

## Notas de la colección *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 14 de agosto de 2025

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 colecciones, 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 las secciones “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 | Teenage Mutant Ninja Turtles* con el código de la colección TMT están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confín de la Eternidad*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*, *Lorwyn eclipsado* y *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Las cartas nuevas de Commander de *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* con el código de la colección TMC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección TMC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* también incluye cartas del material original sin borde con el código de la colección PZA. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

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 habilidad de palabra clave: infiltración

El entrenamiento de los ninjas no es nada fácil, pero tiene muchas ventajas. Las competencias que adoptaron las tortugas ninja y otras técnicas similares practicadas por otros personajes aparecen representadas en esta colección en la forma de la habilidad de *infiltración*, que permite lanzar hechizos en un momento inesperado, habitualmente por un coste reducido, pero con el coste adicional de regresar una atacante no bloqueada que controlas a la mano de su propietario. Las criaturas que se lanzan pagando el coste de infiltración entran atacando y algunos hechizos pueden tener efectos adicionales si se lanzan pagando sus costes de infiltración.

Splinter, Hamato Yoshi  
{1}{B}  
Criatura legendaria — Rata ninja mutante  
1/3  
Infiltración {B}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {B} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girado y atacando.*)  
Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)  
Los otros Ninjas que controlas obtienen +1/+1.

Técnica de Leonardo  
{3}{W}  
Conjuro  
Infiltración {1}{W}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {1}{W} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras.*)  
Regresa de tu cementerio al campo de batalla una o dos cartas de criatura objetivo, cada una con valor de maná de 3 o menos.

- Para lanzar estos hechizos pagando su coste de infiltración, sólo puedes hacerlo en cualquier momento en el que puedas jugar un instantáneo durante el paso de declarar bloqueadoras en tu turno (después de que tu oponente haya decidido si bloquear o no).
- Si se pagó el coste de infiltración de un hechizo de criatura, la criatura en la que se convierte entra girada y atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla que la criatura que regresó a la mano de su propietario para pagar el coste de infiltración. Esta es una regla específica de la habilidad de infiltración; en otros casos, cuando una criatura se pone en el campo de batalla atacando, el controlador de esa criatura elige a qué jugador, planeswalker o batalla ataca.
- Aunque una criatura que pones en el campo de batalla de esta manera está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.

---

## Nueva palabra de habilidad: esfumarse

La aparición repentina de un enemigo durante una batalla nunca es una buena noticia, pero, si se esfuma de repente, puede que sea peor. La palabra de habilidad *esfumarse* agrupa habilidades que se fijan en si un permanente dejó el campo de batalla bajo tu control este turno.

Místico del Pie  
{3}{B}  
Criatura — Brujo ninja humano  
2/4  
Vínculo vital.  
*Esfumarse* — Cuando esta criatura entre, si un permanente dejó el campo de batalla bajo tu control este turno, crea una ficha de criatura Ninja negra 1/1.

Michelangelo, maestro de los juegos  
{2}{G}  
Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante  
3/3  
*Esfumarse* — Al comienzo de tu paso final, si un permanente dejó el campo de batalla bajo tu control este turno, pon un contador +1/+1 sobre Michelangelo.

- Algunas habilidades de esfumarse, como las de las cartas de aquí arriba, son habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente. Si un permanente no dejó el campo de batalla bajo tu control ese turno para cuando la habilidad de esfumarse se fuera a disparar, no se disparará.

---

### Nueva ficha predefinida: Mutágeno

Hay un montón de Mutantes en este lanzamiento (como las propias tortugas ninja) y la mayoría no serían Mutantes si no fuera por el *mutágeno*. Las fichas de *Mutágeno* representan la sustancia que hizo que muchos de esos personajes sean quienes son en la actualidad.

Comando crustáceo  
{1}{U}  
Criatura — Soldado mutante cangrejo  
0/3  
Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Mutágeno.  
(*Es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

Reacción en cadena mutante  
{2}{G}  
Conjuro  
Destruye hasta un artefacto, encantamiento o criatura con la habilidad de volar objetivo. Crea una ficha de Mutágeno. (*Es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

- Las fichas de Mutágeno son un tipo de ficha predefinida. Cada una de ellas es un artefacto incoloro con el subtipo de artefacto Mutágeno y la habilidad “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Mutágeno requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Mutágeno no se creará.

---

### Mecánica que regresa: Comida

A las tortugas ninja les encanta la comida. En concreto, están locas por la pizza, incluidas aquellas con ingredientes raros. El tipo de artefacto *Comida* aparece en algunas cartas impresas de este lanzamiento, así como en fichas de Comida, que son fichas de artefacto con “{2}, {T}”, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.

Pizza de avena picante  
{2} {R}  
Artefacto — Comida  
Cuando este artefacto entre, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y 3 puntos de daño a ti.  
{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.

Caco cabeza de chorlito  
{W}  
Criatura — Mutante ave  
0/2  
Vuela.  
Cuando esta criatura deje el campo de batalla, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}”, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas, no es un tipo de criatura.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar a Carapizza (Criatura artefacto legendaria — Mutante comida) para activar la habilidad de la Jinete de Marahoja (una habilidad con “Sacrificar una Comida” en el coste). No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también activar la habilidad de la Jinete de Marahoja.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Comida pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No crearás ninguna ficha de Comida.
- Hagas lo que hagas, no te comas las cartas (y tampoco prepares las pizzas que aparecen en las cartas; tu sistema digestivo no es el de una tortuga ninja).

---

### Tipo de encantamiento que regresa: Clase

Este lanzamiento incluye un ciclo de encantamientos *Clase* que muestran algunos de los múltiples talentos que poseen las tortugas ninja (y, en un caso, una de sus allegados). Cada una comienza con una sola habilidad. Con esfuerzo, determinación y... maná, claro, puedes subirlas a los niveles 2 y 3 para acceder a poderosas habilidades adicionales.

Talento: liderazgo

{1}{W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo.

{2}{W}: Nivel 2

Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía un contador sobre ella, ganas 2 vidas.

{3}{W}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Rudo y sagaz

{1}{R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que ataques, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

{1}{R}: Nivel 2

Siempre que descartes una carta, esta Clase hace 2 puntos de daño a cada oponente.

{1}{R}: Nivel 3

Cuando esta Clase alcance el nivel 3, busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano, baraja y luego descarta una carta al azar.

- Las cartas de Clase tienen varias secciones en su recuadro de texto. Excepto la primera, cada sección contiene una barra de nivel de clase que incluye un coste y un número de nivel. Cada una representa una habilidad activada con el coste indicado que hace que la Clase suba al nivel indicado en esa barra.
- Cada Clase empieza en el nivel 1 y tiene las habilidades de la primera sección de su recuadro de texto. Una vez que una Clase suba al nivel 2 o 3, también tiene todas las habilidades indicadas en la sección correspondiente de su recuadro de texto.
- Ganar un nivel no eliminará las habilidades que tenía una Clase en un nivel anterior.
- Una habilidad que hace que una Clase suba al siguiente nivel es una habilidad activada normal. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- No puedes activar una habilidad que haga que una Clase suba a un nivel concreto si esa Clase ya está en ese nivel o en uno superior. Por ejemplo, si una Clase ya está en el nivel 2, no puedes activar la habilidad que hace que suba al nivel 2 otra vez.
- No hay restricciones para cuántos permanentes Clase puedes controlar, ya sean la misma Clase o distintas. Cada permanente Clase lleva la cuenta de su nivel de forma separada.

---

#### Mecánica que regresa: camarada (con una variante nueva)

Seis cartas de los mazos de Commander de este lanzamiento tienen la habilidad “Camarada—Seleccionar personaje”. Se trata de una variante de la habilidad de camarada que te permite tener dos comandantes si ambos

tienen la misma variante indicada tras la habilidad de camarada. ¡Pásalo en grande probando distintas combinaciones!

Leonardo, the Balance (Leonardo, el Equilibrio)

{3}{W}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

3/3

Siempre que una ficha que controlas entre, puedes poner un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Haz esto solo una vez por turno.

{W}{U}{B}{R}{G}: Las criaturas que controlas ganan las habilidades de amenaza, arrollar y vínculo vital hasta el final del turno.

Camarada—Seleccionar personaje. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen esta habilidad.*)

Donatello, the Brains (Donatello, el Cerebro)

{2}{U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

2/4

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha de Mutágeno.

Camarada—Seleccionar personaje. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen esta habilidad.*)

- Puedes tener dos comandantes si ambos tienen la habilidad “Camarada—Seleccionar personaje”. No puedes combinarlos con cartas que tengan otras habilidades de camarada.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Donatello, the Brains y Splinter, the Mentor (Splinter, el Mentor) son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con azul y/o negro en sus identidades de color, pero no cartas con rojo, verde o blanco (si Leonardo, the Balance es uno de tus comandantes, tu mazo puede contener cartas de cualquier color o combinación de colores en su identidad de color, sin importar quién sea tu otro comandante).
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener las habilidades de camarada adecuadas cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*:

Alcantarilla arrojadiza

{1}{R}

Instantáneo

La Alcantarilla arrojadiza hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Puedes poner una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca. Si lo haces, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Alcantarilla arrojadiza intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No podrás poner una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca y no robarás una carta.

---

Androide fugitivo

{U}

Criatura artefacto — Científico robot

1/1

Esta criatura no puede ser bloqueada si un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

{U}, sacrificar esta criatura: Contrarresta el hechizo objetivo que hace objetivo a un artefacto o criatura que controlas.

- La habilidad activada del Androide fugitivo puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea un artefacto o criatura que controlas.
- Si el artefacto o criatura que controlas que es objetivo del hechizo objetivo deja el campo de batalla, ese hechizo ya no es un objetivo legal para la habilidad activada del Androide fugitivo. Por otra parte, si el artefacto o criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el hechizo objetivo, pero permanece en el campo de batalla bajo tu control, el hechizo objetivo sigue siendo un objetivo legal para la habilidad activada del Androide fugitivo.

---

Aplastado por el Pie

{1}{B}

Instantáneo

Estímulo—Sacrificar un artefacto o criatura. (*Puedes sacrificar un artefacto o criatura como coste adicional al lanzar este hechizo.*)

La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, esa criatura obtiene -5/-5 hasta el final del turno.

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada. Si el hechizo copiado es un hechizo de permanente, la ficha en la que se convierta la copia de ese hechizo cuando entre también estará estimulada.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlos), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

April O'Neil, hacktivista

{3}{U}

Criatura legendaria — Científico humano

1/5

Al comienzo de tu paso final, roba una carta por cada tipo de carta entre los hechizos que lanzaste este turno.

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Científico y Humano son subtipos, no tipos de cartas.
- 

April O'Neil, kunoichi aprendiz

{1}{W}

Criatura legendaria — Ninja humano

2/2

Cuando April O'Neil entre, adivina 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo y el resto en la parte superior en cualquier orden.*)

April O'Neil no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 3 o más.

- Una vez que April sea bloqueada, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora a 3 o más no hará que April deje de estar bloqueada.
- 

Arsenal improvisado

{1}{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 por cada artefacto que controlas.

{4}{R}: Crea una ficha que es una copia de este Equipo.  
Equipar {R}.

- La ficha que es una copia tendrá las habilidades del Arsenal improvisado y podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copia si el Arsenal improvisado está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si el Arsenal improvisado deja el campo de batalla antes de que su segunda habilidad se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia del Arsenal improvisado usando los valores copiables del Arsenal improvisado de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que el Arsenal improvisado se convierta en una copia de otra cosa mientras su segunda habilidad está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando el Arsenal improvisado (este es el equivalente en las reglas a “sí, y”).

---

Avatar del viento del norte

{2}{U}{U}{R}

Criatura — Avatar espíritu dragón

5/5

Vuela.

Cuando esta criatura entre, si la lanzaste, puedes poner en tu mano una carta de fuera del juego de la cual eres propietario.

- En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sideboard. En los eventos de Limitado, tu sideboard también incluye cualquier cantidad de tierras básicas. Puedes consultar tu sideboard en todo momento.
- 

Avatar del viento del sur

{3}{B}

Criatura — Avatar espíritu víbora

3/4

Toque mortal.

Siempre que otra criatura que controlas muera, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

- Usa la resistencia de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas con la segunda habilidad del Avatar del viento del sur.
  - La última habilidad del Avatar del viento del sur se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Negocio ilegal o 3 vidas de la Pizza de guacamole y malvaviscos.
  - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad del Avatar del viento del sur se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
  - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad del Avatar del viento del sur solo se disparará una vez.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la última habilidad del Avatar del viento del sur, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
-

Carapizza, gastronante

{3}{B}{G}

Criatura artefacto legendaria — Mutante comida

2/4

Cuando Carapizza entre, crea una ficha de Comida.

*Esfumarse* — Al comienzo de tu paso final, si un permanente dejó el campo de batalla bajo tu control este turno, pon tres contadores +1/+1 sobre hasta un otro artefacto o criatura objetivo. Si no es una criatura, se convierte en una criatura Mutante 0/0 además de sus otros tipos.

{10}, {T}, sacrificar a Carapizza: Ganas 15 vidas.

- La segunda habilidad de Carapizza no remueve ninguna habilidad que tenga el permanente objetivo.
- El permanente objetivo conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tenga.
- Si el permanente objetivo es un Equipo anexado, se desanexa. Si un Equipo sin la habilidad de reconfigurar se convierte en una criatura artefacto, no puede ser anexado a otra criatura.
- Si el permanente objetivo es un Vehículo, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia.
- Si el permanente objetivo tiene la habilidad de pertrechar, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Agregar contadores de carga a ese permanente no restaurará la fuerza y resistencia impresas en ninguna de sus divisiones.
- La criatura resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

---

Castigado de por vida

{4}{W}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura girada.

Destruye la criatura objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Castigado de por vida). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Cromo Domo

{2}

Criatura artefacto — Ninja robot

1/3

Las otras criaturas artefacto que controlas obtienen +1/+0.

{5}: Crea una ficha que es una copia de otro artefacto objetivo que controlas. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese artefacto está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
  - Si el artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el artefacto copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
  - Si el artefacto copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese artefacto.
  - Si el artefacto que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este artefacto] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este artefacto] entre” o “[este artefacto] entra con”.
- 

Dolor básico

{1}{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal y “Cuando esta criatura muera, regresala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.

- Si la criatura objetivo es una ficha, la habilidad otorgada se disparará de todas formas cuando muera, pero no regresarás la ficha al campo de batalla.
- 

Don y Leo, resolvedores de líos

{3}{W/U}{W/U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

4/6

Vigilancia.

Al comienzo de tu paso final, exilia hasta un artefacto objetivo que controlas y hasta una criatura objetivo que controlas. Luego regrésalos al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

- Una vez que un permanente exiliado de esta manera regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Don y Raph, ciencia en estado bruto

{1}{U/R}{U/R}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

2/4

Amenaza.

Siempre que Don y Raph ataquen, el próximo hechizo que no sea criatura que lances este turno tiene la habilidad de afinidad por artefactos. (*Te cuesta {1} menos lanzarlo por cada artefacto que controlas.*)

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la afinidad por artefactos). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- En el caso improbable de que la última habilidad de Don y Raph se resuelva más de una vez en el mismo turno (probablemente porque hubo varias fases de combate), un único hechizo que no sea criatura puede tener varias copias de la habilidad de afinidad por artefactos. Esas habilidades son acumulativas. Por ejemplo, si atacaras dos veces con Don y Raph en el mismo turno sin lanzar ningún hechizo que no sea criatura entre dichos ataques, te costaría {2} menos lanzar el próximo hechizo que no sea criatura que lances ese turno por cada artefacto que controlaras.

---

Donatello, maestro de dispositivos

{2}{U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

3/2

Infiltración {1}{U}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {1}{U} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girado y atacando.*)

Siempre que Donatello haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo que controlas.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese artefacto está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si el artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el artefacto copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si el artefacto copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese artefacto.
- Si el artefacto que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este artefacto] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este artefacto] entre” o “[este artefacto] entra con”.

Donatello, mecánico mutante

{3}{U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

3/5

{T}: Pon tres contadores +1/+1 sobre el artefacto objetivo que controlas. Si no es una criatura, se convierte en una criatura Robot 0/0 además de sus otros tipos.

Activa esto solo como un conjuro.

Siempre que un artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, si tenía contadores sobre él, pon esos contadores sobre hasta un artefacto o criatura objetivo que controlas.

- La primera habilidad de Donatello no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
- El artefacto conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene.
- Si el artefacto objetivo es un Equipo anexado, se desanexa. Si un Equipo sin la habilidad de reconfigurar se convierte en una criatura artefacto, no puede ser anexado a otra criatura.
- Si el artefacto objetivo es un Vehículo, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia.
- Si el artefacto objetivo tiene la habilidad de pertrechar, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Agregar contadores de carga a ese artefacto no restablecerá la fuerza y resistencia impresas en ninguna de sus divisiones.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

---

Donatello, tortuga tecnómana

{3}{U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

3/4

Cuando Donatello entre, si controlas un artefacto, roba una carta.

- Cuando Donatello entre al campo de batalla, su habilidad disparada verificará si controlas un artefacto. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ya no controlas ningún artefacto, la habilidad no hará nada.

---

Dulces daños

{1}{B}{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o criatura objetivo. Si su valor de maná era de 4 o menos, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.*)

- Usa el coste de maná del artefacto o criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si el valor de maná es de 4 o menos. Si tenía {X} en su coste, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

El alma de la fiesta

{G}

Encantamiento — Clase

(*Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.*)

Cuando esta Clase entre, cada jugador crea una ficha de Comida.

{1} {G}: Nivel 2

Siempre que un artefacto que controla un oponente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

{4} {G}: Nivel 3

Siempre que uno o más de tus oponentes sean atacados, hasta una criatura atacante objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

- El valor de X se calcula cada vez que se resuelve la última habilidad de El alma de la fiesta. Cambiar la cantidad de cartas en tu mano después de que se resuelva la habilidad no cambiará la bonificación otorgada a esa criatura ese turno.
- 

El ooze

{2}

Artefacto legendario

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella deje el campo de batalla, crea una ficha de Mutágeno por cada contador +1/+1 sobre ella. (*Una ficha de Mutágeno es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

{T}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Crea una ficha de Mutágeno.

- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea de 0 o menos (o que el daño marcado sobre ella sea letal), se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de fichas de Mutágeno que se crearán. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre una criatura y obtiene cuatro contadores -1/-1, crearás tres fichas de Mutágeno. Eso es porque la habilidad disparada de El ooze verifica la existencia de la criatura justo antes de dejar el campo de batalla, y en ese momento todavía tiene esos contadores sobre ella.
-

El último ronin

{4}{B}{G}

Encantamiento — Saga

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

I — Destruye todas las criaturas.

II — Muele cuatro cartas. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

III — Siempre que una criatura que controlas ataque sola este turno, pon tres contadores +1/+1 sobre ella. Gana las habilidades de arrollar, vínculo vital e indestructible hasta el final del turno.

- No eliges un objetivo para la segunda habilidad de capítulo de El último ronin cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando muelas cuatro cartas de esta manera. Elegis un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- 

Es inventor

{1}{U}

Encantamiento — Clase

*(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)*

Cuando esta Clase entre, muele dos cartas, roba dos cartas y luego descarta dos cartas.

{1}{U}: Nivel 2

Cuando esta Clase alcance el nivel 2, regresa hasta dos cartas de artefacto objetivo de tu cementerio a tu mano.

{4}{U}: Nivel 3

Al comienzo del combate en tu turno, pon tres contadores +1/+1 sobre el artefacto objetivo que controlas. Si no es una criatura, se convierte en una criatura Robot 0/0 además de sus otros tipos.

- La habilidad de nivel 3 de Es inventor no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
  - El artefacto conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene.
  - Si el artefacto objetivo es un Equipo anexado, se desanexa. Si un Equipo sin la habilidad de reconfigurar se convierte en una criatura artefacto, no puede ser anexado a otra criatura.
  - Si el artefacto objetivo es un Vehículo, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia.
  - Si el artefacto objetivo tiene la habilidad de pertrechar, su fuerza y su resistencia base se fijarán en 0/0. Agregar contadores de carga a ese artefacto no restablecerá la fuerza y resistencia impresas en ninguna de sus divisiones.
  - La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.
-

Exilio dimensional

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra básica que controlas.

Cuando esta Aura entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta Aura deje el campo de batalla.

- Si el Exilio dimensional deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- 

General Traag, corazón pétreo

{3}{R}{R}

Criatura artefacto legendaria — Soldado elemental

4/3

Arrolla.

Cuando el General Traag entre, puedes sacrificar otro artefacto. Cuando lo hagas, el General Traag hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del General Traag cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otro artefacto 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.
- 

Genialidad desatada

{4}{U}{R}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- La Genialidad desatada hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.
- Elige una carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Regrásala al campo de batalla si es una carta de criatura artefacto. De lo contrario, regrásala al campo de batalla y es una criatura artefacto Robot 3/3 con la habilidad de volar.

- El último modo de la Genialidad desatada no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto.
-

Granja de Northampton

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Exilia la criatura objetivo de la cual eres propietario.

{2}, {T}, sacrificar esta tierra: Regresa al campo de batalla bajo tu control una carta de criatura exiliada con esta tierra. Regresa cada otra carta exiliada con esta tierra a la mano de su propietario.

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Si la carta regresa al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir. No regresará al campo de batalla ni a la mano de su propietario.
- 

Hombre Mutágeno, ooze viviente

{X}{G}{G}

Criatura legendaria — Cieno mutante

2/3

Arrolla.

Te cuesta {1} menos activar las habilidades activadas de las fichas de artefacto que controlas.

Cuando el Hombre Mutágeno entre, crea X fichas de Mutágeno. (*Son artefactos con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
  - La segunda habilidad del Hombre Mutágeno puede hacer que el componente de maná del coste para activar una habilidad de una ficha de artefacto sea {0}.
- 

Hora de aplastar robots

{3}{R}

Conjuro

La Hora de aplastar robots hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exírialas.

- El efecto de reemplazo de la Hora de aplastar robots exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
-

Jamahierba y Dientesucio  
{4}{G}{G}  
Criatura legendaria — Mutante buey topo  
8/8  
Arrolla.  
Siempre que gires una tierra para obtener maná, agrega  
{G}.

- La última habilidad de Jamahierba y Dientesucio es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- 

Kitsune, hija del dragón  
{4}{U}{U}  
Criatura legendaria — Avatar brujo zorro  
6/6  
Vigilancia.  
Siempre que Kitsune entre o haga daño de combate a un jugador, puedes intercambiar el control de otras dos criaturas objetivo controladas por jugadores distintos.

- Si uno de los objetivos es un objetivo ilegal cuando la última habilidad de Kitsune se resuelve, el intercambio no tiene lugar.
  - Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a ella.
- 

Koya, muerte alada  
{2}{W}  
Criatura legendaria — Ave ninja mutante  
2/1  
Vuela.  
Cuando Koya entre, exilia hasta una otra criatura objetivo. Al comienzo del próximo paso final, puedes pagar {3}{B}. Si no lo haces, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si Koya deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada retrasada vaya a la pila al comienzo del próximo paso final, la habilidad disparada retrasada se seguirá resolviendo con normalidad. Tendrás la oportunidad de pagar {3}{B} y, si no lo haces, la carta exiliada regresará de todas formas bajo el control de su propietario.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Si la carta regresa al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Krang, mente maestra

{6}{U}{U}

Criatura artefacto legendaria — Guerrero utrom

1/4

Afinidad por artefactos. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.*)

Cuando Krang entre, si tienes menos de cuatro cartas en la mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

Krang obtiene +1/+0 por cada otro artefacto que controlas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la afinidad por artefactos). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si tienes cuatro o más cartas en la mano cuando Krang entre, su segunda habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si tienes cuatro o más cartas en la mano en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Krang y Shredder

{4}{U/B}{U/B}

Criatura legendaria — Utrom ninja humano

6/7

Siempre que Krang y Shredder entren o ataquen, cada oponente exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra.

*Esfumarse* — Al comienzo de tu paso final, si un permanente dejó el campo de batalla bajo tu control este turno, puedes lanzar una carta exiliada con Krang y Shredder sin pagar su coste de maná.

- Lanzas la carta mientras la última habilidad de Krang y Shredder se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en sus tipos.
- 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 el hechizo.

Kunoichi desleal

{2}{W}

Criatura — Zorro ninja mutante

3/2

Infiltración {2}{W}{B}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {2}{W}{B} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girada y atacando.*)

Cuando esta criatura entre, elige la criatura objetivo que controla un oponente. Exilia esa criatura hasta que esta criatura deje el campo de batalla. Si se pagó el coste de infiltración de esta criatura, en vez de eso, exilia la criatura elegida.

- Si no se pagó el coste de infiltración de la Kunoichi desleal y deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no se exiliará.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Si la carta regresa al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

---

La clonación de Shredder

{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 — Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio.

Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que no es legendaria y es un Mutante además de sus otros tipos.

II, III — Crea una ficha que es una copia de una carta exiliada con esta Saga, excepto que no es legendaria y es un Mutante además de sus otros tipos.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha creada por una de las habilidades de capítulo de La clonación de Shredder copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia información sobre el objeto que era esa carta antes de ir a ese cementerio o antes de ser exiliada.
- La ficha no es legendaria y es un Mutante además de sus otros tipos de criatura. Esto es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si la ficha copia una carta que tenía habilidades de “cuando esta criatura entre”, la ficha correspondiente también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto esta criatura entre” o “esta criatura entra con”.

Leatherhead, rondadora del pantano  
{2}{G}{G}  
Criatura legendaria — Bribón mutante cocodrilo  
5/4  
Arrolla.  
Leatherhead entra con un contador de antimaleficio sobre ella.  
Siempre que Leatherhead haga daño de combate a un jugador, puedes remover un contador de ella. Cuando lo hagas, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Leatherhead cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando remueves un contador de Leatherhead 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.
- 

Lecciones de la vida  
{2}{G}{U}  
Conjuro  
Roba tres cartas. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

- El efecto de las Lecciones de la vida no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.
- 

Leonardo, samurái del sumidero  
{3}{W}  
Criatura legendaria — Samurái tortuga ninja mutante  
3/3  
Infiltración {2}{W}{W}.  
Daña dos veces.  
Durante tu turno, puedes lanzar hechizos de criatura con fuerza o resistencia de 1 o menos desde tu cementerio. Si lanzas un hechizo de esta manera, esa criatura entra con un contador de consumación sobre ella. (*Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exílíala.*)

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la última habilidad de Leonardo.
- 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 exiliás.
- 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.
- 

Leonardo, vanguardia afilada

{1}{W}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

1/1

Infiltración {W}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {W} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girado y atacando.*)

Vínculo vital.

Siempre que ganas vidas, pon un contador +1/+1 sobre Leonardo.

- La última habilidad de Leonardo se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganas 1 vida del Negocio ilegal o 3 vidas de la Pizza de guacamole y malvaviscos.
  - Si Leonardo recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su última habilidad a tiempo para salvarlo.
  - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad de Leonardo se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
  - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad de Leonardo solo se dispara una vez.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la última habilidad de Leonardo, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- 

Lita, huerfanita anfibio

{1}{W}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

2/1

Asociación — Siempre que otra criatura que controlas entre, elige uno que no haya sido elegido este turno.

- Pon un contador +1/+1 sobre Lita.
- Crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}”, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas*).
- Adivina 1.

- Si Lita entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, la habilidad de Lita se disparará por cada una de esas otras criaturas.

- Si varias otras criaturas que controlas entran simultáneamente, debes elegir igualmente distintos modos por cada copia de la habilidad disparada que vaya a la pila. Si más de tres otras criaturas que controlas entran simultáneamente, esa decisión solo se toma para las tres primeras.
  - Si no puedes elegir un modo legalmente porque los tres fueron elegidos ese turno, esa copia de la habilidad se remueve de la pila sin tener ningún efecto.
  - Si de alguna manera controlas dos o más copias de Lita, huerfanita anfibio, lleva la cuenta de qué modos se eligieron cada turno para la habilidad de cada una de ellas por separado.
- 

Los neutrinos

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Rebelde elfo

2/4

Vuela.

*Asociación* — Siempre que otra criatura que controlas entre, Los neutrinos obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

Siempre que Los neutrinos ataquen, exilia hasta una criatura objetivo de la cual eres propietario y luego regresala al campo de batalla bajo tu control girada y atacando.

- Una vez que una criatura exiliada de esta manera regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
  - Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la criatura regresada. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando Los neutrinos o cualquier otra criatura atacante.
  - Aunque la criatura que pones en el campo de batalla está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando (cualquier habilidad que se disparara antes de que Los neutrinos exiliaran la criatura no se ve afectada y la fuente de esa habilidad es la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, no la criatura que está atacando ahora).
- 

Madame Null, pez gordo

{2}{B}

Criatura legendaria — Consejero demonio

1/3

Toque mortal.

Siempre que otra criatura que controlas entre, puedes pagar una cantidad de vidas igual a su fuerza. Si lo haces, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- Usa la fuerza de la criatura en cuanto la última habilidad de Madame Null se resuelve para determinar cuántas vidas puedes pagar. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla (aunque probablemente no quieras pagar vidas en ese caso).
-

Mascota prehistórica

{W}

Criatura — Ninja dinosaurio

1/2

Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza.

{1}{W}, {T}: Regresa otra criatura objetivo que controlas a la mano de su propietario. Activa esto solo durante tu turno.

- Una vez que la Mascota prehistórica haya sido bloqueada, cambiar su fuerza o la fuerza de una criatura bloqueadora no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Michelangelo, amigo de los mutantes

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

4/4

Cada criatura que controlas con un contador sobre ella no puede ser bloqueada por más de una criatura.

Siempre que Michelangelo entre o ataque, crea una ficha de Mutágeno. (*Es un artefacto con “{I}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

- Una vez que una criatura que controlas sea bloqueada, poner un contador sobre esa criatura no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Michelangelo, friqui total

{1}{G}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

1/1

Cuando Michelangelo entre, crea una ficha de Mutágeno. (*Es un artefacto con “{I}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

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

- Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.
  - En el caso poco habitual de que controles más de una copia de Michelangelo, friqui total, cada una de las copias que controles aumentará en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre una criatura que controlas.
-

Michelangelo, improvisador

{3}{G}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

4/4

Infiltración {2}{G}{G}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {2}{G}{G} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girado y atacando.*)

Siempre que Michelangelo haga daño de combate a un jugador, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura y/o una carta de tierra de tu mano.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la última habilidad de Michelangelo no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.
- 

Mikey y Don, planificadores de fiestas

{2}{G/U}{G/U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

3/3

Rebatir {2}.

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de Tortuga, Ninja o Mutante desde la parte superior de tu biblioteca. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, esa criatura entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- La segunda habilidad de Mikey y Don te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
  - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
  - La última habilidad de Mikey y Don te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca si el hechizo resultante es un hechizo de Tortuga, Ninja o Mutante. Pagas todos los costes requeridos y se aplican las restricciones de cuándo lanzarlo. Si ese hechizo es un instantáneo (muy probablemente un instantáneo estirpe) o tiene la habilidad de destello, podrás lanzarlo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de un oponente.
- 

Molificar

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si cualquier objetivo es un objetivo ilegal en cuanto Molificar se resuelva, la criatura que controlas no hará daño.
- 

Mona Lisa, loca por la ciencia  
{2}{G}  
Criatura legendaria — Mutante lagarto  
1/3  
Alcance.  
{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza de Mona Lisa.

- La última habilidad de Mona Lisa es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- 

Mondo Gecko  
{1}{U}{U}  
Criatura legendaria — Mutante lagarto  
2/3  
{1}, descartar una carta: Hasta el final del turno, Mondo Gecko es del color de tu elección y gana la habilidad de antimaleficio contra ese color.  
Siempre que Mondo Gecko haga daño de combate a un jugador, roba una carta por cada color entre los permanentes que controlas.

- La primera habilidad de Mondo Gecko hace que sea solo del color elegido. Ya no será del color o los colores que era anteriormente. (seguirá teniendo la habilidad de antimaleficio contra cualquier otro color elegido ese turno).
  - Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Incoloro no es un color.
- 

Muerte familiar  
{1}{B}  
Instantáneo  
Exilia la criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos.

- Si una criatura tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Negar  
{1}{U}  
Instantáneo  
Contragresa el hechizo objetivo que no sea criatura.

- Un “hechizo de criatura” es cualquier hechizo con el tipo criatura, incluso si tiene otros tipos, como artefacto o encantamiento.
-

Ninja adolescente

{2}{B}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida.

{1}{B}: Nivel 2

Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de amenaza.

{B}: Nivel 3

Las cartas de criatura en tu cementerio tienen la habilidad de infiltración {3}{B}.

Puedes lanzar hechizos de criatura desde tu cementerio usando sus habilidades de infiltración.

- Lanzar hechizos de criatura desde tu cementerio con sus habilidades de infiltración gracias al permiso que otorga la primera habilidad de nivel 3 de la Ninja adolescente no cambia cuándo los puedes lanzar. Solo podrás lanzarlos de esta manera durante el paso de declarar bloqueadoras en tu turno cuando puedas jugar un instantáneo y seguirás teniendo que pagar el coste de infiltración, incluido regresar una criatura atacante no bloqueada que controlas a la mano de su propietario.
- Si una carta de criatura en tu cementerio tiene varias habilidades de infiltración, puedes lanzarla desde tu cementerio con cualquiera de esas habilidades de infiltración con el permiso que otorga la segunda habilidad de nivel 3 de la Ninja adolescente.

---

Nobody

{1}{U/R}{U/R}

Criatura artefacto — Héroe humano

3/2

Cuando esta criatura entre, regresa hasta un otro artefacto objetivo que controlas a la mano de su propietario.

Adivina 1. (Mira la primera carta de tu biblioteca.

Puedes poner esa carta en el fondo.)

- No tienes por qué elegir un objetivo para la habilidad de Nobody. Sin embargo, si lo haces y el objetivo es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No adivinarás.

---

Nunchaku novedoso

{2}{G}

Artefacto — Equipo

Cuando este Equipo entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Cuando lo hagas, la criatura equipada lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente. (Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {3}. ({3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- No eliges una criatura objetivo que controla un oponente para la primera habilidad del Nunchaku novedoso cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando el Nunchaku novedoso se anexa a la criatura objetivo que controlas 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.
- 

Old Hob, Blues Callejero

{4}{R}

Criatura legendaria — Rebelde mutante felino

4/4

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Mutante roja 2/2. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Destrúyela al comienzo del próximo paso final.

{1}{W}: La ficha de criatura atacante objetivo gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- En el caso de que la ficha de criatura Mutante no sea destruida por la habilidad disparada retrasada (probablemente porque ganó la habilidad de indestructible gracias a la última habilidad de Old Hob), esa habilidad disparada retrasada no se volverá a disparar.
- 

Paramecia Coloniex

{1}{B}

Criatura — Gusano zombie

2/2

Cuando esta criatura entre, muele tres cartas. (*Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

Cuando esta criatura muera, puedes exiliarla. Cuando lo hagas, pon la carta de criatura objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de la Paramecia Coloniex cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando exilias la Paramecia Coloniex 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.
- 

Pizza de avena picante

{2}{R}

Artefacto — Comida

Cuando este artefacto entre, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y 3 puntos de daño a ti.

{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.

- Si el objetivo de la primera habilidad de la Pizza de avena picante es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No recibirás daño (puedes decirle a tu grupo de amigos que no era tan picante).
-

Protocolo de transferencia mental

{2}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/5.

Roba una carta.

- El Protocolo de transferencia mental sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura o artefacto a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de la Técnica de Karai, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- 

Raph y Mikey, alborotadores

{5}{R/G}{R/G}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

7/7

Arrolla, prisa.

Siempre que Raph y Mikey ataquen, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla girada y atacando y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando Raph y Mikey o cualquier otra criatura atacante.
  - Aunque la criatura que pones en el campo de batalla está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.
- 

Raphael, con ganas de gresca

{3}{R}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

4/3

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

Asociación — Siempre que otra criatura que controlas entre, puedes exiliar la primera carta de tu biblioteca.

Siempre que Raphael ataque, hasta el final del turno, puedes jugar una carta exiliada con Raphael.

- Si Raphael, con ganas de gresca deja el campo de batalla y más adelante otra copia de Raphael, con ganas de gresca entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambas estaban representadas por la misma carta). No puedes jugar cartas exiliadas por la copia original de Raphael, con ganas de gresca con el permiso que otorga la última habilidad de la nueva copia de Raphael, con ganas de gresca.

- Para jugar una carta usando el permiso que otorga la última habilidad de Raphael, debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra desde el exilio de esta manera durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía te queda una tierra por jugar en el turno.
- 

Raphael, destructor de ninjas  
{2}{R}{R}  
Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante  
4/4  
Raphael debe ser bloqueado si se puede.  
*Enfurecer* — Siempre que Raphael reciba daño, agrega esa misma cantidad de {R}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Si varias fuentes hacen daño a Raphael al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas lo bloquearon, su habilidad de enfurecer solo se disparará una vez.
  - Si Raphael recibe daño letal, su habilidad de enfurecer se disparará igualmente.
- 

Rateros de los Dragones Púrpura  
{1}{R}  
Criatura — Bribón humano  
2/2  
{T}: Agrega {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad.

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

Ratonero versión 3  
{1}{U/R}  
Criatura artefacto — Robot  
2/3  
Esta criatura no puede atacar a menos que controles otro artefacto.

- Una vez que el Ratonero versión 3 esté atacando, seguirá atacando incluso si ya no controlas ningún otro artefacto.
- 

Reporteros del telenoticias  
{1}{W}  
Criatura — Ciudadano humano  
2/2  
Vigilancia.  
*Canalizar* — {6}, descartar esta carta: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Roba una carta.

- Descartar la carta forma parte del coste para activar la habilidad de canalizar.
- 

Retromutación

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada es una Tortuga con fuerza y resistencia base de 0/1. No puede atacar y pierde todas las habilidades. (*También pierde todos sus otros tipos de criatura.*)

- La Retromutación sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de la Técnica de Karai, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- 

Robosecuaces

{4}

Criatura artefacto — Robot

2/3

Cuando esta criatura entre, exilia la criatura girada objetivo que controla un oponente hasta que esta criatura deje el campo de batalla.

- Si los Robosecuaces dejan el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- 

Rocksteady, arrasador

{4}{G}{G}

Criatura legendaria — Mutante rinoceronte

7/7

Rocksteady no puede ser bloqueado por más de una criatura.

Los Jabalíes que controlas no pueden ser bloqueados por más de una criatura.

Ciclo de bosque {2}. ({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Bosque, muéstralala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- Una criatura con la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede ser bloqueada por más de una criatura” no puede ser bloqueada en absoluto.
- 

Sally Pride, leona líder  
{3}{W}{W}  
Criatura legendaria — Rebelde mutante felino  
2/4  
Cuando Sally Pride entre, crea X fichas de criatura  
Mutante rojas 2/2, donde X es la cantidad de criaturas  
que no sean fichas que controlas.  
Siempre que Sally Pride ataque, pon un contador +1/+1  
sobre cada criatura que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad de Sally Pride.
- 

Savanti Romero, exiliado temporal  
{3}{B}{B}  
Criatura legendaria — Hechicero demonio  
4/4  
Arrolla.  
Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador  
+1/+1 sobre Savanti Romero. Luego robas X cartas y  
pierdes X vidas, donde X es la cantidad de contadores  
sobre Savanti Romero.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Savanti Romero.
  - La última habilidad de Savanti Romero cuenta todos los contadores sobre Savanti Romero, no solo los contadores +1/+1.
- 

Shredder tiburón, clon asesino  
{2}{B}{B}  
Criatura legendaria — Ninja pulpo tiburón  
4/4  
Infiltración {3}{B}{B}.  
Daña primero.  
Siempre que el Shredder tiburón haga daño de combate a  
un jugador, pon en el campo de batalla bajo tu control  
hasta una carta de criatura objetivo del cementerio de ese  
jugador. Entra girada y atacando a ese jugador.

- Si el Shredder tiburón hace daño de combate a un jugador durante el paso de daño de combate de dañar primero y su última habilidad regresa una criatura con la habilidad de dañar primero, la criatura regresada seguirá haciendo daño de combate durante el paso de daño de combate normal. Si la criatura regresada tiene la habilidad de dañar dos veces, hará daño de combate una sola vez durante ese paso de daño de combate normal.
- En el caso de que el Shredder tiburón haga daño de combate a un jugador durante el paso de daño de combate normal (probablemente porque otro efecto otorgó al Shredder tiburón la habilidad de dañar dos

veces), la criatura regresada con la última habilidad del Shredder tiburón no hará daño de combate durante esa fase de combate.

---

Splinter, rata radical

{1}{W/B}{W/B}

Criatura legendaria — Rata ninja mutante

2/4

Si se dispara una habilidad de una criatura Ninja que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

{1}{U}: El Ninja objetivo no puede ser bloqueado este turno.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La primera habilidad de Splinter no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si la habilidad de “entra” del Arcanista de élite se dispara dos veces (probablemente porque entró como un Ninja debido a otro efecto), se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

---

Talento: liderazgo

{1}{W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo.

{2}{W}: Nivel 2

Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía un contador sobre ella, ganas 2 vidas.

{3}{W}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- La habilidad de nivel 3 del Talento: liderazgo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

Técnica de Leonardo

{3}{W}

Conjuro

Infiltración {1}{W}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {1}{W} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras.*)

Regresa de tu cementerio al campo de batalla una o dos cartas de criatura objetivo, cada una con valor de maná de 3 o menos.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Técnica de Michelangelo

{4}{G}

Conjuro

Infiltración {3}{G}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {3}{G} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras.*)

Mira las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla hasta dos cartas de criatura con valor de maná total de 6 o menos de entre ellas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Técnica de Raphael

{4}{R}{R}

Instantáneo

Infiltración {2}{R}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {2}{R} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras.*)

Cada jugador puede descartar su mano y robar siete cartas.

- Un jugador puede elegir descartar su mano incluso si no tiene cartas en la mano.
- 

Técnica del último ronin

{3}{W}

Instantáneo

Infiltración {1}{W}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {1}{W} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras.*)

Crea tres fichas de criatura Espíritu Tortuga Ninja blancas 1/1. Si se pagó el coste de infiltración de este hechizo, entran giradas y atacando.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca cada ficha. Cada ficha puede entrar atacando a un jugador, planeswalker o batalla distintos. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que estaba atacando la criatura regresada para pagar el coste de infiltración de la Técnica del último ronin.
  - Aunque las fichas entran atacando si se pagó el coste de infiltración de la Técnica del último ronin, esas fichas nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esas fichas entren atacando.
- 

Tecnódromo  
{2}  
Criatura artefacto — Constructo  
3/3  
Alcance, arrolla.  
Esta criatura no puede atacar ni bloquear a menos que su fuerza sea de 6 o más.  
{T}, sacrificar otro artefacto: Roba una carta. Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Una vez que el Tecnódromo esté atacando o bloqueando, reducir su fuerza no hará que deje de atacar o bloquear.
- 

Tokka y Rahzar, dúo atroz  
{B/R} {B/R}  
Criatura legendaria — Mutante lobo tortuga  
3/2  
Este hechizo no puede ser contrarrestado.  
Amenaza.  
Siempre que un jugador lance un hechizo, si la cantidad de maná usado para lanzarlo fue menor que su valor de maná, Tokka y Rahzar hacen 3 puntos de daño a ese jugador.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, 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.
  - La última habilidad de Tokka y Rahzar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
  - Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
  - Si el hechizo ya no está en la pila para cuando la última habilidad de Tokka y Rahzar se resuelva, usa su valor de maná tal y como existió por última vez en la pila.
-

Tortucubil

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Tortuga o Ninja.

{3}, {T}: La Tortuga o Ninja objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que una criatura Tortuga o Ninja es bloqueada, activar la última habilidad del Tortucubil haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Tortugas para siempre

{3}{W}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca y/o fuera del juego exactamente cuatro cartas de criatura legendaria de las cuales eres propietario con nombres distintos y luego muestra esas cartas. Un oponente elige dos de ellas. Pon las cartas elegidas en tu mano y baraja el resto en tu biblioteca.

- En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sideboard. Puedes consultar tu sideboard en todo momento.
- 

Tortugas por el tiempo

{5}{U}{U}

Conjuro

Regresa todas las criaturas a las manos de sus propietarios. Cada jugador puede barajar su mano y su cementerio en su biblioteca y luego cada jugador que lo haga roba siete cartas.

Exilia las Tortugas por el tiempo.

- Los jugadores deciden y anuncian por orden de turno, comenzando con el jugador activo, si quieren barajar su mano y su cementerio en su biblioteca o no. Luego todos los jugadores que elijan hacerlo barajan sus manos y sus cementerios en sus bibliotecas y roban siete cartas. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán las decisiones de los otros jugadores que vayan antes que ellos.
- 

Tortugoneta

{3}

Artefacto — Vehículo

4/4

Siempre que este Vehículo ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que lo tripuló este turno.

Luego, si esa criatura es una Tortuga, Ninja o Mutante, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

Tripular 1. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

- 
- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

---

Túnel de escape

Tierra

{T}, sacrificar esta tierra: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

{T}, sacrificar esta tierra: La criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo aumenta hasta 3 o más después de que la última habilidad del Túnel de escape se active, pero antes de que se resuelva, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si, en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta 3 o más después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
  - Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos es bloqueada, la última habilidad del Túnel de escape no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Vamos, ninja

{R}{W}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regresala al campo de batalla bajo el control de su propietario.
- Vamos, ninja hace una cantidad de daño igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- 

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DEL MATERIAL ORIGINAL SIN BORDE DE *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*:

Brecha al Inframundo

{1}{R}

Encantamiento

Cada carta que no sea tierra en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio.

Al comienzo del paso final, sacrifica este encantamiento.

- “Escapatoria [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de su coste de maná”.
  - 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 un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Es posible que vuelva a escapar: últimamente es difícil encontrar buena seguridad en el Inframundo.
  - 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. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
  - Si una carta con la habilidad de escapatoria va a tu cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
  - 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.
- 

Camino al exilio

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Camino al exilio intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de la criatura no buscará una carta de tierra básica.
  - No es necesario que el controlador de la criatura exiliada busque una tierra básica en su biblioteca. Si ese jugador no lo hace, no barajará su biblioteca.
- 

Círculo de teletransportación

{3} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, exilia hasta un artefacto o criatura objetivo que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que un permanente exiliado de esta manera regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- 

Devastador arcoligado

{2}

Criatura artefacto — Bestia

0/0

Sacrificar un artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Modular 1.

- “Modular N” significa “Este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él” y “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo por cada contador +1/+1 sobre este permanente”.
  - Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para que su resistencia sea de 0 o menos (o que el daño marcado sobre ella sea letal), la habilidad de modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
- 

Dos problemas muy gordos

{2}{W}{W}

Encantamiento

Si un oponente fuera a comenzar un turno adicional, en vez de eso, ese jugador se salta ese turno.

Siempre que un oponente te ataque con dos o más criaturas, robe su segunda carta cada turno o lance su segundo hechizo cada turno, robas una carta.

- Un “turno adicional” es cualquier turno creado por un hechizo o habilidad. En particular, no incluye los turnos suplementarios que se juegan en los torneos después de que se agote el tiempo de una ronda.
  - Los turnos adicionales se pueden crear mientras Dos problemas muy gordos esté en el campo de batalla. No se saltan hasta que fueran a comenzar, así que, si Dos problemas muy gordos deja el campo de batalla antes de que eso ocurra, los turnos adicionales no se verán afectados.
  - La última habilidad de Dos problemas muy gordos se puede disparar varias veces por oponente y por turno. Por ejemplo, si un oponente roba una segunda carta, lanza un segundo hechizo y te ataca con dos o más criaturas en un solo turno, la última habilidad de Dos problemas muy gordos se disparará una vez cuando cada uno de esos eventos ocurra, hasta un total de tres veces.
  - Si un oponente te ataca con dos o más criaturas más de una vez en un turno (seguramente porque generó fases de combate adicionales), la última habilidad de Dos problemas muy gordos se disparará cada vez que eso ocurra.
  - Dos problemas muy gordos no tiene por qué estar en el campo de batalla para ver la primera carta que roba un oponente en un turno o el primer hechizo que lanza en un turno. Mientras ya esté en el campo de batalla cuando robe su segunda carta o lance su segundo hechizo en un turno, su última habilidad se disparará.
  - Dos problemas muy gordos cuenta los hechizos que se lanzaron incluso si no se resolvieron. Esto significa que cuenta igualmente los hechizos que fueron contrarrestados.
-

Espada de nervio y acero (Katana de Leo)

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las

habilidades de protección contra negro y contra rojo.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, destruye hasta un planeswalker objetivo y hasta un artefacto objetivo.

Equipar {2}.

- Protección contra un color significa que la criatura equipada no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es preventido o ilegal.
- 

Ferocidores coraza plateada

{5}{R}{R}

Criatura — Dinosaurio

8/5

*Enfurecer* — Siempre que esta criatura reciba daño, cada oponente sacrifica un permanente de su elección.

- Si varias fuentes hacen daño a una criatura con una habilidad de enfurecer al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas bloquearon esa criatura, la habilidad de enfurecer solo se dispara una vez.
  - Si los Ferocidores coraza plateada reciben daño letal, su habilidad de enfurecer se dispara igualmente.
  - Por un error, la versión en español de la carta PZA 0009 se imprimió en español como “Ferocidores coraza”, pero el nombre correcto es “Ferocidores coraza plateada”.
- 

Inspiración súbita

{U}

Instantáneo

Roba tres cartas y luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

- Robas tres cartas y pones dos cartas en tu biblioteca mientras la Inspiración súbita se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
-

Jitte de Umezawa (Jitte de Raph)

{2}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate,  
pon dos contadores de carga sobre el Jitte de Raph.

Remover un contador de carga del Jitte de Raph: Elige  
uno:

- La criatura equipada obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
- La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.
- Ganas 2 vidas.

Equipar {2}.

- Elegir el modo “La criatura equipada obtiene +2/+2 hasta el final del turno” no hace nada si el Jitte no está equipado a una criatura cuando se resuelve la habilidad.
- Si el Jitte se mueve después de anunciar el modo de “+2/+2”, pero antes de que se resuelva, la bonificación se le dará a la criatura a la que está anexado cuando la habilidad se resuelva.
- Si el Jitte deja el campo de batalla después de anunciar el modo de “+2/+2”, pero antes de que se resuelva, la bonificación cuando la habilidad se resuelva se le da a la criatura a la que estaba anexado el Jitte de Umezawa cuando dejó el campo de batalla.

---

Lanza Sombría (Bō de Donnie)

{1}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene las  
habilidades de arrollar y vínculo vital.

{1}: Los permanentes que controlan tus oponentes  
 pierden las habilidades de antimaleficio e indestructible  
 hasta el final del turno.

Equipar {2}.

- Puedes activar la segunda habilidad de la Lanza Sombría tanto si está equipada en una criatura como si no.
  - Si un permanente entra al campo de batalla bajo el control de un oponente con las habilidades de antimaleficio o indestructible después de que se resuelva la segunda habilidad de la Lanza Sombría, no perderá esa habilidad a menos que actives otra vez la segunda habilidad de la Lanza Sombría. Lo mismo sucede si un permanente de un oponente gana las habilidades de indestructible o antimaleficio después de que la segunda habilidad de la Lanza Sombría se resuelva.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño hecho antes a una criatura con la habilidad de indestructible puede hacer que esta sea destruida si la segunda habilidad de la Lanza Sombría se resuelve durante ese turno.
-

Manipuladora citoplástica  
{2}{U}{U}  
Criatura — Mutante hechicero humano  
0/0  
Injertar 2.  
{U}, {T}: Gana el control de la criatura objetivo con un contador +1/+1 sobre ella mientras esta criatura permanezca en el campo de batalla.

- “Injertar N” significa “Este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él” y “Siempre que otra criatura entre, si este permanente tiene un contador +1/+1 sobre él, puedes mover un contador +1/+1 de este permanente a esa criatura”.
  - El cambio de control se mantiene mientras la Manipuladora citoplástica siga en el campo de batalla. No termina si la criatura pierde todos sus contadores +1/+1, si deja de ser una criatura o si la Manipuladora citoplástica se endereza.
  - Si la habilidad se activa y la Manipuladora citoplástica deja el campo de batalla antes de que se resuelva, la habilidad no hace nada. La criatura objetivo permanecerá bajo el control de su controlador actual.
- 

Mantocenizo de la plaga sombría (Splinter, en las sombras)  
{3}{B}  
Criatura legendaria — Brujo rata  
3/4  
Siempre que Splinter ataque o bloquee, las otras Ratas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Ratas que controlas.  
Al comienzo de tu paso final, puedes moler cuatro cartas.  
Si lo haces, regresa hasta dos cartas de criatura Rata de tu cementerio a tu mano.

- El valor de X se determina en cuanto la primera habilidad se resuelve. La bonificación que otorga no cambiará después de ese momento, aunque lo haga la cantidad de Ratas que controlas.
  - Tú eliges qué cartas de criatura Rata regresar a tu mano en cuanto la última habilidad se resuelve. Puedes elegir cartas de criatura Rata molidas con esta habilidad.
- 

Mayal del conquistador (Arsenal del ronin)  
{2}  
Artefacto — Equipo  
La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada color entre los permanentes que controlas.  
Mientras este Equipo esté anexado a una criatura, tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.  
Equipar {2}.

- La primera habilidad del Mayal del conquistador se actualiza constantemente según cambia la cantidad de colores entre los permanentes que controlas. Si la cantidad de colores disminuye y el daño que estaba marcado sobre la criatura equipada antes en el turno ahora es daño letal, esa criatura es destruida. De manera similar, si su resistencia se convierte en 0, esa criatura va al cementerio de su propietario.

- Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. El Mayal del conquistador no puede dar a una criatura más de +5/+5 (dorado, artefacto e incoloro no son colores).
  - Si el Mayal del conquistador está anexado a una criatura que controlas y activas su habilidad de equipar haciendo objetivo a otra criatura que controlas, no hay ningún momento entre activar esa habilidad y la resolución de la habilidad durante el que no esté anexado a una criatura. Asumiendo que es tu turno, tus oponentes no podrán lanzar hechizos.
- 

Mímico metálico

{2}

Criatura artefacto — Metamorfo

2/1

En cuanto esta criatura entre, elige un tipo de criatura.

Esta criatura es del tipo elegido además de sus otros tipos.

Cada otra criatura que controlas del tipo elegido entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Mímico metálico entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La segunda habilidad del Mímico metálico se comienza a aplicar inmediatamente.
  - Debes elegir un tipo de criatura existente. “Artefacto” y “Vehículo” no son tipos de criatura.
  - Las criaturas del tipo elegido que entren al campo de batalla a la vez que el Mímico metálico no entrarán con un contador +1/+1 adicional.
  - Aunque el Mímico metálico es un Metamorfo, las otras criaturas Metamorfo que controlas no obtendrán un contador +1/+1 a menos que eligieras Metamorfo en cuanto el Mímico metálico entró al campo de batalla. Si lo haces, esa criatura debe entrar al campo de batalla como un Metamorfo para obtener un contador +1/+1. No obtendrá un contador +1/+1 si entra al campo de batalla como una copia de una criatura que no sea Metamorfo.
- 

Olas de agresión

{3} {R/W} {R/W}

Conjuro

Endereza todas las criaturas que atacaron este turno.

Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

Desandar.

- Las Olas de agresión enderezan todas las criaturas que atacaron este turno, no solo las que atacaron durante la fase de combate más reciente.
- Si de alguna manera no es una fase principal cuando se resuelven las Olas de agresión, todo lo que harán es enderezar todas las criaturas que atacaron ese turno. No se creará ninguna nueva fase.
- “Desandar” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta de tierra como coste adicional para lanzarla”.
- Lanzar una carta con su habilidad de desandar funciona igual que lanzar cualquier otro hechizo, con dos excepciones: la lanzas desde tu cementerio, en vez de tu mano, y debes descartar una carta de tierra como coste adicional.

- Lanzar una carta con la habilidad de desandar desde tu cementerio sigue las reglas normales sobre cuándo lanzarla.
  - Cuando un hechizo con la habilidad de desandar que lanzas desde tu cementerio se resuelve, no se resuelve o es contrarrestado, regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarlo.
  - Si el jugador activo lanza un hechizo que tiene la habilidad de desandar, ese jugador puede lanzar esa carta de nuevo después de que se resuelva, antes de que otro jugador pueda remover la carta del cementerio. El jugador activo tiene la prioridad después de que el hechizo se resuelva, por lo que puede lanzar inmediatamente un hechizo nuevo. Como lanzar una carta con la habilidad de desandar desde el cementerio mueve esa carta a la pila, nadie tendrá la oportunidad de afectarla mientras siga en el cementerio.
- 

Plaga de alimañas

{6}{B}

Conjuro

Comenzando contigo, cada jugador puede pagar cualquier cantidad de vidas. Repite este proceso hasta que ninguno pague vidas. Cada jugador crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 por cada vida que pagó de esta manera.

- En un juego de N jugadores, el proceso termina cuando los N jugadores en secuencia (comenzando contigo) elijan no pagar vidas. No termina la primera vez que un jugador elija no pagar vidas. Si un jugador elige no pagar vidas, pero el proceso continúa, ese jugador puede pagar vidas la próxima vez que le toque.
  - La cantidad de vidas que puede pagar un jugador debe ser igual o menor que el total de vidas de ese jugador; no puedes pagar vidas que no tienes.
  - Si un jugador decide pagar vidas, su total de vidas disminuye inmediatamente. Esto afectará a cuántas vidas puede pagar ese jugador la próxima vez que le toque. Por ejemplo, si un jugador elige pagar vidas tres veces distintas durante este proceso, eso cuenta como tres pérdidas de vidas distintas, no como una.
  - Una vez detenido el proceso, se calcula la cantidad total de vidas que pagó cada jugador de esta manera. Esa será la cantidad de fichas que recibirá cada jugador. Todas las fichas entran al mismo tiempo.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, cada jugador de un equipo puede pagar vidas. El total de vidas del equipo se ajusta entre la decisión de ambos jugadores.
- 

Ritmo de los salvajes

{1}{R}{G}

Encantamiento

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

Las criaturas que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de insurgencia.

- “Insurgencia” significa: “Puedes hacer que este permanente entre con un contador +1/+1 adicional sobre él. Si no lo haces, gana la habilidad de prisa”.
- Si el Ritmo de los salvajes deja el campo de batalla al mismo tiempo que una criatura que no sea ficha entra (muy probablemente porque esa criatura tiene un efecto de reemplazo que modifica cómo entra, como el de la Esfinge rescatadora del lanzamiento *La Guerra de la Chispa*), esa criatura seguirá obteniendo un contador +1/+1 o ganando la habilidad de prisa.

---

Temporada duplicadora

{4} {G}

Encantamiento

Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.

Si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, pone el doble de esa cantidad de contadores sobre ese permanente.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de la Temporada duplicadora. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- La Temporada duplicadora afecta a los permanentes que entran con contadores.
- Los planeswalkers entrarán con el doble de la cantidad normal de contadores de lealtad. Sin embargo, si activas una habilidad cuyo coste hace que pongas contadores de lealtad sobre un planeswalker, la cantidad que pones no se duplica. Esto se debe a que esos contadores se ponen como un coste, no como un efecto.
- Las batallas entrarán con el doble de la cantidad normal de contadores de defensa.
- Si hay dos copias de la Temporada duplicadora en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es cuatro veces la cantidad original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es ocho veces la cantidad original, etcétera.

---

Todos serán uno

{3} {R} {R}

Encantamiento

Siempre que pongas uno o más contadores sobre un permanente o jugador, este encantamiento hace esa misma cantidad de daño al oponente o a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

- La habilidad de Todos serán uno se disparará en cualquier momento en el que pongas uno o más contadores sobre un permanente o jugador. Puede ser debido a que un hechizo o habilidad se resuelva, a que un permanente que controlas entre al campo de batalla con contadores o a que el daño de combate provenga de una fuente con las habilidades de tóxico, infectar o debilitar.
- Si más de una criatura con la habilidad de tóxico hace daño de combate a un jugador al mismo tiempo, esos contadores se ponen como un solo evento y la habilidad se dispara una vez.

---

## NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*:

Arcade Cabinet (Máquina recreativa)

{3}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta cuatro criaturas objetivo.

{2}, {T}, sacrificar una ficha: Duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre la criatura objetivo.

- Para duplicar la cantidad de un tipo de contador sobre un permanente, pon una cantidad de ese tipo de contador sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- 

Bebop, Skull & Crossbones (Bebop, pirata gorrino)

{1}{B}

Criatura legendaria — Mutante jabalí

2/1

Camarada de Rocksteady, Mutant Marauder. (*Cuando esta criatura entre, el jugador objetivo puede poner a Rocksteady en su mano desde su biblioteca y luego barajar.*)

Toque mortal.

Siempre que Bebop haga daño de combate a un jugador, puedes robar X cartas, donde X es la cantidad de contadores sobre Bebop. Si lo haces, pierdes X vidas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Bebop.
- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo (que puede verse afectado por efectos como el de la Estrangulación) busca en su biblioteca y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Bebop, Skull and Crossbones y Rocksteady, Mutant Marauder son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con negro y/o verde en sus identidades de color, pero no cartas blancas, azules ni rojas.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21

puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.

- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
  - La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.
- 

**Big Mother Mouser (Gran madre ratonera)**

{4}

Criatura artefacto — Robot

0/0

Esta criatura entra con dos contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que esta criatura ataque, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando esta criatura muera, crea una cantidad de fichas de criatura artefacto Robot incoloras 1/1 igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
  - Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre Big Mother Mouser al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea de 0 o menos (o que el daño marcado sobre ella sea letal), se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de fichas de Robot que se crearán. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre Big Mother Mouser y obtiene cuatro contadores -1/-1, crearás tres fichas de Robot. Eso es porque la última habilidad de Big Mother Mouser verifica la existencia de Big Mother Mouser justo antes de dejar el campo de batalla, y en ese momento todavía tiene esos contadores sobre ella.
- 

**Dimension X Pizzasaur (Pizzasaurio de la dimensión X)**

{3} {B}

Criatura artefacto — Mutante alienígena comida

2/1

Cuando esta criatura entre, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Cuando lo hagas, destruye hasta una criatura objetivo con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores entre los permanentes que controlas.

{2}, {T}, sacrificar esta criatura: Ganas 3 vidas y cada oponente pierde 3 vidas.

- No eliges un segundo objetivo para la primera habilidad de Dimension X Pizzasaur cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo 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.
-

Donatello, the Brains (Donatello, el Cerebro)

{2}{U}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

2/4

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha de Mutágeno.

Camarada—Seleccionar personaje. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen esta habilidad.*)

- La ficha de Mutágeno adicional no tendrá ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como “girada” o “exilia esa ficha al final del combate”) se aplica tanto a las fichas originales como a la ficha de Mutágeno.
  - No hace falta que controles el hechizo o habilidad que crea las fichas, pero tienes que ser quien crea las fichas para que la primera habilidad de Donatello se aplique.
- 

Double Jump (Doble salto)

{1}{U}

Instantáneo

Pon un contador de volar sobre la criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, tiene una fuerza y resistencia base de 5/5.

//

Flying Kick (Patada voladora)

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

//

Fusionar. (*Puedes lanzar una o las dos mitades de esta carta desde tu mano.*)

- Double Jump sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de la Técnica de Karai, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Si cualquier objetivo es un objetivo ilegal en cuanto Flying Kick se resuelva, la criatura que controlas no hará daño.
- Si estás lanzando una carta partida con la habilidad de fusionar desde cualquier zona que no sea tu mano, no puedes lanzar ambas mitades. Solo podrás lanzar una de ellas.
- Para lanzar un hechizo partido fusionado, paga ambos costes de maná. Mientras el hechizo esté en la pila, su valor de maná es la cantidad total de maná de ambos costes.
- Cuando se resuelve un hechizo partido fusionado con varios objetivos, trátalo como si fuera cualquier otro hechizo con varios objetivos. Si todos los objetivos son ilegales cuando el hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal en ese momento, el

hechizo se resuelve, pero un objetivo ilegal no puede realizar ninguna acción ni ser el objetivo de ninguna acción.

- Cuando un hechizo partido fusionado se resuelve, sigue primero las instrucciones de la mitad izquierda y luego las de la mitad derecha.
  - En la pila, un hechizo partido que no se fusionó solo tiene las características y valor de maná de esa mitad. La otra mitad se trata como si no existiera.
  - Algunas cartas partidas con la habilidad de fusionar tienen dos mitades monocolors de colores distintos. Si se lanza una carta así como un hechizo partido fusionado, el hechizo resultante es multicolor. Si solo se lanza una mitad, el hechizo es del color de esa mitad. Mientras no esté en la pila, una carta así es multicolor.
  - Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta, el jugador puede elegir el nombre de cualquiera de las mitades de una carta partida, pero no ambos. Una carta partida tiene el nombre elegido si uno de sus dos nombres coincide con el nombre elegido.
  - Si lanzas una carta partida con la habilidad de fusionar desde tu mano sin pagar su coste de maná, puedes elegir usar su habilidad de fusionar y lanzar ambas mitades sin pagar sus costes de maná.
- 

Endless Foot Assault (Asalto interminable del Pie)

{2}{W}

Encantamiento

Escuadra {1}{W}. (*Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {1}{W} tantas veces como quieras. Cuando este encantamiento entre, crea esa cantidad de fichas que son copias de él.*)

Siempre que ataques, por cada oponente, crea una ficha de criatura Ninja negra 1/1 que está girada y atacando a ese jugador.

- Puedes pagar el coste de escuadra tantas veces como quieras. Crearás una ficha que es una copia de ese permanente por cada vez que pagaste 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 el permanente 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 el permanente 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.
  - Las fichas se crearán por cada uno de tus oponentes, no solo por los oponentes a quienes atacaste.
  - Aunque las fichas creadas por la última habilidad están atacando, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esas fichas entren atacando.
-

Fast Forward

{4}{R}

Conjuro

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente al que atacaste este turno.

Incita a todas las criaturas que controlan tus oponentes.

*(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Fast Forward). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 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 no tiene por qué 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.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

Foot Chopper (Helicóptero del Pie)

{1}{B}

Artefacto — Equipo

Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura

Ninja negra 1/1 y luego anéxale este Equipo.

La criatura equipada tiene la habilidad de volar.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarla. Si lo haces, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza.

Equipar {2}.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas con la tercera habilidad de Foot Chopper.
-

Here Comes a New Hero! (¡Llega un nuevo héroe!)

{X} {2} {U}

Conjuro

El jugador objetivo roba X cartas. Crea una ficha que es una copia de hasta una criatura objetivo con valor de maná de X o menos.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0. Esto también se aplica al calcular el valor de maná de una criatura en el campo de batalla para determinar si la criatura es un objetivo legal para este hechizo o no.
- Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura que copia la ficha tenía habilidades del tipo “cuando [esta criatura] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con”.

---

Heroes in a Half Shell (Héroes caparazudos)

{W} {U} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

5/5

Vigilancia, amenaza, arrolla, prisa.

Siempre que una o más Tortugas, Ninjas y/o Mutantes que controlas hagan daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre cada una de esas criaturas y roba una carta.

- Si las criaturas que controlas hacen daño de combate a varios jugadores al mismo tiempo, la última habilidad de Heroes in a Half Shell se disparará por cada uno de esos jugadores. Cuando una de esas habilidades se resuelve, pondrá contadores solo sobre las Tortugas, Ninjas y/o Mutantes que hayan hecho daño de combate al jugador correspondiente.

---

Hidden Hideout (Escondijo encubierto)

Tierra

Esta tierra entra girada.

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

{2}, {T}: La criatura objetivo que controlas con un contador sobre ella gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Si tienes dos comandantes, la primera habilidad de Hidden Hideout agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.

- Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la primera habilidad de Hidden Hideout no produce maná. No produce {C}.
  - Si no tienes un comandante, la primera habilidad de Hidden Hideout no produce maná.
- 

High Score (Récord de puntuación)

{2}{G}

Encantamiento

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre ella. Al comienzo de tu paso final, roba una carta si controlas una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas en el campo de batalla.

- Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.
  - En el caso de que controles más de una copia de High Score, cada una de las copias que controles aumentará en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre una criatura que controlas (¡pero deja hueco para los demás en el podio!).
- 

Irma, Part-Time Mutant (Irma, mutante ocasional)

{2}{U}

Criatura legendaria — Metamorfo mutante humano

1/1

Al comienzo del combate en tu turno, Irma se convierte en una copia de hasta una otra criatura objetivo que controlas, excepto que su nombre es Irma, Part-Time Mutant y tiene esta habilidad. Luego pon un contador +1/+1 sobre ella.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la habilidad de Irma. Sin embargo, si lo haces y la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad de Irma intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Irma no se convertirá en una copia de nada y no pondrás un contador +1/+1 sobre ella.
  - Irma copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, pero con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, Irma se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura (pero con las excepciones detalladas).
  - Como Irma no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de otra criatura, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre” o “[Esta criatura] entra con” de la criatura copiada no se aplicará.
-

Krang, the All-Powerful (Krang el Todopoderoso)

{4}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot utrom

3/3

Si un jugador que roba una carta hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Siempre que un jugador robe su segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre Krang.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La primera habilidad de Krang no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.

---

Level Up (Subir de nivel)

{1}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando esta Aura entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura encantada.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella. Luego, si tiene una fuerza de 10 o más, roba una carta”.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

---

Raphael, the Muscle (Raphael, el Músculo)

{4}{R}

Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante

4/4

Duplica todo el daño que fueran a hacer las criaturas que controlas con contadores sobre ellas.

Cuando Raphael entre, crea una ficha de Mutágeno.

Camarada—Seleccionar personaje. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen esta habilidad.*)

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Raphael no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.

- Si otros efectos modifican la cantidad de daño que fuera a hacer una criatura que controlas con contadores sobre ella (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de la habilidad de Raphael). Si todo el daño se previene, el efecto de Raphael ya no se aplica.
  - Si el daño hecho por una criatura que controlas con contadores sobre ella se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.
- 

Ray Fillet, Wave Warrior (Ray Fillet, combatiente de la corriente)

{2}{U}

Criatura legendaria — Mutante pez

0/2

Vuela.

Evolucionar. (*Siempre que una criatura que controlas entre, 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 una criatura que controlas con un contador sobre ella haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- 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 que controlas entre, 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 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 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 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 entran dos criaturas 3/3 que controlas, 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 intente 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 entra una criatura 1/3 que controlas, la habilidad de evolucionar se disparará porque su resistencia es mayor. 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.

---

Roadkill Rodney

{2}

Criatura artefacto — Robot

2/1

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

Toque mortal.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Mutágeno.

- Puedes pagar el coste de escuadra tantas veces como quieras. Crearás una ficha que es una copia de ese permanente por cada vez que pagaste 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 el permanente 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 el permanente 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.
- 

Rocksteady, Mutant Marauder (Rocksteady, malhechor mutante)

{2}{G}

Criatura legendaria — Mutante rinoceronte

3/3

Camarada de Bebop, Skull & Crossbones. (*Cuando esta criatura entre, el jugador objetivo puede poner a Bebop en su mano desde su biblioteca y luego barajar.*)

Arrolla.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo (que puede verse afectado por efectos como el de la Estrangulación) busca en su biblioteca y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una

carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Bebop, Skull and Crossbones y Rocksteady, Mutant Marauder son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con negro y/o verde en sus identidades de color, pero no cartas blancas, azules ni rojas.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.

---

Shredder, Shadow Master (Shredder, maestro de las sombras)

{3}{B}{B}

Criatura legendaria — Ninja humano

5/5

Siempre que Shredder ataque a un jugador, por cada otro oponente, crea una ficha que es una copia de Shredder girada y atacando a ese jugador, excepto que no es legendaria. Sacrifica esas fichas al final del combate.

Siempre que Shredder haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- Las fichas que son copias tendrán las habilidades de Shredder.
- Las fichas no copian si Shredder está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copian efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si Shredder deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, las fichas entrarán igualmente como una copia de Shredder usando los valores copiables de Shredder de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que Shredder se convierta en una copia de otra cosa mientras su primera habilidad está en la pila, pero antes de que se resuelva, las fichas entrarán como una copia de lo que sea que esté copiando Shredder.

- Aunque las fichas que son copias creadas por la primera habilidad de Shredder entran atacando, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esas fichas entren atacando.
- 

Super Combo (Supercombo)

{1}{G}

Conjuro

Reproducir {2}. (*Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.*)

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.
  - Si cualquier objetivo es un objetivo ilegal en cuanto Super Combo se resuelve, la criatura que controlas no hará daño debido al efecto de esa copia de Super Combo.
- 

Tempestra, Dame of Games (Tempestra, dama de los juegos)

{1}{R}

Criatura legendaria — Ilusión elemental

1/3

{2}{R}, {T}, sacrificar un artefacto: Crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que controlas, excepto que no es legendaria. Gana la habilidad de prisa.

Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, pero con la excepción detallada (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura (pero con la excepción detallada).
  - Si la criatura que copia la ficha tenía habilidades del tipo “cuando [esta criatura] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con”.
- 

## **NOTAS DE LAS CARTAS ESPECÍFICAS DE *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* TURTLE TEAM-UP:**

April O’Neil, Human Element (April O’Neil, elemento humano)

{3}{U}

Criatura legendaria — Detective humano

2/5

Siempre que un jugador lance un hechizo de artefacto, de instantáneo o de conjuro, creas una ficha de Mutágeno.

(*Es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

- La habilidad de April se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- 

Casey & Raph, Hotheads (Casey y Raph, impulsivos)

{4}{R}

Criatura legendaria — Humano tortuga ninja mutante

4/4

Cuando Casey & Raph entran, elige uno o ambos. Cada modo debe hacer objetivo a un jugador distinto.

- El jugador objetivo exilia la primera carta de su biblioteca. Hasta el próximo paso final de ese jugador, puede jugar esa carta sin pagar su coste de maná.
- El jugador objetivo crea dos fichas de Tesoro.

- El objetivo del primer modo debe seguir todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puede jugarla durante su fase principal mientras la pila esté vacía y solo si le quedan tierras por jugar.
  - 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 el hechizo.
- 

Casey Jones, Asphalt Hooligan (Casey Jones, vándalo del asfalto)

{2}{R}

Criatura legendaria — Berserker humano

2/2

Daña dos veces. (*Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.*)

{4}: Duplica la fuerza de Casey Jones hasta el final del turno. Cualquier jugador puede activar esta habilidad.

- Para duplicar la fuerza de Casey Jones, obtiene +X/+0, donde X es su fuerza cuando su última habilidad se resuelve.
-

Leonardo, Worldly Warrior (Leonardo, peleador preparado)  
{7}{W}  
Criatura legendaria — Tortuga ninja mutante  
5/5  
Afinidad por criaturas. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas.*)  
Daña dos veces. (*Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.*)

- Se actualizó el texto de Oracle de esta carta. En concreto, su primera habilidad ahora es afinidad por criaturas, tal y como se indica arriba.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Leonardo). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Mona Lisa, Ever Adaptable (Mona Lisa, siempre adaptable)  
{3}{G}  
Criatura legendaria — Mutante lagarto  
4/4  
Siempre que un jugador lance un hechizo de criatura, creas una ficha de Mutágeno. (*Es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.*)

- La habilidad de Mona Lisa se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- 

Prehistoric Turtlesaurus (Tortugasaurio prehistórico)  
{4}{G}  
Criatura — Dinosaurio tortuga ninja mutante  
4/5  
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con un contador +1/+1 sobre ella.  
Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Prehistoric Turtlesaurus). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Splinter, Aging Champion (Splinter, campeón provecto)

{2}{W}

Criatura legendaria — Rata ninja mutante

2/2

Cuando Splinter entre, destruye hasta una criatura girada objetivo.

Cuando Splinter deje el campo de batalla, tú y otro jugador objetivo roban una carta.

- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad de Splinter intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- 

Study the Classics (Leer los clásicos)

{2}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- 

Utrom Monitor (Supervisor utrom)

{4}{U}

Criatura artefacto — Científico utrom

3/3

Afinidad por artefactos. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.*)

Vuela. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar o alcance.*)

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la afinidad por artefactos). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

© 2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir y Lorwyn son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2026 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.