

Notas de la colección *Asesinatos en la mansión Karlov*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 2 de noviembre de 2023

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

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Asesinatos en la mansión Karlov* con el código de la colección MKM están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan* y *Asesinatos en la mansión Karlov*.

Las cartas de Commander de *Asesinatos en la mansión Karlov* con el código de la colección MKC numeradas del 1 al 48 (y sus versiones alternativas del 312 al 358) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección MKC numeradas del 53 al 311 son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Las cartas nuevas del producto *Ravnica: Clue Edition (Ravnica: Cluedo Edition)* con el código de la colección CLU numeradas del 1 al 6 y del 12 al 51 están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección CLU numeradas del 7 al 11 y del 52 al 283 son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Las cartas de *invitados especiales* son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay 10 invitados especiales en *Asesinatos en la mansión Karlov*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Todas las cartas obtenidas de un sobre de juego de *Asesinatos en la mansión Karlov* en un evento de Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento Booster Draft. Esto puede incluir cartas de *invitados especiales* o cartas de *la Lista*.

Busca en 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 para obtener más información sobre la variante Commander.

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

Mecánica que regresa: cartas boca abajo
Nueva habilidad de palabra clave: disfrazarse
Nueva acción de palabra clave: enmascarar

Toda historia policíaca que se precie tiene identidades secretas, ¡y las cartas boca abajo son las identidades secretas de *Magic! Asesinatos en la mansión Karlov* tiene dos palabras clave que ponen boca abajo cartas: *disfrazarse* y *enmascarar*.

Quebrantacódigos fugitivo

{1}{R}

Criatura — Bribón trasgo

2/1

Destreza, prisa.

Disfrazarse {5}{R}. Este coste se reduce en {1} por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)

Cuando el Quebrantacódigos fugitivo se ponga boca arriba, descarta tu mano y luego roba tres cartas.

- Una habilidad de disfrazarse te permite lanzar una carta boca abajo pagando {3} y anunciando que vas a usar una habilidad de disfrazarse. En cualquier momento en el que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente boca abajo con la habilidad de disfrazarse por su coste de disfrazarse.
- El hechizo boca abajo no tiene coste de maná y tiene un valor de maná de 0. Cuando lances un hechizo boca abajo, ponlo en la pila boca abajo para que los demás jugadores no sepan qué es y paga {3} para lanzarlo. Esto es un coste alternativo.
- El hechizo de criatura es un hechizo de criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. La criatura resultante es una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Tanto el hechizo como la criatura resultante son incoloros y tienen un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al hechizo o a la criatura siguen pudiendo otorgarles cualquier característica que no tengan o cambiar las características que tengan.
- En cualquier momento en que tengas la prioridad, puedes poner boca arriba la criatura que está boca abajo si muestras su coste de disfrazarse y lo pagas. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella. Solo se puede poner boca arriba de esta manera un permanente que esté boca abajo, no un hechizo.

Gabardina críptica

{2} {U}

Artefacto — Equipo

Cuando la Gabardina críptica entre al campo de batalla, enmascara la primera carta de tu biblioteca y luego anéxale la Gabardina críptica. *(Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

La criatura equipada obtiene +1/+0 y no puede ser bloqueada.

{1} {U}: Regresa la Gabardina críptica a la mano de su propietario.

- Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura boca abajo 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle cualquier característica que no tenga o cambiar las características que tenga.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente enmascarado que controlas mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una criatura enmascarada fuera a tener la habilidad de disfrazarse (o metamorfosis) al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de disfrazarse (o metamorfosis).
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de disfrazarse o metamorfosis, una criatura enmascarada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Si una carta de dos caras se enmascara, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.

Notas generales sobre cartas boca abajo:

- Lanzar un hechizo de criatura boca abajo con una habilidad de metamorfosis ahora requiere que declares que estás usando una habilidad de metamorfosis (probablemente ya lo hicieras antes, pero ahora es un requisito para poder distinguir las habilidades de metamorfosis y disfrazarse).
- Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo.
- Si una criatura boca abajo pierde sus habilidades, no se puede poner boca arriba con la habilidad de disfrazarse porque ya no tendrá la habilidad de disfrazarse (o el coste de disfrazarse) cuando esté boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente y las Auras o

Equipos que estuvieran anexados a él no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.

- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a cualquier zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. De manera similar, si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. El orden en el que entraron al campo de batalla debería quedar claro, así como qué habilidad causó que estuvieran boca abajo (esto incluye las habilidades de disfrazarse, enmascarar y, en juegos con cartas más antiguas, metamorfosis y manifestar, así como unos cuantos otros efectos que ponen las cartas boca abajo). Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán porque, aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.

Nuevo tipo de encantamiento: Caso

¿Un asesinato, dices? Estás de suerte: ¡hay muchos detectives en Rávnica para resolver *Casos*! Te harán caso, desde luego. Pero vamos al caso, porque seguramente puedas ayudarlos. Tenemos aquí unos cuantos Casos pendientes. Si puedes resolverlos, nuestros ciudadanos más agradecidos te lo recompensarán.

Caso del pulso carmesí

{2} {R}

Encantamiento — Caso

Cuando este Caso entre al campo de batalla, descarta una carta y luego roba dos cartas.

Resolver — No tienes cartas en la mano. (*Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.*)

Resuelto — Al comienzo de tu mantenimiento, descarta tu mano y luego roba dos cartas.

- Cada Caso tiene dos habilidades de palabra clave especiales: *resolver* y *resuelto*.
- “Resolver — [Condición]” significa “Al comienzo de tu paso final, si [condición] y este Caso no está resuelto, se resuelve este Caso”.
- El significado de “resuelto” es distinto según el tipo de habilidad que lo sigue. “Resuelto — [Habilidad activada]” significa “[Habilidad activada]. Activa esto solo si este Caso está resuelto”. Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”.
- “Resuelto — [Habilidad disparada]” significa “[Habilidad disparada]. Esta habilidad solo se dispara si este Caso está resuelto”. Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.

- “Resuelto — [Habilidad estática]” significa “Mientras este Caso esté resuelto, [habilidad estática]”. Las habilidades estáticas se escriben como declaraciones, como “Las criaturas que controlas obtienen +1/+1” o “Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro”.
- “Resolver” habilidades verificará su condición dos veces: cuando la habilidad se intente disparar y cuando se resuelva. Si la condición no se cumple al comienzo de tu paso final, la habilidad no se disparará. Si la condición no se cumple cuando la habilidad se resuelve, el Caso no se resolverá.
- Una vez que un Caso está resuelto, queda resuelto hasta que deje el campo de batalla.
- Los Casos no pierden sus otras habilidades cuando están resueltos.
- Estar resuelto en sí no forma parte de los valores copiables de un permanente. Un permanente que se convierte en una copia de un Caso resuelto no está resuelto. Un Caso resuelto que de alguna manera se convierte en una copia de un Caso distinto permanece resuelto.

Nueva acción de palabra clave: recabar pruebas

En Rávnica no resolvemos casos con corazonadas. Los detectives futuros como tú van a *recabar pruebas* para averiguar lo que pasó. Para “recabar pruebas N”, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de N o más.

Inspectora de Vitu-Ghazi

{1}{G}

Criatura — Detective elfo

1/3

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.*)

Alcance.

Cuando la Inspectora de Vitu-Ghazi entre al campo de batalla, si recabaste pruebas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y ganas 2 vidas.

- Si no puedes exiliar suficientes cartas para llegar al valor de maná necesario o superarlo, no puedes elegir recabar pruebas.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar acciones hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de tu cementerio para impedirte que recabes pruebas.

Nueva acción de palabra clave: sospechar

Conque sabes quién fue, ¿eh? No tienes por qué interrogarlos aún; puedes *sospechar* de quien quieras. Ciertos hechizos y habilidades te permitirán sospechar de una criatura. Las criaturas sospechosas tienen la habilidad de amenaza y no pueden bloquear.

Presunto implicado

{3} {R}

Criatura — Bribón humano

2/2

Cuando el Presunto implicado entre al campo de batalla, sospecha de él. Crea una ficha de criatura Detective blanca y azul 2/2. *(Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

- Cuando un efecto sospecha de una criatura, esta se convierte en sospechosa. Gana la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede bloquear” mientras sea sospechosa. Sigue siendo sospechosa hasta que deje el campo de batalla u otro efecto haga que ya no sea sospechosa.
- Si una criatura sospechosa pierde todas las habilidades, perderá la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede bloquear”, pero no dejará de ser sospechosa.
- Ser sospechoso/a no es un valor copiable. Si un permanente se convierte en una copia de una criatura sospechosa, no se sospechará de él.
- Si una criatura ya es sospechosa, sospechar de ella de nuevo no tendrá ningún efecto.
- No hay límite para la cantidad de criaturas que pueden ser sospechosas a la vez. Sospechar de una nueva criatura no hace que las otras criaturas dejen de ser sospechosas.

Mecánica que regresa: fichas de Pista

Acción de palabra clave que regresa: investigar

¿Pero cómo sabes quién fue? Como ya he dicho antes, con solo corazonadas no vale. Hay que buscar al menos una pista. Cuantas más mejor, claro. Siempre que *investigues*, creas una ficha de Pista.

Investigadora de casos sin resolver

{3} {U}

Criatura — Detective espíritu

3/3

Vuela.

Cuando la Investigadora de casos sin resolver muera, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- Pista es un tipo de artefacto. Aunque aparezca en algunas cartas con otros tipos de permanente, nunca es un tipo de criatura, un tipo de tierra ni nada más que un tipo de artefacto.
- Si un efecto se refiere a una Pista, significa cualquier artefacto Pista, no solo una ficha de artefacto Pista. Por ejemplo, puedes sacrificar la Llave ajustable para pagar la habilidad activada de Alquist Proft, indagador profesional.
- No puedes sacrificar una Pista para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Pista para activar su propia habilidad y también para activar la habilidad de Alquist Proft, indagador profesional.
- Algunos hechizos y habilidades que investigan 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 Pista.
- Algunas habilidades se disparan “siempre que sacrifiques una Pista”. Esas habilidades se disparan siempre que sacrifiques una Pista por cualquier motivo, no solo por activar la habilidad activada de una Pista.

Mecánica que regresa: cartas partidas

Los detectives de Rávnica tienen que tomar muchas decisiones, ¡y tú también cuando lances cartas partidas! Cada carta partida tiene dos caras, y cada cara representa un hechizo que puedes lanzar.

Cese
{1} {B/G}
Instantáneo
Exilia hasta dos cartas objetivo de un mismo cementerio.
El jugador objetivo gana 2 vidas y roba una carta
//
Desista
{4} {G/W} {G/W}
Conjuro
Destruye todos los artefactos y encantamientos.

- Para lanzar una carta partida, eliges una mitad para lanzarla. No es posible lanzar las dos mitades de ninguna carta partida de esta colección.
- Las cartas partidas tienen dos caras de carta en una única carta. Las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Cese // Desista cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Las características de una carta partida son una combinación de sus dos mitades mientras no está en la pila. Por ejemplo, Cese // Desista tiene un valor de maná de 8 mientras está en tu biblioteca. Si un efecto te permite buscar en tu biblioteca una carta con un valor de maná de 4 o menos, no podrás encontrar la carta Cese // Desista.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo las características de la mitad que lances. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 2 o menos de entre las cartas en tu cementerio, podrás lanzar el hechizo Cese de esta manera, pero no el hechizo Desista.

Mecánica que regresa: suspender

Los mazos de Commander de *Asesinatos en la mansión Karlov* incluyen cartas con la mecánica de *suspender*, que te permite pagar un coste reducido y exiliar una carta durante unos turnos para lanzarla más adelante. La habilidad de *suspender* se ha actualizado con este lanzamiento: cuando el último contador de tiempo se remueva de una carta suspendida, lanzar ese hechizo será opcional. Si no lo lanzas, permanecerá en el exilio de forma indefinida.

Vigilante temporal

{5}{U}

Criatura — Esfinge

6/6

Vuela, rebatir {3}.

Siempre que remuevas un contador de tiempo del Vigilante temporal mientras está exiliado, escruta 1.

Suspender 6—{1}{U}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, puedes pagar {1}{U} y exiliarla con seis contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que te da la opción de lanzar la carta cuando se remueve el último contador de tiempo.
- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, los efectos que modifiquen el momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te impida lanzarla (como la habilidad del Mago entrometido) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con la habilidad de suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Las cartas exiliadas con la habilidad de suspender se exilian boca arriba.
- Exiliar una carta con la habilidad de suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el hechizo requiere objetivos, dichos objetivos se eligen cuando el hechizo se lanza, no cuando se exilia.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Debido a un cambio reciente en las reglas de suspender, ya no es necesario que lances la carta suspendida en cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve. En vez de eso, en cuanto la segunda habilidad disparada se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta. Si no lanzas la carta, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con la habilidad de suspender, no puedes elegir lanzarla pagando costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El valor de maná de un hechizo lanzado sin pagar su coste de maná se determina por su coste de maná, aunque no se haya pagado.
- Una criatura lanzada usando la habilidad de suspender entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa. Tendrá la habilidad de prisa hasta que otro jugador gane su control (en casos poco habituales, otro jugador puede ganar el control del propio hechizo de criatura. Si se da el caso, la criatura no entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa).

Acción de palabra clave que regresa: incitar

Tanto los mazos de Commander de *Asesinatos en la mansión Karlov* como *Ravnica: Clue Edition (Ravnica: Cluedo Edition)* tienen cartas que *incitan* a criaturas. ¿Alguien deja a sus criaturas ahí quietecitas para bloquear? ¡Dales un “empujoncito” para que ataquen!

Devorador de devastación

{5} {R} {R}

Criatura — Elemental

3/3

Vuela.

Cuando el Devorador de devastación entre al campo de batalla, por cada oponente, incita a hasta una criatura objetivo que controla ese oponente. Pon X contadores +1/+1 sobre el Devorador de devastación, donde X es la fuerza total de las criaturas incitadas de esta manera.

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *ASESINATOS EN LA MANSIÓN KARLOV*

Acusación dramática

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Acusación dramática entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

{U} {U}: Baraja la criatura encantada en la biblioteca de su propietario.

- Solo el controlador de la Acusación dramática puede activar su habilidad.
-

Agotamiento del alma

{3} {B}

Encantamiento

Destello.

Cuando el Agotamiento del alma entre al campo de batalla, la criatura objetivo obtiene -4/-4 hasta el final del turno.

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si varias cartas de criatura dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad del Agotamiento del alma se disparará una sola vez.
-

Ajetreo

{U/R}

Instantáneo

La criatura objetivo ataca o bloquea este turno si puede.

//

Trajín

{4} {R/G} {R/G}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Puedes poner una criatura que controlas boca arriba.

- Si la criatura hecha objetivo por Trajín está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar ni bloquear, no atacará ni bloqueará este turno. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque o bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar o bloquear en ese caso.
-

Amuleto de archidruida

{G} {G} {G}

Instantáneo

Elige uno:

- Busca en tu biblioteca una carta de criatura o de tierra y muéstrala. Ponla en el campo de batalla girada si es una carta de tierra. De lo contrario, ponla en tu mano. Luego, baraja.
 - Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.
 - Exilia el artefacto o encantamiento objetivo.
-
- No puedes elegir el segundo modo del Amuleto de archidruida a menos que otro jugador y tú tengan criaturas a las que hacer objetivo.
 - Si eliges el segundo modo y tu criatura no es un objetivo legal en cuanto el Amuleto de archidruida se resuelve, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella y no se hará daño.
 - Si eliges el segundo modo y la criatura que no controlas no es un objetivo legal en cuanto el Amuleto de archidruida se resuelve, pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre tu criatura.

Análisis de salpicaduras de sangre

{B} {R}

Encantamiento

Cuando el Análisis de salpicaduras de sangre entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

Siempre que una o más criaturas mueran, muele una carta y pon un contador de mancha de sangre sobre el Análisis de salpicaduras de sangre. Luego, sacrífcalo si tiene cinco o más contadores de mancha de sangre sobre él. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- El Análisis de salpicaduras de sangre se sacrifica por tener cinco o más contadores de mancha de sangre sobre él solo mientras su segunda habilidad se resuelve. Si pones un quinto contador sobre él de alguna otra forma, no se sacrificará inmediatamente.
 - No eliges una carta de criatura objetivo que regresar de tu cementerio a tu mano en el momento en el que se dispara la segunda habilidad del Análisis de salpicaduras de sangre. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas el Análisis de salpicaduras de sangre de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
 - La habilidad disparada reflexiva del Análisis de salpicaduras de sangre se dispara y regresa una carta de criatura a tu mano solo si lo sacrificas mientras resuelves su segunda habilidad. No se disparará si lo sacrificas por cualquier otra razón.
-

Analizar el polen

{G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 8. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 8 o más.*)

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica. Si recabaste pruebas, en vez de eso, busca en tu biblioteca una carta de criatura o de tierra. Muestra esa carta, ponla en tu mano y luego baraja.

- La habilidad de recabar pruebas de Analizar el polen te permite encontrar una carta de tierra no básica.
-

Anzrag, el Terretope

{2}{R}{G}

Criatura legendaria — Deidad topo

8/4

Siempre que Anzrag, el Terretope sea bloqueado, endereza cada criatura que controlas. Después de esta fase de combate, hay una fase de combate adicional.

{3}{R}{R}{G}{G}: Anzrag debe ser bloqueado cada combate este turno si se puede.

- Si varias criaturas bloquean a Anzrag, el Terretope, su primera habilidad se sigue disparando solo una vez.
 - La primera habilidad de Anzrag, el Terretope se puede disparar varias veces en el mismo turno. Cada vez que se resuelve, creas una fase de combate adicional.
 - Si activas la última habilidad de Anzrag, el Terretope, solo se necesita una criatura para bloquearlo cada combate este turno. Las otras criaturas también pueden bloquearlo, bloquear otras criaturas o no bloquear en absoluto.
 - Si activas la última habilidad de Anzrag, el Terretope, pero cada criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear por cualquier motivo, Anzrag no es bloqueado. Si hay un coste asociado con bloquear a Anzrag, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.
-

Aplazttador de Krenko

{2}{R}{R}

Criatura artefacto — Tóptero insecto

4/4

Vuela, arrolla.

Cuando el Aplazttador de Krenko entre al campo de batalla, por cada jugador, destruye hasta una tierra no básica que controla ese jugador. Por cada tierra destruida de esta manera, su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Ninguna de las tierras no básicas son objetivos de la habilidad disparada del Aplazttador de Krenko.
-

Arma oculta

{1}{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0.

Disfrazarse {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando el Arma oculta se ponga boca arriba, anéxala a la criatura objetivo que controlas.

Equipar {1}{R}.

- Anexar el Arma oculta con su habilidad disparada no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. No pagas maná por anexarla y las restricciones de tiempo para las habilidades de equipar no se aplican.
 - Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Arma oculta permanece en el campo de batalla desanexada.
 - Puedes poner el Arma oculta boca arriba aunque no controles ninguna criatura.
-

Artista de la pirotecnia

{1}{R}

Criatura — Asesino viashino

3/2

Disfrazarse {R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Siempre que la Artista de la pirotecnia u otra criatura que controlas se ponga boca arriba, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

- Si una criatura que se haya puesto boca arriba deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada de la Artista de la pirotecnia, usa la fuerza de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.
-

Asesino por obligación

{3}{U}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Tú controlas la criatura encantada.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 1/1, la habilidad de toque mortal y es un Asesino además de sus otros tipos.

- Asesino por obligación sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de la Llegada propicia, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con

cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

Asesora experimentada

{1}{W}

Criatura — Detective humano

1/3

Siempre que ataques con tres o más criaturas, la Asesora experimentada obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- No importa lo que les ocurra a las criaturas en respuesta. Mientras hayas atacado con al menos tres criaturas, la Asesora experimentada obtendrá +2/+0 igualmente hasta el final del turno cuando su habilidad disparada se resuelva.
-

Atar cabos

{1}{R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo. (*No puedes mirarla.*)

{1}{R}, descartar tu mano, sacrificar Atar cabos: Pon todas las cartas exiliadas con Atar cabos en las manos de sus propietarios.

- Cada copia de Atar cabos que controlas tiene su propio conjunto de cartas exiliadas boca abajo. La última habilidad de Atar cabos solo pone esas cartas en tu mano, no las de ninguna otra copia de Atar cabos.
 - Si Atar cabos deja el campo de batalla antes de que actives su última habilidad, cualquier carta exiliada por su habilidad disparada permanece exiliada boca abajo durante el resto del juego (no puedes mirarla). Si de alguna manera regresas la misma copia de Atar cabos al campo de batalla, será un objeto distinto sin conexión con esas cartas boca abajo.
 - Puedes pagar el coste de “descartar tu mano” incluso si no tienes cartas en la mano.
-

Audiencia con Trostani

{2}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Planta verde 0/1 y luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de fichas de criatura con un nombre distinto que controlas.

- Para determinar la cantidad de fichas de criatura con un nombre distinto que controlas, cuenta cada ficha de criatura que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra ficha de criatura que ya contaste de esta manera.
 - A menos que una ficha sea una copia de otro permanente o haya recibido un nombre explícitamente del efecto que la creó, su nombre es “Ficha de” más los subtipos que se le dieron cuando se creó. Por ejemplo, la ficha de criatura Planta verde 0/1 creada por la Audiencia con Trostani se llama “Ficha de Planta”.
-

Auditora de expedientes judiciales

{2}{W}

Criatura — Detective humano

1/4

Cuando la Auditora de expedientes judiciales entre al campo de batalla y siempre que resuelvas un Caso, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de encantamiento de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar hechizos de Caso.

- La primera habilidad de la Auditora de expedientes judiciales se dispara siempre que una habilidad de “resolver” de un Caso que controlas se resuelve.
-

Aurelia, la Ley Imperante

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Ángel

4/4

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que un jugador ataque con tres o más criaturas, robas una carta.

Siempre que un jugador ataque con cinco o más criaturas, Aurelia, la Ley Imperante hace 3 puntos de daño a cada uno de tus oponentes y tú ganas 3 vidas.

- Para ambas habilidades disparadas, no importa lo que les ocurra a las criaturas atacantes en respuesta. Mientras un jugador haya atacado con al menos la cantidad de criaturas apropiadas, los efectos de las habilidades disparadas de Aurelia seguirán ocurriendo.
-

Avaricia desleal

{1}{W}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura que hizo daño este turno.

Roba tres cartas. Cada oponente pierde 3 vidas y tú ganas 3 vidas.

- Puedes sacrificar cualquier criatura que controlas que hiciese daño este turno para pagar el coste adicional de la Avaricia desleal, incluso si el permanente al que hizo daño ya no está en el campo de batalla o si el jugador al que hizo daño ya no está en el juego.
-

Bandido sin escapatoria

{4}{R}

Criatura — Guerrero viashino

5/4

Cuando el Bandido sin escapatoria entre al campo de batalla, puedes sacrificar un artefacto. Cuando lo hagas, el Bandido sin escapatoria hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Bandido sin escapatoria cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas un 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.
-

Brotente florecido

{1}{G}

Criatura — Elemental planta

0/0

El Brotente florecido obtiene +1/+1 por cada Bosque que controlas.

Disfrazarse {4}{G}.

Cuando el Brotente florecido se ponga boca arriba, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de Bosque y muéstralas. Pon una de ellas en el campo de batalla girada y la otra en tu mano y luego baraja.

- Si encuentras solo una carta de Bosque con la última habilidad del Brotente florecido, la pondrás en el campo de batalla girada. No tendrás la opción de ponerla en tu mano.
-

Búsqueda del alma

{W}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta. Si el valor de maná de la carta es de 1 o menos, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.

- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la carta exiliada no tiene coste de maná, su valor de maná es de 0.
-

Calcinar al testigo

{X}{R}

Conjuro

Calcinar al testigo hace el doble de X puntos de daño a la criatura objetivo. Si se hizo daño sobrante a esa criatura de esta manera, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)

- Una criatura recibe daño sobrante si una o más fuentes le hacen más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que su resistencia, pero se tiene en cuenta el daño que ya recibió este turno.
- Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura de una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal. Si Calcinar al testigo tiene la habilidad de toque mortal (tal vez por el efecto de Judith, experta en matanzas), cualquier cantidad mayor que 1 punto de daño hará que el daño sobrante se haga, incluso si la cantidad de daño hecho en total a esa criatura este turno no es mayor que la resistencia de la criatura.

Cansangriento gruñidor

{B}

Criatura — Perro

1/1

Amenaza.

Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- La habilidad del Cansangriento gruñidor verifica la fuerza de una criatura solo en el momento en que entra al campo de batalla. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos cuando entra al campo de batalla, pero pasa a ser mayor que 2 después de que la habilidad se dispare, escrutarás 1 igualmente.

Carga probatoria

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 mientras sea un Detective que controlas. De lo contrario, tiene una fuerza y resistencia base de 1/1 y no puede bloquear Detectives.

- Una vez que un Detective es bloqueado, anexas la Carga probatoria a una criatura que lo bloquee no hará que ese Detective deje de estar bloqueado.

Caso de las máscaras ardientes

{1}{R}{R}

Encantamiento — Caso

Cuando este Caso entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

Resolver — Tres o más fuentes que controlabas hicieron daño este turno. *(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)*

Resuelto — Sacrificar este Caso: Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Puedes jugar esa carta este turno.

- Tienes que controlar las fuentes que hicieron el daño solo cuando hicieron el daño. Si mueren o hay un cambio de control después de ese momento, la habilidad de “resolver” seguirá disparándose al comienzo de tu paso final siempre que sigas controlando el Caso de las máscaras ardientes.
- Las habilidades activadas y disparadas no son en sí mismas fuentes de daño. La fuente de una habilidad activada es el objeto cuya habilidad se activó, y la fuente de una habilidad disparada (que no sea una habilidad disparada retrasada) es el objeto cuya habilidad se disparó.
- Si varias criaturas que controlas hacen daño de combate, cada una cuenta como una fuente que hizo daño ese turno. Una sola criatura que hace daño de combate varias veces en un turno (por la habilidad de dañar dos veces o combates adicionales) sigue contando como una única fuente.
- Algo que cambia de zona se convierte en un nuevo objeto en esa zona y por lo tanto será una nueva fuente. Por ejemplo, si lanzas el Kavú lengua de fuego, hace daño con su habilidad de entra al campo de batalla, lo exilias y regresa al campo de batalla con el Pestañeo momentáneo, hace daño otra vez y luego lanzas el Pestañeo momentáneo con la habilidad de retrospectiva aplicada al Kavú lengua de fuego para repetir el proceso una vez más, habrás cumplido la condición de disparo de la habilidad de “resolver” del Caso de las máscaras ardientes.
- Un permanente que hace daño varias veces sin cambiar de zona sigue contando como una única fuente. Por ejemplo, si atacas con el Incinerador de culpables y haces daño de combate con él, usas su habilidad disparada para hacer daño y luego usas la Pregunta con gancho para que haga daño a otra criatura, sigue siendo solo una fuente aunque hizo daño tres veces durante el turno.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar la carta desde el exilio con la última habilidad del Caso de las máscaras ardientes. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Caso del beso de la gorgona

{B}

Encantamiento — Caso

Cuando este Caso entre al campo de batalla, destruye hasta una criatura objetivo que haya recibido daño este turno.

Resolver — Tres o más cartas de criatura fueron a cementerios desde cualquier parte este turno. *(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)*

Resuelto — Este Caso es una criatura Gorgona 4/4 con las habilidades de toque mortal y vínculo vital además de sus otros tipos.

- La habilidad de “resolver” del Caso del beso de la gorgona se fija en qué tipo de cartas son después de que vayan al cementerio para determinar si la habilidad debería dispararse, sin importar los tipos que puedan haber tenido antes de ir al cementerio. Por ejemplo, una carta de criatura que se haya convertido en un permanente que no sea criatura contará para la condición de la habilidad cuando vaya a un cementerio. En cambio, una carta que no sea criatura que se haya convertido en una criatura en el campo de batalla no contará para la condición de la habilidad cuando vaya a un cementerio.
- Las fichas no son cartas y, como tales, no cuentan para la habilidad de “resolver” del Caso del beso de la gorgona.

Caso del halcón hurtado

{U}

Encantamiento — Caso

Cuando este Caso entre al campo de batalla, investiga.

(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)

Resolver — Controlas tres o más artefactos. *(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)*

Resuelto — {2} {U}, sacrificar este Caso: Pon cuatro contadores +1/+1 sobre el artefacto objetivo que no sea criatura. Se convierte en una criatura Ave 0/0 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.

- 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 que no sea criatura es un Vehículo, su fuerza y su resistencia se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia.
- 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.

Caso del invernadero cerrado

{3} {G}

Encantamiento — Caso

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

Resolver — Controlas siete o más tierras. *(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)*

Resuelto — Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento y puedes jugar tierras y lanzar hechizos de criatura y encantamiento desde la parte superior de tu biblioteca.

- El efecto del Caso del invernadero cerrado que te permite jugar una tierra adicional es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas dos copias del Caso del invernadero cerrado, podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.

Caso del pulso carmesí

{2} {R}

Encantamiento — Caso

Cuando este Caso entre al campo de batalla, descarta una carta y luego roba dos cartas.

Resolver — No tienes cartas en la mano. *(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)*

Resuelto — Al comienzo de tu mantenimiento, descarta tu mano y luego roba dos cartas.

- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la primera habilidad del Caso del pulso carmesí se resuelve, no descartarás una carta, pero robarás dos cartas igualmente. De manera similar, si no tienes cartas en la mano cuando la última habilidad del Caso del pulso carmesí se resuelve, no descartarás ninguna carta, pero robarás dos cartas igualmente.

Centinela de Sumala

{G}{W}

Criatura — Arquero elfo

1/3

Alcance.

Siempre que un permanente boca abajo que controlas se ponga boca arriba, pon un contador +1/+1 sobre él y un contador +1/+1 sobre el Centinela de Sumala.

- Si el permanente que se puso boca arriba no está en el campo de batalla cuando se resuelve la habilidad disparada del Centinela de Sumala, pondrás un contador +1/+1 sobre el Centinela de Sumala igualmente. De manera similar, si el Centinela de Sumala ya no está en el campo de batalla, pondrás un contador +1/+1 sobre el permanente que se puso boca arriba igualmente.

Chismosa de la calle Hojalata

{2}{R}{G}

Criatura — Consejero viashino

4/4

Vigilancia.

{T}: Agrega {R}{G}. Usa este maná solo para lanzar hechizos boca abajo o para poner criaturas boca arriba.

- El maná que produce la Chismosa de la calle Hojalata no se puede usar para lanzar un hechizo que te indique que enmascaras o manifiestes cartas.

Cieno de lesa humanidad

{2}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Cieno verde 0/0 con la habilidad de arrollar. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es dos más la cantidad total de cartas en el exilio y en tu cementerio de las cuales eres propietario que sean Cienos o que se llamen Cieno de lesa humanidad.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Cieno de lesa humanidad.

- El Cieno de lesa humanidad no va a tu cementerio hasta que se termina de resolver, así que no se cuenta a sí mismo para su propio efecto.
- Si eres propietario de cartas boca abajo en el exilio, no contarán para el valor de X, incluso si puedes mirarlas y sabes que son cartas de Cieno o cartas llamadas Cieno de lesa humanidad.

- La última habilidad del Cieno de lesa humanidad te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento de Limitado de *Asesinatos en la mansión Karlov*, no puedes agregar un Cieno de lesa humanidad de tu colección personal.
 - La última habilidad del Cieno de lesa humanidad también te permite ignorar la regla “singleton” en formatos como Commander.
-

Colada pesada

{5}

Criatura artefacto — Gólem

4/5

{2}: Hasta el final del turno, puedes mirar las criaturas boca abajo que no controlas en cualquier momento.

Disfrazarse {5}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

- Una vez que se resuelva, la primera habilidad de la Colada pesada te permite mirar las criaturas boca abajo siempre que quieras hasta el final del turno, incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuáles son esas cartas se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano. Sin embargo, una vez que acaba el turno, ya no puedes mirar esas criaturas.
 - La primera habilidad de la Colada pesada no te permite mirar los hechizos boca abajo que no controlas en la pila.
-

Colarse en la mente

{3}{U}{U}

Instantáneo

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca y sepáralas en dos montones. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio. Crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 0/0 con la habilidad de volar y luego pon un contador +1/+1 sobre ella por cada carta que vaya a tu cementerio de esta manera.

- Tú decides qué oponente elige el montón mientras Colarse en la mente se resuelve.
 - Puedes elegir poner todas las cartas en un montón y dejar el otro montón vacío. Si lo haces, el oponente elegirá si poner las cartas mostradas en tu mano o en tu cementerio.
-

Congregación de jugadores

{1}{W}

Encantamiento

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

Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo de criatura con fuerza de 2 o menos desde la parte superior de tu biblioteca.

- Puedes 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 o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
- Si la Congregación de jugadores deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno, el permiso de lanzamiento otorgado por la anterior copia de la Congregación de jugadores es distinto al permiso de lanzamiento otorgado por la nueva copia. De manera similar, si controlas varias copias de la Congregación de jugadores, cada una tiene un permiso de lanzamiento distinto que se puede usar una vez por turno.
- Como nunca “lanzas” una carta de tierra, la Congregación de jugadores no te permite jugar una criatura tierra (como la Dríada enramada) desde la parte superior de tu biblioteca.
- Si la primera carta de tu biblioteca tiene la habilidad de disfrazarse o metamorfosis, puedes lanzarla boca abajo desde la parte superior de tu biblioteca, incluso si normalmente no tiene una fuerza de 2 o menos.

Contratiempo inesperado

{2} {U} {U}

Instantáneo

El propietario del hechizo o permanente que no sea tierra objetivo lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario del hechizo o permanente elige si lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de esa criatura pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.

Corte desde las sombras

{X} {B}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado. *(Esto incluye la habilidad de rebatir.)*

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

- Si haces objetivo a una criatura con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero el Corte desde las sombras no será contrarrestado incluso si no lo haces.

Críptex
{2}
Artefacto
{T}, recabar pruebas 3: Agrega un maná de cualquier color. Pon un contador de apertura sobre el Críptex.
(Para recabar pruebas 3, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 3 o más.)
Sacrificar el Críptex: Escruta 3 y luego roba tres cartas.
Activa esto solo si el Críptex tiene cinco o más contadores de apertura sobre él.

- La primera habilidad del Críptex es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
-

Cuerda
{G}
Artefacto — Equipo pista
La criatura equipada obtiene +1/+2, tiene la habilidad de alcance y no puede ser bloqueada por más de una criatura.
{2}, sacrificar la Cuerda: Roba una carta.
Equipar {3}.

- Si la criatura equipada también tiene la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueada en absoluto.
-

Defensora de Aurelia
{2}{W}{W}
Criatura — Ángel
4/2
Vuela, vínculo vital, rebatir {2}.
Disfrazarse {X}{3}{W}.
Cuando la Defensora de Aurelia se ponga boca arriba, exilia hasta X otras criaturas objetivo del campo de batalla y/o cartas de criatura de cementerios.
Cuando la Defensora de Aurelia deje el campo de batalla, regresa las cartas exiliadas a las manos de sus propietarios.

- Si la Defensora de Aurelia deja el campo de batalla antes de que su habilidad de “ponerse boca arriba” se resuelva, su habilidad de dejar el campo de batalla se disparará y no hará nada. Luego la habilidad de “ponerse boca arriba” se resolverá y exiliará las criaturas hechas objetivo y/o cartas de criatura de forma indefinida.
 - Si una criatura hecha objetivo por la habilidad de “ponerse boca arriba” muere antes de que esa habilidad se resuelva, se convertirá en un objetivo ilegal aunque sea una carta de criatura en un cementerio cuando la habilidad se resuelva. No se exiliará.
-

Dejar fríos

{3}{U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado. *(Esto incluye la habilidad de rebatir.)*

Gira hasta dos criaturas objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre cada una de ellas. Investiga. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Si haces objetivo a una criatura con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero Dejar fríos no será contrarrestado incluso si no lo haces.
- No tienes que elegir ningún objetivo para Dejar fríos. Sin embargo, si lo haces y todas esas criaturas son objetivos ilegales en el momento en que Dejar fríos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No investigarás.

Delney, vigía sagaz

{2}{W}

Criatura legendaria — Explorador humano

2/2

Las criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos no pueden ser bloqueadas por criaturas con fuerza de 3 o más.

Si se dispara una habilidad de una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos, esa habilidad se dispara una vez más.

- Una vez que una criatura que controlas sea bloqueada, reducir su fuerza a 2 o menos y/o aumentar la fuerza de la criatura que la bloquea a 3 o más no hará que deje de estar bloqueada.
- 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 comienzo de” en sus textos recordatorios.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la última habilidad de Delney, vigía sagaz. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “en cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba”.
- La última habilidad de Delney, vigía sagaz 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 para 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 de alguna manera controlas dos copias de Delney, vigía sagaz, las habilidades de las criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos se disparan tres veces. Una tercera copia de Delney hace que dichas las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- 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 se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, 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.
- Las habilidades que se aplican “cuando [esta criatura] se ponga boca arriba” se dispararán una vez adicional solo si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos una vez que se haya puesto boca arriba.
- Una vez que una habilidad de una criatura que controlas se haya disparado, reducir su fuerza a 2 o menos no hará que esa habilidad se dispare una vez adicional. De manera similar, una vez que una habilidad de una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos se haya disparado una vez adicional por la última habilidad de Delney, vigía sagaz, aumentar su fuerza a 3 o más no removerá esa habilidad disparada adicional de la pila.

Desbaratadora de conspiraciones

{5}{U}{U}

Criatura — Detective esfinge

6/6

Vuela.

Puedes recabar pruebas 10 en vez de pagar el coste de maná de los hechizos que lances. *(Para recabar pruebas 10, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 10 o más.)*

- 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 por otro coste “en vez de 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, como los de Requerir respuestas, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo desde tu cementerio (por ejemplo, un hechizo con la habilidad de retrospectiva), tampoco puedes exiliar esa carta para pagar el coste alternativo de recabar pruebas que ofrece la Desbaratadora de conspiraciones.
- Si lanzas un hechizo con un coste alternativo de recabar pruebas ofrecido por la Desbaratadora de conspiraciones y también recabaste pruebas como un coste adicional para lanzar ese hechizo, las habilidades de los permanentes que se disparan “siempre que recabes pruebas” se disparan dos veces. Esto también se aplica a las habilidades que se disparan “siempre que una o más cartas dejen tu cementerio”. Por ejemplo, digamos que controlas la Desbaratadora de conspiraciones y la Examinadora de pruebas. Puedes lanzar el Hada evitadelitos y elegir recabar pruebas 10 en vez de pagar su coste de maná. También puedes elegir recabar pruebas 6 como un coste adicional. Cada una de estas acciones hará que la última habilidad de la Examinadora de pruebas se dispare y acabarás investigando dos veces.
- Si un hechizo tiene un coste adicional que incluye recabar pruebas, como el de Analizar el polen, cualquier efecto adicional que ocurra “si recabaste pruebas” ocurrirá solo si se pagó ese coste adicional. Usar el coste alternativo de la Desbaratadora de conspiraciones no hará que esos efectos adicionales ocurran.

Descartar lo imposible

{1}{U}

Instantáneo

Investiga. Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-0 hasta el final del turno. Si alguna es sospechosa, queda libre de sospecha. *(Para investigar, crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- Descartar lo imposible afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más adelante en el turno no obtendrán -2/-0 ni dejarán de ser sospechosas.

Desecho

{1}{G/U}

Instantáneo

Muele tres cartas. Investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

//

Echazón

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

Conjuro

Cada oponente muele tres cartas y luego puedes lanzar un hechizo desde el cementerio de cada oponente sin pagar su coste de maná. Si un hechizo lanzado de esta manera fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Tú eliges si lanzar hechizos desde los cementerios de los oponentes en cuanto Echazón se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de Echazón. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Destripador visceral

{3}{B}{B}{B}

Criatura — Asesino vampiro

6/5

Vuela.

Rebatir—Sacrificar una criatura.

Siempre que una criatura muera, el oponente objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Si el Destripador visceral muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas, su última habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.

Detonación sospechosa

{4} {R}

Conjuro

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si sacrificaste un artefacto este turno.

Este hechizo no puede ser contrarrestado. *(Esto incluye la habilidad de rebatir.)*

La Detonación sospechosa hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

- Si haces objetivo a una criatura con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero la Detonación sospechosa no será contrarrestada incluso si no lo haces.

Diligencia debida

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Diligencia debida entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controlas que no sea la criatura encantada obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

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

- En el caso poco habitual de que la segunda habilidad de la Diligencia debida se dispare y luego la Diligencia debida se anexe al objetivo de su propia habilidad disparada antes de que la habilidad se resuelva, cuando la habilidad disparada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Duda razonable

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}.

Sospecha de hasta una criatura objetivo. *(Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

- No puedes lanzar la Duda razonable solo para sospechar de una criatura. Tiene que haber un hechizo en la pila que sea un objetivo legal para la Duda razonable.
-

El Orgullo del Clado de la Vaina

{10}{G}

Criatura legendaria — Tortuga alce cocodrilo

2/15

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la resistencia total de las criaturas que controlas.

Defensor.

{2}{U}{U}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0, gana “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una cantidad de cartas igual a su resistencia” y puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la resistencia total de las criaturas que controlas (tal vez porque controlas una criatura cuya resistencia se determina por la cantidad de cartas en tu mano), esa nueva resistencia se usará para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de El Orgullo del Clado de la Vaina, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la resistencia total de las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de El Orgullo del Clado de la Vaina sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- El valor de maná de El Orgullo del Clado de la Vaina no cambia, al margen de cuál sea la resistencia total de las criaturas que controlas.
- La habilidad de reducción de coste de El Orgullo del Clado de la Vaina no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo por debajo de {G}.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar reducir la resistencia total de las criaturas que controlas.
- Si el objetivo de la última habilidad de El Orgullo del Clado de la Vaina hace daño de combate a un jugador pero deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada otorgada se resuelva, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas se roban.

Eliminadora de la Subciudad

{3}{B}{B}

Criatura — Asesino gorgona

3/3

Cuando la Eliminadora de la Subciudad entre al campo de batalla, puedes sacrificar un artefacto o criatura.

Cuando lo hagas, exilia la criatura objetivo que controla un oponente.

- No eliges un objetivo cuando la habilidad de la Eliminadora de la Subciudad se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas un artefacto o criatura 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.
-

Emboscador de la alcantarilla

{3}{G}{G}

Criatura — Horror sierpe

4/5

Cuando el Emboscador de la alcantarilla entre al campo de batalla o se ponga boca arriba, la criatura objetivo bloquea este turno si puede.

Disfrazarse {4}{G}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

- Si la criatura objetivo está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que bloquear en ese caso.
-

Encubrimiento mortal

{3}{B}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6.

Destruye todas las criaturas. Si recabaste pruebas, exilia una carta del cementerio de un oponente. Luego busca en el cementerio, mano y biblioteca del propietario cualquier cantidad de cartas con ese nombre y exílialas.

Ese jugador baraja y luego roba una carta por cada carta exiliada de su mano de esta manera.

- A diferencia de muchos otros efectos de este tipo, el Encubrimiento mortal permite que su controlador exilie una tierra básica.
-

Enigma viviente

{4}{U}

Criatura — Elemental

2/5

Antimaleficio.

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, sáltate ese robo.

Mientras no haya cartas en tu biblioteca, el Enigma viviente tiene una fuerza y resistencia base de 10/10 y tiene las habilidades de volar y vigilancia.

- Si debes robar más de una carta y tienes menos cartas en tu biblioteca, robas cada carta de tu biblioteca y luego te saltas los siguientes robos.
 - Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.
-

Enterrada en el jardín

{2} {G} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando Enterrada en el jardín entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas hasta que Enterrada en el jardín deje el campo de batalla.

Siempre que se gire la tierra encantada para obtener maná, su controlador agrega un maná adicional de cualquier color.

- Si Enterrada en el jardín deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad disparada, el permanente objetivo no se exiliará.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado 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.

Erudito con núcleo de vapor

{2} {U}

Criatura — Detective extraño

2/2

Vuela, vigilancia.

Cuando el Erudito con núcleo de vapor entre al campo de batalla, roba dos cartas. Luego, descarta dos cartas a menos que descartes una carta de instantáneo o de conjuro o una carta de criatura con la habilidad de volar.

- Puedes descartar una carta de instantáneo, una carta de conjuro, una carta de criatura con la habilidad de volar o cualesquiera dos cartas, incluso si una o ambas de esas cartas tienen las características detalladas.

Estragos de Anzrag

{3} {R} {R}

Conjuro

Destruye todos los artefactos que no controlas, luego exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de artefactos que fueron a cementerios desde el campo de batalla este turno. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura exiliada de esta manera.

Gana la habilidad de prisa. Regrésala a tu mano al comienzo del próximo paso final.

- Los Estragos de Anzrag cuentan la cantidad de artefactos que fueron a cementerios desde el campo de batalla este turno por cualquier motivo, no solo los que fueron destruidos por los Estragos de Anzrag. Esto incluye cualquier ficha de artefacto que fuera a cementerios desde el campo de batalla este turno, como fichas de Pista, Comida y Tesoro.
-

Etrata, fugitiva mortífera

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Asesino vampiro

1/4

Toque mortal.

Las criaturas boca abajo que controlas tienen
“{2} {U} {B}”: Pon esta criatura boca arriba. Si no puedes,
exíliala y luego puedes lanzar la carta exiliada sin pagar
su coste de maná”.

Siempre que un Asesino que controlas haga daño de
combate a un oponente, enmascara la primera carta de la
biblioteca de ese jugador.

- Tal vez no puedas poner boca arriba una criatura boca abajo porque es un instantáneo o un conjuro. Como alternativa, las habilidades como las del Perro guardián de los Karlov pueden prevenir del todo que pongas boca arriba criaturas boca abajo. En esos casos, exiliarás esa criatura y luego elegirás si lanzas o no esa carta sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de Requerir respuestas, debes pagarlos para lanzarla.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Tus oponentes no pueden mirar las cartas que enmascaraste de las que son propietarios.
- En un juego de varios jugadores, si un oponente deja el juego, todas las cartas de las que es propietario que enmascaraste desaparecen con él. Si dejas el juego, las criaturas que enmascaraste con la habilidad disparada de la Etrata, fugitiva mortífera son exiliadas.

Examinadora de pruebas

{G} {U}

Criatura — Detective tritón

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes recabar
pruebas 4. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de
maná total de 4 o más.*)

Siempre que recabes pruebas, investiga. (*Crea una ficha
de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este
artefacto: Roba una carta”.*)

- La última habilidad de la Examinadora de pruebas se dispara siempre que recabes pruebas por cualquier motivo, no solo cuando recabes pruebas con su primera habilidad.
-

Experta en escapatorias

{1}{U}

Criatura — Detective humano

2/1

La Experta en escapatorias no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 3 o más.

Disfrazarse {1}{U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando la Experta en escapatorias se ponga boca arriba, regresa otra criatura objetivo a la mano de su propietario.

- Una vez que la Experta en escapatorias sea bloqueada, aumentar la fuerza de la criatura bloqueadora a 3 o más no hará que la Experta en escapatorias deje de estar bloqueada.
- Si la Experta en escapatorias es bloqueada mientras está boca abajo, ponerla boca arriba no hará que deje de estar bloqueada.

Explosión inoportuna

{2}{U}{R}

Conjuro

Roba dos cartas. Luego, puedes descartar dos cartas.

Cuando lo hagas, la Explosión inoportuna hace X puntos de daño a cada criatura, donde X es el mayor valor de maná entre las cartas descartadas de esta manera.

- Si una carta descartada de esta manera tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Exponer a la culpable

{1}{R}

Instantáneo

Elige uno o ambos:

- Pon boca arriba la criatura objetivo que esté boca abajo.
- Exilia cualquier cantidad de criaturas boca arriba que controlas con la habilidad de disfrazarse en un montón boca abajo, baraja ese montón y luego enmáscaralas. *(Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- La pila se baraja para que tus oponentes no sepan qué criatura enmascarada es cuál. Puedes mirar las criaturas después de enmascararlas.
-

Familiar del foro

{W}

Criatura — Felino

1/1

Disfrazarse {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando el Familiar del foro se ponga boca arriba, regresa otro permanente objetivo que controlas a la mano de su propietario y pon un contador +1/+1 sobre el Familiar del foro.

- Si el objetivo de la última habilidad del Familiar del foro es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás un contador +1/+1 sobre el Familiar del foro.
-

Fantasma vigilante del mercado

{1}{W}

Criatura — Detective espíritu

2/2

Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, el Fantasma vigilante del mercado gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La habilidad del Fantasma vigilante del mercado verifica la fuerza de una criatura solo en el momento en que entra al campo de batalla. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos cuando entra al campo de batalla, pero pasa a ser mayor que 2 después de que la habilidad se dispare, el Fantasma vigilante del mercado seguirá ganando la habilidad de volar hasta el final del turno.
-

Fénix de faroluz

{1}{R}{R}

Criatura — Fénix

3/3

Vuela.

Cuando el Fénix de faroluz muera, puedes exiliarlo y recabar pruebas 4. Si lo haces, regresa el Fénix de faroluz al campo de batalla girado. *(Para recabar pruebas 4, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 4 o más.)*

- No puedes exiliar el Fénix de faroluz de tu cementerio para pagar el coste de recabar pruebas de su habilidad disparada.
-

Gabardina críptica

{2}{U}

Artefacto — Equipo

Cuando la Gabardina críptica entre al campo de batalla, enmascara la primera carta de tu biblioteca y luego anéxale la Gabardina críptica. *(Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

La criatura equipada obtiene +1/+0 y no puede ser bloqueada.

{1}{U}: Regresa la Gabardina críptica a la mano de su propietario.

- Enmascararás igualmente la primera carta de tu biblioteca incluso si la Gabardina críptica no está en el campo de batalla en cuanto la primera habilidad se resuelve.
 - La Gabardina críptica no tiene ninguna habilidad de equipar. Sin ayuda de otras cartas, no hay forma de anexarla a una criatura que no sea con su primera habilidad disparada. ¡Qué críptico todo!
-

Guardián del vecindario

{1}{W}

Criatura — Unicornio

2/2

Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- La habilidad del Guardián del vecindario verifica la fuerza de una criatura solo en el momento en que entra al campo de batalla. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos cuando entra al campo de batalla, pero pasa a ser mayor que 2 después de que la habilidad se dispare, la criatura objetivo seguirá obteniendo +1/+1 hasta el final del turno.
-

Hada evitadelitos

{2}{U}

Criatura — Detective hada

2/2

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. *(Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.)*

Vuela.

Cuando el Hada evitadelitos entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo. Si recabaste pruebas, pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Con la última habilidad del Hada evitadelitos, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve la habilidad y se recaban las pruebas, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.

Halcón codiciado

{1} {U} {U}

Criatura artefacto — Ave

1/4

Vuela.

Siempre que el Halcón codiciado ataque, gana el control del permanente objetivo del cual eres propietario pero que no controlas.

Disfrazarse {1} {U}.

Cuando el Halcón codiciado se ponga boca arriba, el oponente objetivo gana el control de cualquier cantidad de permanentes objetivo que controlas. Robas una carta por cada uno cuyo control se ganó de esta manera.

- El propietario de una ficha es el jugador que la creó.

Hélice de relámpagos

{R} {W}

Instantáneo

La Hélice de relámpagos hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

- Si el objetivo elegido es ilegal cuando la Hélice de relámpagos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 3 vidas.

Herencia temprana

{R} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura reciba daño, su controlador puede exiliar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca. Puede jugar esas cartas hasta el final de su próximo turno.

- Los jugadores pagan todos los costes y siguen todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con el permiso de la Herencia temprana. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo pueden jugarla durante sus fases principales mientras la pila esté vacía.
-

Heroína del Distrito Décimo

{1}{W}

Criatura — Humano

2/3

{1}{W}, recabar pruebas 2: La Heroína del Distrito Décimo se convierte en un Detective Humano con fuerza y resistencia base de 4/4 y gana la habilidad de vigilancia.

{2}{W}, recabar pruebas 4: Si la Heroína del Distrito Décimo es un Detective, se convierte en una criatura legendaria llamada Mileva, la ejemplar, tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 y gana “Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de indestructible”.

- Ninguna de estas habilidades tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que la Heroína del Distrito Décimo deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Normalmente, las habilidades de la Heroína del Distrito Décimo se activan en el orden en el que aparecen en la carta. No obstante, si la Heroína del Distrito Décimo es una criatura legendaria Detective Humano 5/5 llamada Mileva, la ejemplar con la habilidad de vigilancia y “Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de indestructible” y tú activas su primera habilidad de nuevo, se convierte en una criatura legendaria Detective Humano 4/4 llamada Mileva, la ejemplar con las mismas habilidades y una copia de habilidad de vigilancia adicional (redundante, seguramente).
- Puedes activar la segunda habilidad de la Heroína del Distrito Décimo independientemente de sus tipos de criatura. La habilidad verifica los tipos de criatura de la Heroína del Distrito Décimo cuando se resuelve. Si la Heroína del Distrito Décimo no es una criatura Detective en ese momento, la habilidad no hace nada.
- La segunda habilidad de la Heroína del Distrito Décimo se fija en si es una criatura Detective. No importa cómo se convirtió en Detective.
- Los efectos de las habilidades de la Heroína del Distrito Décimo sobrescriben otros efectos que fijan su fuerza y/o resistencia solo si esos efectos existían antes de que la habilidad se resolviera. No sobrescribirán efectos que modifican su fuerza o resistencia sin fijarla (como los de una habilidad estática, contadores o un hechizo o habilidad resueltos) ni sobrescribirán efectos que fijan su fuerza y resistencia y que empiezan a aplicarse después de que se resuelvan. Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de la criatura siempre se aplican después de cualquier otro efecto de cambio de fuerza o resistencia, incluidos estos dos, al margen del orden en el que se crean.

Husmeador magnético

{5}

Criatura artefacto — Constructo

4/4

Cuando el Husmeador magnético entre al campo de batalla, regresa la carta de Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla anexada al Husmeador magnético.

Siempre que sacrifiques un artefacto, pon un contador +1/+1 sobre el Husmeador magnético.

- Puedes hacer objetivo a una carta de Equipo que no se puede anexas de forma legal al Husmeador magnético con su primera habilidad. Si lo haces, entrará al campo de batalla desanexada.
-

Incinerador de culpables

{4}{R}{R}

Criatura — Dragón

6/6

Vuela, arrolla.

Siempre que el Incinerador de culpables haga daño de combate a un jugador, puedes recabar pruebas X.

Cuando lo hagas, el Incinerador de culpables hace X puntos de daño a cada criatura y a cada planeswalker que controla ese jugador. *(Para recabar pruebas X, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de X o más.)*

- Puedes recabar pruebas 0, pero eso te hace un detective vago sin culpables que incinerar. No obstante, si así lo eliges, las habilidades que se disparan “siempre que recabes pruebas”, como las del Supervisor de seguridad y la Examinadora de pruebas, se dispararán igualmente.
-

Inmovilización improvisada

{2}{W}

Encantamiento

Cuando la Inmovilización improvisada entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que la Inmovilización improvisada deje el campo de batalla. Ganas 2 vidas.

- Si la Inmovilización improvisada deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no se exiliará, pero ganarás 2 vidas igualmente.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Inmovilización improvisada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Inspectora de Vitu-Ghazi

{1}{G}

Criatura — Detective elfo

1/3

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. *(Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.)*

Alcance.

Cuando la Inspectora de Vitu-Ghazi entre al campo de batalla, si recabaste pruebas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada de la Inspectora de Vitu-Ghazi intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Interrogatorio exhaustivo

{W}{U}

Instantáneo

Te cuesta {W}{U} más lanzar este hechizo por cada objetivo después del primero.

Elige cualquier cantidad de jugadores objetivo. Investiga X veces, donde X es la cantidad total de criaturas que controlan esos jugadores.

- Las criaturas de los jugadores objetivo que ya no sean objetivos legales cuando se resuelva el Interrogatorio exhaustivo no contarán para determinar cuántas fichas creas.
- Eliges cuántos objetivos tiene el Interrogatorio exhaustivo y cuáles son esos objetivos en el momento de lanzarlo. No puedes elegir el mismo objetivo más de una vez. Es legal lanzar el Interrogatorio exhaustivo sin objetivos, aunque esta opción en concreto tendría que investigarse a fondo.
- El valor de maná del Interrogatorio exhaustivo no cambia, al margen de cuántos objetivos tenga.
- Si este hechizo se copia, y el efecto que copia el hechizo permite a un jugador elegir nuevos objetivos para la copia, la cantidad de objetivos no puede cambiarse. El jugador puede cambiar cualquier cantidad de esos objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos el jugador no puede elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si un hechizo o habilidad te permite lanzar el Interrogatorio exhaustivo sin pagar su coste de maná, debes pagar igualmente el coste adicional para todos los objetivos después del primero.

Jamón de krovod

{W}

Artefacto — Equipo comida

La criatura equipada obtiene +2/+0.

{2}, {T}, sacrificar el Jamón de krovod: Ganas 3 vidas.

Cuando el Jamón de krovod vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes pagar {1}{W}. Si lo haces,

crea dos fichas de criatura Perro blancas 1/1.

Equipar {2}.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes girar el Jamón de krovod para pagar la habilidad activada de Apothecary White.

Jóvenes entrometidos

{3}{R}{W}

Criatura — Detective humano

4/5

Prisa.

Siempre que ataques con tres o más criaturas, investiga.

(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)

- No importa lo que les ocurra a las criaturas en respuesta. Mientras hayas atacado con al menos tres criaturas, investigarás cuando la habilidad disparada de los Jóvenes entrometidos se resuelva.
-

Judith, experta en matanzas
{3}{B}{R}
Criatura legendaria — Chamán humano
3/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, elige uno:

- Ese hechizo gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital.
- Crea una ficha de criatura Diablillo roja 2/2 con “Cuando esta criatura muera, hace 2 puntos de daño a cada oponente”.

- La habilidad disparada de Judith, experta en matanzas se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de toque mortal debe hacer daño a una criatura para que sea destruida. Si el hechizo indica que es otro objeto el que hace daño (por ejemplo, la Pregunta con gancho), el hechizo no hace ningún daño por sí mismo y su habilidad de toque mortal no se aplica. Hacer 0 puntos de daño no es hacer daño.
- De manera similar, un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de vínculo vital tiene que hacer daño para que su controlador gane vidas. Si el hechizo indica que es otro objeto el que hace daño, su controlador no ganará vidas cuando se haga ese daño.

Kaya, justiciera de los espíritus
{2}{W}{B}
Planeswalker legendario — Kaya
3

Siempre que una o más criaturas que controlas y/o cartas de criatura en tu cementerio vayan al exilio, puedes elegir una carta de criatura de entre ellas. Hasta el final del turno, la ficha objetivo que controlas se convierte en una copia de ella, excepto que tiene la habilidad de volar.
+2: Escruta 2 y luego exilia una carta de un cementerio.
+1: Crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.
-2: Exilia la criatura objetivo que controlas. Por cada otro jugador, exilia hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

- La ficha objetivo copia los valores impresos de la carta en el exilio, con la excepción indicada. No importa si esa carta era una copia de otra cosa cuando estuvo en el campo de batalla.
 - Si una carta de criatura que fue exiliada no está en el exilio cuando la primera habilidad de Kaya, justiciera de los espíritus se resuelve (tal vez por Extraer de la eternidad o un efecto similar), no puedes elegir esa carta de criatura con esa habilidad.
 - Tú eliges todos los objetivos para la última habilidad de Kaya, justiciera de los espíritus.
-

Kellan, prodigio inquisitivo
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Detective hada humano
3/4

Vuela, vigilancia.
Siempre que Kellan, prodigio inquisitivo ataque, destruye hasta un artefacto objetivo. Si controlabas ese permanente, roba una carta.

//ADV//

Seguir al sospechoso
{G}{U}
Conjuro — Aventura

Investiga. Puedes jugar una tierra adicional este turno.
(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)

- Si el artefacto al que haces objetivo con la habilidad disparada de Kellan, prodigio inquisitivo no se destruye (tal vez porque tenga la habilidad de indestructible), robarás una carta igualmente mientras controles el artefacto.
- El efecto de Seguir al sospechoso que te permite jugar una tierra adicional es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, en un turno en el que lanzas dos copias de Seguir al sospechoso, podrás jugar tres tierras.

Krenko, barón de la calle Hojalata
{2}{R}
Criatura legendaria — Trasgo
3/3
Prisa.
{T}, sacrificar un artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre cada Trasgo que controlas.
Siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes pagar {R}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si Krenko, barón de la calle Hojalata muere al mismo tiempo que uno o más artefactos va a un cementerio desde el campo de batalla, su última habilidad se disparará igualmente por cada uno de esos artefactos.

Kylox, inventor visionario
{5}{U}{R}
Criatura legendaria — Artífice viashino
4/4
Amenaza, rebatir {2}, prisa.
Siempre que Kylox, inventor visionario ataque, sacrifica cualquier cantidad de otras criaturas y luego exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la fuerza total de esas criaturas. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de instantáneo y/o de conjuro de entre las cartas exiliadas sin pagar sus costes de maná.

- Usa la fuerza de las criaturas sacrificadas tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Tú eliges qué hechizos lanzar (o no) en cuanto la última habilidad de Kylox, inventor visionario se resuelve. Si eliges lanzar algún hechizo, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

La Niña Masacre, asesina de renombre

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Amenaza.

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de debilitar. (*Hacen daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1.*)

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, si su resistencia era menor que 1, robas una carta.

- La habilidad de debilitar se aplica a cualquier daño hecho a criaturas por criaturas que controlas. Esto incluye el daño de combate, así como todo lo que haga que las criaturas que controlas hagan daño que no sea de combate, como la habilidad disparada reflexiva del Incinerador de culpables o el efecto de la Pregunta con gancho.
- Usa la resistencia de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la habilidad de La Niña Masacre se dispara o no.

Lammasu absolutorio

{4} {W}

Criatura — Lammasu

4/3

Vuela.

Cuando el Lammasu absolutorio entre al campo de batalla, todas las criaturas sospechosas quedan libres de sospecha.

Cuando el Lammasu absolutorio muera, ganas 3 vidas y sospechas de hasta una criatura objetivo que controla un oponente. (*Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.*)

- No tienes que elegir un objetivo para la última habilidad del Lammasu absolutorio. Sin embargo, si lo haces y ese permanente es un objetivo ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Largo adiós

{1} {B}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado. *(Esto incluye la habilidad de rebatir.)*

Destruye la criatura o planeswalker objetivo con valor de maná de 3 o menos.

- Si haces objetivo a una criatura o planeswalker con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero Largo adiós no será contrarrestado incluso si no lo haces.

Lazav, portador de rostros

{U} {B}

Criatura legendaria — Detective metamorfo

2/3

Siempre que Lazav, portador de rostros ataque, exilia la carta objetivo de un cementerio y luego investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Siempre que sacrifiques una Pista, puedes hacer que Lazav se convierta en una copia de una carta de criatura exiliada con él hasta el final del turno.

- Si el objetivo de la primera habilidad de Lazav, portador de rostros es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No investigarás.

Línea mística del Pacto entre Gremios

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

Encantamiento

Si la Línea mística del Pacto entre Gremios está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Cada permanente que no sea tierra que controlas es de todos los colores.

Las tierras que controlas son de todos los tipos de tierra básica además de sus otros tipos.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
 - Cada tierra que controlas tendrá los tipos de tierra Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. También tendrá la habilidad de maná de cada tipo de tierra básica (por ejemplo, los Bosques tienen “{T}: Agrega {G}”). También seguirán teniendo sus otros subtipos y habilidades.
 - Darle tipos de tierra básica adicionales a una tierra no cambia su nombre ni si es legendaria o básica.
-

Malabarista de runas flamíferas

{B} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Cuando el Malabarista de runas flamíferas entre al campo de batalla, sospecha de hasta una criatura objetivo que controlas. *(Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

{3} {B} {R}, sacrificar una criatura sospechosa: La criatura objetivo obtiene -5/-5 hasta el final del turno.

- Si el Malabarista de runas flamíferas es sospechoso, puedes sacrificarlo para pagar su propia última habilidad.
-

Mascarada ilícita

{3} {B}

Encantamiento

Destello.

Cuando la Mascarada ilícita entre al campo de batalla, pon un contador de impostor sobre cada criatura que controlas.

Siempre que una criatura que controlas con un contador de impostor sobre ella muera, exíliala. Regresa hasta una otra carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- La última habilidad de la Mascarada ilícita afecta a todas las criaturas que controlas con contadores de impostor sobre ellas, no solo a las que tenían contadores de impostor sobre ellas con la segunda habilidad de la Mascarada ilícita.
-

Memoria eidética de Proft

{1} {U}

Encantamiento legendario

Cuando la Memoria eidética de Proft entre al campo de batalla, roba una carta.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Al comienzo del combate en tu turno, si robaste más de una carta este turno, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es la cantidad de cartas que robaste este turno menos una.

- Si no robaste más de una carta para cuando un paso de inicio del combate comienza en tu turno, la última habilidad de la Memoria eidética de Proft no se disparará.
 - La última habilidad de la Memoria eidética de Proft se fija en cuántas cartas robaste este turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando robaste esas cartas.
 - El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de la Memoria eidética de Proft.
-

Mensajera furtiva

{2} {U}

Criatura — Consejero tritón

3/2

La Mensajera furtiva no puede ser bloqueada mientras hayas sacrificado un artefacto este turno.

Siempre que la Mensajera furtiva ataque, roba una carta y luego descarta una carta.

- Sacrificar un artefacto después de que la Mensajera furtiva sea bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.
-

Mordisco justiciero

{3} {G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si recabaste pruebas. *(Para recabar pruebas 6, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.)*

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Mordisco justiciero intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
-

Mortípodo de podredumbre

{3} {B}

Criatura — Insecto

3/4

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, el Mortípodo de podredumbre obtiene +1/+0 y gana las habilidades de amenaza y vínculo vital hasta el final del turno.

- Si varias cartas de criatura dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Mortípodo de podredumbre se disparará una sola vez.
-

Mutación repulsiva

{X} {G} {U}

Instantáneo

Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, contrarresta hasta un hechizo objetivo a menos que su controlador pague una cantidad de maná igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Si no controlas criaturas en cuanto la Mutación repulsiva se resuelve, la cantidad de maná que debe pagar el controlador del hechizo objetivo para evitar que su hechizo se contrarreste es 0. Ese jugador puede elegir no pagar 0 manás. Si lo hace, el hechizo se contrarrestará.

Necropsia urgente

{2} {B} {G}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, recaba pruebas X, donde X es el valor de maná total de los permanentes a los que hace objetivo este hechizo.

Destruye hasta un artefacto objetivo, hasta una criatura objetivo, hasta un encantamiento objetivo y hasta un planeswalker objetivo.

- El valor de X se fija después de que elijas objetivos, pero antes de que pagues los costes de la Necropsia urgente. En el caso muy poco habitual de que el valor de maná de uno o más de los objetivos cambie mientras pagues los costes, el coste para lanzar la Necropsia urgente, incluido el coste adicional, será el mismo que el que hayas determinado antes.

Niv-Mízzet, el Pacto entre Gremios

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

Criatura legendaria — Avatar dragón

6/6

Vuela, antimaleficio contra multicolor.

Siempre que Niv-Mízzet, el Pacto entre Gremios haga daño de combate a un jugador, hace X puntos de daño a cualquier objetivo, el jugador objetivo roba X cartas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de pares de colores distintos entre los permanentes que controlas que son de exactamente dos colores.

- Un “par de color” consta exactamente de dos colores. Hay diez pares de colores en Magic: blanco-azul, blanco-negro, azul-negro, azul-rojo, negro-rojo, negro-verde, rojo-verde, rojo-blanco, verde-blanco y verde-azul.
- El valor de X solo se verifica una vez, en cuanto la habilidad disparada de Niv-Mízzet, el Pacto entre Gremios se resuelve.

Novata observadora

{1} {G}

Criatura — Detective humano

2/2

Vigilancia.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si su fuerza es mayor que la fuerza de la Novata observadora o su resistencia es mayor que la resistencia de la Novata observadora, pon un contador +1/+1 sobre la Novata observadora e investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)

- Cuando una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con las de la Novata observadora. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad disparada de la Novata observadora no se disparará.

- Si la habilidad disparada de la Novata observadora 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 intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para la comparación.
- Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad disparada de la Novata observadora se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de una copia 2/2 de la Novata observadora.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad disparada de la Novata observadora 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 copia 2/2 de la Novata observadora y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad disparada de la Novata observadora se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá, pondrás un contador +1/+1 sobre la Novata observadora e investigarás. Cuando la segunda habilidad intente resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva serán mayores que las de la Novata observadora, así que la habilidad no hará nada.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de la Novata observadora 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 Novata observadora e investigarás. Por ejemplo, si controlas una copia 2/2 de la Novata observadora y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad disparada de la Novata observadora se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando la habilidad de la Novata observadora intente resolverse, la fuerza de la otra criatura es mayor, así que pondrás un contador +1/+1 sobre la Novata observadora e investigarás.

Objetivo conveniente

{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Objetivo conveniente entre al campo de batalla, sospecha de la criatura encantada. *(Tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

La criatura encantada obtiene +1/+1.

{2} {R}: Regresa el Objetivo conveniente de tu cementerio a tu mano.

- Si el Objetivo conveniente deja el campo de batalla, la criatura a la que encantaba seguirá siendo sospechosa hasta que esa criatura deje el campo de batalla u otro efecto haga que quede libre de sospecha.

Orbe detector de mentiras

{4} {B}

Artefacto

Cuando el Orbe detector de mentiras entre al campo de batalla, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Pon dos de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

Pierdes 2 vidas.

{2}, {T}, recabar pruebas 3: Cada oponente pierde 3 vidas a menos que descarte una carta o sacrifique una criatura. *(Para recabar pruebas 3, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 3 o más.)*

- Mientras se resuelve la última habilidad del Orbe detector de mentiras, tu oponente elige una carta que descartar sin mostrarla, elige una criatura que sacrificar o no elige ninguna de las dos. Luego, ese jugador descarta esa carta, sacrifica esa criatura o pierde 3 vidas. Tu oponente siempre puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas que descartar o criaturas que sacrificar.
- En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno toma una decisión y luego todas las acciones ocurren simultáneamente. Los oponentes sabrán las elecciones de los oponentes anteriores cuando tomen decisiones, aunque una carta elegida para ser descartada de esta manera no se muestra hasta que se descarta.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Orbe detector de mentiras hace que ambos oponentes sacrifiquen una criatura, descarten una carta o pierdan 3 vidas.

Perro guardián de los Karlov

{3} {W}

Criatura — Perro

3/2

Vigilancia.

Los permanentes que controlan tus oponentes no pueden ponerse boca arriba durante tu turno.

Siempre que ataques con tres o más criaturas, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- Mientras el Perro guardián de los Karlov esté en el campo de batalla, los oponentes no pueden intentar poner boca arriba criaturas boca abajo pagando un coste de disfrazarse o metamorfosis ni pagando el coste de maná de una criatura enmascarada o manifestada.
- No importa lo que les ocurra a las criaturas en respuesta. Mientras hayas atacado con al menos tres criaturas, las criaturas que controlas obtendrán +1/+1 hasta el final del turno cuando la habilidad disparada del Perro guardián de los Karlov se resuelva.

Pista escamante

{1} {R}

Criatura artefacto — Pez pista

2/2

Prisa.

La Pista escamante ataca cada combate si puede.

{2}, sacrificar la Pista escamante: Roba una carta.

- Si la Pista escamante no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Portero implacable

{1}{W}

Criatura — Clérigo elefante

3/2

Disfrazarse {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando el Portero implacable se ponga boca arriba, exilia otro permanente objetivo que no sea tierra. Si lo controlabas, regrésalo al campo de batalla girado. De lo contrario, su controlador crea una ficha de criatura Detective blanca y azul 2/2.

- Si controlabas el permanente objetivo antes en el turno pero no cuando la última habilidad del Portero implacable se resuelve, no lo regresarás al campo de batalla girado. El jugador que controlaba ese permanente en el momento en el que fue exiliado creará un Detective.
- Si el controlador de la última habilidad del Portero implacable controlaba el permanente objetivo cuando la habilidad empezó a resolverse, el permanente regresará al campo de batalla girado bajo el control de ese jugador, al margen de quién sea su propietario.

Presunto implicado

{3}{R}

Criatura — Bribón humano

2/2

Cuando el Presunto implicado entre al campo de batalla, sospecha de él. Crea una ficha de criatura Detective blanca y azul 2/2. *(Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

- Si el Presunto implicado ya no está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve, crearás una ficha de Detective igualmente.

Quebrantacódigos fugitivo

{1}{R}

Criatura — Bribón trasgo

2/1

Destreza, prisa.

Disfrazarse {5}{R}. Este coste se reduce en {1} por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando el Quebrantacódigos fugitivo se ponga boca arriba, descarta tu mano y luego roba tres cartas.

- Si no tienes cartas en la mano cuando la última habilidad del Quebrantacódigos fugitivo se resuelve, no descartarás ninguna carta, pero robarás tres cartas igualmente.
-

Quitar la máscara

{U}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.*)

Hasta el final del turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/3. Si recabaste pruebas, en vez de eso, tiene una fuerza y resistencia base de 1/1 hasta el final del turno.

- Quitar la máscara sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de una criatura o Vehículo a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - Si Quitar la máscara hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
-

Raíces insidiosas

{B}{G}

Encantamiento

Las fichas de criatura que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Planta verde 0/1 y luego pon un contador +1/+1 sobre cada Planta que controlas.

- Si las Raíces insidiosas de alguna manera se convierten en una ficha de criatura, se otorgan a sí mismas la habilidad “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.
 - Si varias cartas de criatura dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de las Raíces insidiosas se disparará una sola vez.
-

Recolector de pruebas

{2}{G}

Criatura — Detective trol

2/3

Siempre que el Recolector de pruebas ataque, puedes recabar pruebas 3. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. (*Para recabar pruebas 3, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 3 o más.*)

- No eliges un objetivo para la habilidad del Recolector de pruebas cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando recabas pruebas 3 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.
-

Recrear el crimen

{1} {U} {U} {U}

Instantáneo

Exilia la carta que no sea tierra objetivo en un cementerio que haya ido allí desde cualquier parte este turno. Cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

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

Revivir el pasado

{5} {G} {W}

Conjuro

Regresa hasta una carta de artefacto objetivo, hasta una carta de tierra objetivo y hasta una carta de encantamiento que no sea Aura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Son criaturas Elemental 5/5 además de sus otros tipos.

- Una criatura artefacto, una criatura tierra o una criatura encantamiento regresada de esta manera será una criatura 5/5 y será Elemental además de sus otros tipos de criatura.
 - Un Equipo sin la habilidad de reconfigurar que también es una criatura no puede ser anexado a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no será anexado.
 - Si otro efecto hace que uno de los permanentes regresados se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será una 5/5. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que un Vehículo seguirá siendo una criatura 5/5 si lo tripulas.
-

Robo indignante

{X} {B} {B}

Instantáneo

El oponente objetivo exilia las X primeras cartas de su biblioteca boca abajo. Puedes mirar y jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes usar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzarlo.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si dejas el juego, las cartas exiliadas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Salida no autorizada

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando la Salida no autorizada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escrutarás 1.

Servidor espinoso

{3}{B}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

Indestructible.

Cuando el Servidor espinoso entre al campo de batalla, sospecha de él. *(Tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.)*

Siempre que el Servidor espinoso haga daño de combate a un jugador, robas una carta y pierdes 1 vida.

Siempre que el Servidor espinoso reciba daño, el oponente objetivo pierde esa misma cantidad de vidas.

- Una criatura puede recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Por ejemplo, si el Servidor espinoso recibe 3 puntos de daño, su última habilidad hace que el oponente objetivo pierda 3 vidas.
- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Servidor espinoso recibe daño, pierdes el juego antes de que su última habilidad vaya a la pila.

Silueta en tiza

{3}{G}

Encantamiento

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Detective blanca y azul 2/2 y luego investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- Si varias cartas de criatura dejen tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad de la Silueta en tiza se disparará una sola vez.

Sonsacar una confesión

{1}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes recabar pruebas 6. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.*)

Cada oponente sacrifica una criatura. Si recabaste pruebas, en vez de eso, cada oponente sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla.

- Comenzando por el próximo oponente por orden de turno (o, si lanzas Sonsacar una confesión en el turno de un oponente, comenzando por el oponente cuyo turno se está jugando) y continuando por orden de turno, cada oponente elige una criatura que controla que sacrificar. Después, esas criaturas se sacrifican al mismo tiempo.
- Si se recabaron pruebas y un oponente tiene varias criaturas empatadas con la mayor fuerza, ese jugador elige cuál sacrificar.

Supervisor de seguridad

{3}{U}

Criatura — Detective vedalken

3/3

Cuando el Supervisor de seguridad entre al campo de batalla, puedes recabar pruebas 4. (*Exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 4 o más.*)

Siempre que recabes pruebas, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- La última habilidad del Supervisor de seguridad se dispara siempre que recabes pruebas por cualquier motivo, no solo cuando recabes pruebas con su primera habilidad.

Supervisora de aglomeraciones

{3}{G}{W}

Criatura — Soldado centauro

4/4

En cuanto la Supervisora de aglomeraciones entre al campo de batalla o se ponga boca arriba, pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de otras criaturas que controlas.

Disfrazarse {3}{G/W}{G/W}. (*Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.*)

- Si la Supervisora de aglomeraciones entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más criaturas, esas criaturas no contarán a efectos de la primera habilidad de la Supervisora de aglomeraciones.
-

Susurrador de setos

{G}

Criatura — Detective druida elfo

0/3

Puedes elegir no enderezar el Susurrador de setos durante tu paso de enderezar.

{3}{G}, {T}, recabar pruebas 4: La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Jabalí Planta verde 5/5 con la habilidad de prisa mientras el Susurrador de setos permanezca girado. Sigue siendo una tierra. Activa esto solo como un conjuro. *(Para recabar pruebas 4, exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 4 o más.)*

- Si el Susurrador de setos deja el campo de batalla antes de que su habilidad activada se resuelva, la tierra objetivo no se convertirá en una criatura.

Tecnómana forense

{2}{U}

Criatura — Detective artífice vedalken

2/3

Siempre que lances un hechizo de artefacto, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Cuesta {1} menos activar las habilidades activadas de los artefactos que controlas. Este efecto no puede reducir esos costes a menos de un maná.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La habilidad de reducción de coste de la Tecnómana forense no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- La última habilidad de la Tecnómana forense solo afecta a habilidades de los artefactos que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas de las cartas de artefacto que funcionan en otras zonas (como los de ciclo) no serán reducidos.

Tejedora de centellas

{5}{G}{G}

Criatura — Araña

3/3

Alcance.

Cuando la Tejedora de centellas entre al campo de batalla, distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo y luego ganas una cantidad de vidas igual a la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad disparada de la Tejedora de centellas y cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.

- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la habilidad disparada de la Tejedora de centellas intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales.

Teysa, oligarca opulenta

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

Toque mortal.

Al comienzo de tu paso final, investiga por cada oponente que perdió vidas este turno.

Siempre que una Pista que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si un jugador perdió vidas y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la segunda habilidad de Teysa sigue contando a ese jugador cuando determina cuántas veces se investiga.

Thrull portero

{1}{W}

Criatura — Thrull

1/2

Destello.

Vuela.

Los artefactos y criaturas no hacen que se disparen habilidades cuando entran al campo de batalla.

- 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 comienzo de” en sus textos recordatorios.
 - Los efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él, no se ven afectados. Las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” son efectos de reemplazo.
 - El evento de disparo no tiene que especificar los artefactos o criaturas que entren al campo de batalla. Por ejemplo, la Rastreadora incansable tiene una habilidad que dice “Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, investiga”. Si una tierra artefacto o tierra criatura entra al campo de batalla bajo tu control, esa habilidad no se disparará. Si una tierra que no sea criatura ni artefacto entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad se disparará.
 - Mira el permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará. Por ejemplo, si controlas la Opalescencia, que dice, en parte, “Cada otro encantamiento que no sea Aura es una criatura”, cada encantamiento será una criatura en el momento en el que entre al campo de batalla y no hará que se disparen habilidades disparadas.
 - Si el Thrull portero y otra criatura o un artefacto entran al campo de batalla al mismo tiempo, ninguno hará que se disparen habilidades disparadas cuando entren al campo de batalla.
-

Traficante de información del túnel

{1} {G}

Criatura — Explorador topo

1/1

Al comienzo de tu paso final, si una criatura boca abajo entró al campo de batalla bajo tu control este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Traficante de información del túnel.

{T}: Agrega {G}.

- La primera habilidad del Traficante de información del túnel se disparará mientras una criatura boca abajo entrase al campo de batalla bajo tu control este turno, incluso si esa criatura se puso boca arriba o dejó el campo de batalla desde entonces. Una criatura que entra al campo de batalla boca arriba y se pone boca abajo más adelante en el turno no hará que se dispare la primera habilidad del Traficante de información del túnel.

Transeúnte inocente

{1} {R}

Criatura — Ciudadano trasgo

2/1

Siempre que el Transeúnte inocente reciba 3 o más puntos de daño, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".*)

- La habilidad del Transeúnte inocente solo se dispara si recibe 3 o más puntos de daño a la vez. No se dispara si el daño que suma hasta 3 o más puntos de daño lo recibe en momentos diferentes.

Tripelía

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

Conjuro

Por cada uno de X permanentes objetivo, crea X fichas que son copias de ese permanente.

- Las fichas copian exactamente lo que había impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
 - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente también funcionará.
-

Trofeo de la asesina

{B} {G}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que controla un oponente. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Trofeo de la asesina intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador busca en su biblioteca.
 - Si el permanente objetivo es un objetivo legal pero no es destruido, probablemente porque tenga la habilidad de indestructible, su controlador puede buscar en su biblioteca.
 - Si el controlador del permanente no busca en su biblioteca, no la barajará.
-

Trotamundos pretencioso

{2} {G}

Criatura — Ciudadano humano

4/2

El Trotamundos pretencioso tiene la habilidad de antimaleficio mientras sea tu turno.

El Trotamundos pretencioso no puede ser bloqueado por criaturas sin nombre.

- Las criaturas boca abajo no tienen nombres a menos que un efecto diga lo contrario.
 - Una vez que el Trotamundos pretencioso es bloqueado por una criatura, poner esa criatura boca abajo o hacer que pierda su nombre no hará que deje de bloquear el Trotamundos pretencioso.
-

Túnel de escape

Tierra

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

{T}, sacrificar el Túnel de escape: 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.
-

Un asesino entre nosotros

{4}{G}

Encantamiento

Cuando Un asesino entre nosotros entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1, una ficha de criatura Tritón azul 1/1 y una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. Luego, elige en secreto Humano, Tritón o Trasgo.

Sacrificar Un asesino entre nosotros, mostrar el tipo de criatura elegido: Si la ficha de criatura atacante objetivo es del tipo elegido, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- Hay varias formas de elegir en secreto uno de los tipos de criatura, como escribir ese tipo en un papel y ponerlo junto con Un asesino entre nosotros.
- Si controlas varias copias de Un asesino entre nosotros, puedes elegir el mismo tipo de criatura u otro distinto para cada copia. Asegúrate de recordar qué tipo es el elegido para cada copia de Un asesino entre nosotros.
- La última habilidad de Un asesino entre nosotros puede hacer objetivo a cualquier ficha de criatura atacante, no solo a una de las fichas creadas por su primera habilidad y no solo a una del tipo elegido. Eso sí, solo una ficha del tipo elegido obtendrá las bonificaciones.

Utilizar de apoyo

{G}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas y gana la habilidad de alcance.

- La cantidad de criaturas que controlas se verifica solo una vez, en cuanto Utilizar de apoyo se resuelve. La bonificación no cambiará si la cantidad de criaturas que controlas cambia más adelante en el turno.
- Si haces objetivo a una criatura que controlas con Utilizar de apoyo, recuerda contar esa criatura.

Vampira consumealmas

{2}{W}{B}

Criatura — Bribón vampiro

2/4

Vuela.

Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{5}{W}{B}: Las criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos ganan las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Vampira consumealmas verifica la fuerza de una criatura solo en el momento en que entra al campo de batalla. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de esa

criatura es de 2 o menos cuando entra al campo de batalla, pero pasa a ser mayor que 2 después de que la habilidad se dispare, cada oponente perderá 1 vida igualmente y tú ganarás 1 vida igualmente.

- La habilidad activada de la Vampira consumealmas afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán las habilidades de toque mortal ni vínculo vital.

Vía pública

Tierra

La Vía pública entra al campo de batalla girada.

Cuando la Vía pública entre al campo de batalla, sacrificala a menos que gires una tierra o artefacto enderezado que controlas.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- En el caso poco habitual de que la Vía pública esté enderezada en cuanto su habilidad disparada se resuelva, puedes girarla con su propia habilidad disparada.

Vóltido de Kylox

{1}{U}{R}

Artefacto — Vehículo

4/4

Recabar pruebas 6: El Vóltido de Kylox se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

Siempre que el Vóltido de Kylox ataque, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de entre las cartas exiliadas con él. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, ponlo en el fondo de la biblioteca de su propietario.

Tripular 2.

- Tú eliges si lanzar o no un hechizo de entre las cartas exiliadas en cuanto la habilidad disparada del Vóltido de Kylox se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta.
 - Debido a un error, la habilidad de tripular del Vóltido de Kylox se omitió en la versión en español. El Vóltido de Kylox también tiene la habilidad “Tripular 2”; su primera habilidad no es la única que permite convertirlo en una criatura artefacto hasta el final del turno.
-

Yarus, rugido de los dioses antiguos
{2} {R} {G}
Criatura legendaria — Druida centauro
4/4

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.
Siempre que una o más criaturas boca abajo que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.
Siempre que una criatura boca abajo que controlas muera, regrésala al campo de batalla boca abajo bajo el control de su propietario si es una carta de permanente y luego ponla boca arriba.

- Normalmente, el daño de combate se hace todo al mismo tiempo. En ese caso, la última habilidad de Yarus, rugido de los dioses antiguos se dispara una vez por cada jugador al que hicieron daño de combate las criaturas boca abajo que controlas, al margen de la cantidad de criaturas que infligieron ese daño. Si cualquiera de esas criaturas boca abajo tiene la habilidad de dañar dos veces o de dañar primero, la habilidad se disparará una vez por cada jugador que recibió daño en cada paso de daño de combate.
- Si Yarus, rugido de los dioses antiguos muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas boca abajo que controlas, su última habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- Si una criatura boca abajo muere, pero la carta de permanente en la que se convierte en el cementerio deja el cementerio antes de que se resuelva la última habilidad de Yarus, rugido de los dioses antiguos, no regresará al campo de batalla.
- Si una carta de permanente que fuera a regresar al campo de batalla boca abajo por la última habilidad de Yarus, rugido de los dioses antiguos no puede ponerse boca arriba por alguna razón, regresará al campo de batalla igualmente, pero permanecerá boca abajo. En ese caso, será una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná o tipos de criatura. Como no está ni disfrazada ni enmascarada, no tendrá la habilidad de rebatir {2}.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *ASESINATOS EN LA MANSIÓN KARLOV*

Armed with Proof (Armado con pruebas)
{2} {W}
Encantamiento
Cuando Armado con pruebas entre al campo de batalla, investiga dos veces. (*Para investigar, crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)
Las Pistas que controlas son Equipos además de sus otros tipos y tienen “La criatura equipada obtiene +2/+0” y la habilidad de equipar {2}.

- Las Pistas dejan de ser Equipos si Armado con pruebas deja el campo de batalla. Si cualquiera de ellas está anexada a criaturas en ese momento, se desanexan.
- Si controlas más de una copia de Armado con pruebas, las criaturas equipadas con los Equipos Pista obtendrán +2/+0 por cada copia de Armado con pruebas que controlas. El coste de equipar sigue siendo de {2}.

- Un Equipo sin la habilidad de reconfigurar que también es una criatura no puede ser anexado a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no será anexado. Por ejemplo, si controlas tanto la Pista escamante como Armado con pruebas, la Pista escamante será una “Criatura artefacto — Pez equipo pista” con “La criatura equipada obtiene +2/+0” y la habilidad de equipar {2}, pero activar su habilidad de equipar no hará que se anexe a la criatura objetivo.

Boltbender (Doblegarrayos)

{3} {R}

Criatura — Hechicero trasgo

4/2

Disfrazarse {1} {R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

Cuando la Doblegarrayos se ponga boca arriba, puedes elegir nuevos objetivos para cualquier cantidad de otros hechizos y/o habilidades.

- Si eliges nuevos objetivos para un hechizo o habilidad, esos nuevos objetivos deben ser legales.
- Si un hechizo o habilidad tiene una cantidad variable de objetivos, no puedes cambiar cuántos objetivos tiene.
- Si un hechizo o habilidad dividió su daño, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.

Case of the Shifting Visage (Caso del rostro cambiante)

{1} {U} {U}

Encantamiento — Caso

Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1.

Resolver — Hay quince o más cartas en tu cementerio.

(Si el Caso no está resuelto, resuélvelo al comienzo de tu paso final.)

Resuelto — Siempre que lances un hechizo de criatura que no sea legendario, copia ese hechizo. *(La copia se convierte en una ficha.)*

- La habilidad disparada que tiene el Caso del rostro cambiante cuando está resuelto y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.

- Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente, por lo que no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas, como la del Caso de las pruebas robadas.

Charnel Serenade (Serenata sepulcral)

{4}{B}{B}

Conjuro

Escruta 3 y luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Exilia la Serenata sepulcral con tres contadores de tiempo sobre ella.

Suspender 3—{2}{B}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, puedes pagar {2}{B} y exiliarla con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

- La carta de criatura que eliges no tiene por qué ser una carta que pusiste en tu cementerio con la habilidad de escrutar. Puedes elegir una carta de criatura que ya estuviera en tu cementerio antes de escrutar.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Copy Catchers (Cazadoras de copias)

{1}{U}

Criatura — Hada

2/1

Vuela.

Siempre que escrutes, puedes pagar {1}{U}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de las Cazadoras de copias.

- Una habilidad que se dispara “siempre que escrutes” se dispara una vez que hayas acabado de escrutar, incluso si tienes menos cartas en tu biblioteca de la cantidad que tienes que escrutar. Se dispara incluso si no tienes cartas en tu biblioteca.

- La ficha que es un copia tendrá las habilidades de las Cazadoras de copias y podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copia si las Cazadoras de copias están enderezadas o giradas, si tienen contadores sobre ellas o si hay Auras anexadas a ellas, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si las Cazadoras de copias dejan el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia de las Cazadoras de copias usando los valores copiables de las Cazadoras de copias de la última vez que estuvieron en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que las Cazadoras de copias se conviertan en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará al campo de batalla como una copia de lo que sea que estén copiando las Cazadoras de copias. (¿Tomaste notas? No vale copiar).

Counterpoint (Contrapunto)

{3}{U}{B}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Puedes lanzar un hechizo de criatura, instantáneo, conjuro o planeswalker desde tu cementerio con valor de maná menor o igual que el valor de maná de ese hechizo sin pagar su coste de maná.

- Si el hechizo objetivo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al determinar el valor de maná de ese hechizo.
- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Contrapunto intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- Como alternativa, si el hechizo objetivo sigue siendo un objetivo legal pero no se puede contrarrestar, Contrapunto se resolverá igualmente y te permitirá lanzar un hechizo desde tu cementerio con valor de maná menor o igual que el valor de maná del hechizo objetivo.
- Puedes lanzar la carta desde tu cementerio en cuanto Contrapunto se resuelve. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Detective of the Month (Detective del mes)

{2} {U}

Criatura — Detective humano

2/3

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Mientras tengas la bendición de la ciudad, los Detectives que controlas no pueden ser bloqueados.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Detective blanca y azul 2/2.

- Si lanzas un hechizo con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad hasta que se resuelva. Los jugadores pueden responder a ese hechizo intentando cambiar si obtienes la bendición de la ciudad.
- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
- Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.
- Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de dos de ellos y luego lanzas la Detective del mes, no tendrás la bendición de la ciudad.
- Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
- En un permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que fuera a darte tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.
- Obtener la bendición de la ciudad después de que un Detective que controlas sea bloqueado no hará que ese Detective deje de estar bloqueado.

Duskana, la Madre de la Furia

{2} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Oso

5/5

Cuando Duskana, la Madre de la Furia entre al campo de batalla, roba una carta por cada criatura que controlas con fuerza y resistencia base de 2/2.

Siempre que una criatura que controlas con fuerza y resistencia base de 2/2 ataque, obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y

resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.

- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza y resistencia base.

Eye of Duskmantle (Ojo de Mantoscuro)

{5} {B} {B}

Criatura — Ojo

3/8

Vuela, vínculo vital.

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas en tu cementerio que hayas escrutado este turno. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

- “Las cartas en tu cementerio que hayas escrutado este turno” incluye las cartas que hayas puesto en tu cementerio mientras escrutabas. No incluye las cartas que miraste mientras escrutabas, dejaste en la parte superior de tu biblioteca y luego pusiste en tu cementerio más adelante ese turno de otras maneras.
- Solo puedes lanzar hechizos de esta manera si pagas la cantidad de vidas correspondiente. No puedes pagar sus costes normales ni ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, la única opción legal para X es 0.

Final-Word Phantom (Fantasma de la última palabra)

{2} {U}

Criatura — Detective espíritu

1/4

Destello.

Vuela.

Durante el paso final de cada oponente, puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.

- La última habilidad del Fantasma de la última palabra se aplica solo a lanzar hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
-

Follow the Bodies (Seguir el reguero de cadáveres)

{2} {U}

Conjuro

Tormenta sepulcral. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada permanente que haya ido a un cementerio desde el campo de batalla este turno.)*

Investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- La habilidad de tormenta sepulcral cuenta todos los permanentes que hayan ido a cementerios desde el campo de batalla este turno. No importa quién controlaba esos permanentes, quién sea el propietario ni si eran fichas o no.
- Las copias de Seguir el reguero de cadáveres que crea su habilidad de tormenta sepulcral se crean en la pila, así que no se lanzan y no harán que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta sepulcral no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.

Foreboding Steamboat (Barco de vapor aciago)

{3} {B} {B}

Artefacto — Vehículo

5/7

Cuando el Barco de vapor aciago entre al campo de batalla, cada jugador elige dos criaturas que no sean ni ficha ni Vehículo que controla. Exílielas hasta que el Barco de vapor aciago deje el campo de batalla.

Siempre que el Barco de vapor aciago ataque, pon una carta exiliada con él en el cementerio de su propietario.

Si lo haces, investiga.

Tripular 2.

- Comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador por orden de turno elige dos criaturas que no sean ni ficha ni Vehículo que controla y luego todas las criaturas elegidas por los jugadores se exilian al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las decisiones de los jugadores que eligieron antes que ellos.
 - Si el Barco de vapor aciago deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad disparada, las criaturas elegidas no se exiliarán.
-

Hot Pursuit (Persecución incesante)

{1}{R}

Encantamiento

Cuando la Persecución incesante entre al campo de batalla, sospecha de la criatura objetivo que controla un oponente. Mientras la Persecución incesante permanezca en el campo de batalla, esa criatura también está incitada.

Al comienzo del combate en tu turno, si dos o más jugadores perdieron el juego, ganas el control de todas las criaturas incitadas y/o sospechosas hasta el final del turno. Enderézalas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si la Persecución incesante deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo se convertirá en sospechosa, pero no en incitada.
- La segunda habilidad disparada de la Persecución incesante hace que ganes el control de todas las criaturas incitadas, sospechosas o ambas cosas. No tienes que elegir nada.

Innocuous Researcher (Detective cortés)

{3}{G}

Criatura — Detective centauro

3/4

Parlamentar — Siempre que el Detective cortés ataque, cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Por cada carta que no sea tierra mostrada de esta manera, investigas. Luego cada jugador roba una carta.

Al comienzo de tu paso final, puedes enderezar todas las tierras que controlas. Si lo haces, no puedes lanzar hechizos hasta tu próximo turno.

- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que muestra cada jugador será la que robe.
- No puedes lanzar hechizos después de enderezar todas las tierras que controlas, pero antes de que tenga efecto la parte de “no puedes lanzar hechizos” de la última habilidad del Detective cortés. Una vez que esa habilidad se resuelve, no importa si el Detective cortés permanece en el campo de batalla: seguirás sin poder lanzar hechizos hasta que empiece tu próximo turno.

Kaust, los Ojos del Claro

{R/W}{G}

Criatura legendaria — Detective dríada

2/2

Siempre que una criatura que controlas que se puso boca arriba este turno haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

{T}: Pon boca arriba la criatura atacante boca abajo objetivo que controlas.

- La criatura tiene que haberse puesto boca arriba antes de hacer daño de combate a un jugador para que se dispare la primera habilidad de Kaust, los Ojos del Claro.
-

Merchant of Truth (Comerciante de verdades)

{2}{W}{W}

Criatura — Detective ángel

2/5

Vuela.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, investiga.

Las Pistas que controlas tienen la habilidad de exaltado.
(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada mención de la habilidad de exaltado entre los permanentes que controlas.)

- Si la Comerciante de verdades muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que no sean fichas que controlas, su segunda habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.
- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no afectarán a las habilidades de exaltado que ya se hayan disparado o resuelto.
- Si controlas varias copias de la Comerciante de verdades, las Pistas que controlas tendrán varias menciones de la habilidad de exaltado.

Mirko, teórico obsesivo

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Detective vampiro

1/3

Vuela, vigilancia.

Siempre que escrutes, pon un contador +1/+1 sobre Mirko, teórico obsesivo.

Al comienzo de tu paso final, puedes regresar la carta de criatura objetivo con fuerza menor que la de Mirko de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. *(Si fuera a morir, en vez de eso, exiliarla.)*

- Una habilidad que se dispara “siempre que escrutes” se dispara una vez que hayas acabado de escrutar, incluso si tienes menos cartas en tu biblioteca de la cantidad que tienes que escrutar. Se dispara incluso si no tienes cartas en tu biblioteca.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Mob Verdict (Veredicto de la turba)

{2} {R} {R}

Conjuro

Concilio secreto — Cada jugador vota en secreto por otro jugador y luego se dan a conocer los votos. Por cada voto que recibió un oponente, el Veredicto de la turba hace 2 puntos de daño a ese jugador y a cada criatura que controla ese jugador. Por cada voto que recibiste, roba una carta.

- Para votar en secreto, cada jugador escribe la opción que elige y no se la muestra a nadie. Luego cada jugador mantiene su voto en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus votos simultáneamente.
- Antes de que se muestren los votos en secreto, los jugadores pueden decir qué votarán, pero no pueden mostrar lo que escribieron hasta que todos los votos se muestren a la vez. Los jugadores pueden mentir sobre su intención de voto antes de mostrarlos.
- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.
- Cada jugador debe votar por otro jugador. No puede abstenerse.
- Los votos se pronuncian durante la resolución del Veredicto de la turba, así que cualquier respuesta al Veredicto de la turba tiene que hacerse sin saber el resultado del voto.

Nelly Borca, acusadora compulsiva

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Detective humano

2/4

Vigilancia.

Siempre que Nelly Borca, acusadora compulsiva ataque, sospecha de la criatura objetivo. Luego, incita a todas las criaturas sospechosas. (*Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.*)

Siempre que una o más criaturas que controla un oponente hagan daño de combate a uno o más de tus oponentes, el controlador de esas criaturas y tú roban una carta.

- Puedes hacer objetivo a una criatura que ya sea sospechosa con la segunda habilidad de Nelly Borca, acusadora compulsiva.

Panoptic Projektor (Proyector panóptico)

{4}

Artefacto

{T}: Te cuesta {3} menos lanzar el próximo hechizo de criatura que lances boca abajo este turno.

Si poner boca arriba un permanente boca abajo hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La última habilidad del Proyector panóptico afecta a las propias habilidades de un permanente que se disparan cuando se pone boca arriba, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente se pone boca arriba. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la última habilidad del Proyector panóptico. Por ejemplo, las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] se ponga boca arriba”, como la de la Supervisora de aglomeraciones, no se ven afectadas.
- La última habilidad del Proyector panóptico no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para 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 controlas dos copias del Proyector panóptico, que un permanente boca abajo se ponga boca arriba hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia del Proyector panóptico hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.

Pluma, árbitra radiante

{R} {W} {W}

Criatura legendaria — Ángel

4/3

Vuela, vínculo vital.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura que solo haga objetivo a Pluma, árbitra radiante, puedes elegir cualquier cantidad de otras criaturas a las que ese hechizo pudiera hacer objetivo y pagar {2} por cada una de esas criaturas. Si lo haces, por cada una de esas criaturas, copia ese hechizo. La copia hace objetivo a esa criatura. *(Las copias de los hechizos de permanente se convierten en fichas.)*

- La habilidad de Pluma, árbitra radiante se dispara siempre que lances un hechizo que no sea criatura que haga objetivo solo a Pluma y no a otro objeto o jugador.
- Si lanzas un hechizo que no sea criatura que tiene varios objetivos, pero solo hace objetivo a Pluma, árbitra radiante con todos ellos, la última habilidad de Pluma se disparará. En ese caso, cada una de esas copias también hará objetivo solo a una de las criaturas elegidas.
- Controlas todas las copias y eliges el orden de las copias que se ponen en la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de esas copias y se resolverá en último lugar.
- Las copias creadas con la última habilidad de Pluma, árbitra radiante se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad de Pluma) no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. No puedes elegir modos distintos.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- Si se copia un hechizo de permanente, las copias se ponen en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente, por lo que no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas, como la del Caso de las pruebas robadas.

Prisoner’s Dilemma (Dilema del prisionero)

{3} {R} {R}

Conjuro

Cada oponente elige en secreto silencio o soplo y luego las elecciones se dan a conocer. Si todos los oponentes eligieron silencio, el Dilema del prisionero hace 4 puntos de daño a cada uno de ellos. Si todos los oponentes eligieron soplo, el Dilema del prisionero hace 8 puntos de daño a cada uno de ellos. De lo contrario, el Dilema del prisionero hace 12 puntos de daño a cada oponente que eligió silencio.

Retrospectiva {5} {R} {R}.

- Para votar en secreto, cada jugador escribe la opción que elige y no se la muestra a nadie. Luego cada jugador mantiene su voto en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus votos simultáneamente.
- Antes de que se muestren los votos en secreto, los jugadores pueden decir qué votarán, pero no pueden mostrar lo que escribieron hasta que todos los votos se muestren a la vez. Los jugadores pueden mentir sobre su intención de voto antes de mostrarlos.
- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.
- Cada jugador debe votar por una de las opciones disponibles. No puede abstenerse.
- Los votos se pronuncian durante la resolución del Dilema del prisionero, así que cualquier respuesta al Dilema del prisionero tiene que hacerse sin saber el resultado del voto. ¡A disfrutar lo votado!

Showstopping Surprise (Sorpresa del fin del espectáculo)

{3} {R} {R}

Instantáneo

Elige la criatura objetivo que controlas. Ponla boca arriba si está boca abajo. Luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura.

- Si la criatura objetivo es una criatura boca abajo que no se puede poner boca arriba por cualquier motivo, permanecerá boca abajo en el campo de batalla y hará igualmente una cantidad de daño igual a su fuerza (que seguramente será de 2) a cada otra criatura.

Take the Bait (Morder el anzuelo)

{2} {R} {W}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante el turno de un oponente y solo durante el combate.

Prevén todo el daño de combate que fuera a hacerse a ti y a los planeswalkers que controlas este turno. Endereza todas las criaturas atacantes e incítalas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- Enderezar e incitar a las criaturas atacantes no las removerá del combate, incluso si te están atacando.
- Morder el anzuelo no le da al oponente cuyo turno se está jugando una fase principal adicional. Se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.

Tanglerove Kelp (Algas tesoroenmarañado)

{5} {U} {U}

Criatura artefacto — Planta pista

6/6

Rebatir {2}.

Al comienzo de cada combate, las otras Pistas que controlas se convierten en criaturas Planta 6/6 además de sus otros tipos hasta el final del turno.

{2}, sacrificar las Algas tesoroenmarañado: Roba una carta.

- Si una Pista que controlas ya es una criatura cuando la segunda habilidad de las Algas tesoroenmarañado se resuelve, la segunda habilidad de las Algas tesoroenmarañado sobrescribirá cualquier efecto previo que fija la fuerza y resistencia de esa criatura a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- Las Pistas que controlas conservarán las habilidades que tenían mientras sean criaturas.

Tesak, Judith's Hellhound (Tesak, perro infernal de Judith)

{3} {R}

Criatura legendaria — Perro elemental

3/3

Desatar. *(Puedes hacer que esta criatura entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella. No puede bloquear mientras tenga un contador +1/+1 sobre ella.)*

Los otros Perros que controlas tienen la habilidad de desatar.

Las criaturas que controlas con contadores sobre ellas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que Tesak, perro infernal de Judith ataque, agrega {R} por cada criatura atacante.

- Eliges si la criatura con la habilidad de desatar entra al campo de batalla con un contador +1/+1 o no en cuanto entra al campo de batalla. En ese momento, es demasiado tarde para que un jugador responda al hechizo de criatura intentando contrarrestarlo, por ejemplo.
- La habilidad de desatar se aplica sin importar desde dónde entre la criatura al campo de batalla.
- Una criatura con la habilidad de desatar no puede bloquear si tiene cualquier contador +1/+1 sobre ella, no solo uno puesto sobre ella por la habilidad de desatar.
- Poner un contador +1/+1 sobre una criatura con la habilidad de desatar que ya esté bloqueando no la removerá del combate. Seguirá bloqueando.
- Cuenta la cantidad de criaturas atacantes cuando la última habilidad de Tesak, perro infernal de Judith se resuelve, incluido el mismo Tesak si sigue en el campo de batalla, para determinar cuánto maná agregar.

Trouble in Pairs (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.

Unshakable Tail (Investigador persistente)

{2}{B}

Criatura — Detective zombie

3/2

Cuando el Investigador persistente entre al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1.

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde tu biblioteca, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".*)

{2}, sacrificar una Pista: Regresa el Investigador persistente de tu cementerio a tu mano.

- Si un efecto pone varias cartas de una biblioteca en un cementerio, todas esas cartas van allí al mismo tiempo. Por ejemplo, cuando la habilidad disparada de entra al campo de batalla del Analista de consecuencias se resuelve, molerás tres cartas a la vez. Si una o más de esas cartas es una carta de criatura, la segunda habilidad del Investigador persistente se disparará.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE RAVNICA: CLUE EDITION

Aegis of the Legion

{R}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de mentor. (*Siempre que ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.*)

Siempre que la criatura equipada haga de mentor a una criatura, pon un contador de escudo sobre esa criatura.

(*Si esa criatura fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.*)

Equipar {3}.

- La habilidad de mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con la habilidad de mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
- Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad de mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.
- Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.
- La última habilidad de Aegis of the Legion se dispara cuando una habilidad de mentor de la criatura equipada se resuelve. Si se desanexó de una criatura antes de que una habilidad de mentor de esa criatura se resuelva, la última habilidad de Aegis of the Legion no se disparará cuando esa habilidad se resuelva. De manera similar, si Aegis of the Legion se anexa a una criatura que es la fuente de una habilidad de mentor en la pila, la última habilidad de Aegis of the Legion se disparará cuando esa habilidad de mentor se resuelva.

Afterlife Insurance

{1}{W/B}

Instantáneo

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de ultratumba 1 hasta el final del turno. Roba una carta.
(Cuando una criatura con la habilidad de ultratumba 1 muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.)

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.

Amzu, Swarm's Hunger

{3}{B}{G}

Criatura legendaria — Chamán insecto

3/3

Vuela, amenaza.

Los otros Insectos que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, puedes crear una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1 y luego poner una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual al mayor valor de maná entre esas cartas. Haz esto solo una vez por turno.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad de Amzu, Swarm's Hunger se disparará una sola vez.

Apothecary White

{3}{W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

3/4

Vigilancia.

Siempre que ataques, creas una ficha de Comida por cada jugador que está siendo atacado. (Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)
{W}, {T}, girar X Comidas enderezadas que controlas:
Crea X fichas de criatura Humano blancas 1/1.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes girar el Jamón de Krovod para pagar la habilidad activada de Apothecary White.
-

Boros Strike-Captain
{1} {R/W} {R/W}
Criatura — Soldado minotauro
3/3

Batallón — Siempre que Boros Strike-Captain y al menos otras dos criaturas ataquen, exilia la primera carta de tu biblioteca. Durante cualquier turno en el que atacaste con tres o más criaturas, puedes jugar esa carta.

- Las tres criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
- Una vez que se disparó la habilidad de batallón, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.
- De manera similar, una vez que atacas con tres o más criaturas en un solo turno, puedes jugar la carta exiliada ese turno igualmente al margen de lo que les ocurra a esas criaturas.
- Si Boros Strike-Captain deja el campo de batalla, el efecto que te permite jugar la carta exiliada si atacaste con tres o más criaturas se sigue aplicando incluso en turnos posteriores, siempre que ataques con tres o más criaturas durante esos turnos posteriores.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Carnage Interpreter
{1} {B/R} {B/R}
Criatura — Detective diablo
3/3

Cuando Carnage Interpreter entre al campo de batalla, descarta tu mano y luego investiga cuatro veces. (*Para investigar, crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".*) Mientras tengas una o menos cartas en la mano, Carnage Interpreter obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de amenaza.

- Una vez que Carnage Interpreter es bloqueado, hacer que gane la habilidad de amenaza removiendo cartas de tu mano no hará que deje de estar bloqueado.

Commander Mustard
{3} {R} {W}
Criatura legendaria — Soldado humano
5/5

Vigilancia.

Los otros Soldados que controlas tienen las habilidades de vigilancia, arrollar y prisa.

{2} {R} {W}: Hasta el final del turno, los Soldados que controlas ganan "Siempre que esta criatura ataque, hace 1 punto de daño al jugador defensor".

- Activar la última habilidad de Commander Mustard varias veces hará que los Soldados que controlas ganen varias copias de la habilidad disparada. Por ejemplo, si activas la última habilidad de Commander Mustard

dos veces y luego atacas con Commander Mustard, tendrá dos copias de la habilidad disparada. Ambas se dispararán y el jugador defensor recibirá 2 puntos de daño.

Conclave Evangelist

{3}{G/W}{G/W}

Criatura — Clérigo elefante

4/4

Miríada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

Siempre que Conclave Evangelist haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia de Conclave Evangelist.

- El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miríada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.
 - Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
 - Tú eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea.
 - Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miríada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
 - Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.
 - Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
 - Si la habilidad de miríada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
 - Si una ficha creada por la habilidad de miríada de Conclave Evangelist hace daño de combate a un jugador, la ficha creada por su última habilidad no se exiliará al final del combate.
-

Corporeal Projection

{U} {R}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de miriada hasta el final del turno. *(Siempre que ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esa criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

Sobrecarga {3} {U} {U} {R} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “la criatura objetivo” en su texto por “cada criatura”.)*

- El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miriada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.
- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Tú eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miriada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Si la habilidad de miriada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
- La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de sobrecarga no cambia el coste de maná de ese hechizo. En vez de eso, solo pagas el coste de sobrecarga.
- Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.

- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Covetous Elegy

{4}{W}{B}

Conjuro

Cada jugador elige hasta dos criaturas que controla y luego sacrifica el resto. Luego creas una ficha de Tesoro girada por cada criatura que controlan tus oponentes.

- Comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador por orden de turno elige hasta dos criaturas que controla y luego todas las criaturas no elegidas por los jugadores se sacrifican al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las decisiones de los jugadores que eligieron antes que ellos.
- Los jugadores pueden elegir menos de dos criaturas incluso si controlan dos o más criaturas.

Dimir Strandcatcher

{2}{U/B}{U/B}

Criatura — Bribón hada

3/3

Vuela.

Siempre que ataques, escruta X, donde X es la cantidad de oponentes que están siendo atacados.

Al comienzo de cada paso final, si tres o más cartas fueron a tu cementerio desde cualquier parte que no sea el campo de batalla este turno, roba una carta.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la segunda habilidad de Dimir Strandcatcher. Si un jugador deja el juego después de que la habilidad se dispare, pero antes de que se resuelva, no se contará cuando la habilidad se resuelva.

Emissary Green

{4}{G}

Criatura legendaria — Consejero humano

3/3

Siempre que Emissary Green ataque, comenzando contigo, cada jugador vota beneficio o seguridad. Creas una cantidad de fichas de Tesoro igual al doble de la cantidad de votos de beneficio. Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas igual a la cantidad de votos de seguridad.

- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.

- Si no se vota en secreto, los votos se pronuncian por orden de turno y cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
- Cada jugador debe votar por una de las opciones disponibles. No puede abstenerse.
- Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo o habilidad se resuelva. Si se quiere responder a ese hechizo o habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.

Frenzied Gorespawn

{3} {B} {R}

Criatura — Horror

4/4

Cuando Frenzied Gorespawn entre al campo de batalla, por cada oponente, incita la criatura objetivo que controla ese jugador. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

Siempre que una o más criaturas ataquen a uno de tus oponentes, esas criaturas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Las criaturas que tus oponentes controlen y que ataquen a uno de tus oponentes harán que se dispare la habilidad de Frenzied Gorespawn.
- Solo las criaturas que ataquen a tus oponentes ganarán la habilidad de amenaza hasta el final del turno. Las criaturas que ataquen a planeswalkers o batallas no ganarán la habilidad de amenaza, al margen de quién controle o proteja esos permanentes.

Furious Spinesplitter

{2} {R/G} {R/G}

Criatura — Guerrero ogro

3/3

Arrolla.

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre Furious Spinesplitter por cada oponente que recibió daño este turno.

- No es necesario que Furious Spinesplitter estuviera en el campo de batalla cuando se hizo el daño.

Headliner Scarlett

{3} {R}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/3

Prisa.

Cuando Headliner Scarlett entre al campo de batalla, las criaturas que controla el jugador objetivo no pueden bloquear este turno.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo. Puedes mirar y jugar esa carta este turno.

- Una vez que acaba el turno, no puedes mirar o jugar la carta exiliada con Headliner Scarlett ese turno. Permanece en el exilio boca abajo y nadie puede mirarla.
- Si Headliner Scarlett deja el campo de batalla, el efecto que te permite mirar y jugar la carta exiliada se sigue aplicando durante el resto del turno.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Herald of Ilharg

{2} {R} {G}

Criatura — Bestia jabalí

3/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de criatura, pon dos contadores +1/+1 sobre Herald of Ilharg. Si ese hechizo tiene un valor de maná de 5 o más, Herald of Ilharg hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la cantidad de contadores sobre él.

- La última habilidad de Herald of Ilharg se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si Herald of Ilharg deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, usa la cantidad de contadores que había sobre Herald of Ilharg tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

Lavinia, Foil to Conspiracy

{1} {W/U} {W/U}

Criatura legendaria — Detective humano

2/3

Vigilancia.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)
 {T}: Agrega {C}{C}. Activa esto solo durante el turno de un oponente.

- Los hechizos que se lanzaron antes de Lavinia, Foil to Conspiracy cuentan. Si Lavinia fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

Lonis, Genetics Expert

{1} {G/U} {G/U}

Criatura legendaria — Detective elfo víbora

1/2

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

Siempre que se pongan uno o más contadores +1/+1 sobre Lonis, investiga esa misma cantidad de veces.

Siempre que sacrifiques una Pista, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
 - Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
 - Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
 - Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
 - Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
 - Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.
-

Memory Vampire

{4} {U} {B}

Criatura — Detective vampiro

4/4

Vuela.

Siempre que Memory Vampire haga daño de combate a un jugador, cualquier cantidad de jugadores objetivo muelen cada uno esa misma cantidad de cartas. Luego puedes recabar pruebas 9. Cuando lo hagas, puedes lanzar la carta objetivo que no sea tierra del cementerio del jugador defensor sin pagar su coste de maná.

- No tienes que elegir jugadores objetivo para la última habilidad de Memory Vampire si no quieres. En ese caso, la habilidad se resolverá igualmente y tendrás la oportunidad de recabar pruebas 9.
- No eliges una carta objetivo que no sea tierra para cuando la última habilidad de Memory Vampire se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando recabas pruebas 9 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.

Ordruun Mentor

{2} {R/W}

Criatura — Soldado minotauro

3/2

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Siempre que ataques a un jugador, la criatura objetivo que está atacando a ese jugador gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- La habilidad de mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con la habilidad de mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
 - Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad de mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.
 - Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.
-

Portal Manipulator
{2}{W/U}{W/U}
Criatura — Hechicero humano
3/2

Destello.

Cuando Portal Manipulator entre al campo de batalla durante el paso de declarar atacantes, elige un jugador objetivo y cualquier cantidad de criaturas atacantes objetivo que controlan sus oponentes. Esas criaturas ahora están atacando a ese jugador.

- Puedes lanzar Portal Manipulator fuera del paso de declarar atacantes. Si Portal Manipulator entra al campo de batalla fuera del paso de declarar atacantes, su habilidad simplemente no se dispara.
- La habilidad disparada de Portal Manipulator ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
- La habilidad disparada de Portal Manipulator no hace que las habilidades de “siempre que esta criatura ataque” se disparen.
- Una vez que la habilidad disparada de Portal Manipulator se resuelve, se considerará que las criaturas atacantes objetivo atacaron igualmente al jugador, planeswalker o batalla al que declararon que atacaban en un principio, pero ahora atacan al jugador objetivo.
- Si una habilidad hace objetivo a algo controlado por el “jugador defensor” de una criatura atacante y el jugador defensor para esa criatura cambia antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no se resolverá porque su objetivo ahora es ilegal.

Resonance Technician
{3}{U/R}{U/R}
Criatura — Detective extraño
4/4

Vuela.

Cuando Resonance Technician entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, investiga dos veces.

{T}, girar X artefactos enderezados que controlas: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas con valor de maná de X. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si un hechizo o habilidad dividió su daño, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.

- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

Scuttling Sentinel
 {1}{G/U}{G/U}
 Criatura — Elfo cangrejo
 3/2

Destello.

Vigilancia.

Cuando Scuttling Sentinel entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, esa criatura se convierte en un Cangrejo azul además de sus otros tipos y gana la habilidad de antimaleficio. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- La criatura objetivo conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tenga.
- La criatura objetivo no conservará los colores que tuviera: será azul hasta el final del turno.
- La criatura objetivo se convertirá en un Cangrejo azul además de sus otros tipos y ganará la habilidad de antimaleficio incluso si no se pueden poner contadores sobre ella por algún motivo.

Senator Peacock
 {3}{U}{U}
 Criatura legendaria — Consejero humano
 3/4

Los artefactos que controlas son Pistas además de sus otros tipos y tienen “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.

Siempre que sacrifiques una Pista, la criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Los artefactos conservan todos los tipos, subtipos, supertipos y habilidades que tienen.
- Si Senator Peacock de alguna manera se convierte en un artefacto, también será una Pista.

Stampede Surfer
{3} {R/G} {R/G}
Criatura — Guerrero humano
4/4

Prisa.

Siempre que Stampede Surfer ataque, por cada oponente, creas una ficha de criatura Jabali verde 2/2 que está girada y atacando a ese oponente.

- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.

Sumala Rumlbers
{2} {G/W} {G/W}
Criatura — Sierpe
*/4

La fuerza de Sumala Rumlbers es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

Miríada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

- La habilidad que define la fuerza de Sumala Rumlbers funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miríada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.
- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Tú eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miríada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

- Si la habilidad de mirada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.

Suppressor Skyguard

{2}{W}{U}

Criatura — Caballero humano

2/4

Vuela.

Siempre que un jugador te ataque, si ese jugador tiene otro oponente que no está siendo atacado, prevén todo el daño de combate que se te fuera a hacer este combate.

- La habilidad de Suppressor Skyguard se disparará si cualesquiera de los oponentes del jugador atacante aparte de ti no está siendo atacados. No importa si ese jugador también está atacando a cualquier planeswalker que controlen esos oponentes o batallas que protejan.
- Si la cláusula del “si” interviniente de la última habilidad de Suppressor Skyguard no cumple las condiciones cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Por ejemplo, si el jugador que te ataca atacó con una criatura con la habilidad de mirada y las fichas creadas con esa habilidad siguen en el campo de batalla atacando a todos los otros oponentes de ese jugador cuando la última habilidad de Suppressor Skyguard intente resolverse, la condición ya no se cumplirá y la habilidad no se resolverá ni se prevendrá el daño. De manera similar, si todos los otros oponentes del jugador atacante dejan el juego antes de que la última habilidad de Suppressor Skyguard se resuelva, la condición ya no se cumplirá cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y el daño no se prevendrá.

Syndicate Heavy

{2}{W/B}{W/B}

Criatura — Bribón gigante

4/4

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

Al comienzo de cada paso final, si ganaste 4 o más vidas este turno, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad de extorsionar disparada. Tú decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.
- La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
- La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.
- Solo investigas una vez, al margen de cuántas vidas ganaste después de la cuarta vida.
- La última habilidad de Syndicate Heavy se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas. No tiene en cuenta si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.

- Si no ganaste 4 o más vidas para cuando empiece un paso final, la última habilidad de Syndicate Heavy no se disparará.

Undercover Butler

{2}{U}{B}

Criatura — Bribón humano

2/3

Siempre que Undercover Butler ataque al jugador con la mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas, no puede ser bloqueado este turno.

- La habilidad de Undercover Butler no se dispara si ataca a un planeswalker o batalla, al margen del total de vidas del controlador del planeswalker o del protector de la batalla.
- Una vez que la habilidad de Undercover Butler se dispare, no importa lo que ocurra a los totales de vidas de los jugadores antes de que la habilidad se resuelva. Undercover Butler no podrá ser bloqueado este turno incluso si el jugador defensor no tiene la mayor cantidad de vidas y no está empatado con la mayor cantidad de vidas en cuanto la habilidad se resuelve.

Unruly Krasis

{1}{G}{U}

Criatura — Lagarto pulpo tiburón

4/4

Arrolla.

Siempre que Unruly Krasis ataque, puedes hacer que la fuerza y resistencia base de otra criatura objetivo que controlas se conviertan en X/X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Unruly Krasis.

{3}{G}{U}: Adaptar 3. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la segunda habilidad de Unruly Krasis. Los cambios posteriores a la fuerza de Unruly Krasis de ese turno no harán que la fuerza y resistencia base de la criatura objetivo cambien.
- La segunda habilidad de Unruly Krasis sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.
- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

