

Notas de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*

Recopiladas por Jess Dunks y Eric Levine

Documento modificado por última vez el 7 de enero de 2025

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

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Tarkir: tormenta dracónica* con el código de la colección TDM están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *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*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Aetherdrift* y *Tarkir: tormenta dracónica*.

Las nuevas cartas de Commander de *Tarkir: tormenta dracónica* con el código de la colección TDC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas anteriormente con el código de la colección TDC son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

Nueva mecánica: cartas de presagio

Los dragones salvajes que emergen totalmente formados de las tormentas de dragones son poderosos e impredecibles. Dada su apariencia y destreza únicas, es posible que los habitantes de Tarkir no se percaten de lo que es capaz un dragón salvaje hasta que es demasiado tarde. Dichos poderes individuales de los dragones salvajes quedan representados en este lanzamiento por la mecánica de presagio, que permite que ciertas cartas de criatura Dragón se lancen como instantáneos o conjuros y dejan ver el desgarrador futuro próximo. Cada carta de presagio tiene un conjunto de características alternativas en un marco debajo de la imagen, a la izquierda del cuadro de texto. Puedes lanzar una de estas cartas de forma normal como un hechizo de criatura Dragón o puedes lanzarla como su Presagio. Si lo haces, se barajará en la biblioteca de su propietario cuando se acabe de resolver.

Regente carroñero

{3}{B}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Rebatir—Descartar una carta.

//

Expulsar toxinas

{X}{B}{B}

Conjuro — Presagio

Cada criatura que no sea Dragón obtiene -X/-X hasta el final del turno. *(Luego, baraja esta carta en la biblioteca de su propietario.)*

Tormegénito bifaucal

{5}{W}

Criatura — Dragón

5/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, ganas 5 vidas.

//

Mordisco calcinador

{1}{R}

Conjuro — Presagio

El Mordisco calcinador hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo sin la habilidad de volar. *(Luego, baraja esta carta en la biblioteca de su propietario.)*

- En cuanto un jugador lance una carta de presagio, el jugador elige si lanza la carta de forma normal o como un Presagio.
- Una carta de presagio es una carta de criatura en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como un Presagio. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Tormegénito bifaucal es una carta de criatura blanca con valor de maná de 6. No puede ser objetivo de la habilidad reflexiva creada por la habilidad disparada de los Arrastreros de Kishla (“Cuando lo hagas, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano”).
- Cuando lances un hechizo como Presagio, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de presagio como un Presagio, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas el Dragón melenatrueno (“Puedes lanzar hechizos

de criatura con fuerza de 4 o más desde la parte superior de tu biblioteca”) y el Tormegénito bifaucal está en la parte superior de tu biblioteca, puedes lanzar el Tormegénito bifaucal, pero no el Mordisco calcinador.

- Si un hechizo es lanzado como un Presagio, su controlador lo baraja en la biblioteca de su propietario en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve.
- Si un hechizo de Presagio tiene uno o más objetivos y todos esos objetivos son ilegales cuando el hechizo intenta resolverse, no se resolverá. Ninguno de sus efectos sucederá y se pondrá en el cementerio de su propietario. No se barajará en la biblioteca de su propietario.
- Si un hechizo de Presagio es contrarrestado o un efecto hace que deje la pila, no se barajará en la biblioteca de su propietario.
- Si un hechizo de Presagio se copia, esa copia también es un Presagio y se baraja en la biblioteca de su propietario en cuanto se resuelve. Su propietario baraja su biblioteca igualmente, pero la copia deja de existir como una acción basada en estado.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo del Presagio. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una carta como Presagio no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes al Presagio.

Nueva habilidad de palabra clave: movilizar

El ejército de los Mardu es inmenso y hábil, lo cual permite que las tropas se movilen rápidamente para expulsar a los intrusos, perseguir las tormentas de dragones o incluso acabar con dragones salvajes con tal de proteger el clan. Siempre que una criatura con la habilidad de movilizar ataque, creas una cantidad de fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 giradas y atacando. Basta con solo uno de estos Guerreros para volver las tornas de la batalla, pero cuantos más, mejor, ¡así que ándate con ojo con las criaturas que tengan valores altos de movilizar!

Brigada de choque

{1} {R}

Criatura — Soldado trasgo

1/3

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

Movilizar 1. *(Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Guerrero roja 1/1 girada y atacando. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

Vengadora de los caídos

{2} {B}

Criatura — Guerrero humano

2/4

Toque mortal.

Movilizar X, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. *(Siempre que esta criatura ataque, crea X fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 giradas y atacando. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.)*

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca cada ficha de Guerrero. No tienen que atacar al mismo y no tienen que atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla que la criatura con la habilidad de movilizar.
- Aunque las fichas de Guerrero entran como criaturas atacantes, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando las fichas entren atacando.

Nueva habilidad de palabra clave: armonizar

La identidad del clan Temur se expresa con los vínculos: el que hay entre dos líderes, Garradragón y Dos Veces Susurrante, los de los individuos y sus compañeros animales y el que hay entre el clan Temur y la misma tierra. Su naturaleza interconectada la representa la mecánica de armonizar, que permite que los instantáneos y conjuros se puedan lanzar desde el cementerio. Al hacerlo, puedes girar una criatura que controlas para reducir el coste en una cantidad de maná genérico igual a la fuerza de esa criatura.

Susurro perpetuo

{U}

Conjuro

Roba una carta.

Armonizar {5} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en {X}, donde X es su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

Bramido del mamut

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

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elefante verde 5/5.

Armonizar {5} {G} {U} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en {X}, donde X es su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

- “Armonizar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] y girando hasta una criatura enderezada que controlas en vez de pagar el coste de maná del hechizo”, “Si lanzas este hechizo usando su habilidad de armonizar, su coste total se reduce en una cantidad de maná genérico igual a la fuerza de la criatura girada” y “Si el coste de armonizar se pagó, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lado siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Girar una criatura no reducirá los componentes de maná de color de los costes de armonizar.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de armonizar solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de armonizar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la reducción de coste de girar una criatura). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de armonizar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.

- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de armonizar incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de armonizar va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Nueva acción de palabra clave: contemplar

El poder de los dragones de Tarkir es innegable. Cada dragón, pertenezca a un clan o sea salvaje, es digno de contemplar. Algunos hechizos y habilidades te pedirán que “contemples un Dragón” para ganar un beneficio adicional. Para ello, elige un Dragón que controlas o muestra una carta de Dragón de tu mano.

Exhalación disipadora

{1}{U}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes contemplar un Dragón. (*Puedes elegir un Dragón que controlas o mostrar una carta de Dragón de tu mano.*)

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}. Si se contempló un Dragón, en vez de eso, contrarresta ese hechizo a menos que su controlador pague {4}.

Sarkhan, exaltador de dragones

{1}{R}

Criatura legendaria — Druida humano

2/2

Cuando Sarkhan entre, puedes contemplar un Dragón. Si lo haces, crea una ficha de Tesoro. (*Para contemplar un Dragón, elige un Dragón que controlas o muestra una carta de Dragón de tu mano.*)

Siempre que un Dragón que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre Sarkhan. Hasta el final del turno, Sarkhan se convierte en un Dragón además de sus otros tipos y gana la habilidad de volar.

- Si un efecto se refiere a una “carta de [subtipo]”, solo se refiere a una carta que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la carta Tormenta de dragones desbordante se fija en los Dragones y tiene una ilustración con dragones, pero no es una carta de Dragón.
- Los efectos que dicen “Si se contempló una [cualidad]” solo se fijan en si se mostró una carta con dicha cualidad o se eligió un permanente que controlas con esa cualidad. No importa lo que le ocurra a la carta o permanente después de eso: como se contempló, cualquier efecto adicional que dependiese de que esa carta o permanente se contemplase ocurre igualmente.
- Si un coste para lanzar un hechizo incluye mostrar una carta, esa carta permanece mostrada desde el momento en el que se anuncia el hechizo hasta el momento en el que deja la pila.
- Si una carta en tu mano ya fue mostrada (probablemente porque se mostró para pagar un coste de un hechizo que sigue en la pila por el efecto de una carta como el de la Telepatía), puedes mostrarla de nuevo para pagar el coste de otro hechizo o habilidad que requiere que muestres una carta de tu mano.

Nueva acción de palabra clave: perdurar

Los Abzan invocan espíritus de sus ancestros que los guían y los protegen. Saben que un día los invocarán para cumplir la misma obligación tras sus muertes. La mecánica de perdurar representa esta conexión y la destreza de los Abzan de sobrevivir en condiciones muy duras. Si a una criatura que controlas se le pide que “perdure N”, eliges si poner N contadores +1/+1 sobre ella o crear una ficha de criatura Espíritu blanca N/N.

Guardián familiar de la fortaleza

{1}{W}

Criatura — Soldado perro

1/2

Cuando esta criatura entre, perdura 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1.)*

Protector de la arboleda

{2}{G}

Criatura — Hidra

2/2

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas entre, esa criatura perdura X, donde X es la cantidad de contadores sobre esta criatura. *(Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura que entró o crea una ficha de criatura Espíritu blanca X/X.)*

- Eliges si poner contadores +1/+1 sobre la criatura o crear una ficha de Espíritu en cuanto la habilidad que incluye la instrucción de perdurar se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que se ponen contadores o se crean fichas.
- Si no puedes poner contadores +1/+1 sobre la criatura por alguna razón en cuanto una habilidad de perdurar se resuelve (por ejemplo, si la criatura ya no está en el campo de batalla), crearás una ficha de Espíritu.
- Si a un permanente que no sea criatura se le pide que perdure, el efecto es el mismo. Puedes poner contadores +1/+1 sobre ese permanente o crear una ficha de Espíritu.

Nueva palabra de habilidad: renovar

Los poderosos nigromantes sultai no solo alzan a los muertos, sino que también manipulan las esencias vitales para curar, hacer que la naturaleza crezca o hablar con los difuntos. Esto se expresa con la palabra de habilidad renovar, que denota una habilidad activada de una carta en un cementerio. Si pagas un coste y exilias esa carta, obtendrás un efecto.

Aparecido de Qarsi

{1}{B}{B}

Criatura — Vampiro

3/3

Vuela, toque mortal, vínculo vital.

Renovar — {2}{B}, exiliar esta carta de tu cementerio:

Pon un contador de volar, un contador de toque mortal y un contador de vínculo vital sobre la criatura objetivo.

Activa esto solo como un conjuro.

Machucador de Sagu

{3}{G}

Criatura — Bestia

4/4

Alcance.

Renovar — {4}{G}, exiliar esta carta de tu cementerio:

Pon dos contadores +1/+1 y un contador de alcance sobre

la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Si una carta con una habilidad de renovar va a tu cementerio durante tu turno, puedes activar esa habilidad si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Nueva palabra de habilidad: ráfaga

Los monjes guerreros jeskai buscan la unidad de la mente. Para ello, coordinan sus ataques marciales y mágicos para conseguir resultados impresionantes. Expresamos esto en las mecánicas con habilidades que se fijan en el segundo hechizo que lanzas en un turno en muchas cartas jeskai en este lanzamiento. Cada una de estas habilidades la precede la palabra de habilidad ráfaga.

Practicante serena

{2}{W}

Criatura — Monje humano

2/3

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Adivina

1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.*)

Defensor de la montaña Cori

{1}{R}{W}

Criatura — Monje humano

3/3

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, esta criatura hace 2 puntos de daño a cada

oponente y tú ganas 2 vidas.

- Los hechizos que se lanzaron antes que un permanente con la habilidad de ráfaga cuentan. Si ese permanente fue el primer hechizo que lanzaste ese turno, el próximo hechizo que lances ese turno es tu segundo hechizo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *TARKIR*: *TORMENTA DRACÓNICA*

Acopiafortunas de Kheru

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

Criatura — Dragón

3/3

Vuela.

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio durante tu turno, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".)*

Renovar — {2}{B}{G}{U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon dos contadores +1/+1 y un contador de volar sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad disparada del Acopiafortunas de Kheru se disparará una sola vez.
-

Agresión de Garradragón

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

Conjuro

Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo que controlas hasta el final del turno. Luego, lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Si un efecto te indica que “duplicues” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.
-

Anafenza, linaje inquebrantable

{2}{W}

Criatura legendaria — Soldado espíritu

2/2

Destello.

Daña primero.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, Anafenza perdura 2. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura Espíritu blanca 2/2.)*

- Si Anafenza muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que no sean fichas que controlas, la última habilidad de Anafenza se dispara por cada una de esas otras criaturas que no sean fichas.
-

Anfitriona del más allá
{2} {B} {G}
Criatura — Brujo zombie
2/2

Esta criatura entra con dos contadores +1/+1 sobre ella.
Siempre que esta criatura u otra criatura que controlas muera, si tenía contadores sobre ella, pon sus contadores sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

- Si la Anfitriona del más allá muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, la última habilidad de la Anfitriona del más allá se dispara por cada una de esas criaturas que tuviese contadores sobre ella, incluida ella misma si corresponde.
- La última habilidad de la Anfitriona del más allá no te hace mover los contadores de la criatura que murió a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía la criatura cuando murió.
- La última habilidad de la Anfitriona del más allá pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre la criatura que murió, no solo los contadores +1/+1.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito y la Anfitriona del más allá cuando una criatura que controlas con contadores sobre ella muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la criatura que murió tenía contadores -1/-1 sobre ella cuando murió, la habilidad de la Anfitriona del más allá los pondrá también sobre la criatura objetivo. Esto puede provocar que el receptor de los contadores también muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, la última habilidad de la Anfitriona del más allá comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

Antepasada desarraigada
{2} {B}
Criatura — Clérigo espíritu
3/2
Destello.
{1}, sacrificar otra criatura: Esta criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
Gírala. (*El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.*)

- Puedes activar la última habilidad de la Antepasada desarraigada incluso si ya está girada.
-

Antepasado colérico

{1}{W}

Criatura — Guerrero espíritu

3/1

Siempre que una criatura que controlas muera mientras esta carta esté en tu cementerio, puedes pagar {1}{W}.

Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.

- Si el Antepasado colérico muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas, su habilidad no se disparará.
 - SI el Antepasado colérico deja tu cementerio antes de que su habilidad se resuelva, no regresará a tu mano incluso si pagaste {1}{W}.
-

Aprovechar la oportunidad

{2}{R}

Instantáneo

Elige uno:

- Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.
- Hasta dos criaturas objetivo obtienen +2/+1 cada una hasta el final del turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas 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.
-

Arrastreros de Kishla

{2}{U}

Criatura — Ciudadano humano

3/2

Cuando esta criatura entre, puedes exiliar una carta de criatura de tu cementerio. Cuando lo hagas, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No eliges un objetivo para la habilidad de los Arrastreros de Kishla cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando exilias una carta de criatura de tu cementerio 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.
-

Asalto de los jinetes de dragones

{3}{G}{U}{R}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, hace 3 puntos de daño a cada criatura y a cada planeswalker.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse. Como resultado, puedes hacer que esas habilidades se resuelvan en el orden que elijas.

Asedio a la estepa yerma

{2}{W}{B}

Encantamiento

En cuanto este encantamiento entre, elige Abzan o Mardu.

- Abzan — Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.
 - Mardu — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo tu control este turno, cada oponente sacrifica una criatura de su elección.
- Si de alguna manera controlas el Asedio a la estepa yerma y no se hizo ninguna elección para él (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de él), no tiene ninguna de las dos habilidades.
 - La habilidad de Mardu del Asedio a la estepa yerma verificará en cuanto comience el paso final si una criatura murió bajo tu control este turno. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará.

Asedio a la hondonada lúgubre

{B}{G}

Encantamiento

En cuanto este encantamiento entre, elige Sultai o Abzan.

- Sultai — Siempre que se ponga un contador sobre una criatura que controlas, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.
 - Abzan — Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo. Gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.
- Si de alguna manera controlas el Asedio a la hondonada lúgubre y no se hizo ninguna elección para él (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de él), no tiene ninguna de las dos habilidades.
 - Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.

Asedio al acantilado gélido

{1}{U}{R}

Encantamiento

En cuanto este encantamiento entre, elige Jeskai o Temur.

- Jeskai — Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.
 - Temur — Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y tienen las habilidades de arrollar y prisa.
- Si de alguna manera controlas el Asedio al acantilado gélido y no se hizo ninguna elección para él (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de él), no tiene ninguna de las dos habilidades.
 - Si eliges Jeskai y las criaturas que controlas hacen daño de combate a varios jugadores al mismo tiempo, la habilidad del Asedio al acantilado gélido se disparará una vez por cada jugador que recibió daño de combate de esta manera.

Asedio al bosque glacial

{1}{G}{U}

Encantamiento

En cuanto este encantamiento entre, elige Temur o Sultai.

- Temur — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el jugador objetivo muele cuatro cartas.
 - Sultai — Puedes jugar tierras desde tu cementerio.
- Si de alguna manera controlas el Asedio al bosque glacial y no se hizo ninguna elección para él (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de él), no tiene ninguna de las dos habilidades.
 - La habilidad de Sultai del Asedio al bosque glacial no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
 - La habilidad de Sultai del Asedio al bosque glacial no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.

Avanzar con sabiduría

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

Instantáneo

La próxima vez que una fuente de tu elección fuera a hacerte daño este turno, prevén ese daño. Cuando se previene daño de esta manera, Avanzar con sabiduría hace esa misma cantidad de daño al controlador de esa fuente y tú robas esa misma cantidad de cartas.

- Avanzar con sabiduría no hace objetivo a ningún permanente o jugador. Eliges una fuente en cuanto Avanzar con sabiduría se resuelve.

- Si otro efecto (o efectos) modifican cuánto daño te haría la fuente elegida este turno, eliges el orden en el que se aplican esos efectos, incluido el efecto de Avanzar con sabiduría.
-

Bailarines de la luz de loto

{2}{B}{G}{U}

Criatura — Bardo zombie

3/6

Vínculo vital.

Cuando esta criatura entre, busca en tu biblioteca una carta negra, una carta verde y una carta azul. Pon esas cartas en tu cementerio y luego baraja.

- No tienes que encontrar las tres cartas. Puedes encontrar dos, una o (si quieres) ninguna.
 - Puedes encontrar cartas multicolores con la última habilidad de los Bailarines de la luz de loto. Por ejemplo, la carta negra que encuentras puede tener cualquier cantidad de colores mientras el negro sea uno de ellos. Los colores que tenga no afectarán a las otras cartas que puedes encontrar. Por ejemplo, puedes encontrar una carta que es negra, verde y azul como la carta negra y encontrar una carta verde y otra azul.
-

Batida de Rueda del Río

{2/U}{2/R}{2/W}

Conjuro

Gira la criatura objetivo. Pon tres contadores 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.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Batida de Rueda del Río intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No exiliarás ninguna carta.
 - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada que has elegido es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Behemot cascocráter

{5}{G}{G}{G}

Criatura — Bestia

5/5

Prisa.

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Behemot cascocráter.

- La habilidad disparada del Behemot cascocráter 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 ganarán la habilidad de arrollar ni obtendrán +X/+X.

Betor, familiar de todos

{2}{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Dragón espíritu

5/7

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si las criaturas que controlas tienen una resistencia total de 10 o más, roba una carta. Luego, si las criaturas que controlas tienen una resistencia total de 20 o más, endereza cada criatura que controlas. Luego, si las criaturas que controlas tienen una resistencia total de 40 o más, cada oponente pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- La última habilidad de Betor verificará cuando empiece el paso final si las criaturas que controlas tienen una resistencia total de 10 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si las criaturas que controlas no tienen una resistencia total de 10 o más en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. La habilidad no verificará si la resistencia total es de 20 o más (o 40 o más) hasta que la habilidad se resuelva.

Campamento dálkovan

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un Pantano o una Montaña.

{T}: Agrega {W}.

{2}{W}, {T}: Siempre que ataques este turno, crea dos fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 que están giradas y atacando. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.

- Cuando el Campamento dálkovan entre, ya debes controlar un Pantano o una Montaña para que entre enderezado. Si entra al mismo tiempo que un Pantano o una Montaña cuando no controlas ningún otro Pantano o Montaña, entrará girado.
 - Activar la última habilidad del Campamento dálkovan crea una habilidad disparada retrasada que se disparará cada vez que declares al menos una criatura como atacante durante el paso de declarar atacantes este turno. Esto solo suele ocurrir una vez por turno, pero los efectos como los de la última habilidad de la Ofensiva sin cuartel pueden hacer que ocurra más de una vez. Esta habilidad se disparará incluso si el Campamento dálkovan ya no está en el campo de batalla. No se disparará si no declaras ninguna criatura como atacante.
-

Campanera de Cumbralta

{2} {U}

Criatura — Monje djinn

1/4

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que la Campanera de Cumbralta entrara al campo de batalla se cuentan. Si la Campanera de Cumbralta fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
 - La Campanera de Cumbralta no puede reducir su propio coste, incluso si es el segundo hechizo que lanzas en un turno.
 - La habilidad de reducción de coste de la Campanera de Cumbralta no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
 - La habilidad de reducción de coste de la Campanera de Cumbralta solo puede reducir el componente de maná genérico del coste que pagas por un hechizo.
-

Carga sincronizada

{1} {G}

Conjuro

Distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo que controlas. Las criaturas que controlas con contadores sobre ellas ganan las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno.

Armonizar {4} {G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en {X}, donde X es su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

- Si se eligen dos objetivos, debes elegir darles a los dos un contador +1/+1. Si solo una de esas dos criaturas sigue siendo un objetivo legal en el momento en que el hechizo se resuelve, recibirá solo un contador.
-

Caza de dragones algente

{U} {R}

Conjuro

Roba una carta y luego puedes descartar una carta. Cuando descartes una carta que no sea tierra de esta manera, la Caza de dragones algente hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

Armonizar {4} {U} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en {X}, donde X es su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

- No eliges un objetivo para la Caza de dragones algente en el momento en que la lanzas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta que no sea tierra 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.

Cazadora aclimatada

{2}{G}

Criatura — Guardabosque humano

3/3

Arrolla.

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio durante tu turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de la Cazadora aclimatada se disparará una sola vez.
-

Conquistador estentóreo

{2}{W}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela.

Las habilidades activadas de los artefactos, criaturas y planeswalkers no pueden activarse.

- 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.
-

Corriente desfibriladora

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

Conjuro

La Corriente desfibriladora hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo y tú ganas 2 vidas.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Corriente desfibriladora intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Cuchillo de coriacero

{1}{R}

Artefacto — Equipo

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

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, crea una ficha de criatura Monje blanca 1/1 con la habilidad de destreza. Puedes anexarle este Equipo.

(Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, la ficha obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

Equipar {1}{R}.

- La ficha de Monje que creas entra al campo de batalla como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 1/1. Las habilidades estáticas que afectan a la fuerza y resistencia del Monje pueden cambiar esto.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Monje y el momento en que eliges si el Cuchillo de coriáceo se anexa a ella.
- Si la habilidad disparada hace que se creen dos o más Monjes (debido a efectos como el de la Temporada duplicadora), puedes elegir anexar el Cuchillo de coriáceo a uno de ellos.

Derrota inevitable

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

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador pierde 3 vidas y tú ganas 3 vidas.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Derrota inevitable intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador ganará ni perderá vidas.

Descendiente de las tormentas

{W}

Criatura — Soldado humano

2/1

Siempre que esta criatura ataque, puedes pagar {1}{W}.

Si lo haces, perdura 1. (*Pon un contador +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1.*)

- No puedes elegir pagar el coste para la habilidad disparada más de una vez cada vez que se dispara.

Despertar a los muertos venerados

{B}{G}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

II — Muele tres cartas.

III — Puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura o de tierra objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de capítulo de Despertar a los muertos venerados cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Puedes elegir la carta que acabas de descartar como objetivo o una carta que ya estuviera en tu cementerio. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Detención en la llanura tormentosa

{2} {W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si este encantamiento deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, el permanente objetivo que no sea tierra no será exiliado.
- 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.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

Dracogénesis

{6} {R} {R}

Encantamiento

Puedes lanzar hechizos de Dragón sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo de Dragón sobre cuándo lanzarlo de esta manera.
- 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, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.
- Una vez que lances la Dracogénesis, si es tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar otro hechizo antes de que cualquier jugador pueda intentar remover la Dracogénesis con hechizos o habilidades.

Dragón armero

{3} {W} {B} {G}

Criatura — Dragón

3/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo que controlas.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad disparada del Dragón armero 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 del Dragón armero se resuelve, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales.

Dúo derribador

{2} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura

Trasgo roja 1/1.

{1}, {T}: La criatura objetivo que controlas con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo aumenta por encima de 2 antes de que la habilidad se resuelva, no será un objetivo legal y la habilidad no hará nada. Una vez que la habilidad se ha resuelto, sin embargo, la criatura no puede ser bloqueada incluso si su fuerza aumenta por encima de 2.

Elspeth, Matatormentas

{3} {W} {W}

Planeswalker legendario — Elspeth

5

Si se fueran a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, se crea el doble de esas fichas.

+1: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

0: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Esas criaturas ganan la habilidad de volar hasta tu próximo turno.

-3: Destruye la criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o más.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de Elspeth. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.

Embate de primera línea

{R} {W}

Instantáneo

Elige uno:

- Crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.
- La criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto el Embate de primera línea se resuelve.

Engendro magmático

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/5

Vuela.

Cuando esta criatura entre, destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente. Su controlador busca en su biblioteca una carta de tierra básica, la pone en el campo de batalla girada con un contador de aturdimiento sobre ella y luego baraja. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Engendro magmático intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador buscará en su biblioteca una carta de tierra básica.
 - Mientras la última habilidad del Engendro magmático se resuelva, el controlador de la tierra objetivo puede buscar una carta de tierra básica, incluso si la tierra objetivo no fue destruida por la habilidad. Esto puede ocurrir si la tierra tiene la habilidad de indestructible.
-

Escaramuza del sendero de sal

{3} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Crea dos fichas de criatura Guerrero rojas 1/1. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Escaramuza del sendero de sal intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Sin embargo, si el objetivo sigue siendo legal y el objetivo no se destruye (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), crearás dos fichas de Guerrero igualmente.
-

Esfera de la tormenta de dragones

{3}

Artefacto

Cada Dragón que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre él.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Todos los Dragones que controlas que entren al mismo tiempo que la Esfera de la tormenta de dragones no entrarán con un contador +1/+1 adicional.
-

Eshki Garradragón
{1}{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Guerrero humano
4/4

Vigilancia, arrolla, rebatir {1}.
Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo de criatura y un hechizo que no sea criatura este turno, roba una carta y pon dos contadores +1/+1 sobre Eshki Garradragón.

- Si no lanzaste un hechizo de criatura y un hechizo que no sea criatura este turno para cuando empiece tu paso de inicio del combate, la última habilidad de Eshki no se disparará. No podrás lanzar una criatura o un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que se dispare la habilidad.

Espera paciente
{B}{G}{U}
Conjuro
Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. La Espera paciente hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa carta a la criatura objetivo.

- No puedes lanzar la Espera paciente a menos que elijas una carta de criatura en tu cementerio y una criatura en el campo de batalla como objetivos.
- Usa la fuerza de la carta en el cementerio para determinar cuánto daño hace la Espera paciente a la criatura objetivo.

Experto en equilibrio
{3}{R}
Criatura — Monje perro
2/4

Cuando esta criatura entre, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, esta criatura gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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.

Frente unido
{3}{W}
Conjuro
Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla hasta dos cartas de permanente que no sean criatura ni tierra con valor de maná de 3 o menos de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

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

Gran ciudad de Arashin

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un Bosque o una Llanura.

{T}: Agrega {B}.

{1}{B}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu

cementerio: Crea una ficha de criatura Espíritu blanca

1/1.

- Cuando la Gran ciudad de Arashin entre, ya debes controlar un Bosque o una Llanura para que entre enderezada. Si entra al mismo tiempo que un Bosque o una Llanura cuando no controlas ningún otro o Bosque o Llanura, entrará girada.
-

Guarda de Karakyk

{3}{G}{U}{R}

Criatura — Dragón

6/5

Vuela, vigilancia, arrolla.

Esta criatura tiene la habilidad de antimaleficio si aún no ha hecho daño. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Si el Guarda de Karakyk deja el campo de batalla y regresa, se considera un objeto nuevo, incluso si está representado por la misma carta. Vuelve a tener la habilidad de antimaleficio hasta que haga daño.
 - Si una habilidad disparada se dispara al mismo tiempo que el Guarda de Karakyk hace daño por primera vez, los objetivos para esa habilidad se eligen una vez que el Guarda de Karakyk ya no tiene la habilidad de antimaleficio.
-

Hoja guiatormentas

{1}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0.

Siempre que la criatura equipada ataque, roba una carta si controlas tres o más criaturas atacantes.

Equipar {2}. *{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*

- La segunda habilidad verifica la cantidad de criaturas atacantes que controlas solo en cuanto la habilidad se resuelve. Si otro disparo por atacar (como el de la habilidad de movilizar) pone criaturas en el campo de batalla atacando, puedes elegir ordenar las habilidades disparadas para que esas criaturas entren antes de que la habilidad de la Hoja guiatormentas se resuelva.
-

Invocar a los dragones espíritu

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

Encantamiento

Los Dragones que controlas tienen la habilidad de indestructible.

Al comienzo de tu mantenimiento, por cada color, pon un contador +1/+1 sobre un Dragón que controlas de ese color. Si pones contadores +1/+1 sobre cinco Dragones de esta manera, ganas el juego.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Dragón que controlas puede convertirse en letal si Invocar a los dragones espíritu deja el campo de batalla durante ese turno.
- Si controlas un Dragón que tiene más de un color, puedes poner más de un contador +1/+1 sobre él con la última habilidad de Invocar a los dragones espíritu.
- La última habilidad solo hará que ganes el juego si pones con ella un contador +1/+1 sobre cinco Dragones distintos.

Jinete celeste idealista

{2}{W}

Criatura — Explorador humano

1/3

Vuela.

Siempre que esta criatura ataque, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Las fichas atacantes que controlas tienen la habilidad de volar.

- Si la Jinete celeste idealista deja el campo de batalla, todas las fichas atacantes ya no tendrán la habilidad de volar otorgada por su última habilidad. Si eso ocurre antes del paso de declarar bloqueadoras, puede permitir que esas fichas sean bloqueadas por criaturas sin la habilidad de volar.

Kotis, el Guardacolmillos

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

Criatura legendaria — Guerrero zombie

2/1

Indestructible.

Siempre que Kotis haga daño de combate a un jugador, exilia las X primeras cartas de su biblioteca, donde X es la cantidad de daño hecho. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos con valor de maná de X o menos de entre ellas sin pagar sus costes de maná.

- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Puedes lanzar los hechizos de entre las cartas exiliadas mientras la última habilidad de Kotis se está resolviendo y sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en el tipo de la carta.

- Como estás pagando un coste alternativo para lanzar los hechizos, no puedes pagar otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si los hechizos tienen costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si alguno de los hechizos 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 muerte engendra la vida

{5}{B}{G}{U}

Conjuro

Destruye todas las criaturas y encantamientos. Roba una carta por cada permanente destruido de esta manera.

- Si un permanente destruido de esta manera va a una zona que no sea un cementerio (por ejemplo, si tiene un contador de consumación sobre él), sigue contando como que fue destruido y seguirás robando una carta.
- Los permanentes con la habilidad de indestructible no se destruyen de esta manera.

Lasyd rondadora

{2}{G}{G}

Criatura — Guardabosque víbora

5/5

Cuando esta criatura entre, puedes moler una cantidad de cartas igual a la cantidad de tierras que controlas.

Renovar — {1}{G}, exiliar esta carta de tu cementerio:

Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde

X es la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio.

Activa esto solo como un conjuro.

- Si no tienes al menos una cantidad de cartas en tu biblioteca igual a la cantidad de tierras que controlas cuando la primera habilidad de la Lasyd rondadora se resuelve, no puedes elegir moler esa misma cantidad de cartas.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de renovar de la Lasyd rondadora.

Maestro ducho

{2}{U}{R}

Criatura — Monje orco

4/3

Vigilancia.

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

Esta criatura entra con dos contadores +1/+1 sobre ella si lanzaste dos o más hechizos este turno.

- La última habilidad del Maestro ducho contará cualquier hechizo que hayas lanzado este turno, incluido el mismo Maestro ducho si lo lanzaste. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

Maniobra de desfallecimiento

{2} {G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- No puedes lanzar la Maniobra de desfallecimiento a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que controla un oponente como objetivos.
 - Si cualquier criatura es un objetivo ilegal en cuanto la Maniobra de desfallecimiento se resuelva, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella incluso si sigue en el campo de batalla.
-

Mariscal de los caídos

{2} {W} {B}

Criatura — Guerrero orco

3/3

Toque mortal.

Siempre que ataques, la criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Mariscal de los caídos.
-

Medidas desesperadas

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/-1 hasta el final del turno.

Cuando muera bajo tu control este turno, roba dos cartas.

- Mientras la controles, podrás robar dos cartas cuando la criatura objetivo vaya al cementerio, al margen de si murió por tener 0 de resistencia o por otra razón.
 - Si la criatura ya no es una criatura para cuando vaya al cementerio, seguirás robando dos cartas si la controlabas en ese momento.
-

Monasterio de la montaña Cori

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una

Llanura o una Isla.

{T}: Agrega {R}.

{3} {R}, {T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Cuando el Monasterio de la montaña Cori entre, ya debes controlar una Llanura o una Isla para que entre enderezado. Si entra al mismo tiempo que una Llanura o una Isla cuando no controlas ninguna otra Llanura o Isla, entrará girado.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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.

Monumento abzano

{2}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, busca en tu biblioteca una carta de Llanura, Pantano o Bosque básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

{1}{W}{B}{G}, {T}, sacrificar este artefacto: Crea una ficha de criatura Espíritu blanca X/X, donde X es la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Monumento abzano.
- Si no controlas ninguna criatura para cuando la última habilidad del Monumento abzano se resuelve, X es 0. En este caso, crearás una ficha de criatura Espíritu blanca 0/0, que probablemente muera inmediatamente a menos que otra cosa aumente su resistencia.

Moscas de sangre del delta

{1}{B}

Criatura — Insecto

1/2

Vuela.

Siempre que esta criatura ataque, si controlas una criatura con un contador sobre ella, cada oponente pierde 1 vida.

- La última habilidad de las Moscas de sangre del delta verifica si controlas una criatura con un contador sobre ella en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas una criatura con un contador sobre ella en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Naga manipulacarnes

{3}{U}

Criatura — Metamorfo víbora

0/0

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla.

Renovar — {2}{U}, exiliar esta carta de tu cementerio:

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que no sea legendaria que controlas. Cada otra criatura que controlas se convierte en una copia de esa criatura hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

- Las dos habilidades de la Naga manipulacarnes copian exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos

anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la Naga manipulacarnes (o en el caso de su habilidad de renovar, cada otra criatura que controlas) copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la Naga manipulacarnes entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura. De manera similar, su habilidad de renovar hará que cada otra criatura que controlas se convierta en una copia de lo que sea que copiase esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la Naga manipulacarnes entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto esta criatura entre” o “esta criatura entra con” de la criatura copiada también funcionará. Activar su habilidad de renovar no hará que ninguna criatura entre al campo de batalla y, por lo tanto, este tipo de habilidades no funcionarán con la habilidad de renovar de la Naga manipulacarnes.
- Puedes elegir que la Naga manipulacarnes no entre como una copia de otra criatura. Si lo haces, será un Metamorfo víbora 0/0 y, a menos que otro efecto aumente su resistencia, irá a tu cementerio.

Narset, Maestra Sabiente jeskai

{U} {R} {W}

Criatura legendaria — Monje humano

3/4

Al comienzo de tu paso final, puedes descartar tu mano.

Si lo haces, roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de hechizos que lanzaste este turno.

- Puedes elegir descartar tu mano incluso si no tienes cartas en la mano.

Neriv, Corazón de la Tormenta

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

Criatura legendaria — Dragón espíritu

4/5

Vuela.

Si una criatura que controlas que entró este turno fuera a hacer daño, en vez de eso, hace el doble de esa cantidad de daño.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Neriv no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- Si otros efectos modifican la cantidad de daño que una criatura que controlas que entró este turno fuese a hacer (por ejemplo, previniendo parte del daño), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en que se aplican dichos efectos, incluido el efecto de la última habilidad de Neriv. Si todo el daño se previene antes de que el efecto de la última habilidad de Neriv fuera a aplicarse, su efecto ya no se aplica.
- Si el daño hecho se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de los efectos que modifican la cantidad de daño que se hace. Por ejemplo, pongamos que controlas a Neriv y atacas a un oponente con una criatura 5/5 con las habilidades de arrollar y prisa que entró este

turno. Si es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Nevisca ofuscante

{4}{U}{U}

Instantáneo

Roba tres cartas. Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -3/-0 hasta el final del turno.

- La Nevisca ofuscante afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán -3/-0.
-

Nuevo comienzo

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -5/-0 y pierde todas las habilidades.

- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que el Nuevo comienzo se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
-

Protagonista del estadio

{R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/1

Movilizar 1. *(Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Guerrero roja 1/1 girada y atacando. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

{1}{R}, sacrificar esta criatura: Hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controlas a la criatura objetivo.

- La cantidad de criaturas que controlas se cuenta en cuanto la habilidad activada se resuelve. Esto quiere decir que un oponente puede responder destruyendo tus criaturas para reducir la cantidad de daño que se hace.
-

Protector de la arboleda

{2} {G}

Criatura — Hidra

2/2

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas entre, esa criatura perdura X, donde X es la cantidad de contadores sobre esta criatura. *(Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura que entró o crea una ficha de criatura Espíritu blanca X/X.)*

- El valor de X se determina en cuanto la última habilidad se resuelve. Si el Protector de la arboleda ya no está en el campo de batalla en ese momento, la cantidad de contadores que tenía sobre él cuando existió por última vez en el campo de batalla se usa para determinar cuántos contadores +1/+1 poner sobre esa criatura que perduró o la fuerza y resistencia de la ficha de Espíritu creada.
-

Protector del divulgador sapiencial

{3} {W}

Criatura — Monje orco

3/4

Cuando esta criatura entre, regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio a tu mano.

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

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

Pueblo de Kishla

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Isla o un Pantano.

{T}: Agrega {G}.

{3} {G}, {T}: Escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- Cuando el Pueblo de Kishla entre, ya debes controlar una Isla o un Pantano para que entre enderezado. Si entra al mismo tiempo que una Isla o un Pantano cuando no controlas ninguna otra Isla o Pantano, entrará girado.
-

Pueblo de Vaharina

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Montaña o un Bosque.

{T}: Agrega {U}.

{U}, {T}: El próximo hechizo que lances este turno no puede ser contrarrestado.

- Cuando el Pueblo de Vaharina entre, ya debes controlar una Montaña o un Bosque para que entre enderezado. Si entra al mismo tiempo que una Montaña o un Bosque cuando no controlas ninguna otra Montaña o Bosque, entrará girado.

Pugnante portallamas

{U} {R} {W}

Criatura — Monje humano

3/3

Daña primero.

Cuando esta criatura entre, copia el próximo hechizo que lances este turno cuando lo lances. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Después de que la última habilidad de la Pugnante portallamas se resuelva, el próximo hechizo que lances ese turno se copiará tenga o no objetivos.
- La copia creada por la última habilidad de la Pugnante portallamas se resuelve antes que el hechizo que copia. Se resuelve incluso si el hechizo original es contrarrestado antes de que se cree la copia.
- Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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 la copia. 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.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Ráksasa del Gurmag

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

5/5

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

Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -2/-2 hasta el final del turno y la criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Si no puedes hacer objetivo a una criatura que controla un oponente y a una criatura que controlas cuando la última habilidad de Ráksasa del Gurmag se dispara, la habilidad no irá a la pila.
-

Rayos gemelos

{1}{R}

Instantáneo

Los Rayos gemelos hacen 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos.

- Eliges si los Rayos gemelos tienen un objetivo que recibirá 2 puntos de daño o dos objetivos que recibirán 1 punto de daño en cuanto lanzas los Rayos gemelos.
 - Si lanzas los Rayos gemelos con dos objetivos y uno de esos objetivos se convierte en ilegal antes de que los Rayos gemelos se resuelvan, el objetivo legal restante recibirá 1 punto de daño. No puedes cambiar la división original del daño.
-

Recuperación del patrimonio

{1}{G}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye el artefacto objetivo.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- Exilia hasta una carta objetivo de un cementerio. Roba una carta.

- No tienes que elegir un objetivo para la Recuperación del patrimonio si eliges su tercer modo. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo es ilegal en el momento en que la Recuperación del patrimonio intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
-

Redescubrir la sabiduría

{U}{R}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

III — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura este turno, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- La habilidad disparada creada por la habilidad de capítulo III puede dispararse varias veces durante el turno, incluso aunque Redescubrir la sabiduría ya no esté en el campo de batalla.
-

Regente de Hiedraflora

{3}{G}{G}

Criatura — Dragón

4/5

Vuela.

Siempre que esta criatura u otro Dragón que controlas entre, ganas 3 vidas.

//

Reclamar territorio

{2}{G}

Conjuro — Presagio

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de Bosque básicas, muéstralas, pon una de ellas en el campo de batalla girada y la otra en tu mano y luego baraja.

(Baraja también esta carta.)

- Si el Regente de Hiedraflora entra al mismo tiempo que uno o más otros Dragones que controlas, su habilidad se disparará por cada uno de esos Dragones, incluido él mismo.
-

Reliquia de la manada

{1}{G}

Artefacto

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

{T}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas con fuerza de 4 o más gana la habilidad de arrollar y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

- Una vez que la última habilidad de la Reliquia de la manada se haya resuelto, reducir la fuerza de la criatura afectada a menos de 4 no hará que pierda esas habilidades.
-

Reliquia de los dracogénitos

{1}{G}

Artefacto

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color.

{3}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrificar este artefacto: Crea una ficha de criatura Dragón 4/4 llamada Dragón del relicario que es de todos los colores. Tiene las habilidades de volar, vínculo vital y “Cuando esta ficha entre, hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo”.

Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la primera habilidad.
-

Reprimenda de Narsset

{4} {R}

Instantáneo

La Reprimenda de Narsset hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Agrega {U} {R} {W}. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Reprimenda de Narsset intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás maná.
-

Revelación de los Jeskai

{4} {U} {R} {W}

Instantáneo

Regresa el hechizo o permanente objetivo a la mano de su propietario. La Revelación de los Jeskai hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo. Crea dos fichas de criatura Monje blancas 1/1 con la habilidad de destreza. Roba dos cartas. Ganas 4 vidas.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esto funciona incluso contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
 - Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado. No puede volver a lanzarse.
-

Ritmo de la naturaleza

{X} {G} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

Armonizar {X} {G} {G} {G} {G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en una cantidad de maná genérico igual a su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

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

Rompeasedios mardu

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

Criatura — Guerrero humano

4/4

Toque mortal, prisa.

Cuando esta criatura entre, exilia hasta una otra criatura objetivo que controlas hasta que esta criatura deje el campo de batalla.

Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente, crea una ficha girada que es una copia de la carta exiliada que está atacando a ese oponente. Al comienzo de tu paso final, sacrifica esas fichas.

- Si los Rompeasedios mardu dejan el campo de batalla antes de que su habilidad de “entra” se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha con la tercera habilidad de los Rompeasedios mardu, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. La última habilidad de los Rompeasedios mardu no creará copias de esa ficha.
- La ficha copia lo que está impreso en la carta exiliada y nada más. No copia ningún efecto que cambiase sus características antes de que se exiliase.
- Cualquier habilidad de “entra” de la carta copiada se disparará cuando las fichas entren. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto esta criatura entre” o “esta criatura entra con” de la carta copiada también funcionará.
- Aunque las fichas entren atacando, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esas fichas entren atacando.
- Si la carta exiliada no es una carta de criatura, las fichas que son copias se seguirán creando y seguirán entrando giradas. No estarán atacando.

Rompeformaciones

{1}{G}

Criatura — Bestia

2/1

Las criaturas con fuerza menor que la fuerza de esta criatura no pueden bloquearla.

Mientras controles una criatura con un contador sobre ella, esta criatura obtiene +1/+2.

- Comparas la fuerza de la Rompeformaciones con la fuerza de cualquier criatura que intente bloquearla solo cuando se declaran las bloqueadoras. Una vez que la Rompeformaciones haya sido bloqueada legalmente por una criatura, aunque se cambie la fuerza de cualquiera de las dos criaturas, no cambiará ni se deshará el bloqueo.
-

Rugido de la Canción Eterna

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

Encantamiento — Saga

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

I, II — Crea una ficha de criatura Elefante verde 5/5.

III — Duplica la fuerza y la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.

Sacerdotisa de la escisión

{W}{B}{G}

Criatura — Clérigo djinn

3/3

Toque mortal.

Cuando esta criatura entre, el oponente objetivo muestra su mano. Puedes elegir de ahí una carta que no sea tierra.

Si lo haces, exilia esa carta.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, el propietario de la carta exiliada crea una ficha de criatura Espíritu blanca X/X, donde X es el valor de maná de la carta exiliada.

- Si eliges no exiliar una carta, el efecto de la última habilidad no hará nada. Nadie crea una ficha.

Shiko, paradigma de la sabiduría

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

Criatura legendaria — Dragón espíritu

4/5

Vuela, vigilancia.

Cuando Shiko entre, exilia la carta objetivo que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio.

Cópiala y luego puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- La copia se lanza mientras la última habilidad de Shiko 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, 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.

- 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.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Sidisi, regente del fangal

{1}{B}

Criatura legendaria — Brujo víbora zombie

1/3

{T}, sacrificar una criatura que controlas con valor de maná de X que no sea Sidisi: Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X más 1 de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

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

Taigam, oportunista experto

{1}{U}

Criatura legendaria — Monje humano

2/2

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, cópialo y luego exilia el hechizo que lanzaste con cuatro contadores de tiempo sobre él. Si no tiene la habilidad de suspender, gana la habilidad de suspender. *(Al comienzo del mantenimiento de su propietario, este remueve un contador de tiempo. Cuando remueva el último, puede jugarlo sin pagar su coste de maná. Si es una criatura, tiene la habilidad de prisa.)*

- La habilidad de Taigam y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo que copia. Se resuelven incluso si el hechizo original es contrarrestado antes de que se cree la copia. Ten en cuenta que la habilidad de Taigam exilia el hechizo original en cuanto la habilidad se resuelve, lo cual removerá ese hechizo de la pila antes de que pueda resolverse.
- La copia tendrá los mismos objetivos y modos que el hechizo original. Si el hechizo divide el daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, esas elecciones se aplican a la copia.
- 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 la copia. 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.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

- 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. Ten en cuenta que, si la carta se exilia y luego “gana la habilidad de suspender”, solo son relevantes las dos habilidades disparadas.
- 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.
- En cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta. Si eliges no lanzar la carta o no puedes hacerlo, 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 sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.

Tersa Quiebraluz

{2} {R}

Criatura legendaria — Hechicero orco

3/3

Prisa.

Cuando Tersa Quiebraluz entre, descarta hasta dos cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas.

Siempre que Tersa Quiebraluz ataque, si hay siete o más cartas en tu cementerio, exilia una carta al azar de tu cementerio. Puedes jugar esa carta este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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.
- La última habilidad de Tersa Quiebraluz verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si tienes siete o más cartas en tu cementerio. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes siete o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Teval, jueza de la virtud
{2} {B} {G} {U}
Criatura legendaria — Dragón espíritu
6/6
Vuela, vínculo vital.
Los hechizos que lances tienen la habilidad de excavar.
(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar esos hechizos cuenta como un pago de {1}.)
Siempre que lances un hechizo, pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- “Excavar” significa “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes exiliar una carta de tu cementerio en vez de pagar ese maná”. La habilidad de excavar no es un coste adicional o alternativo, y se aplica solo después de haber determinado el coste total del hechizo con la habilidad de excavar.
- Si un hechizo en la pila tiene una {X} en su coste de maná, usa el valor de X elegido para determinar el valor de maná del hechizo.

Tigre iridiscente
{4} {R}
Criatura — Felino
3/4
Cuando esta criatura entre, si la lanzaste, agrega {W} {U} {B} {R} {G}.

- La habilidad del Tigre iridiscente no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- La habilidad del Tigre iridiscente se dispara si lo lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones el Tigre iridiscente en el campo de batalla sin lanzarlo.

Tormegénito alborotador
{4} {G}
Criatura — Dragón
3/3
Vuela.
Cuando esta criatura entre, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo.
//
Venganza ruin
{1} {B}
Conjuro — Presagio
Destruye la criatura objetivo con fuerza de 3 o menos.
(Luego, baraja esta carta en la biblioteca de su propietario.)

- Si la fuerza de la criatura objetivo pasa a ser mayor que 3 antes de que la Venganza ruin se resuelva, el objetivo es ilegal y el hechizo va al cementerio de su propietario.
-

Tormenta de dragones agrietadora

{4} {R}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná si el valor de maná de ese hechizo es de 8 o menos. Si no lo haces, pon esa carta en tu mano.

Cuando un Dragón que controlas entre, regresa este encantamiento a la mano de su propietario.

- Si eliges lanzar la carta exiliada, lo haces mientras la primera habilidad de la Tormenta de dragones agrietadora se resuelve y sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Como estás pagando un coste alternativo para lanzar el hechizo, no puedes pagar otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- 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.

Traición estratégica

{1} {B}

Conjuro

El oponente objetivo exilia una criatura que controla y su cementerio.

- El oponente elige qué criatura exilia en cuanto la Traición estratégica se resuelve. Si no controla ninguna criatura en ese momento, simplemente exilia su cementerio.

Trato ráksasa

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

Instantáneo

Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

- Si solo te quedan dos cartas en tu biblioteca, ambas van a tu mano.
-

Ugin, Ojo de las Tormentas
{7}
Planeswalker legendario — Ugin
7

Cuando lances este hechizo, exilia hasta un permanente objetivo que sea de uno o más colores.

Siempre que lances un hechizo incoloro, exilia hasta un permanente objetivo que sea de uno o más colores.

+2: Ganas 3 vidas y robas una carta.

0: Agrega {C}{C}{C}.

-11: Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas incoloras que no sean tierra, exílielas y luego baraja.

Hasta el final del turno, puedes lanzar esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo con el permiso otorgado por la última habilidad de Ugin.
- 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, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.

Ureni, la Canción Perpetua
{5}{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Dragón espíritu
10/10

Vuela, protección contra blanco y contra negro.

Cuando Ureni entre, hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo que controlan tus oponentes, donde X es la cantidad de tierras que controlas.

- No puedes elegir más de X objetivos para la habilidad disparada de Ureni. Eliges cómo se divide el daño inmediatamente después de elegir esos objetivos. El valor de X no cambia incluso si la cantidad de tierras que controlas cambia después de ese momento. Esa división de daño tampoco cambiará, incluso si ese daño no se puede hacer a uno o más de esos objetivos en cuanto la habilidad se resuelve (normalmente porque dejaron el campo de batalla).

Vástago escamatormenta
{4}{R}{R}
Criatura — Dragón
4/4

Vuela.

Los otros Dragones que controlas obtienen +1/+1.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Las copias se convierten en fichas.)*

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

Vengadora de los caídos

{2} {B}

Criatura — Guerrero humano

2/4

Toque mortal.

Movilizar X, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. *(Siempre que esta criatura ataque, crea X fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 giradas y atacando. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.)*

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de movilizar de la Vengadora de los caídos.

Veterana de las cien batallas

{3} {B}

Criatura — Guerrero zombie

4/2

Mientras haya tres o más tipos de contadores distintos entre las criaturas que controlas, esta criatura obtiene +2/+4.

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio. Si lo haces, entra con un contador de consumación sobre ella. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Sigues pagando todos los costes y obedeciendo las restricciones de cuándo lanzar la Veterana de las cien batallas desde tu cementerio con el permiso de su última habilidad.
- Si la Veterana de las cien batallas es contrarrestada después de ser lanzada desde tu cementerio, regresará a tu cementerio. Se puede volver a lanzar de esta manera. Esto no cuenta como una de las cien batallas.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
- 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.

Yathan guardacaminos

{1}{W}{B}{G}

Criatura — Explorador humano

3/3

Cuando esta criatura entre, si la lanzaste, muele cuatro cartas. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Yathan guardacaminos cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando mueles cuatro cartas 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.

Zancada de alaslargas

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

{2}{U}: Regresa esta Aura a la mano de su propietario.

- Si la criatura a la que está anexada esta Aura deja el campo de batalla o deja de ser una criatura antes de que la habilidad activada se resuelva, la Zancada de alaslargas se pondrá en el cementerio de su propietario como una acción basada en estado antes de que esa habilidad se resuelva y no regresará a la mano de su propietario.

Zurgo, Decreto del Trueno

{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Guerrero orco

2/4

Movilizar 2. *(Siempre que esta criatura ataque, crea dos fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 giradas y atacando. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.)*

Durante tu paso final, las fichas de Guerrero que controlas tienen “Esta ficha no puede ser sacrificada”.

- Si un permanente no puede ser sacrificado, no puedes elegirlo para efectos o costes que requieren que sacrifiques un permanente.
- La habilidad disparada retrasada que hace que las fichas de Guerrero creadas por una habilidad de movilizar se sacrifiquen solo ocurre una vez, al comienzo del próximo paso final. Si Zurgo, Decreto del

Trueno está bajo tu control en cuanto esa habilidad se resuelve, esas fichas no se sacrificarán y la habilidad asociada con esas fichas no se disparará de nuevo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *TARKIR*: *TORMENTA DRACÓNICA*

Ultimátum de génesis

{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}

Conjuro

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de permanente de entre ellas y el resto en tu mano. Exilia el Ultimátum de génesis.

- Puedes elegir no poner ninguna carta de permanente en el campo de batalla de esta manera. Las pondrás en tu mano sin mostrarlas y sin decir si eran cartas de permanente o no.
- Todas las habilidades que se disparen en cuanto los permanentes entren al campo de batalla de esta manera no irán a la pila hasta después de que el Ultimátum de génesis termine de resolverse y esté en el exilio.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar de forma legal a nada, no puedes elegir ponerla en el campo de batalla. En ese caso, iría a tu mano junto con cualquier otra carta que no se pusiese en el campo de batalla de esta manera.
- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.

Ultimátum emergente

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

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta tres cartas monocolors con nombres distintos y exílialas. Un oponente elige una de esas cartas. Baraja esa carta en tu biblioteca. Puedes lanzar las otras cartas sin pagar sus costes de maná. Exilia el Ultimátum emergente.

- Una carta monocolor es de exactamente un solo color, que puede ser blanco, azul, negro, rojo o verde, y de ningún otro. Una carta incolora no es monocolor.
- Si encuentras una sola carta, la barajarás en tu biblioteca y exiliarás el Ultimátum emergente sin lanzar nada.
- Si quieres lanzar alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución del Ultimátum emergente. No puedes esperar y lanzarlas más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta.
- El Ultimátum emergente sigue en la pila mientras lanzas las cartas que encuentres, por lo que esos hechizos aún podrían hacerlo objetivo. Sin embargo, una vez exiliado, ya no será un objetivo legal.

- 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, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.

Ultimátum espeluznante
 {W}{W}{B}{B}{G}{G}
 Conjuro
 Regresa cualquier cantidad de cartas de permanente con nombres distintos de tu cementerio al campo de batalla.

- Eliges qué cartas de permanente regresar mientras se resuelve el Ultimátum espeluznante. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que esas cartas regresan al campo de batalla.
- Puedes elegir regresar una sola carta de permanente, sin importar su nombre.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar legalmente a nada, permanece en su zona actual.
- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.

Ultimátum inspirado
 {U}{U}{R}{R}{W}{W}
 Conjuro
 El jugador objetivo gana 5 vidas, el Ultimátum inspirado hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo y luego robas cinco cartas.

- Puedes hacerte objetivo a ti mismo para ser el jugador que gana 5 vidas.
- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal antes de que se resuelva el Ultimátum inspirado, el otro se verá afectado en la medida apropiada y robarás cinco cartas. Si ambos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá y no robarás cinco cartas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *TARKIR: TORMENTA DRACÓNICA*

Asaltatumbas colosal

{6} {B} {G}

Criatura — Dragón

7/6

Vuela.

Siempre que esta criatura entre o ataque, muele tres cartas.

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde tu biblioteca, pon una de ellas en el campo de batalla.

- Las tres cartas molidas se ponen en tu cementerio al mismo tiempo. Si hay más de una carta de criatura entre esas cartas, la última habilidad solo se dispara una vez.
-

Azote convocaestirpe

{5} {G} {G}

Criatura — Dragón

5/7

Vuela.

Siempre que uno o más Dragones que controlas hagan daño de combate a un jugador, puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente de tu mano con valor de maná menor o igual que ese daño.

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

Betor, Voz de los Ancestros

{2} {W} {B} {G}

Criatura legendaria — Dragón espíritu

3/5

Vuela, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre hasta una otra criatura objetivo que controlas igual a la cantidad de vidas que ganaste este turno. Regresa de tu cementerio al campo de batalla hasta una carta de criatura objetivo con valor de maná menor o igual que la cantidad de vidas que perdiste este turno.

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

Bibliófilo voraz

{3} {U}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela, vigilancia.

Siempre que lances un hechizo con uno o más objetivos, roba esa misma cantidad de cartas.

- Un hechizo de Aura requiere un objetivo, tal y como lo define su habilidad de encantar.

Cantatempestad fortalecido

{2} {R}

Criatura — Hechicero orco

3/3

Daña primero.

Siempre que esta criatura ataque, por cada ficha de criatura que controlas que haya entrado este turno, crea una ficha girada y atacando que es una copia de esa ficha. Al comienzo del próximo paso final, sacrifica esas fichas.

- Cada una de las fichas creadas por la última habilidad del Cantatempestad fortalecido copia las características originales de la ficha que está copiando tal como las describe el efecto que creó esa ficha.
- Si una ficha de criatura que controlas que entró este turno está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esa ficha de criatura copiase.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la ficha copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la ficha copiada también funcionará.
- Aunque las fichas estén atacando, nunca se declararon como criaturas atacantes. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando estas fichas entren atacando.
- Declaras a qué jugador, planeswalker o batalla ataca cada ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene que ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataque el Cantatempestad fortalecido o cualquiera de las otras fichas creadas por su última habilidad.

Custodio de los yermos

{4} {W} {W}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Cuando esta criatura entre o se convierta en monstruosa, exilia hasta dos artefactos y/o encantamientos objetivo controlados por jugadores distintos.

{4} {W}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

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

Destructor de parapetos

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/3

Vuela.

Siempre que uno o más Dragones que controlas hagan daño de combate a un oponente, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Destruye el artefacto objetivo que controla ese oponente.
 - Esta criatura hace 4 puntos de daño a cada otro oponente.
 - Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla este turno.
-
- Si la habilidad disparada se dispara más de tres veces en un turno, no se puede elegir ningún modo para las copias de la habilidad tras la tercera, y se removerán de la pila y no harán nada.
 - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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.

Devorahuesos

{3} {B}

Criatura — Dragón

2/2

Destello.

Vuela.

Esta criatura entra con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad de criaturas que murieron este turno.

Cuando esta criatura muera, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- Si el Devorahuesos tiene contadores +1/+1 sobre él y luego se ponen sobre él suficientes contadores -1/-1 para que su resistencia sea de 0, X es igual a la cantidad de contadores +1/+1 que tenía cuando se pusieron esos contadores -1/-1 sobre él.

Dragón melenatrueno

{3} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

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

Puedes lanzar hechizos de criatura con fuerza de 4 o más desde la parte superior de tu biblioteca. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El Dragón melenatrueno te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa

carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- La última habilidad del Dragón melenatrueno te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca si el hechizo resultante es un hechizo de criatura con fuerza de 4 o más, si es tu fase principal y si la pila está vacía. Si ese hechizo de criatura tiene la habilidad de destello, podrás lanzarlo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de un oponente.

Dragón trascendente

{4} {U} {U}

Criatura — Dragón

4/3

Destello.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, si la lanzaste, contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario y luego puedes lanzarlo sin pagar su coste de maná.

- Si quieres lanzar la carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de la última habilidad del Dragón trascendente. No puedes esperar y lanzarla más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo 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 el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.

Engendro de escarcha engañoso

{U} {U}

Criatura — Dragón

1/1

Vuela.

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de una criatura que controlas con fuerza de 4 o más, excepto que es un Dragón además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar.

- El Engendro de escarcha engañoso copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si la criatura copiada es una ficha, el Engendro de escarcha engañoso copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Engendro de escarcha engañoso entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando el Engendro de escarcha engañoso entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- Puedes elegir que el Engendro de escarcha engañoso no entre como una copia de otra criatura. Si lo haces, solo será un Dragón 1/1 con la habilidad de volar.

Evocador floral

{2} {G}

Criatura — Druida víbora

2/3

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

{G}, descartar una carta de criatura: Regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla girada.

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse. Como resultado, puedes hacer que esas habilidades se resuelvan en el orden que elijas.

Fauces de la derrota

{3} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas entre, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la diferencia entre la fuerza y la resistencia de esa criatura.

- Para encontrar la diferencia entre la fuerza de una criatura y su resistencia, resta el número más pequeño de ellas al más grande. Por ejemplo, la diferencia entre la fuerza y la resistencia de una criatura 3/5 es 2. La diferencia entre la fuerza y la resistencia de una criatura 5/3 también es 2.

Felothar la Inmutable

{1}{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/5

Cada criatura que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

Las criaturas que controlas pueden atacar como si no tuvieran la habilidad de defensor.

{3}, {T}, sacrificar otra criatura: Roba una cantidad de cartas igual a la resistencia de la criatura sacrificada y luego descarta una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- La primera habilidad de Felothar no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asignan esas criaturas. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales.
-

Festival del Cémit

{X}{R}{R}

Conjuro

Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas hasta el final de tu próximo turno.

Armonizar {X}{R}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de armonizar. Puedes girar una criatura que controlas para reducir ese coste en una cantidad de maná genérico igual a su fuerza. Luego, exilia este hechizo.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas 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.
-

Floritura transformadora

{2}{R}

Instantáneo

Mostrar. *(Cuando lances este hechizo, puedes copiarlo. Si lo haces, elige un oponente que también lo copia. Los jugadores pueden elegir nuevos objetivos para sus copias.)*

Destruye el artefacto o criatura objetivo que no controlas.

Si ese permanente es destruido de esta manera, su controlador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra y luego puede lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Eliges si quieres hacer una copia en cuanto la habilidad de demostrar se resuelve. Esto sucede antes de que el hechizo original se resuelva. Tu copia va a la pila encima del hechizo original.
- Si copias un hechizo usando la habilidad de demostrar, eliges un oponente inmediatamente después. Si este jugador copia el hechizo, va a la parte superior de la pila.
- Si el hechizo requiere objetivos, eliges el objetivo del hechizo original en cuanto lo lanzas. Si creas una copia del hechizo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia en cuanto creas la copia. De manera similar,

el oponente que elijas para que cree una copia puede elegir nuevos objetivos para esa copia en cuanto se crea. Dicho de otro modo, tu oponente conocerá los objetivos de tu hechizo original y de tu copia cuando elija los nuevos objetivos para su copia, si es que elige alguno.

- Si lanzas un hechizo con la habilidad de demostrar y tanto tú como un oponente lo copian, la copia del oponente se resolverá primero, luego se resolverá tu copia y finalmente se resolverá el hechizo original.
- Si lanzas el hechizo y eliges no copiarlo, ningún oponente podrá copiarlo.
- Si el controlador del permanente destruido elige lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná, no puede elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puede pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debe pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, el controlador del permanente destruido debe elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Forjador de voluntad férrea

{3}{W}

Criatura — Artífice orco

3/3

Teniente — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas a tu comandante, la criatura objetivo que no sea legendaria 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 que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

- El término “jugador defensor” en las reglas de miriada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando, al controlador del planeswalker al que estuviese atacando o al protector de la batalla a la que estuviese atacando en el momento en que la habilidad se resuelve. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador apropiado según a quién o a qué atacó la criatura en último lugar.
- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, eliges a cuál. No puedes hacer que las fichas ataquen a una batalla.
- Aunque las fichas entren 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.
- Las fichas creadas por una única copia de la habilidad de miriada entran todas a la vez.
- 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” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

- Si una copia de 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 por cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
-

Juicio de Teval

{2} {B}

Encantamiento

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Roba una carta.
 - Crea una ficha de Tesoro.
 - Crea una ficha de criatura Druida Zombie negra 2/2.
- Si la habilidad del Juicio de Teval se dispara más de tres veces en un turno, no se puede elegir ningún modo para las copias de la habilidad tras la tercera, y se removerán de la pila y no harán nada.
 - Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Juicio de Teval se disparará una sola vez.
-

Neriv, vanguardia crepitante

{2} {R} {W} {B}

Criatura legendaria — Dragón espíritu

4/4

Vuela, toque mortal.

Cuando Neriv entre, crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.

Siempre que Neriv ataque, exilia una cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca igual a la cantidad de fichas con un nombre distinto que controlas. Durante cualquier turno en el que atacaste con un comandante, puedes jugar esas cartas.

- El efecto que crea una ficha puede ponerle nombre a esa ficha. Una ficha que es una copia de otra cosa tiene el nombre del objeto del cual es una copia, a menos que se especifique. Todas las otras fichas tienen un nombre que empieza por “Ficha de” y luego coincide con los subtipos de la ficha que se creó. Por ejemplo, un efecto que dice “Crea una ficha de criatura Elfo verde 1/1” crea una ficha que se llama “Ficha de Elfo”.
 - Para determinar la cantidad de fichas con un nombre distinto que controlas, cuenta cada ficha que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es el mismo que el de otra ficha que ya contaste de esta manera. Por ejemplo, si controlas dos fichas llamadas “Ficha de Elfo” y una llamada “Ficha de Trasgo”, exilias dos cartas de la parte superior de tu biblioteca.
-

Pirafauces del volcán

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Luego, esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza al oponente objetivo.

- Si la Pirafauces del volcán deja el campo de batalla en respuesta a su habilidad, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace en cuanto su habilidad se resuelve.

Poste de entrenamiento adaptativo

{2} {U}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, si este artefacto tiene menos de tres contadores de carga sobre él, pon un contador de carga sobre él.

Remover tres contadores de carga de este artefacto:

Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Después de que la última habilidad del Poste de entrenamiento adaptativo se resuelva, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno se copiará tenga o no objetivos.
 - La copia creada por la última habilidad del Poste de entrenamiento adaptativo se resuelve antes que el hechizo que copia. Se resuelven incluso si el hechizo original es contrarrestado antes de que se cree la copia.
 - Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - 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 la copia. 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.
 - La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
-

Responsable de la Cosecha

{3}{G}

Criatura — Druida humano

3/3

Cuando esta criatura entre, exilia hasta tres cartas de tierra objetivo de tu cementerio.

Las criaturas que controlas tienen todas las habilidades activadas de todas las cartas de tierra exiliadas con esta criatura.

- Las criaturas que controlas ganan solo las habilidades activadas de las cartas de tierra exiliadas. No ganan habilidades disparadas, habilidades estáticas o habilidades de palabra clave que no son habilidades activadas.
 - 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.
 - Si una habilidad activada de una carta de tierra exiliada con la Responsable de la Cosecha hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad para cada criatura que controlas como si hiciese referencia a la criatura que la tiene por su nombre.
 - Las cartas de tierra con uno o más tipos de tierra básica tienen la habilidad activada intrínseca de “{T}: Agrega [símbolo de maná]”, incluso si en el recuadro de texto no lo pone o si la carta no tiene recuadro de texto. Para las Llanuras, el [símbolo de maná] es {W}; para las Islas, {U}; para los Pantanos, {B}; para las Montañas, {R}, y para los Bosques, {G}.
-

Reunión de las dinastías

{5}{W}{W}

Conjuro

Regresa cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo con una fuerza total de 10 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Exilia la Reunión de las dinastías.

- La Reunión de las dinastías puede regresar cualquier combinación de cartas de criatura cuya fuerza total sea de 10 o menos. Por ejemplo, podrías hacer objetivo a diez cartas de criatura 1/1, a dos cartas de criatura 5/5 y así sucesivamente. Al margen de qué otras cartas de criatura elijas como objetivos, también puedes elegir como objetivos cualquier cantidad de cartas de criatura con una fuerza de 0.
 - Usa la fuerza de las cartas de criatura tal y como existen en tu cementerio para determinar si pueden ser objetivo de la Reunión de las dinastías. Por ejemplo, una carta de criatura 0/0 que entrará al campo de batalla como una copia de una criatura 15/15 se puede regresar, al igual que cinco cartas de criatura 0/0 que entrarán al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ellas.
 - Si la fuerza de las cartas de criatura objetivo cambia mientras están en tu cementerio, probablemente porque una tenga una habilidad que define características la cual define un * en su fuerza, la fuerza total de las cartas de criatura puede llegar a ser superior a 10. Si eso ocurre, toda la selección de objetivos es ilegal. En ese caso, la Reunión de las dinastías no se resolverá y no ocurrirá ninguno de sus efectos. Ninguno regresará al campo de batalla y la Reunión de las dinastías irá al cementerio de su propietario.
-

Shiko y Narset, unidas
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Dragón espíritu humano
4/4

Vuela, vigilancia.

Ráfaga — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, copia ese hechizo si hace objetivo a un permanente o jugador y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si no copias un hechizo de esta manera, roba una carta.

- Si el segundo hechizo que lances hace objetivo a un permanente o jugador, debes copiar ese hechizo, incluso si no fuese posible elegir objetivos legales para la copia. No puedes elegir no copiarlo para robar una carta.
- La última habilidad de Shiko y Narset, unidas y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo que copia. Se resuelven incluso si el hechizo original es contrarrestado antes de que se cree la copia.
- Un hechizo de Aura requiere un objetivo, tal y como lo define su habilidad de encantar.
- La copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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 la copia. 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.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Situación escamante

{2}{B}

Conjuro

Sacrifica una criatura. Cuando lo hagas, todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es la resistencia de la criatura sacrificada.

- No eliges qué criatura sacrificar hasta que la Situación escamante se resuelve. Debes sacrificar exactamente una criatura si controlas alguna en ese momento. Hacerlo hace que se dispare una habilidad “reflexiva”. Los jugadores pueden responder a esa habilidad sabiendo el valor de X.
- Usa la resistencia de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Técnica de la tempestad

{3} {W}

Encantamiento — Aura

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. Las copias se convierten en fichas.)*

Encantar criatura que controlas.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas.

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- 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.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Teval, la escama armónica

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

Criatura legendaria — Dragón espíritu

4/4

Vuela.

Siempre que Teval ataque, muele tres cartas. Luego puedes regresar una carta de tierra de tu cementerio al campo de batalla girada.

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Druida Zombie negra 2/2.

- Si varias cartas dejen tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de Teval se disparará una sola vez.

Tirano martillo

{4} {U} {U}

Criatura — Dragón

6/6

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná menor o igual que el valor de maná de ese hechizo a la mano de su propietario.

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

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor de X elegido para determinar el valor de maná del hechizo.
-

Tríada sedienta de oro

{4} {R}

Criatura — Dragón

4/3

Vuela.

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

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

- El término “jugador defensor” en las reglas de miríada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando, al controlador del planeswalker al que estuviese atacando o al protector de la batalla a la que estuviese atacando en el momento en que la habilidad se resuelve. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador apropiado según a quién o a qué atacó la criatura en último lugar.
 - Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
 - Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, eliges a cuál. No puedes hacer que las fichas ataquen a una batalla.
 - Aunque las fichas entren 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.
 - Las fichas creadas por una única copia de la habilidad de miríada entran todas a la vez.
 - 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” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
 - Si una copia de 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 por cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
-

Voluntad de los Abzan

{3} {B}

Conjuro

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Cualquier cantidad de oponentes objetivo sacrifica cada uno una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla ese jugador y pierde 3 vidas.
- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
 - Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
 - Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.
-

Voluntad de los Jeskai

{3} {R}

Conjuro

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Cada jugador puede descartar su mano y robar cinco cartas.
- Cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.

- Un jugador puede descartar su mano incluso si no tiene cartas en la mano.
 - El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
 - Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
 - Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.
-

Voluntad de los Mardu

{2} {W}

Instantáneo

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Crea una cantidad de fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 igual a la cantidad de criaturas que controla el jugador objetivo.
- La Voluntad de los Mardu hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de criaturas que controlas.

- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
 - Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
 - Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.
-

Voluntad de los Sultai

{4} {G}

Conjuro

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- El jugador objetivo muele tres cartas. Regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.
- Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde X es la cantidad de tierras que controlas. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Voluntad de los Sultai se resuelve.
 - El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
 - Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
 - Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.
-

Voluntad de los Temur

{5} {U}

Conjuro

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Crea una ficha que es una copia del permanente objetivo, excepto que es una criatura Dragón 4/4 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.
- El jugador objetivo roba una cantidad de cartas igual al mayor valor de maná entre los permanentes que controlas.

- La ficha creada con el primer modo de la Voluntad de los Temur copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.

Zurgo Hiendetormentas

{R} {W} {B}

Criatura legendaria — Guerrero orco

3/3

Movilizar 1. *(Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Guerrero roja 1/1 girada y atacando. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

Siempre que una ficha de criatura que controlas deje el campo de batalla, roba una carta si estaba atacando. De lo contrario, cada oponente pierde 1 vida.

- Si Zurgo Hiendetormentas deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más fichas de criatura que controlas, su última habilidad se disparará una vez por cada una de esas fichas de criatura.
-

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn y Tarkir son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países.
©2025 Wizards.