



TM & © 2025 Wizards. 🐉 Justyna Dura, Nathaniel Himawan

# TARKIR

## TORMENTA DRACÓNICA

### COMMANDER PARTY





## ABZAN




**Una vez durante cada uno de tus turnos, como un conjuro, puedes activar una habilidad removiendo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de contadores de tu facción.**

- 1:** Agrega ☀️, 💀 o 🌳.
- 3:** Distribuye tres contadores +1/+1 entre las criaturas que controlas.
- 6:** Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar y luego perdura 3. *(Pon tres contadores +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3.)*



## JESKAI

**Una vez durante cada uno de tus turnos, como un conjuro, puedes activar una habilidad removiendo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de contadores de tu facción.**

- 1:** Agrega ,  o .
- 3:** El próximo hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 4 o menos que lances desde tu mano este turno tiene la habilidad de rebote. *(Exilia el hechizo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esa carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*
- 6:** Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar. Descubre 3. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*



## SULTAI

**Una vez durante cada uno de tus turnos, como un conjuro, puedes activar una habilidad removiendo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de contadores de tu facción.**

- 1:** Agrega ☹️, 🐉 o 🔥.
- 3:** Muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre ellas.
- 6:** Puedes exiliar hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Dragón rojo 4/4 con la habilidad de volar además de sus otros colores y tipos. De lo contrario, crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.





## MARDU

**Una vez durante cada uno de tus turnos, como un conjuro, puedes activar una habilidad removiendo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de contadores de tu facción.**

- 1:** Agrega 🔥, ☀️ o 💀.
- 3:** Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa.
- 6:** Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar. Hasta tu próximo paso final, gana las habilidades de movilizar 3 y prisa. *(Siempre que ataque, crea tres fichas de criatura Guerrero rojas 1/1 giradas y atacando. Sacrifícalas al comienzo de tu próximo paso final.)*



## TEMUR

**Una vez durante cada uno de tus turnos, como un conjuro, puedes activar una habilidad removiendo de la tormenta de dragones la cantidad especificada de contadores de tu facción.**

- 1:** Agrega 🐉, 💧 o 🐲.
- 3:** Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
- 6:** Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar. Puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio y puedes girar una criatura que controlas para reducir el coste de ese hechizo en  $\otimes$ , donde X es la fuerza de la criatura. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exíllalo.