



Altar de Ashnod

(3)

Artefacto



Sacrificar una criatura: Agrega ♦♦.

*“Si tu trabajo consiste en serrar cadáveres, te fijas en las junturas de las articulaciones, la disposición de los nervios y en cómo se desprende la piel”.
—Ashnod, a Tavnos*

U 0368
CMH + SP ➔ GREG STAPLES

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Anillo solar

(1)

Artefacto



•: Agrega ♦♦.

*“Toda la creación en un solo lugar. El lugar de toda la creación en todo”.
—Manrabucle de Solestrella*

U 0057
EOC + SP ➔ STEVEN BELLEDIN

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Cristal de Raugrin

(3)

Artefacto



•: Agrega ♦, 2 o *.

Ciclo 2. (2, descartar esta carta: Roba una carta.)

La vegetación de Raugrin es insulsa, pero eso solo hace que las inmensas estructuras de cristal resplandezcan con más brillo.

238/274 U
IKO + SP ➔ KIRSTEN ZIRNGIBL

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Monumento a la perseverancia

(3)

Artefacto



Siempre que descartes una carta, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Roba una carta.
- Crea una ficha de Tesoro.
- Cada oponente pierde 3 vidas.

La derrota no es el final del camino.

R 0237
DFT + SP ➔ VICTOR SALES

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Monumento eldrazi

(5)

Artefacto



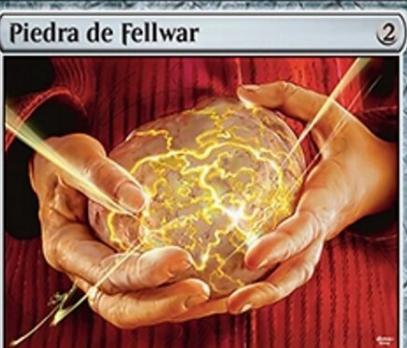
Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y tienen las habilidades de volar e indestructible.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura. Si no puedes, sacrifica el Monumento eldrazi.

*“Los dioses no mueren. Simplemente duermen”.
—Ayli, clériga de Kansa*

253/342 H
C15 + SP ➔ MARK TUDIN

TM & © 2015 Wizards of the Coast



Piedra de Fellwar

(2)

Artefacto



•: Agrega un maná de cualquier color que pueda producir una tierra que controla un oponente.

*“¿Qué tienes que yo no pueda obtener?”.
—Mairsil, el Usurpador*

U 0318
TDC + SP ➔ JOHN AVON

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Sello arcano

(2)

Artefacto



•: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

*“Un sistema de Sothera en orden es uno pacífico. ¡Únanse a las Fuerzas Estratégicas hoy mismo y muevan con orgullo los engranajes del progreso!”.
—Anuncio de alistamiento de la Cumbre*

C 0053
EOC + SP ➔ CONSTANTIN MARIN

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Sello azorio

(2)

Artefacto



1, •: Agrega * 6.

El diseño, similar a un laberinto, representa el corazón de la ley azoria; una estructura rígida diseñada para desafiar voluntades y retrasar el cambio.

U 0312
TDC + SP ➔ RAQUE VITALE

TM & © 2025 Wizards of the Coast



Sello boros

(2)

Artefacto



1, •: Agrega 2 *.

Esculpido en piedra, el sello obliga a todo el mundo a alzar la mirada y contemplarlo, ya sea con temor o admiración.

U 0314
TDC + SP ➔ RON SPEARS

TM & © 2025 Wizards of the Coast





**Nube de hadas**

1 ●

Criatura — Hada

Vuela.

Cuando la Nube de hadas entre al campo de batalla, endereza hasta dos tierras.

Ciclo 2 . (2, descartar esta carta: Roba una carta.)

1/1

C 0086

WOC • SP ➔ IRI COMIX

TM & © 2023 Wizards of the Coast

**Visir de las arenas tornadizas**

2 ●

Criatura — Clérigo humano

●: Endereza otro permanente objetivo.

Ciclo 1 ●. (1 ●, descartar esta carta: Roba una carta.)

Cuando actives la habilidad de ciclo del Visir de las arenas tornadizas, endereza el permanente objetivo.

"El tiempo es como el río Luxa: aunque fluye en una dirección, puede desviarse".

1/3

C 0131

CMH • SP ➔ JOSU HERMÁNEZ

TM & © 2023 Wizards of the Coast

**Bruja hechicera**

3 *

Criatura — Brujo humano

Cuando la Bruja hechicera entre al campo de batalla, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente.

Antaño, la hambruna de Shilgengar dejó sin alternativas a la provincia de Stenia, que se abandonó al vampirismo. El aquelarre de las Cierzas del Alba no dejará que suceda lo mismo con Kessig.

Tierra C: Agrega

U 0239

MH3 • SP ➔ TYLER WALPOLE

TM & © 2024 Wizards of the Coast

2/2

**Entrenador con rayotrampos**

1 ●

Criatura — Hechicero nutria

Cria 4 . (Puedes pagar 4 adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)

Cuando esta criatura entre, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta que no sea tierra ni criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

1/2

R 0078

BLB • SP ➔ MATT STEWART

TM & © 2024 Wizards of the Coast

**Sibarita de Voldaren**

Cuando el Sibarita de Voldaren entre, hace 1 punto de daño a cada oponente. Crea una ficha de Sangre. (Es un artefacto con "1, ●, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)

"Si no refinas tus gustos, ¿qué sentido tiene vivir para siempre?".

1/1

C 0613

J2S • SP ➔ MARTINA FAČKOVÁ

TM & © 2024 Wizards of the Coast

**Cráter de pisotón****Encantamiento — Aura**

Encantar tierra.

La tierra encantada tiene "●: La criatura objetivo gana las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno".

Ciclo 1 . (1, descartar esta carta: Roba una carta.)

118 / 274 U

IKO • SP ➔ JENN RAVENNA

TM & © 2020 Wizards of the Coast

**Brecha al Inframundo**

1 ●

Encantamiento

Cada carta que no sea tierra en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio. (Puedes lanzar cartas desde tu cementerio pagando su costo de escapatoria.)

Al comienzo del paso final, sacrifica la Brecha al Inframundo.

161 / 254 R

THB • SP ➔ LIE SETIAWAN

TM & © 2020 Wizards of the Coast

**Decree of Silence**

Localized Image
Not Available ES

Enchantment

Whenever an opponent plays a spell, counter that spell and put a depletion counter on Decree of Silence. If there are three or more depletion counters on Decree of Silence, sacrifice it.

Cycling # #

When you cycle Decree of Silence, you may counter target spell.

Illus. ADAM REV

**Deriva astral****Encantamiento**

Siempre que actives la habilidad de ciclo de la Deriva astral o de otra carta mientras la Deriva astral está en el campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo. Si lo haces, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Ciclo 2 *. (2 *, descartar esta carta: Roba una carta.)

076 / 322 R

C20 • SP ➔ ANNA STEINBAUER

TM & © 2020 Wizards of the Coast









Desierto del Conocedor

Tierra — Desierto

Esta tierra entra girada.

↙: Agrega ♦.

Ciclo 1 ♦. (1 ♦, descartar esta carta:
Roba una carta.)

C 0150
DRC + SP ➔ CHRISTINE CHOI



Trioma de Raugrin

Tierra — Isla montaña llanura

(↙: Agrega ♦ o ♦.)

El Trioma de Raugrin entra al campo de batalla girado.
Ciclo 3. (3, descartar esta carta: Roba una carta.)

R 0274 R
IKA + SP ➔ JONAS DE RO



Respiraderos de vapor

Tierra — Isla montaña

(↙: Agrega ♦ o ♦.)

En cuanto los Respiraderos de vapor entran al campo de batalla, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entran al campo de batalla girados.

R 0288
RVR + SP ➔ ROB ALEXANDER



Cultivos irrigados

Tierra — Llanura isla

(↙: Agrega * o ♦.)

Esta tierra entra girada.

Ciclo 2. (2, descartar esta carta:
Roba una carta.)

R 0162
EOC + SP ➔ JONAS DE RO



Fuente consagrada

Tierra — Llanura isla

(↙: Agrega * o ♦.)

En cuanto la Fuente consagrada entre al campo de batalla, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.

R 0280
RVR + SP ➔ ROB ALEXANDER



Arrecife shivano

Tierra

↙: Agrega ♦.

↙: Agrega ♦ o ♦. Esta tierra te hace 1 punto de daño.

Los mares hirviéntes de Shiv ofrecían una conveniente capa de protección a la instalación de maná reformada.

R 0179
EOC + SP ➔ ANDREW MAR



Banco de arena solitario

Tierra

Esta tierra entra girada.

↙: Agrega ♦.

Ciclo ♦. (♦, descartar esta carta:
Roba una carta.)

C 0166
EOC + SP ➔ HEATHER HUDSON



Castillo de Vendaleza

Tierra

El Castillo de Vendaleza entra girado a menos que controles una Isla.

↙: Agrega ♦.

2 ♦ ♦, ↙: Adivina 2.

Sin la sabiduría de Vendaleza, el reino se perdería en las tinieblas.

R 0267
DSC + SP ➔ JOHN AVON



Cráter ardiente

Tierra

El Cráter ardiente entra al campo de batalla girado.

↙: Agrega ♦.

Ciclo 2. (2, descartar esta carta:
Roba una carta.)

R 257 / 261 C
DMR + SP ➔ MARK TUDIN





Gavi, guardiana del nido

Criatura legendaria — Chamán humano

Puedes pagar **0** en vez de pagar el coste de ciclo de la primera carta de la que actives la habilidad de ciclo cada turno.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Felino Dinosaurio roja y blanca 2/2.

El amor de una madre trasciende las especies.

007/322 M C20 • SP RANDY VARGAS TM & © 2020 Wizards of the Coast

2/5

Rielle, la Versada

Criatura legendaria — Hechicero humano

Rielle, la Versada obtiene +1/+0 por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Siempre que descartes una o más cartas por primera vez cada turno, roba esa misma cantidad de cartas.

"Saberlo todo es cuestión de recordar qué cosas es olvidar".

203/274 M IKO • SP YONGJAE CHOI TM & © 2020 Wizards of the Coast

0/3

Plagon, señor de la playa

Criatura legendaria — Hechicero estrella-de-mar

Cuando Plagon, señor de la playa entre, roba una carta por cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza.

• La criatura objetivo que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza este turno.

"Se acabó acechar en las orillas. ¡Adelante!".

R 0037 J25 • SP ごっさん/GOSSAN TM & © 2024 Wizards of the Coast

0/3

Efara, diosa de la polis

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco y al azul sea menor que siete, Efara no es una criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control el turno anterior, roba una carta.

Eric Deschamps X-0115/Cards by Eric Deschamps

6/5

Conocimiento atemporal de Teferi

Encantamiento legendario

Si fueras a robar una carta, excepto la primera que robas en tus pasos de robar, en vez de eso, roba dos cartas.

"Vale, sabes más que yo. Pero ¿tienes que ir presumiendo de ello?".
—Chandra Nalaar, a Teferi

R 0371 J25 • SP KIERAN TANNER TM & © 2024 Wizards of the Coast

0/3

Ciudad Tres Árboles

Tierra legendaria

En cuanto Ciudad Tres Árboles entre, elige un tipo de criatura.

• Agrega ♦.

2, •: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a la cantidad de criaturas que controlas del tipo elegido.

R 0260 BLB • SP GRADY FREDERICK TM & © 2024 Wizards of the Coast

0/3

Restauración de Portal Marino

Conjuro

Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano más una. Tu mano no tiene tamaño máximo durante el resto del juego.

"Tenemos mucho que recordar... Y mucho que no podemos olvidar jamás".
—Tazri

Tierra • Agrega ♦

076/280 M ZNR • SP ADAM PAQUETTE TM & © 2020 Wizards of the Coast

0/5

A por sangre

Conjuro

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. (Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)

Ciclo 1. (1, descartar esta carta: Roba una carta.)

El vínculo de Lukka no solo le proporcionó amistad, sino también el arma más poderosa de su arsenal.

540 C J22 • SP CHRIS RALLIS TM & © 2022 Wizards of the Coast

0/3

Atravesar

Conjuro

Regresa dos criaturas objetivo a las manos de sus propietarios.

Ciclo de hechicero 2. (2, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Hechicero, muéstralas, ponla en tu mano y luego baraja.)

Las puertas se abren hacia ambos lados.

066/303 C MH2 • SP RANDY GALLEGOS TM & © 2021 Wizards of the Coast

0/3

