Giada, fuente de esperanza
1
Criatura legendaria — Ángel
Vuela, vigilancia.
Cada otro Ángel que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él por cada Ángel que ya controles.
: Agrega . Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Ángel.
La fuente que proveía de halo a los Cabaretti resultó ser una única adolescente.
2/2
014/281 R Sucesos destacados
SNC • SP Eric Deschamps
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Ángel de la invención
3
Criatura — Ángel
Vuela, vigilancia, vínculo vital.
Fabricar 2. (Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre ella o crea dos fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.)
Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1.
2/1
004/264 M
KLD • SP Volkan Baga
™ & © 2016 Wizards of the Coast

Ángel de vitalidad
2
Criatura — Ángel
M20
Vuela.
Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa cantidad de vidas más 1.
El Ángel de vitalidad obtiene +2/+2 mientras tengas 25 o más vidas.
2/2
004/280 U
M20 • SP Johannes Voss
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Acuerdo angelical
3
Encantamiento
M14
Al comienzo de cada paso final, si has ganado 4 o más vidas este turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.
Al igual que los demonios se sienten atraídos por el sufrimiento, los ángeles se sienten atraídos por los actos de bondad.
Michael C. Hayes

Coro angélico
3
Encantamiento
X
Siempre que una criatura entre en juego bajo tu control, ganas una cantidad de vida igual a su resistencia.
La armonía de lo glorioso es un canto fúnebre para los malvados.
Jim Murray

Conservador angélico
1
Criatura — Espíritu ángel
Vuela, protección contra artefactos.
"No trates a las personas como a tus artefactos. Deja que se vayan y vivirán; encierralas aquí y morirán".
—Urza a Radiant
1/1
262/303 U
MH2 • SP Greg Staples
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Sello arcano
2
Artefacto
: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.
Comenzó como una simple gota de agua, pero el Espejo Mágico hizo que cristalizara en algo mucho más poderoso.
U 0367
CMM • SP
Dan Scott
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Avacyn, ángel de la guarda
Criatura legendaria — Ángel
Vuela, vigilancia.
: Prevén todo el daño que las fuentes del color de tu elección fueran a hacerle a otra criatura objetivo este turno.
: Prevén todo el daño que las fuentes del color de tu elección fueran a hacerle al jugador objetivo este turno.
5/4
003/269 R
M15 • SP
Winona Nelson
™ & © 2014 Wizards of the Coast

Ángel matademonios
Criatura — Ángel
Vuela, daña primero, vínculo vital, protección contra Demonios y contra Dragones.
Algunos ángeles protegen a los débiles e inocentes. Otros buscan y destruyen el mal donde sea que se esconda.
5/5
006/274 M
M21 • SP
Greg Staples
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Corte desvanecedor
Conjuro
Destruye hasta un artefacto, encantamiento o criatura girada objetivo. Luego, si controlas un artefacto y un encantamiento, crea una ficha de criatura Samurái blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.
"En nombre de Kyodai... ¡desaparece!".
003/302 U
NEO • SP
Jose Hernaiz
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Basri Ket
Planeswalker legendario — Basri
+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
−2: Siempre que una o más criaturas que no sean fichas ataquen este turno, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Soldado blancas 1/1 giradas y atacando.
−6: Obtienes un emblema con "Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1, luego pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas".
3
007/274 M
M21 • SP
Kieran Yanner
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Prelada de las alas
Criatura — Clérigo humano
Siempre que un Ángel entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 4 vidas.
Siempre que un Ángel que controlas muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.
"En el interior de todo ángel mora un espíritu de luz que seguirá luchando mientras haya oscuridad".
1/4
008/280 R
M20 • SP
Matt Stewart
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Esperanza desgarradora
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo con fuerza mayor o igual que tu total de vidas.
"No queda ninguna sombra bajo la que ocultarte".
—Caparocti, Nacido del Sol
003/196 U
RIX • SP
Clint Cearley
™ & © 2018 Wizards of the Coast

Blinding Angel
Creature — Angel
Flying (This creature can't be blocked except by creatures with flying.)
Whenever Blinding Angel deals combat damage to a player, that player skips his or her next combat phase.
"Their eyes will shrivel and blacken before faith's true light."
Todd Lockwood
™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 7/350
2/4

Nova purificadora
Conjuro
Elige uno:
• Destruye todas las criaturas.
• Destruye todos los artefactos y encantamientos.
En sus últimos instantes, los demonios presenciaron la gracia en su forma más pura.
009/280 R
M19 • SP
Noah Bradley
™ & © 2018 Wizards of the Coast

Clase: clérigo
(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)
Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa cantidad de vidas más 1.
Nivel 2
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.
Nivel 3
Cuando esta Clase alcance el nivel 3, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.
Encantamiento — Clase
006/281 U
AFR • SP
Alayna Danner
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Elixir cósmico
Artefacto
Al comienzo de tu paso final, roba una carta si tu total de vidas es mayor que tu total de vidas inicial. De lo contrario, ganas 2 vidas.
Los skoti deben su inmortalidad al elixir. El método para crearlo es su secreto mejor guardado.
237/285 R
KHM • SP
Volkan Baga
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Damning Verdict
Sorcery
Destroy all creatures with no counters on them.
"Guilty as charged!"
015/093 R
NCC • EN
Gaboleps
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Alba de esperanza
1✳
Encantamiento
Siempre que ganes vidas, puedes pagar 2. Si lo haces, roba una carta.
3✳: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.
"Para librar una guerra, primero debes asegurar la paz en tu interior".
—Emmara
169 R
J22 • SP
Sung Choi
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Día del juicio final
2✳✳
Conjuro
Destruye todas las criaturas.
Vincent Proce

Ruinaskar
3✳✳
Conjuro
Destruye todas las criaturas.
Profetizar 1✳✳. (Durante tu turno, puedes pagar 2 y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)
Los reinos colisionaron entre sí y Bretagard fue el centro de la calamidad.
009/285 R Sucesos destacados
KHM • SP
Piotr Dura
mtgstory.com/es
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Atlas sin fin
2
Artefacto
2, ⟳: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si controlas tres o más tierras con el mismo nombre.
Custodiado por los cartógrafos, desdeñado por los señores guerreros, codiciado por los aventureros.
055/307 R
C18 • SP
Titus Lunter
™ & © 2018 Wizards of the Coast

Refugio anónimo
Tierra nevada
⟳: Agrega ◇.
◎◎◎: El Refugio anónimo se convierte en una criatura 4/3 con la habilidad de vigilancia y todos los tipos de criatura hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. (◎ puede pagarse con un maná de una fuente nevada.)
En todas partes y en ningún lado. Un lugar que no sigue la lógica, justo más allá de la realidad.
255/285 R
KHM • SP
Titus Lunter
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Prisión fantasmagórica
2✳
Encantamiento
Las criaturas no pueden atacarte a menos que su controlador pague 2 por cada criatura que controla que te está atacando.
Aunque los cuerpos de los espíritus eran etéreos, Agnur pronto cayó en la cuenta de que sus espadas eran muy sólidas... y afiladas.
071 U
ONC • SP
Daarken
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Protectora gloriosa
Criatura — Clérigo ángel
Destello.
Vuela.
Cuando la Protectora gloriosa entre al campo de batalla, puedes exiliar cualquier cantidad de criaturas que no sean Ángel que controlas hasta que la Protectora gloriosa deje el campo de batalla.
Profetizar 2.
3/4
012/285 R
KHM • SP
PINDURSKI
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Guardiana de los sinportal
Criatura — Ángel
Vuela.
La Guardiana de los sinportal puede bloquear a cualquier cantidad de criaturas.
Siempre que la Guardiana de los sinportal bloquee, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura a la cual está bloqueando.
Wesley Burt
3/3

Fuente de halo
Artefacto
, , enderezar una criatura girada que controlas: Crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1.
, , enderezar dos criaturas giradas que controlas: Roba una carta.
, , enderezar quince criaturas giradas que controlas: Ganas el juego.
015/281 M
SNC • SP
Anastasia Ovchinnikova
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Intervención de Heliod
Instantáneo
Elige uno:
• Destruye X artefactos y/o encantamientos objetivo.
• El jugador objetivo gana el doble de X vidas.
"Traigo un amanecer que ninguna noche podrá revocar".
019/254 R
THB • SP
Daarken
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Emisaria de guerra
Criatura — Ángel
Vuela.
Siempre que la Emisaria de guerra ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.
Te cuesta 1 menos lanzar los hechizos de Ángel y Humano por cada contador +1/+1 sobre la Emisaria de guerra.
Eric Deschamps
3/3

Heraldo de la milicia celeste
Criatura — Ángel
Vuela, vigilancia.
Miríada. (Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)
4/4
U 0030
CMM • SP
Nils Hamm
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Ídolo del olvido
2
Artefacto
: Roba una carta. Activa esto solo si creaste una ficha este turno.
8 , , sacrificar el Ídolo del olvido: Crea una ficha de criatura Eldrazi incolora 10/10.
"¡Álzate, ser inmenso, y libra al mundo de nuestros enemigos!".
R 0392
CMM • SP
Piotr Dura
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Arcángel indomable
2
Criatura — Ángel
Vuela.
Metalurgia — Los artefactos que controlas tienen la habilidad de velo mientras controles tres o más artefactos.
"Cada espada levantada para defender es una hoja angelical, guiada hacia la justicia por una mano angelical."
—Proverbio áuriok
Allen Williams
4/4

Guía kármica
3
Criatura — Espíritu ángel
Vuela, protección contra negro.
Eco 3. (Al comienzo de tu mantenimiento, si esto entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificalo a menos que pagues su coste de eco.)
Cuando la Guía kármica entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.
2/2
263/303 R
MH2 • SP
Allen Williams
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Light of Day
3
Enchantment
Black creatures cannot attack or block.
"I do not miss sunlight. The very memory of it burns my eyes."
—Volrath
Illus. Drew Tucker
©1997 Wizards of the Coast, Inc.

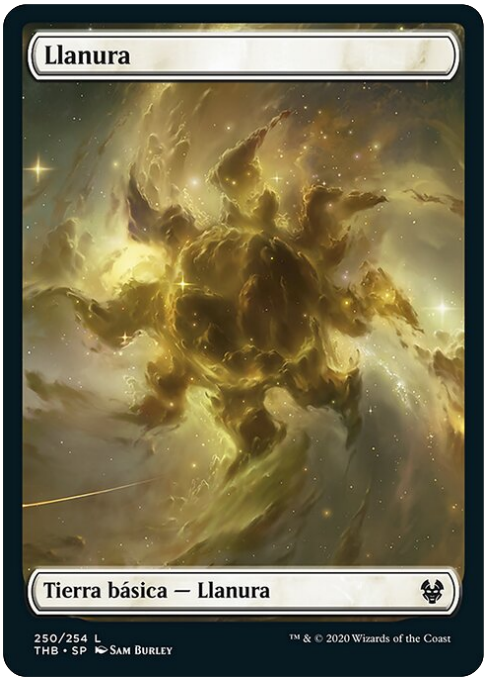
Calcificación masiva
5
Conjuro
Destruye todas las criaturas que no sean blancas.
Los muertos sirven como sus propias lápidas.
Brandon Kitkouski
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 14/224

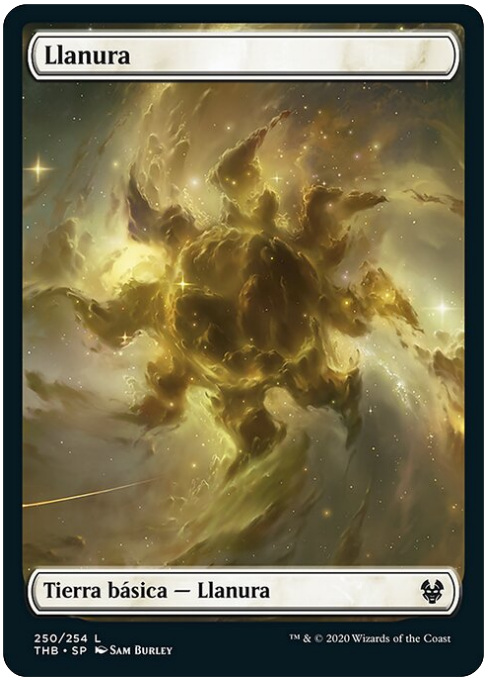
Piedra mental
2
Artefacto
: Agrega .
1 , , sacrificar la Piedra mental: Roba una carta.
"¿Qué es el maná sino una posibilidad, una idea a la que todavía no se ha dado forma?".
—Jhoira, maestra artífice
232/261 C
DMR • SP
Adam Rex
™ & © 2023 Wizards of the Coast

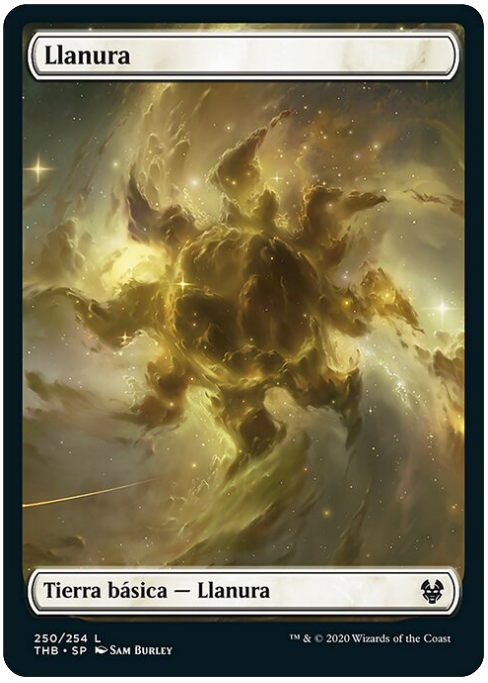
Lanza de platalunar
4
Artefacto — Equipo
La criatura equipada tiene la habilidad de dañar primero.
Siempre que la criatura equipada ataque, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.
Equipar 4.
James Paick

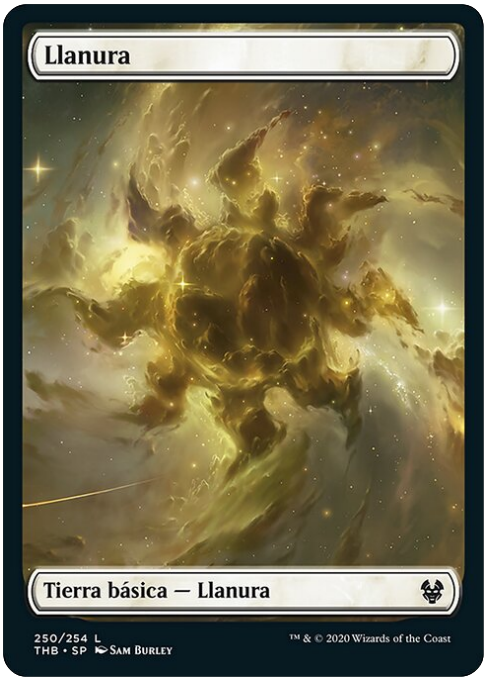
Loto de Nyx
4
Artefacto legendario
El Loto de Nyx entra al campo de batalla girado.
: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a tu devoción a ese color. (Tu devoción a un color es la cantidad de símbolos de maná de ese color en los costes de maná de los permanentes que controlas.)
235/254 R
THB • SP
Raoul Vitale
™ & © 2020 Wizards of the Coast

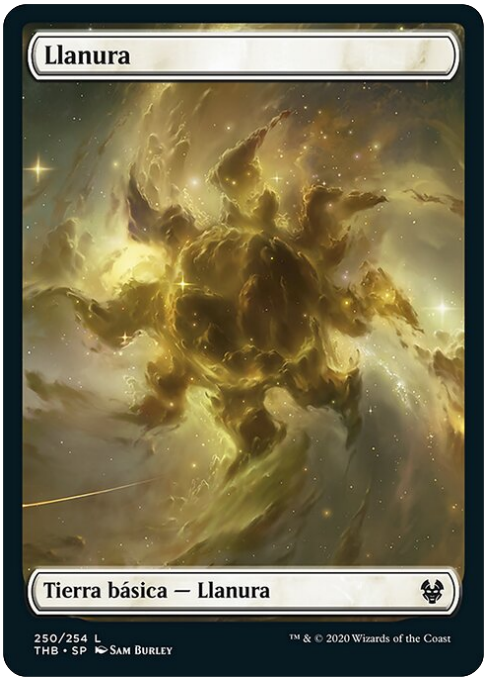
Patrón de los valientes
3
Criatura — Ángel
Vuela.
Cuando el Patrón de los valientes entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.
"Los caballeros más gallardos de Bant portan mi sello; esto me llena de humildad".
4/4
037/361 U
CMR • SP
Steve Argyle
™ & © 2020 Wizards of the Coast

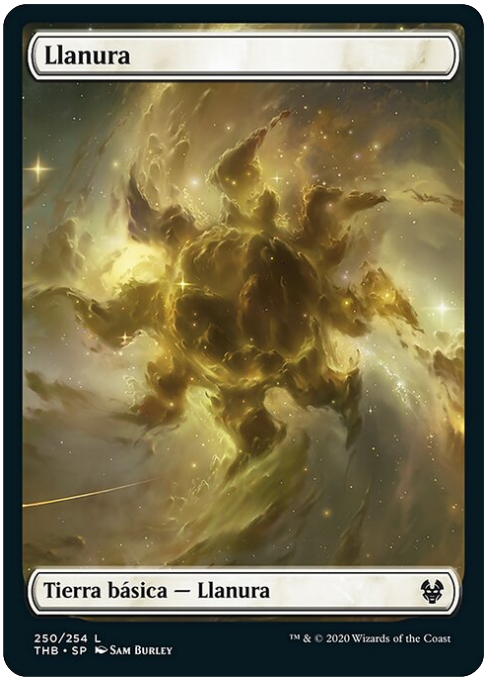

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

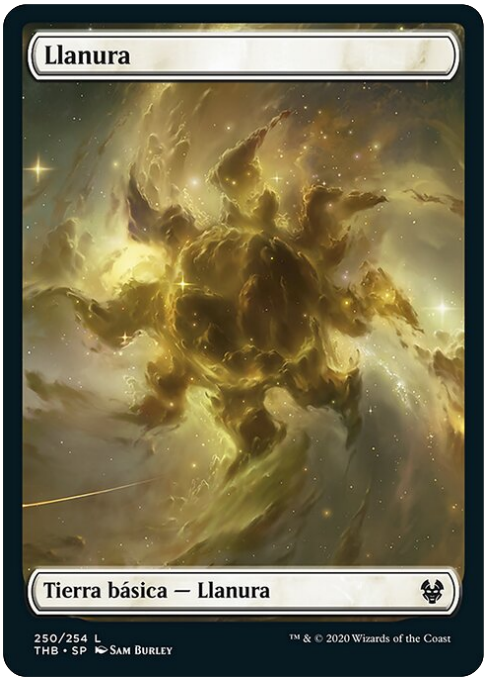

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

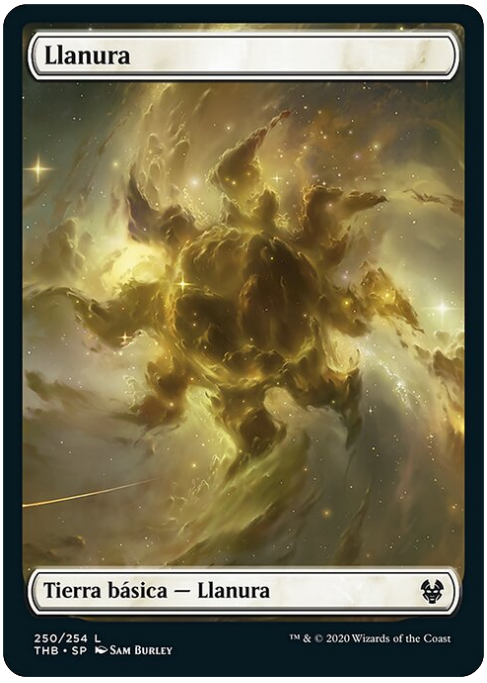

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

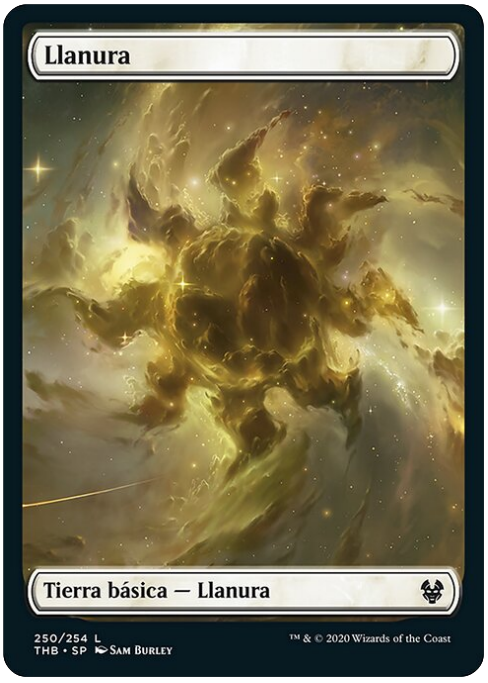

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

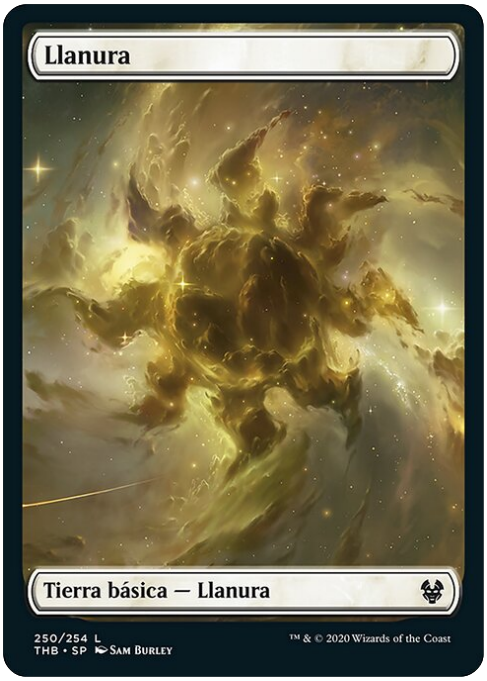

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

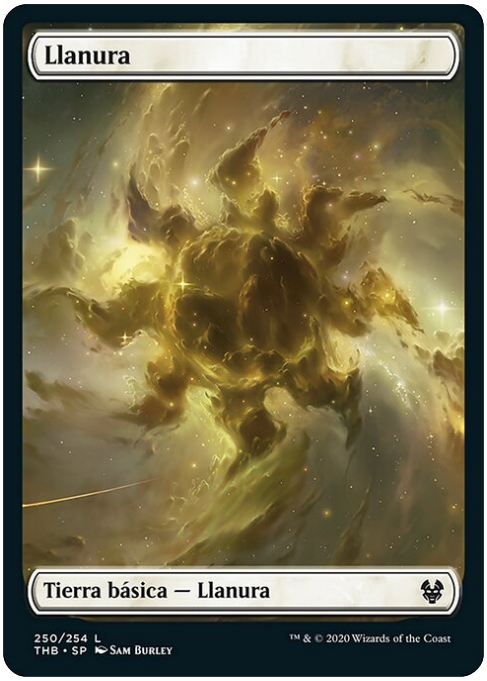

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

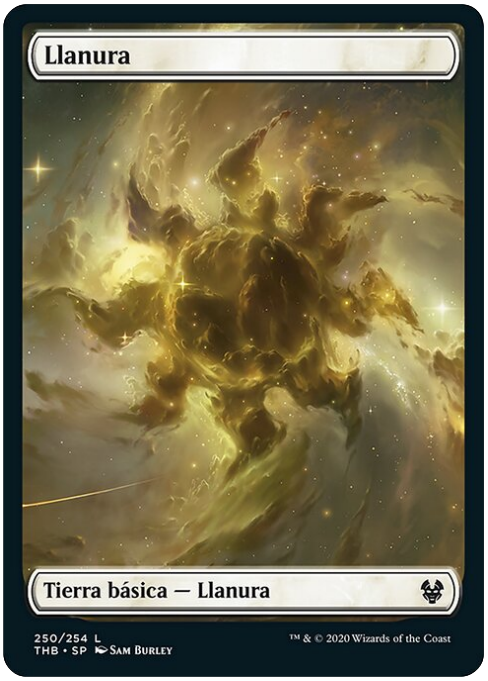

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

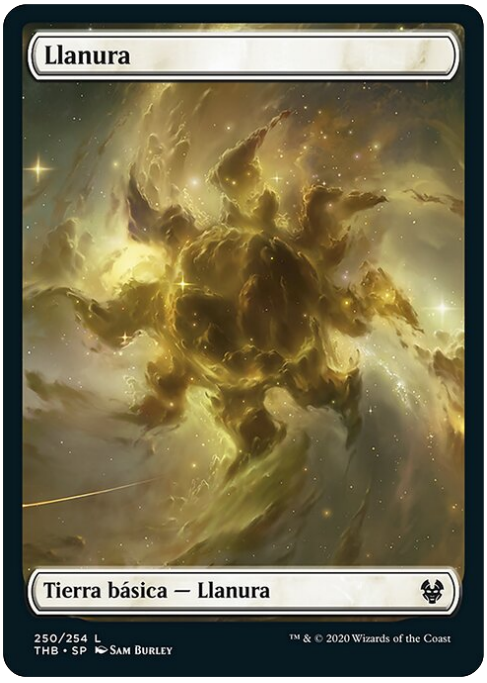

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

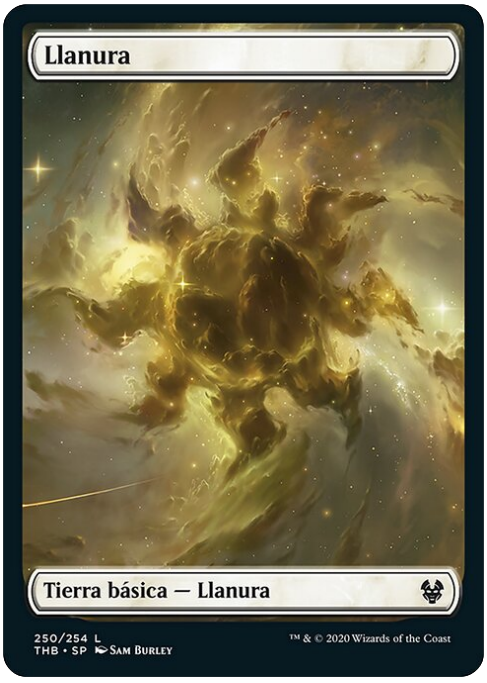

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

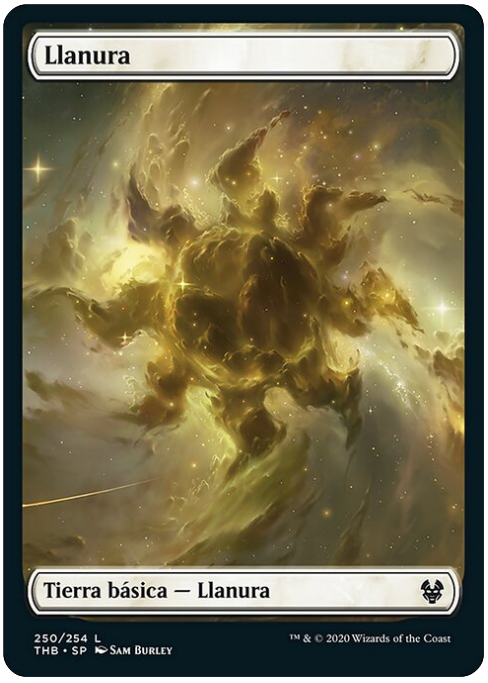

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

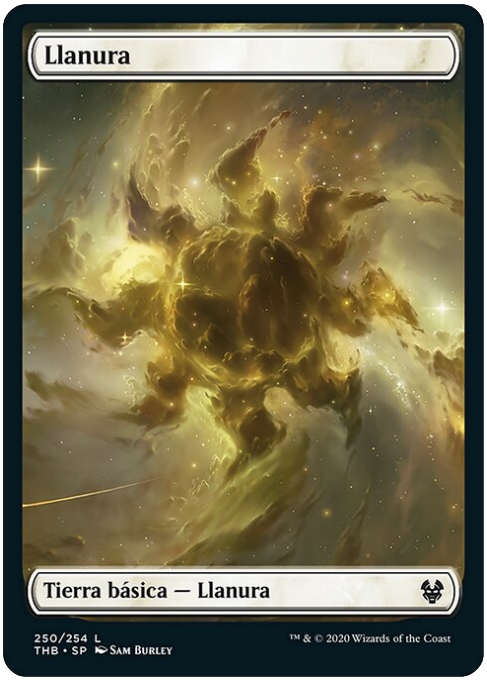

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

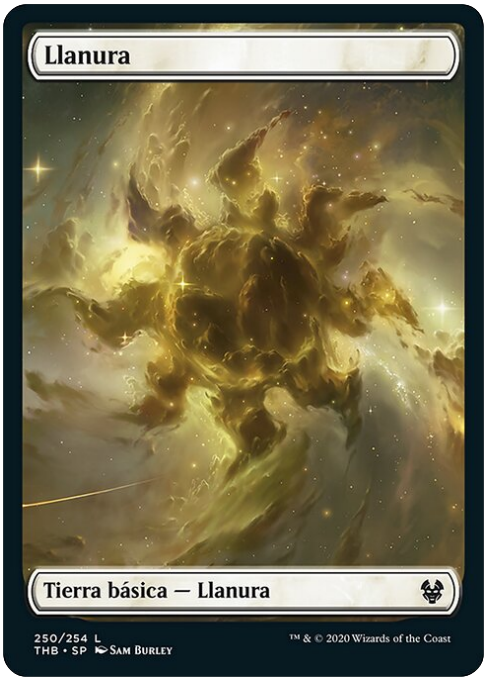

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

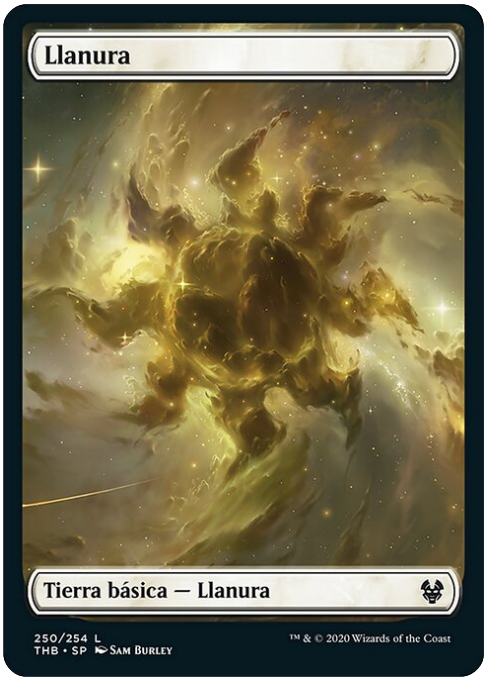

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

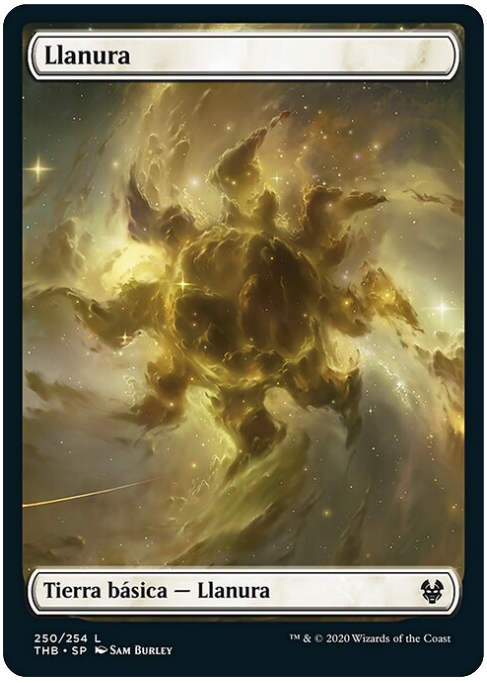

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

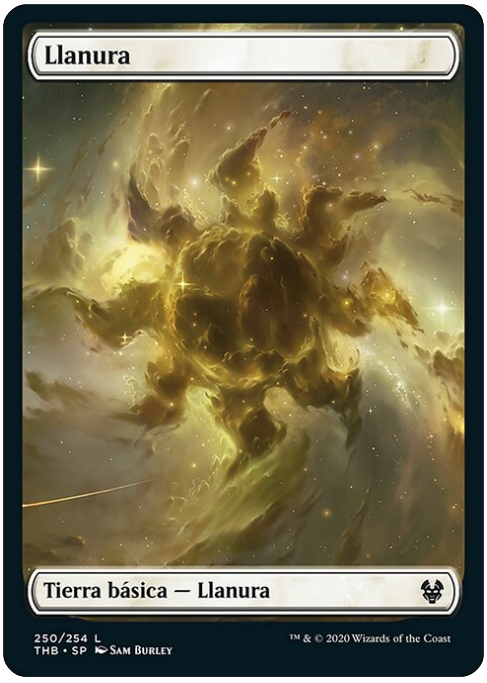

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

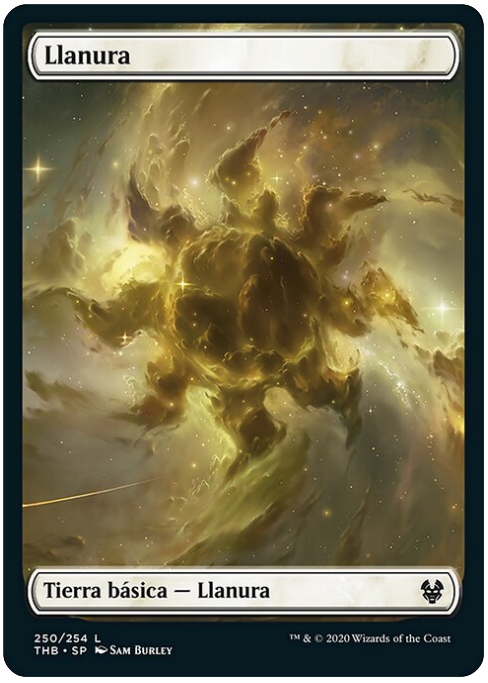

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

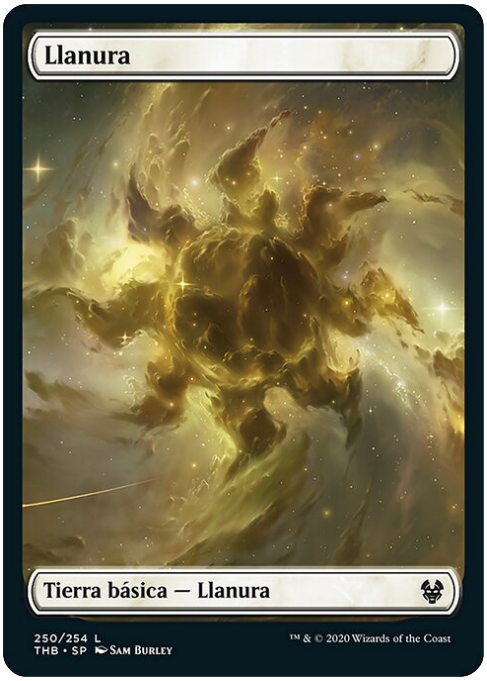

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

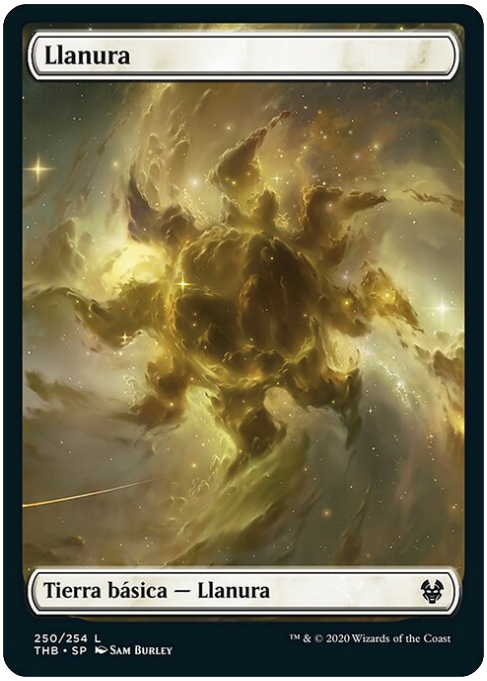

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

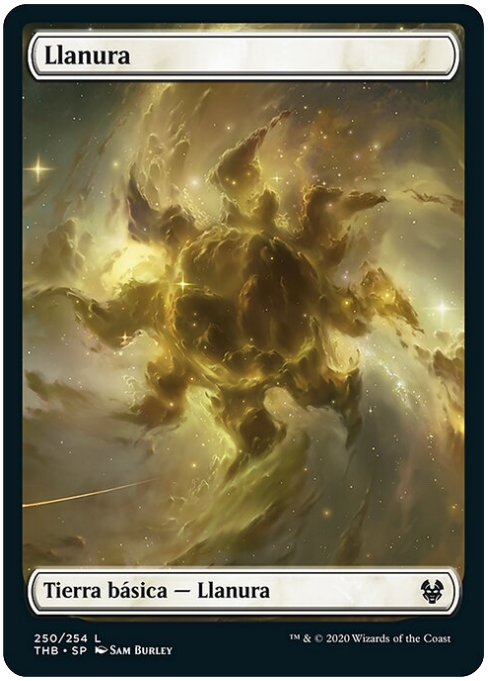

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

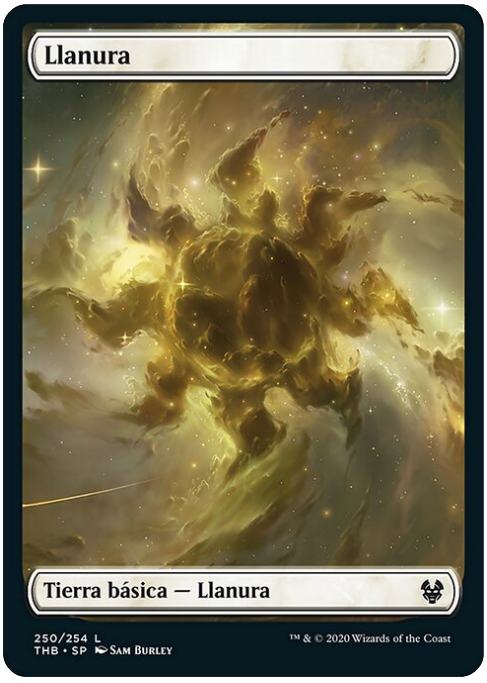

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

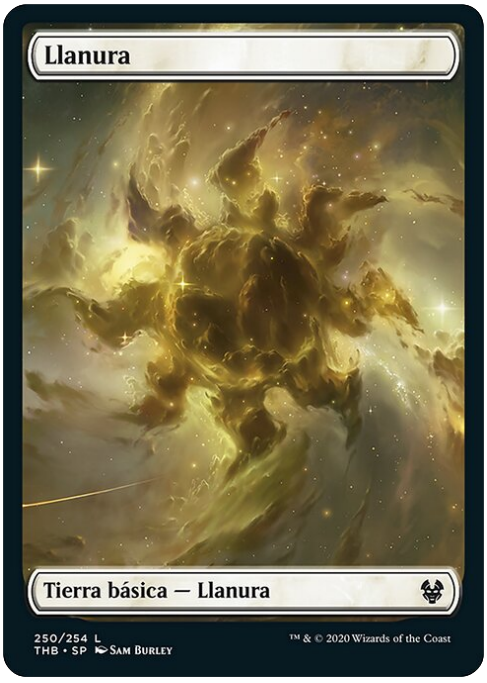

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

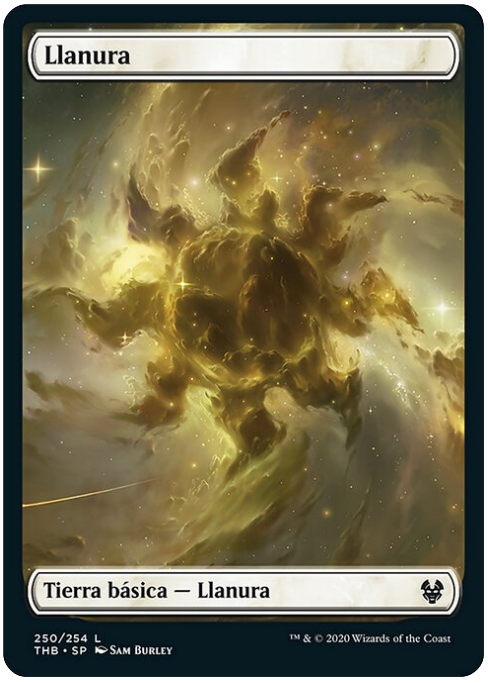

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

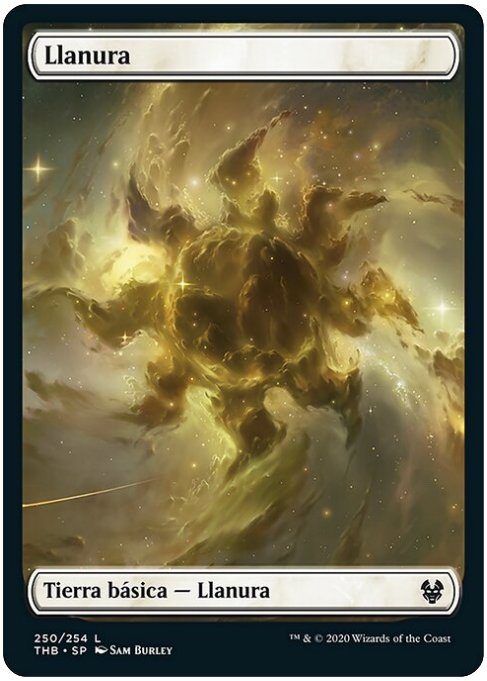

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

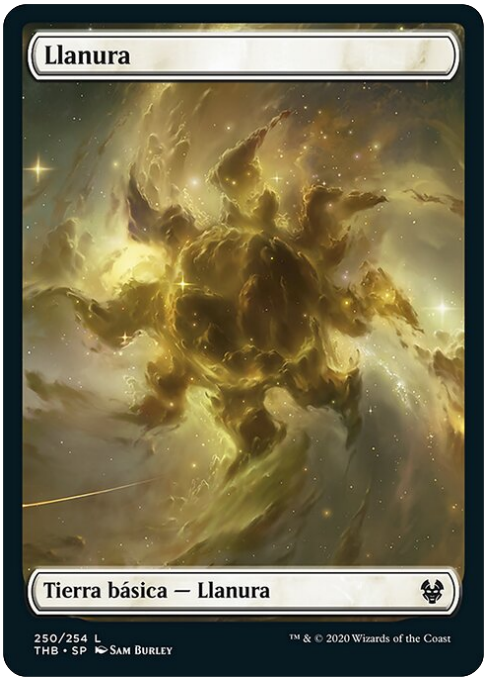

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

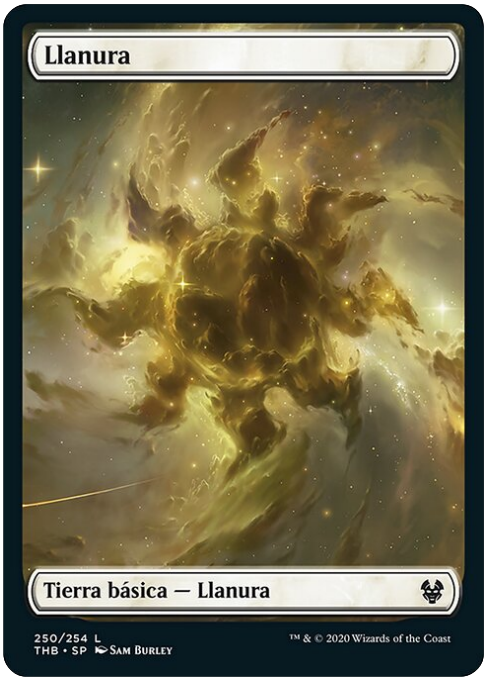

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

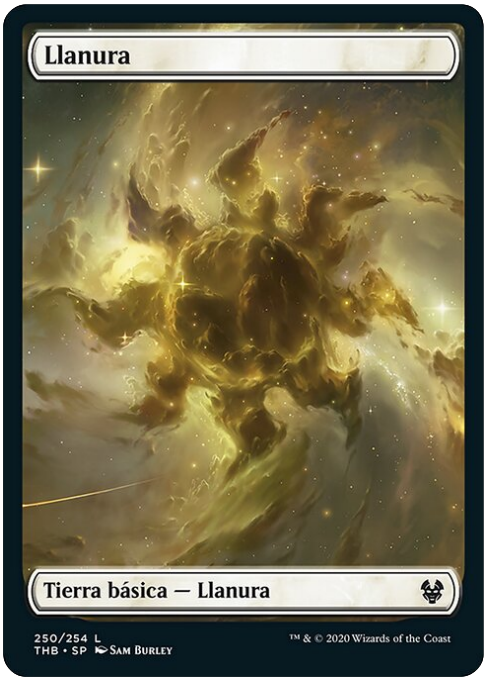

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

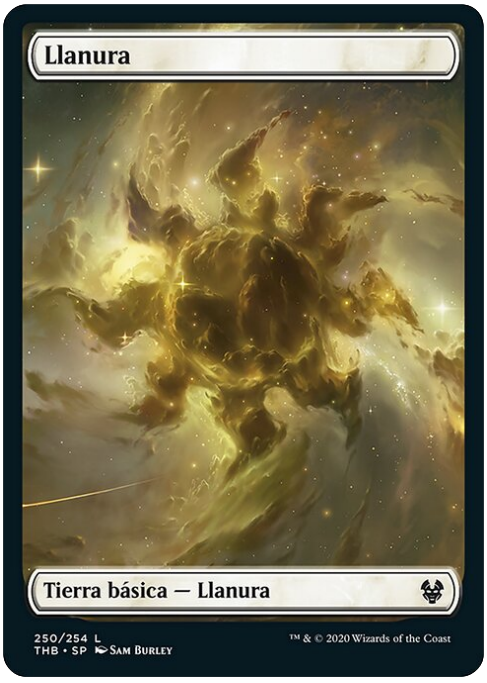

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

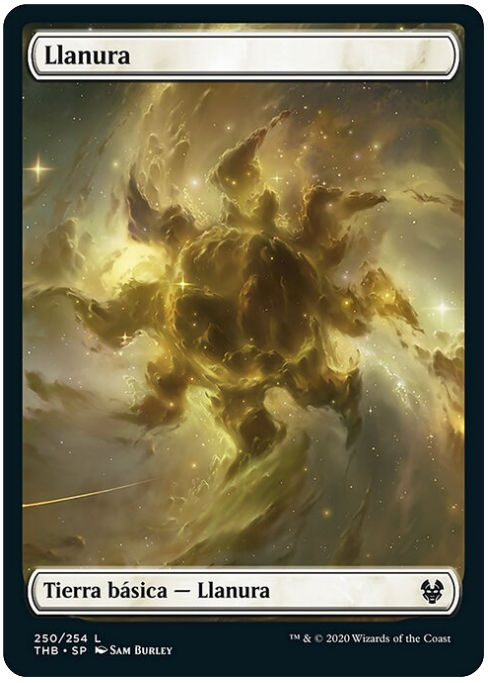

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

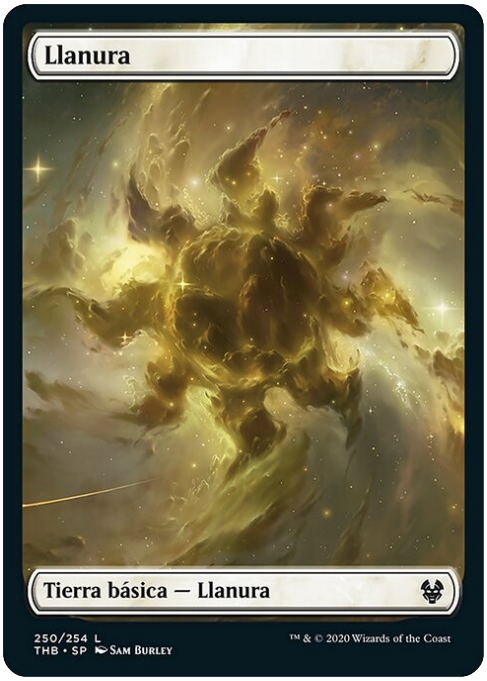

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

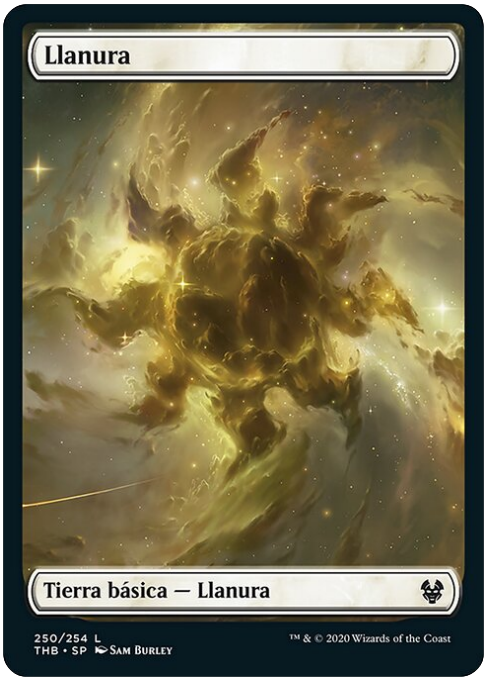

Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast


Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast


Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast


Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP
Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast


Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast


Llanura
Tierra básica — Llanura
250/254 L
THB • SP Sam Burley
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Ángel prístino
4
Criatura — Ángel
Vuela.
Mientras el Ángel prístino esté enderezado, tiene protección contra artefactos y contra todos los colores.
Siempre que lances un hechizo, puedes enderezar el Ángel prístino.
4/4
070/302 M
C19 • SP Scott M. Fischer
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Rávnica en guerra
3
Conjuro
Exilia todos los permanentes multicolores.
El corazón de Rávnica desapareció antes de que alguien pudiera alzar el puño en su defensa.
028/264 R Suceso: Acto I
WAR • SP Adam Paquette
mtgstory.com/es
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Reidane, God of the Worthy
2
Legendary Creature — God
Flying, vigilance
Snow lands your opponents control enter the battlefield tapped.
Noncreature spells your opponents cast with converted mana cost 4 or greater cost 2 more to cast.
Artifact 3
2/3
021/285 R
KHM • EN Jason Rainville
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Valkmira, Protector's Shield
3
Legendary Artifact
If a source an opponent controls would deal damage to you or a permanent you control, prevent 1 of that damage.
Whenever you or another permanent you control becomes the target of a spell or ability an opponent controls, counter that spell or ability unless its controller pays 1.
God 2
021/285 R
KHM • EN Jason Rainville
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Ángel resplandeciente 1⊛⊛

Criatura — Ángel

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste 5 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

3⊛⊛⊛: Hasta el final del turno, el Ángel resplandeciente obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vínculo vital.

3/3

M 0032
LCI • SP ✒ Victor Adame Minguez
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Mariscal fulgurante 1⊛⊛

Criatura — Guerrero ángel

Vuela.

Cuando la Mariscal fulgurante entre al campo de batalla o muera, puedes exiliar otra carta de criatura de tu cementerio. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas que no sea la Mariscal fulgurante y que comparta un tipo de criatura con la carta exiliada.

3/3

022/285 M
KHM • SP ✒ Ryan Pancoast
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Revivificar 1⊛

Instantáneo

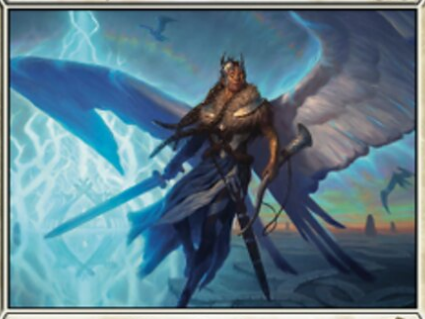
Ganas 3 vidas.

Roba una carta.

Solo Esika sabe cómo destilar la esencia del Árbol del Mundo para crear el Elixir cósmico, una sustancia mágica que otorga la inmortalidad a la familia de dioses skoti.

023/285 C
KHM • SP ✒ Mathias Kollros
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Valkiria justa 2⊛



Criatura — Clérigo ángel

Vuela.

Siempre que otro Ángel o Clérigo entre al campo de batalla bajo tu control, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

Mientras tengas al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial, las criaturas que controlas obtienen +2/+2.

2/4

234 R
J22 • SP ✒ Chris Rahn
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Santificar 1⊛

Conjuro

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 3 vidas.

"Olivia Voldaren solo cree en sí misma. Nuestra fe responde a algo mayor".
—Thalia, guardiana de Thraben

033/277 C
VOW • SP ✒ Kasia 'Kafis' Zieliñska
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Pergamino de Avacyn 1

Artefacto

1, sacrificar el Pergamino de Avacyn: Roba una carta. Si controlas un Ángel, ganas 5 vidas.

Palabras que bendicen los ojos que las leen y que hablan de un futuro al que el miedo no puede alcanzar.

✒ Cliff Childs

Ángel de Segovia
Criatura — Ángel
Vuela, vigilancia.
Cuando Worzel invocó a los ángeles de Segovia para luchar contra los mosquitos de Gargantikari de Thomil, la batalla que sucedió se cuenta entre las menos destructivas del Multiverso.
1/1
025/254 C
MH1 • SP
Simon Dominic
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Sephara, Acero Celestial
Criatura legendaria — Ángel
Puedes pagar ✸ y girar cuatro criaturas enderezadas que controlas con la habilidad de volar en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.
Vuela, vínculo vital.
Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar tienen la habilidad de indestructible.
7/7
R 0054
CMM • SP
Livia Prima
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Santuario de serafines
Tierra
Cuando el Santuario de serafines entre al campo de batalla, ganas 1 vida.
Siempre que un Ángel entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.
: Agrega 1 a tu reserva de maná.
David Palumbo

Serafín de la espada
Criatura — Ángel
Vuela.
Prevén todo el daño de combate que se le fuera a hacer al Serafín de la espada.
"Solo cuando mi espada yazca inmóvil me regocijaré."
3/3
Jaime Jones

Vengadora de Serra
Criatura — Ángel
No puedes lanzar este hechizo durante tu primer, segundo o tercer turno del juego.
Vuela, vigilancia.
"Aquellos que resisten el sufrimiento, aquellos cuya fe brilla en los días más oscuros, ellos verán la salvación".
—Canción de Todos, canto 904
3/3
041/289 R
TSR • SP
Scott M. Fischer
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Emisaria de Serra
Criatura — Ángel
Vuela.
En cuanto la Emisaria de Serra entre al campo de batalla, elige un tipo de carta.
Tú y las criaturas que controlas tienen protección contra el tipo de carta elegido.
Cuando las espadas fracasan, la fe lo supera todo.
7/7
030/303 M
MH2 • SP
Nils Hamm
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Resplandor de Sigarda
Encantamiento
En cuanto el Resplandor de Sigarda entre al campo de batalla, anota tu total de vidas.
Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta si tu total de vidas es mayor o igual que el último total de vidas anotado por el Resplandor de Sigarda. Luego, anota tu total de vidas.
Siempre que lances un hechizo blanco, ganas 1 vida.
033/277 R
MID • SP
Howard Lyon
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Anillo solar
Artefacto
: Agrega .
Cuando la gran cámara se desmoronó, sus maravillas se esparcieron por Cruce de Truenos.
U 0267
OTC • SP
Kekai Kotaki
™ & © 2024 Wizards of the Coast

Protectora de almas
Criatura — Clérigo humano
Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.
Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec
1/1
Randy Gallegos
™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Asistente del alma
Criatura — Clérigo humano
Siempre que otra criatura entre al campo de batalla, puedes ganar 1 vida.
La verdad es que su propia fe había desaparecido, aplastada por el despertar de Ulamog. Fingió la bendición con la esperanza de que inspiraría a los demás para continuar luchando.
1/1
Steve Prescott

Orador de los cielos
Criatura — Clérigo humano
M21
Vigilancia, vínculo vital.
: Crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad solo si tienes al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial y solo cuando puedas lanzar un conjuro.
"Todos son bienvenidos a la luz de los ángeles".
1/1
038/274 R
M21 • SP
Randy Vargas
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Esfera de seguridad
Encantamiento
Las criaturas no pueden atacarte a ti ni a un planeswalker que controlas a menos que su controlador pague por cada una de esas criaturas, donde X es el número de encantamientos que controlas.
Los rakdos creen que todos están ansiosos por unirse a sus festejos, incluso cuando alguien lo niega.
Slawomir Maniak

Aspirante del Starnheim
Criatura — Clérigo humano
Te cuesta 2 menos lanzar hechizos de Ángel.
"No temo a la muerte. Sé que mi alma se elevará hasta el Starnheim, donde disfrutaré de un festín eterno entre valkirias y héroes. ¿Tú puedes decir lo mismo?".
2/2
250 U
J22 • SP
Kieran Yanner
™ & © 2022 Wizards of the Coast

El Libro de las Obras Elevadas
Artefacto legendario
Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar.
, , exiliar El Libro de las Obras Elevadas; Pon un contador de iluminación sobre el Ángel objetivo. Gana "Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego". Activa esto solo como un conjuro.
004/281 M
AFR • SP
Daniel Ljunggren
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Protectora de Thraben
Criatura — Ángel
Vuela, vigilancia.
Las otras criaturas que no sean fichas que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vigilancia.
"No temas esa mirada severa
que todo lo ve desde un cielo maldito.
Una vigilia eterna nos espera,
puesto que amparamos el Sueño Bendito".
2/2
034/303 U
MH2 • SP
Bastien L. Deharme
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Mensajera de las valkirias
Criatura — Clérigo ángel
Vuela, vínculo vital.
Al comienzo de cada paso final, si ganaste 4 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.
Allí donde vuela, la luz del Starnheim resplandece.
4/5
261 R
J22 • SP
Tran Nguyen
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Valkiria joven
Criatura — Ángel
Vuela.
Siempre que otro Ángel entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la Valkiria joven.
Antes de poder ser admitida en la hueste del Starnheim, una valkiria joven debe aprender mil historias de sus ancestras.
1/3
382 U
KHM • SP
Anna Steinbauer
™ & © 2021 Wizards of the Coast