Citizen
Token Creature — Citizen
1/1
012/ 017 T
SNC • EN
Maria Poliakova
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Angel
Token Creature — Angel
Flying
3/3
002/017 T
SNC • EN
Julia Metzger
™ & © 2022 Wizards of the Coast

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

Akroma, ángel de ira
5
Criatura legendaria — Ángel
Vuela, daña primero, vigilancia, arrolla, prisa, protección contra negro y contra rojo.
"La ira no es moralmente incorrecta cuando se inflige a aquellos que la merecen".
6/6
073/322 M
C20 • SP
Terese Nielsen
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Ángel de la condenación
2
Criatura — Ángel
Vuela, vigilancia.
2, : Exilia otra criatura objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.
2, , espolear al Ángel de la condenación: Exilia otra criatura objetivo hasta que el Ángel de la condenación deje el campo de batalla. (Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)
3/3
003/199 R
HOU • SP
Slawomir Maniak
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ángel de irrevocabilidad
3
Criatura — Ángel
Vuela.
Cuando el Ángel de irrevocabilidad entre al campo de batalla, exilia el cementerio del jugador objetivo.
"Mejor que los muertos se marchen del todo a que sean esclavizados".
3/4
R 0169
MOC • SP
Howard Lyon
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Ángel de la indemnidad
5
Criatura — Guerrero ángel
Vuela, vínculo vital.
Cuando el Ángel de la indemnidad entre al campo de batalla, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 4 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
Replicar 6. (6, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)
5/5
R 0009
OTC • SP
Denman Rooke
™ & © 2024 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 serenidad
4
Criatura — Ángel
Vuela.
Cuando el Ángel de serenidad entre al campo de batalla, puedes exiliar hasta otras tres criaturas del campo de batalla y/o cartas de criatura objetivo de los cementerios.
Cuando el Ángel de serenidad deje el campo de batalla, regresa las cartas exiliadas a las manos de sus propietarios.
5/6
018 M
KHC • SP
Aleksi Briclot
™ & © 2021 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

Ángel de la hora funesta
5
Criatura — Ángel
Destello.
Vuela.
Cuando el Ángel de la hora funesta entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, exilia todas las criaturas atacantes.
Llegó como un meteorito y el enemigo fue arrasado por una onda de venganza sagrada.
5/4
001/337 R
C14 • SP
Jack Wang
™ & © 2014 Wizards of the Coast

Ángel de las ruinas
5
Criatura artefacto — Ángel
Vuela.
Cuando el Ángel de las ruinas entre al campo de batalla, exilia hasta dos artefactos y/o encantamientos objetivo.
Ciclo de llanura 2. (2, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Llanura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)
5/7
U 0078
OTC • SP
Viko Menezes
™ & © 2024 Wizards of the Coast

Árbitro angelical
Criatura — Ángel
Vuela.
Cada oponente que lanzó un hechizo este turno no puede atacar con criaturas.
Cada oponente que atacó con una criatura este turno no puede lanzar hechizos.
Steve Argyle
5/6

Escaramuzadora angélica
Criatura — Ángel
Vuela.
Al comienzo de cada combate, elige entre las habilidades de dañar primero, vigilancia o vínculo vital. Las criaturas que controlas ganan esa habilidad hasta el final del turno.
"Una mente hábil blande un ejército como una mano diestra blande una espada."
David Rapoza
4/4

Arcángel de los diezmos
Criatura — Ángel
Vuela.
Mientras el Arcángel de los diezmos esté enderezado, las criaturas no pueden atacarte a ti o a planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague 1 por cada una de esas criaturas.
Mientras el Arcángel de los diezmos esté atacando, las criaturas no pueden bloquear a menos que su controlador pague 1 por cada una de esas criaturas.
3/5
M 0002
OTJ • SP
Denys Tsiperko
™ & © 2024 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

Bruna, la Luz Mortecina
Criatura legendaria — Horror ángel
Cuando lances a Bruna, la Luz Mortecina, puedes regresar la carta de criatura Ángel o Humano objetivo de tu cementerio al campo de batalla.
Vuela, vigilancia.
(Se combina con Gisela, la Espada Quebrada.)
Ahora solo ve las visiones de Emrakul.
9/10
5/7
015/205 R
EMN • SP
Clint Cearley
™ & © 2016 Wizards of the Coast

Ángel de Emeria
Criatura — Ángel
Vuela.
Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes poner en el campo de batalla una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar.
Cuando la tierra tiembla, el cielo desborda.
Jim Murray
3/3

Pastora de Emeria
5
Criatura — Ángel
Vuela.
Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes regresar de tu cementerio a tu mano la carta de permanente objetivo que no sea tierra. Si esa tierra es una llanura, en vez de eso, puedes regresar al campo de batalla esa carta de permanente que no sea tierra.
4/4
022/274 R
BFZ • SP
Cynthia Sheppard
™ & © 2015 Wizards of the Coast

Emisaria de guerra
3
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

Supervisor motivante
2
Criatura — Clérigo ángel
Vuela.
Cuando el Supervisor motivante entre al campo de batalla, ganas 1 vida y robas una carta.
"A esta ciudad le vendría bien un poco más de intervención divina".
—Inspectora Jillard
2/1
200 C
J22 • SP
Irina Nordsol
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Lyra Portaalba
3
Criatura legendaria — Ángel
Vuela, daña primero, vínculo vital.
Los otros Ángeles que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital.
"No estás solo. Nunca lo estuviste".
5/5
013/261 M
DMR • SP
Chris Rahn
™ & © 2023 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

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

Guarda del santuario
4
Criatura — Soldado ángel
Vuela.
La Guarda del santuario entra al campo de batalla con dos contadores de escudo sobre ella.
Siempre que la Guarda del santuario entre al campo de batalla o ataque, puedes remover un contador de una criatura o planeswalker que controlas. Si lo haces, roba una carta y crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1.
5/5
030/281 M
SNC • SP
Johannes Voss
™ & © 2022 Wizards of the Coast

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
4
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

Emisaria de Serra
4
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

Vanguardia de Sigarda
4
Criatura — Ángel
Destello.
Vuela.
Siempre que la Vanguardia de Sigarda entre al campo de batalla o ataque, elige cualquier cantidad de criaturas con fuerzas distintas. Esas criaturas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
3/3
008/038 R
MIC • SP
Martina Fackova
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Ángel ráfaga solar
4
Criatura — Ángel
Vuela.
Cuando el Ángel ráfaga solar entre al campo de batalla, destruye todas las criaturas giradas.
Puede que existan poderes aún más grandes que Pirexia.
4/5
Jason Chan

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

Acuerdo angelical
Encantamiento
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
™ & © 2013 Wizards of the Coast 3/249

Corte de la gracia
Encantamiento
Cuando la Corte de la gracia entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar. Si eres el monarca, en vez de eso, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.
Un soberano justo es una bendición para su reino.
016/361 R
CMR • SP
Denman Rooke
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Rogar a los ángeles
Conjuro
Crea X fichas de criatura Ángel blancas 4/4 con la habilidad de volar.
Milagro
(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)
067/307 M
C18 • SP
Todd Lockwood
™ & © 2018 Wizards of the Coast

Starnheim desatado
Conjuro
Crea una ficha de criatura Guerrero Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia. Si este hechizo fue profetizado, en vez de eso, crea X de esas fichas.
Profetizar
(Durante tu turno, puedes pagar y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)
033/285 M Sucesos destacados
KHM • SP
Iohannes Voss
mtgstory.com/es
™ & © 2021 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

Dictado severo
Conjuro
Elige dos:
• Destruye todos los artefactos.
• Destruye todos los encantamientos.
• Destruye todas las criaturas con coste de maná convertido de 3 o menos.
• Destruye todas las criaturas con coste de maná convertido de 4 o más.
012/361 R
CMR • SP
Anna Steinbauer
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Regalo paquidérmico
Instantáneo
Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.
Los mejores regalos son los que no pueden volverse a ofrecer a nadie.
C 0026
CMM • SP
Key Walker
™ & © 2023 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

Calcificación masiva
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

Camino al exilio
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.
U 0049
CMM • SP
Todd Lockwood
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Espadas en guadañas
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo. Su controlador gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.
"Mi filo ha labrado un camino de luz para la paz venidera".
031/261 U
DMR • SP
Jesper Ejsing
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Vientos de abandono
Conjuro
Exilia la criatura objetivo que no controlas. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador busca en su biblioteca una carta de tierra básica. Esos jugadores ponen esas cartas en el campo de batalla giradas y luego barajan sus bibliotecas.
Sobrecarga ④✱✱. (Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando "la criatura objetivo" por "cada criatura".)
037/254 R
MH1 • SP
Noah Bradley
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Ascender desde Averno
Conjuro
Regresa todas las cartas de criatura y planeswalker con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla. Exilia Ascender desde Averno.
Las calles estaban llenas de humo y escombros, pero, aun así, ver el brillo del sol en las torres perdidas de Elturel fue hermoso.
005/361 R
CLB • SP
Bruce Brenneise
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Akroma's Blessing
Instant
Choose a color. Creatures you control gain protection from the chosen color until end of turn.
Cycling ✱ (✱, Discard this card: Draw a card.)
The clerics saw her as a divine gift. She saw them only as allies in her war against Phage.
011/325 U
VMA • EN
Adam Rex
™ & © 2014 Wizards of the Coast

Intervención angelical
Instantáneo
La criatura o planeswalker objetivo que controlas gana protección contra incoloro o contra el color de tu elección hasta el final del turno. Si es una criatura, pon un contador +1/+1 sobre ella. (No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada con esa cualidad.)
Elspeth brillaba como un sexto sol e insuflaba esperanza en los mirrodianos y terror en Nueva Phyrexia.
C 0005
MOM • SP
ANANOI (Angela Wang)
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Resistir los elementos
Instantáneo
Elige un color. Las criaturas blancas que controlas ganan protección contra el color elegido hasta el final del turno. (No pueden ser bloqueadas, ser objetivo, recibir daño o estar encantadas por nada de ese color.)
Goran Josic
™ & © 2013 Wizards of the Coast 10/249

Nebuliformar
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo que controles y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.
"Hasta las nubes de tormenta se inclinan en reverencia a Avacyn."
—Anciana Rimheit
Howard Lyon

Intervención cósmica
3
Instantáneo
Si un permanente que controlas fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla este turno, en vez de eso, exíliálo. Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.
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.)
003 R
KHC • SP
Alexander Mokhov
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Amuleto del alba
1
Instantáneo
Elige uno:
• Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno.
• Regenera la criatura objetivo. (La próxima vez que fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)
• Contrarresta el hechizo objetivo que te hace objetivo.
371 U
CMR • SP
John Avon
™ & © 2020 Wizards of the Coast

Interludio siniestro
2
Instantáneo
Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.
La barrera entre la existencia y el olvido es más tenue de lo que crees.
016/297 R
SOI • SP
Svetlin Velinov
™ & © 2016 Wizards of the Coast

Lapsus de certeza
2
Instantáneo
Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, ponlo en la parte superior de la biblioteca de su propietario en vez de en su cementerio.
Sin una conexión de mente y cuerpo, la magia es sólo una idea atrapada en la cabeza, una palabra en la punta de la lengua.
Anthony Francisco

Grebas relámpago
2
Artefacto — Equipo
La criatura equipada tiene las habilidades de prisa y velo. (No puede ser objetivo de hechizos o habilidades.)
Equipar 0.
Después de que el relámpago golpeó los acantilados, el mineral se transformó en hierro, el hierro se convirtió en acero y el acero se convirtió en grebas. El relámpago nunca se fue.
U 0398
CMM • SP
Michael Komarck
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Botas de pies ligeros
2
Artefacto — Equipo
La criatura equipada tiene las habilidades de antimaleficio y prisa. (No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)
Equipar 1.
"Lanzarse de cabeza al combate demuestra una gran sabiduría... siempre que estés preparado".
—Kenjek, capitana de las Mil espadas
U 0314
LCC • SP
Svetlin Velinov
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Alianza caballeresca
1
Encantamiento
Siempre que ataques con dos o más criaturas, roba una carta.
2, descartar una carta: Crea una ficha de criatura Caballero blanca y azul 2/2 con la habilidad de vigilancia.
"Yo te nombro Syr Rastrillador Infernal. De momento".
R 0011
MOC • SP
Jim Pavelec
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Elixir cósmico
4
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

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

Héroe del pueblo
1
Encantamiento legendario — Trasfondo
Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen "Siempre que lances un hechizo que comparta un tipo de criatura con esta criatura, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno".
Las historias de tus proezas te siguen allá donde viajes, por muy lejos que estés de tu ciudad natal.
650 M
CLB • SP
Kai Carpenter
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Cuerno del heraldo
3
Artefacto
En cuanto el Cuerno del heraldo entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.
Te cuesta 1 menos lanzar los hechizos de criatura del tipo elegido.
Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura del tipo elegido, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.
U 0304
LCC • SP
Igor Felix
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Espada de la animista
2
Artefacto legendario — Equipo
La criatura equipada obtiene +1/+1.
Siempre que la criatura equipada ataque, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.
Equipar 2.
La hoja solo resplandece en manos de la elegida de Zendikar.
R 0413
CMM • SP
Daniel Ljunggren
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Vasija de pensamientos
2
Artefacto
Tu mano no tiene tamaño máximo.
: Agrega .
Posibilidades infinitas en un espacio finito.
U 0414
CMM • SP
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Pozo de los sueños perdidos
4
Artefacto
Siempre que ganes vidas, puedes pagar X, donde X es menor o igual a la cantidad de vidas que ganaste. Si lo haces, roba X cartas.
Era la tierra de Frodo y Sam, y ahora sabían que no existía en el mundo un lugar más querido para ellos.
R 0291
LTC • SP
0 MEE
™ & © 2023 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
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Diamante marmóleo
2
Artefacto
El Diamante marmóleo entra al campo de batalla girado.
: Agrega .
La esencia de la luz del sol para iluminar el camino.
165
C
VOC • SP
™ & © 2021 Wizards of the Coast

Piedra mental
2
Artefacto
: Agrega .
1, , sacrificar la Piedra mental: Roba una carta.
"Todavía desconocemos la mayoría de los secretos del Cuarto Pueblo. Todo resto de su presencia, por enigmático que sea, es un obsequio".
—Akal Pakal, primera regidora de Oteclan
C 0309
LCC • SP
™ & © 2023 Wizards of the Coast

Anillo solar
1
Artefacto
: Agrega .
Cuando la gran cámara se desmoronó, sus maravillas se esparcieron por Cruce de Truenos.
U 0267
OTC • SP
™ & © 2024 Wizards of the Coast

Enclave de los vinculadores
Tierra
: Agrega .
3, : Roba una carta. Activa esto solo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
Hay un santuario que solo se muestra a los agraciados por la eludha, la conexión mística entre vinculador y monstruo.
R 0274
OTC • SP
Cliff Childs
™ & © 2024 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

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Llanura nevada
Tierra básica nevada
Llanura
250/254 L
MH1 • SP
Titus Lunter
™ & © 2019 Wizards of the Coast

Sala de guerra
Tierra
: Agrega ✧.
3, , pagar una cantidad de vidas igual a la cantidad de colores en la identidad de color de tus comandantes: Roba una carta.
Una figura se mueve en un mapa y el rumbo de la guerra cambia.
361/361 R
CMR • SP
Milivoj Ćeran
™ & © 2020 Wizards of the Coast