Ascenso del luminarca

1 ✷



Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷



Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷



Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷



Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224

Ascenso del luminarca

1 ✷

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada oponente, si no perdiste vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del luminarca. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

1 ✷: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad sólo si el Ascenso del luminarca tiene cuatro o más contadores de búsqueda sobre él.

Michael Komarck

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 13/224