1 **Lucy, 1er Ángel** 15



4 KAIJU

Cuando entre al campo pon 3 contadores sobre el titán protagonista. Si al poner estos contadores el titán protagonista es enviado al descarte, anula esta habilidad.

10 **Electro, 2do Ángel** 6



3 KAIJU

Aéreo *(Puede bloquear francotiradores)* y **Franco tirador** *(puede atacar a titanes tras otros titanes oponentes).*

1 **Duna, 3er Ángel** 11



2 KAIJU

En la sub fase de reacción, este kaiju se mueve a una zona vacía que bloquee el ataque asignado por el jugador, si es que se puede.

1 **Peste, 4to Ángel** 10



1 KAIJU

Cuando este kaiju sea enviado al descarte, toma la primera carta del mazo de kaijus y ponla en juego en una zona disponible al azar, si es que se puede.

6 **Awanyu, 5to Ángel** 10



4 KAIJU

Cada vez que este kaiju reciba daño, debes poner 2 contadores en el titán que designo el ataque.

5 **Lancelot, 6to Ángel** 7



2 KAIJU

Cuando esté kaiju vaya al descarte, el jugador debe sacrificar un piloto o descartar su mano.

1 **Devora pesadillas, 7mo Ángel** 11



2 KAIJU

Cuando esté kaiju sea enviado al descarte, únelo al líder de manada más fuerte en juego. Esta carta funciona como un piloto para fines de habilidades. Su fuerza y resistencia se sumarán al líder de manada.

4 **UnderDeep, 8vo Ángel** 10



4 KAIJU

Al entrar al campo, el jugador debe sacrificar 2 módulos (de tener solo 1, sacrifica ese módulo).

4 **Solaris, 9no Ángel** 14



5 KAIJU

Cuando esté kauji sea enviado al descarte, destruye la zona en donde se encontraba, revelando al líder de manada. Además, sacrifica una zona al azar del jugador (*si el titán protagonista resulta descartado producto de esta habilidad, se anula el efecto*).

6 **Godkaiju, 10mo Ángel** 13



5 KAIJU

Durante la sub fase de reacción, mueve 3 contadores de un kaiju oponente a un titán del jugador al azar. Si ningún kaiju tiene 3 o más contadores, mueve todos los contadores de un Kaiju al azar.

1 **Amarok, 11vo Ángel** 10



1 KAIJU

Cuando entre o salga del campo, el jugador debe descartar una carta de su mano.

5 **Arya, Arcángel I** 15



6 LÍDER DE MANADA

Cada vez que el jugador ataque a un kaiju o líder de manada, deberá descartar una carta de su mano.

4 **Shiva, Arcángel II** 16



5 LÍDER DE MANADA

Cuando esté kauji sea enviado al descarte por resultado de un ataque, destruye una zona al azar del jugador.

5 **Rafael, Arcángel III** 15



6 LÍDER DE MANADA

Cuando entre al campo o se de vuelta, toma las 2 primeras cartas del mazo de kaijus y ponlas en zonas disponibles al azar, si se puede.

2 **Buda, Arcángel IV** 18



6 LÍDER DE MANADA

Mientras este en juego, en la sub fase de reacción no se pueden jugar alertas.

3 **Tarkir, Arcángel V** 17



5 LÍDER DE MANADA

Cuando sea enviado al descarte, toma la primera carta del mazo de Líder de manada y ponlo en una zona al azar, si se puede.

7 **Necromanzer, Arcángel VI** 11



6 LÍDER DE MANADA

Cuando entre al campo o se de vuelta, toma al azar 2 kaijus del descarte y ponlo en una zona al azar cada uno, si se puede.

5 **Joshua, Arcángel VII** 15



6 LÍDER DE MANADA

Cuando entre al campo o se vuelta, destruye una zona oponente al azar, para luego destruir el titán del jugador con mayor número de contadores. De haber 2 iguales, el jugador elige cual sacrificar. *De ser el titán protagonista el con más contadores, esta habilidad se anula.*


5
Hydra, Arcángel VIII
10
5
LÍDER DE MANADA
Cuando este kaiju vaya al descarte, elimina todos los contadores de los kaiju oponentes en juego.


5
Hambruna, Arcángel IX
15
5
LÍDER DE MANADA
Cada vez que el jugador ataque a un kaiju, deberá sacrificar un módulo, si puede.


5
Medusa, Arcángel X
14
6
LÍDER DE MANADA
Cuando entre al campo, destruye una zona oponente y del jugador al azar. De enviar al descarte al titán protagonista, anula esta habilidad.


4
Elohim, Arcángel XI
14
5
LÍDER DE MANADA
Aéreo (Puede bloquear francotiradores) y Franco tirador (puede atacar a titanes tras otros titanes oponentes).