Paje angélico 1



Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1



Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1



Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1



Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Paje angélico 1

Criatura — Espíritu

Vuela.

: La criatura objetivo atacante o bloqueadora obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Ojalá todo mensaje fuera tan perfecto como su mensajero.

Marc Fishman

1/1

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60