Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3

Ángel de piedad 4

Criatura — Ángel

Vuela.
Cuando el Ángel de piedad entre en juego, gana 3 vidas.

Una canción de vida vuela sobre los campos de sangre.

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

3/3