Oyobi, la que parte los cielos 6



Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6



Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6



Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6



Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60

Oyobi, la que parte los cielos 6

Criatura legendaria — Espíritu

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, pon en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 3/3 con la habilidad de volar.

Su grito furioso partió el cielo. De esa grieta bajaron sus campeones.

Christopher Moeller **3/6**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 1/60