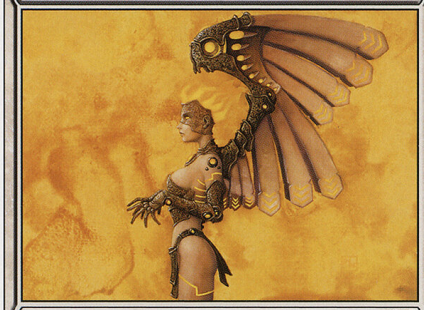
Ángel luminoso 4

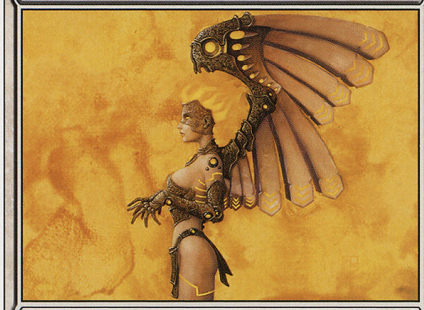


Criatura — Ángel

Vuela.
Al comienzo de tu mantenimiento puedes poner en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Matthew D. Wilson
4/4
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Ángel luminoso 4

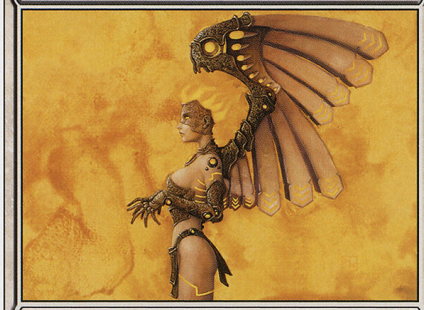


Criatura — Ángel

Vuela.
Al comienzo de tu mantenimiento puedes poner en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Matthew D. Wilson
4/4
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Ángel luminoso 4

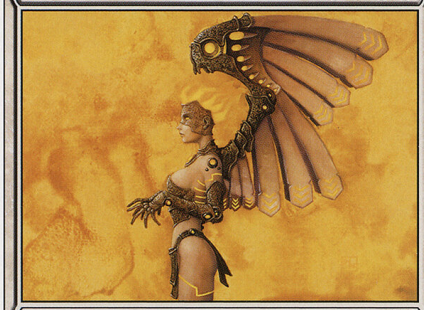


Criatura — Ángel

Vuela.
Al comienzo de tu mantenimiento puedes poner en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Matthew D. Wilson
4/4
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Ángel luminoso 4



Criatura — Ángel

Vuela.
Al comienzo de tu mantenimiento puedes poner en juego una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Matthew D. Wilson
4/4
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60