Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3



Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Bandada fantasma 3

Criatura — Espíritu soldado ave

Vuela.

La Bandada fantasma entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

David Martin **0/0**

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60