Bendición angélica 2



Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2



Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2



Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2



Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224

Bendición angélica 2

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Sólo el guerrero que pueda admitir debilidad mortal será auxiliado con fuerza inmortal.

Mark Zug

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 2/224