**Vitalidad** 3🌳🌳🌳



**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224

**Vitalidad** 3🌳🌳🌳

**Criatura — Encarnación elemental**

Arrolla.

Si se fuera a hacer daño a una criatura que controlas que no sea la Vitalidad, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada punto de daño prevenido de esta manera.

Cuando la Vitalidad vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario.

Jim Murray

6/6

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 164/224