Voz de todos 2



Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2



Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2



Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2



Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224

Voz de todos 2

Criatura — Ángel

Vuela.

En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color.

La Voz de todos tiene protección contra el color elegido. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada del color elegido.)*

2/2

rk post

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 24/224