Protectora de almas



Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas



Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas



Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas



Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60

Protectora de almas

Criatura — Clérigo humano

Siempre que otra criatura entre en juego, ganas 1 vida.

Cuenta cuidadosamente las almas y comprueba que no se haya perdido ninguna.
—Enseñanza vec

Randy Gallegos

1/1

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 27/60