Sepulturero 3



Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3



Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3



Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3



Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

Sepulturero 3

Criatura — Zombie

Cuando el Sepulturero entre en juego, puedes regresar la carta objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano.

Un ataúd ocupado es como un cofre lleno: ambos atraen a los ladrones.

Dermot Power

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60