Espectro abismal 2



Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2



Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2



Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2



Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224

Espectro abismal 2

Criatura — Espectro

Vuela.

Siempre que el Espectro abismal haga daño a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Ver debajo de su capucha es invitar a la muerte.

Michael Sutfin

2/3

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 60/224