Horror oculto 1



Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1



Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1



Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1



Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224

Horror oculto 1

Criatura — Horror

Cuando el Horror oculto entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que descartes una carta de criatura.

Si la presencia del mal fuera obvia, no sería tan peligrosa.

Brom

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 73/224