Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6



Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224

Aullido de la manada nocturna 6

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2 por cada bosque que controles.

Los horrores de Coto de Cuervos son legendarios, pero incluso ese lugar embrujado calla cuando aúllan los lobos nocturnos.

Lars Grant-West

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 141/224