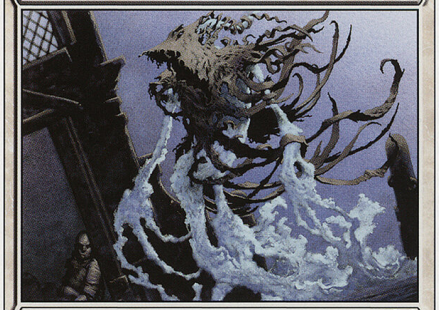
Siembrarena 3



Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

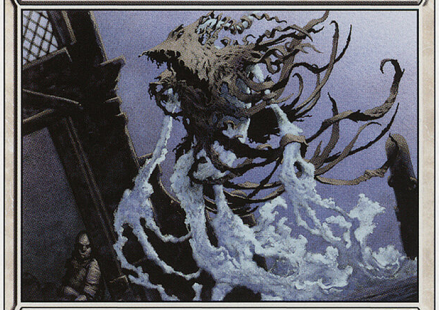
Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3



Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

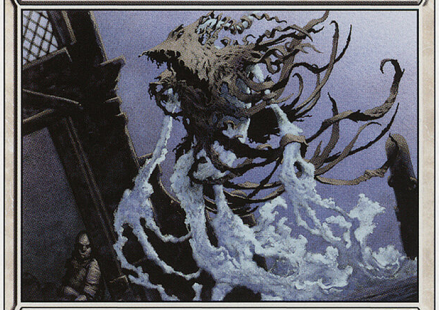
Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3



Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

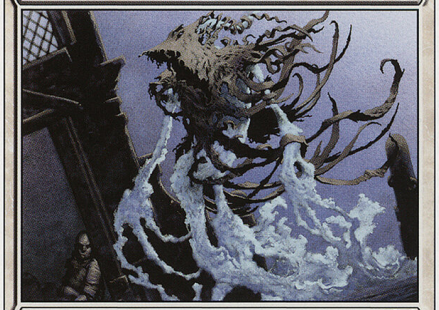
Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3



Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Siembrarena 3

Criatura — Espíritu

Girar tres criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Vaga por las calles como una brisa de lamentos colectivos, apagando el bullicio con sueño y párpados pesados.

Kev Walker

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 51/60