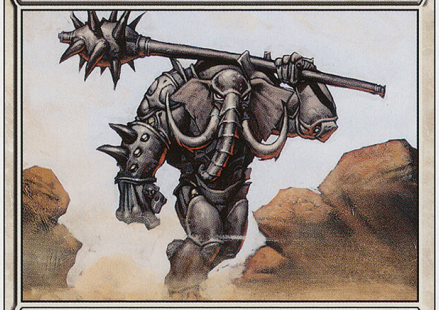
**Loxodón denodado** 3



**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

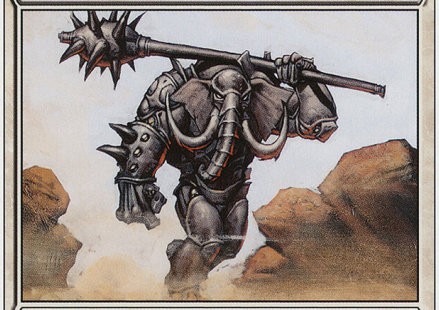
: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3



**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

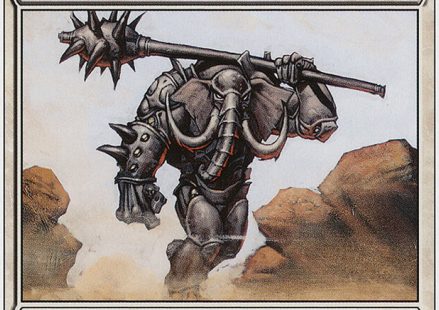
: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3



**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

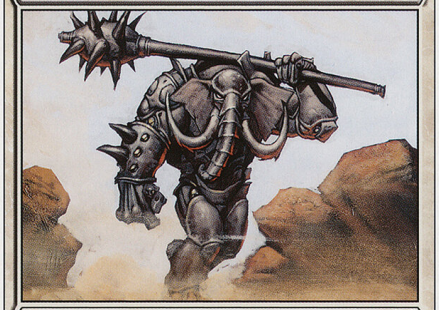
: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3



**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Loxodón denodado** 3

**Criatura — Soldado elefante**

Vigilancia.

: El Loxodón denodado obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

*Hace mucho tiempo, los áuriok intentaron firmar la paz con los loxodones. Los leoninos querían la guerra. Ninguno tuvo éxito.*

**Parente** 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60