Esencia de sangre 3



Instantáneo

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Para estudiar a los depredadores de la Maraña se necesitan dos valientes: uno para observar desde lo alto y otro para darse a la fuga.

—Matt Cavotta

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Esencia de sangre 3



Instantáneo

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Para estudiar a los depredadores de la Maraña se necesitan dos valientes: uno para observar desde lo alto y otro para darse a la fuga.

—Matt Cavotta

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Esencia de sangre 3



Instantáneo

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Para estudiar a los depredadores de la Maraña se necesitan dos valientes: uno para observar desde lo alto y otro para darse a la fuga.

—Matt Cavotta

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Esencia de sangre 3



Instantáneo

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Para estudiar a los depredadores de la Maraña se necesitan dos valientes: uno para observar desde lo alto y otro para darse a la fuga.

—Matt Cavotta

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Esencia de sangre 3

Instantáneo

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Para estudiar a los depredadores de la Maraña se necesitan dos valientes: uno para observar desde lo alto y otro para darse a la fuga.

—Matt Cavotta

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60