## 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

## 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