Erudito temerario 2🔵



Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵



Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵



Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵



Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1

Erudito temerario 2🔵

Criatura — Hechicero humano

: El jugador objetivo roba una carta y luego descarta una carta.

"Cualquier buen minero debe separar el oro de la arena."

Steve Prescott

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 50/224

2/1