Jurado comprometido 2



Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2



Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2



Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2



Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60

Jurado comprometido 2

Criatura — Espíritu

Defensor.

1, sacrificar el Jurado comprometido: Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

En la muerte, así como en vida, protegen al Gran Árbitro de la exposición a puntos de vista diferentes.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai 1/4

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 44/60