Esfinge del campanario 4 🔵



Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵



Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵



Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵



Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60

Esfinge del campanario 4 🔵

Criatura — Esfinge

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 26/60