Asceta trol 1🌳🌳



Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳



Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳



Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳



Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224

Asceta trol 1🌳🌳

Criatura — Chamán trol

El Asceta trol no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

1🌳: Regenera el Asceta trol. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

3/2

Puddnhead

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 162/224