Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir



Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60

Espía Dimir

Criatura — Espíritu

El Espía Dimir es imbloqueable.

Transmutar 1 (1, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Juega esta habilidad sólo como un conjuro).

Jim Nelson

1/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 4/60