Tutor diabólico 2BM



Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Tutor diabólico 2BM

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta y pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Las mejores ideas frecuentemente vienen de las peores mentes.

Rick Farrell

™ & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 51/60