

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Barremente soratami 3



Criatura — Hechicero pueblo lunar

Vuela.

2, regresar una tierra que controles a la mano de su propietario: El jugador objetivo pone en su cementerio las 2 primeras cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

Alex Horley-Orlandelli 1/4

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60