Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1



Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0

Nómada fantasma 1

Criatura — Espíritu nómada

El Nómada fantasma entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Nómada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nómada fantasma.

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 7/60

0/0