Leehuesos nezumi 1



Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1



Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1



Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1



Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Leehuesos nezumi 1

Criatura — Chamán rata

, sacrificar una criatura: El jugador objetivo descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

Hace cuatro generaciones, el viejo Cola-cortada robó unos cuantos pergaminos de la Escuela Minamo. Así nacieron los primeros chamanes nezumi.

Dan Scott

1/1

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 50/60