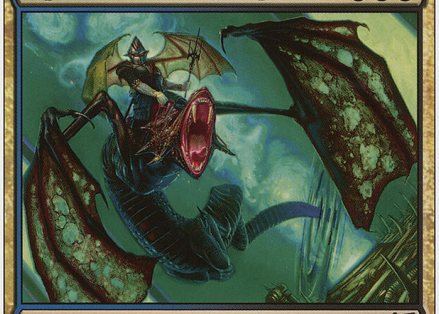
Espectro del día del juicio 2UM



Criatura — Espectro

Vuela.

Cuando el Espectro del día del juicio entre en juego, regresa una criatura azul o negra que controles a la mano de su propietario.

Siempre que el Espectro del día del juicio haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador y elige una carta de ahí. El jugador descarta esa carta.

Donato Giancola

2/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Espectro del día del juicio 2UM

Criatura — Espectro

Vuela.

Cuando el Espectro del día del juicio entre en juego, regresa una criatura azul o negra que controles a la mano de su propietario.

Siempre que el Espectro del día del juicio haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador y elige una carta de ahí. El jugador descarta esa carta.

Donato Giancola

2/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Espectro del día del juicio 2UM

Criatura — Espectro

Vuela.

Cuando el Espectro del día del juicio entre en juego, regresa una criatura azul o negra que controles a la mano de su propietario.

Siempre que el Espectro del día del juicio haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador y elige una carta de ahí. El jugador descarta esa carta.

Donato Giancola

2/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Espectro del día del juicio 2UM

Criatura — Espectro

Vuela.

Cuando el Espectro del día del juicio entre en juego, regresa una criatura azul o negra que controles a la mano de su propietario.

Siempre que el Espectro del día del juicio haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador y elige una carta de ahí. El jugador descarta esa carta.

Donato Giancola

2/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 13/60