Mago de guerra Escapanoche 2



Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2



Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2



Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Mago de guerra Escapanoche 2

Criatura — Hechicero

Estímulo 2 y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, regresa hasta dos criaturas objetivo que no sean negras a las manos de sus propietarios.

Cuando el Mago de guerra Escapanoche entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la tierra objetivo.

Andrew Goldhawk

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 39/60