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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

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

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60