Escamasangrienta Árbol Ardiente 2



Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60

Escamasangrienta Árbol Ardiente 2

Criatura — Berserker viashino

Sed de sangre 1 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella.)*

2: La criatura objetivo no puede bloquear al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno.

2: La criatura objetivo bloquea al Escamasangrienta Árbol Ardiente este turno si puede.

2/2

Kev Walker

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 30/60