Alma de magma

3 rojo rojo



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, Alma de magma hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

"Para el resto del mundo, la batalla estaba perdida. El General Takeno fue el único en no desesperar. Espada en mano, no perdió tiempo en atacar tras lanzar el grito de guerra."
—Batalla del río Akagi: Relato de un superviviente

Darrell Riche

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 10/6b

Alma de magma

3 rojo rojo

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, Alma de magma hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

"Para el resto del mundo, la batalla estaba perdida. El General Takeno fue el único en no desesperar. Espada en mano, no perdió tiempo en atacar tras lanzar el grito de guerra."
—Batalla del río Akagi: Relato de un superviviente

Darrell Riche

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 10/6b

Alma de magma

3 rojo rojo

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, Alma de magma hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

"Para el resto del mundo, la batalla estaba perdida. El General Takeno fue el único en no desesperar. Espada en mano, no perdió tiempo en atacar tras lanzar el grito de guerra."
—Batalla del río Akagi: Relato de un superviviente

Darrell Riche

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 10/6b

Alma de magma

3 rojo rojo



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, Alma de magma hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

"Para el resto del mundo, la batalla estaba perdida. El General Takeno fue el único en no desesperar. Espada en mano, no perdió tiempo en atacar tras lanzar el grito de guerra."
—Batalla del río Akagi: Relato de un superviviente

Darrell Riche

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 10/6b