

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2♣.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2♣, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pague el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pague el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatortmenta ② ④



Criatura — Hechicero ② ④

Estímulo * y/o ② ④.

Cuando el Mago de guerra Escapatortmenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatortmenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo ② ④, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta ② ⑥



Criatura — Hechicero ② ⑥

Estímulo * y/o ② ⑥.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo ② ⑥, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pague el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pague el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta ②



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o ②.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Quando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo ②, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta ②



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o ②.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo ②, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

2/2

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagaste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Mago de guerra Escapatormenta 2



Criatura — Hechicero

Estímulo * y/o 2.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo *, gana 3 vidas.

Cuando el Mago de guerra Escapatormenta entre en juego, si pagueste el coste del estímulo 2, destruye la criatura objetivo que no sea negra. Esa criatura no puede ser regenerada.

— Christopher Moeller

2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60