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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

™ & © 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

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