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.

2/2

Christopher Moeller

™ & © 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.

2/2

Christopher Moeller

™ & © 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.

2/2

Christopher Moeller

™ & © 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.

2/2

Christopher Moeller

™ & © 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.

2/2

Christopher Moeller

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