Mago auraencantado 5



Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5



Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5



Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5



Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Mago auraencantado 5

Criatura — Hechicero humano

Cuando el Mago auraencantado entre en juego, busca en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarlo. Si el Mago auraencantado sigue en juego, anéxale ese aura. De lo contrario, muestra la carta de aura y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Jeff Miracola

3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60