Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Banshee atormentada 2BM



Criatura — Espíritu

Vuela.

Cuando la Banshee atormentada entre en juego, la criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Sus fríos lamentos reverberan en los callejones, llegan a desafortunados paseantes y convierten su sangre en hielo.

Robert Bliss

2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 15/60