

**Ninja de las horas tardías** 3



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que el Ninja de las horas tardías haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

Dan Scott 2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 6/60

**Ninja de las horas tardías** 3



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que el Ninja de las horas tardías haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

Dan Scott 2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 6/60

**Ninja de las horas tardías** 3



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que el Ninja de las horas tardías haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

Dan Scott 2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 6/60

**Ninja de las horas tardías** 3



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que el Ninja de las horas tardías haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

Dan Scott 2/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 6/60