Robatumbas nezumi
1
1: Remueve del juego la carta objetivo del cementerio de un oponente. Si no hay cartas en ese cementerio, invierte el Robatumbas nezumi.
Criatura — Bribón rata
2/1
Ojos nocturnos el profanador
4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.
Criatura legendaria — Hechicero rata
4/2
Jim Nelson
™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Robatumbas nezumi
1
1: Remueve del juego la carta objetivo del cementerio de un oponente. Si no hay cartas en ese cementerio, invierte el Robatumbas nezumi.
Criatura — Bribón rata
2/1
Ojos nocturnos el profanador
4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.
Criatura legendaria — Hechicero rata
4/2
Jim Nelson
™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Robatumbas nezumi
1
1: Remueve del juego la carta objetivo del cementerio de un oponente. Si no hay cartas en ese cementerio, invierte el Robatumbas nezumi.
Criatura — Bribón rata
2/1
Ojos nocturnos el profanador
4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.
Criatura legendaria — Hechicero rata
4/2
Jim Nelson
™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Robatumbas nezumi
1
1: Remueve del juego la carta objetivo del cementerio de un oponente. Si no hay cartas en ese cementerio, invierte el Robatumbas nezumi.
Criatura — Bribón rata
2/1
Ojos nocturnos el profanador
4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.
Criatura legendaria — Hechicero rata
4/2
Jim Nelson
™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 39/60