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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

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

Criatura legendaria — Hechicero rata 4/2

4: Pon en juego bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

Ojos nocturnos el profanador

Jim Nelson

™ & © 1993–2005 Wizards of the Coast, Inc. 39/60