Mago de guerra grixiano



Criatura — Hechicero humano

{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.

Nils Hamm

2/2

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano



Criatura — Hechicero humano

{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.

Nils Hamm

2/2

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano



Criatura — Hechicero humano

{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.

Nils Hamm

2/2

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano



Criatura — Hechicero humano

{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.

Nils Hamm

2/2

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224

Mago de guerra grixiano
Criatura — Hechicero humano
{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{B}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Los vitales de Grixis que burlan la muerte viviente deben rebuscárselas para retener su mortalidad. El resultado es una raza de magos muy ocurrentes.
Nils Hamm
2/2
™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 72/224