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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

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.

2/2

Dan Scott

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60