Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3



Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Relámpago feral 3

Conjuro

Pon en juego tres fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

Se movían como simios, pero mil veces más rápido, husmeando todos los rincones, dejando huellas de ceniza con sus garras.

Chippy

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 50/60