Shinen del fuego de la furia 2



Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2



Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2



Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2



Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Shinen del fuego de la furia 2

Criatura — Espíritu

Prisa.

Canalizar — , descartar el Shinen del fuego de la furia: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

2/1

Dan Frazier

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60