

Relámpago feral
3
2
2
2
2

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

TM & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/50

Relámpago feral
3
2
2
2
2

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

TM & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/50

Relámpago feral
3
2
2
2
2

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

TM & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/50

Relámpago feral
3
2
2
2
2

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

TM & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/50