Espíritu del brasero 4



Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4



Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4



Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4



Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224

Espíritu del brasero 4

Criatura — Espíritu felino

Vuela.

No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.

Los ladrones saben que un gruñido en la noche significa "roba en otra casa".

Jason Chan

4/5

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 20/224