Llamarada X



Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224

Llamarada X

Conjuro

La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

El fuego nunca muere solo.

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 93/224