Mensajera silvestre 3



Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3



Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3



Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3



Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

Mensajera silvestre 3

Criatura — Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca.

2/2

Heather Hudson

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60