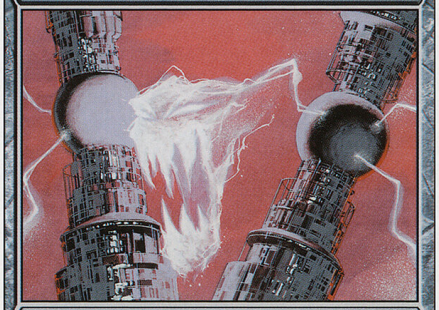
Bobinas relampagueantes 3



Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

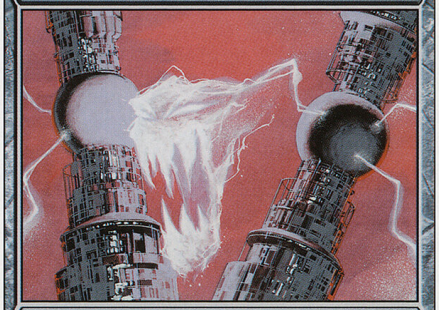
Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3



Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

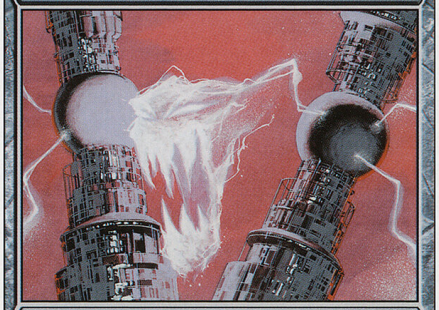
Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3



Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

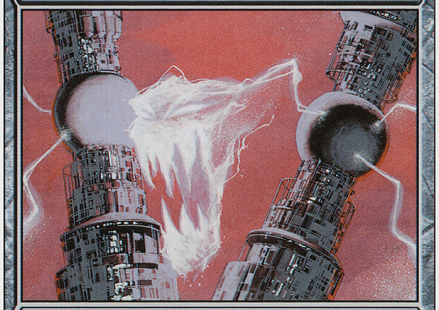
Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3



Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Bobinas relampagueantes 3

Artefacto

Siempre que una criatura que controles que no sea ficha sea puesta en un cementerio desde el juego, pon un contador de carga sobre las Bobinas relampagueantes.

Al comienzo de tu mantenimiento, si las Bobinas relampagueantes tienen cinco o más contadores de carga sobre ellas, remuévelos todos y pon en juego esa misma cantidad de fichas de criatura Elemental roja 3/1 con la habilidad de prisa. Remuévelas del juego al final del turno.

—Brian Snoddy

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 37/60