Salvaje del clan Ghor 3



Criatura — Berserker centauro

Sed de sangre 3 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

El chasquido de tendones. El crujir de huesos. Un aullido pidiendo piedad. Esa es la música de los gruul.

2/3

Greg Staples

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 29/60

Salvaje del clan Ghor 3

Criatura — Berserker centauro

Sed de sangre 3 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

El chasquido de tendones. El crujir de huesos. Un aullido pidiendo piedad. Esa es la música de los gruul.

2/3

Greg Staples

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 29/60

Salvaje del clan Ghor 3

Criatura — Berserker centauro

Sed de sangre 3 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

El chasquido de tendones. El crujir de huesos. Un aullido pidiendo piedad. Esa es la música de los gruul.

2/3

Greg Staples

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 29/60

Salvaje del clan Ghor 3



Criatura — Berserker centauro

Sed de sangre 3 *(Si un oponente recibió daño este turno, esta criatura entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

El chasquido de tendones. El crujir de huesos. Un aullido pidiendo piedad. Esa es la música de los gruul.

2/3

Greg Staples

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 29/60