Golpe salvaje 3



Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3



Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3



Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3



Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123

Golpe salvaje 3

Conjuro

Elige tres permanentes objetivo que no sean encantamientos. Destruye uno de ellos al azar.

Aunque el chamán pocas veces obtenía lo que quería, nunca estaba disconforme con el resultado.

Richard Kane Ferguson

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 123123