**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 1231224

**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 1231224

**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 1231224

**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 1231224