Pastora magoanula 3



Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3



Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3



Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3



Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Pastora magoanula 3

Criatura — Chamán elfo

Girar cuatro criaturas enderezadas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Los pastores trabajan en secreto, buscando las abominaciones contra la naturaleza y convirtiéndolas en tierra y polvo.

Stephen Tappin

2/4

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60