Magofuerza primordial 2🌳



Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳



Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳



Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳



Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Magofuerza primordial 2🌳

Criatura — Chamán elfo

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Como sus plegarias no son escuchadas por los bosques resecos, los chamanes de la naturaleza canalizan la fuerza vital de sus hermanos.

2/2

Jeff Miracola

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 40/60