Mina aullante 2



Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2



Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2



Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2



Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224

Mina aullante 2

Artefacto

Al inicio del paso de robar de cada jugador, si la Mina aullante está enderezada, ese jugador roba una carta adicional.

Las riquezas de la mina nunca se acaban, ni los lamentos de los espíritus condenados en ella.

Ralph Horsley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 190/224