Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224

Garra de dragón 2



Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo rojo, puedes ganar 1 vida.

Aunque ya no está anexada a la mano, todavía tiene agarrado a su adversario.

Alan Pollack

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 188/224