**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