El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1



Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224

El potro 1

Artefacto

En cuanto El potro entre al campo de batalla, elige un oponente.

Al comienzo del mantenimiento del jugador elegido, El potro hace X puntos de daño a ese jugador, donde X es 3 menos la cantidad de cartas en su mano.

El potro, inventado en los primeros días de Mishra, fue en tiempos su creación más temida.

Nic Klein

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 199/224