Hacha de batalla de obsidiana 3



Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3



Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3



Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224

Hacha de batalla de obsidiana 3

Artefacto tribal — Equipo guerrero

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de prisa. *(Esta criatura puede atacar y tan pronto como entre bajo tu control.)*

Siempre que una criatura Guerrero entre al campo de batalla, puedes anexarle el Hacha de batalla de obsidiana.

Equipar 3. *(3: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controles. Juega la habilidad de equipar como un conjuro.)*

Jeff Easley

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 196/224