Escudo de armas 5



Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5



Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5



Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5



Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224

Escudo de armas 5

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura que haya en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, si hay dos Guerreros trasgos y un Chamán trasgo en el campo de batalla, cada uno obtiene +2/+2.)*

Un estandarte para lazos de sangre o creencia.

Scott M. Fischer

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 186/224