Manto dello Spettro 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Equipaggiare 1 *(1: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Tim Hildebrandt

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 15/60

Manto dello Spettro 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Equipaggiare 1 *(1: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Tim Hildebrandt

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 15/60



Manto dello Spettro 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Equipaggiare 1 *(1: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Tim Hildebrandt

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 15/60



Manto dello Spettro 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Equipaggiare 1 *(1: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Tim Hildebrandt

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 15/60



Manto dello Spettro 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Equipaggiare 1 *(1: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Tim Hildebrandt

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 15/60