Armatura da Battaglia di Ashnod 2



Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2



Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2



Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2



Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Armatura da Battaglia di Ashnod 2

Artefatto

2, : Una creatura bersaglio che controlli guadagna +2/-2 fintanto che l'Armatura da Battaglia di Ashnod resta TAPpata.
Puoi decidere di non STAPpare l'Armatura da Battaglia di Ashnod durante la tua fase di STAP.
Questa invenzione permette di comprendere perché Ashnod fosse temuta tanto dalle sue stesse truppe, quanto dai suoi nemici.

Illus. Mark Poole

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.