Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}



Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60

Orsapino {3}{G}{G}

Creatura — Bestia

{G}: La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Un orsapino amichevole significa avere una scorta infinita di lance appuntite. Uno ostile significa avere una scorta infinita di buchi.

3/3

Jim Murray

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 49/60