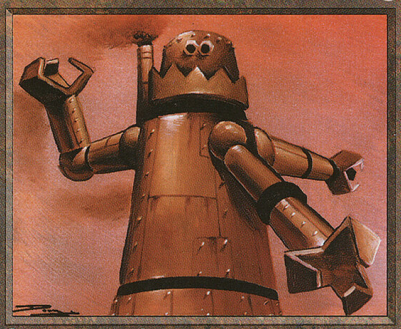
Triskelion 6



Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

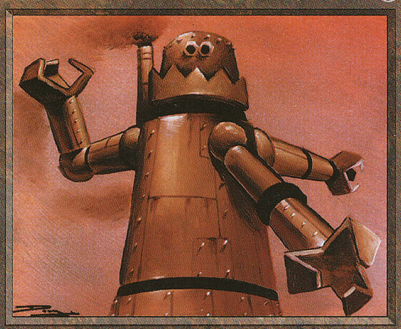
Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

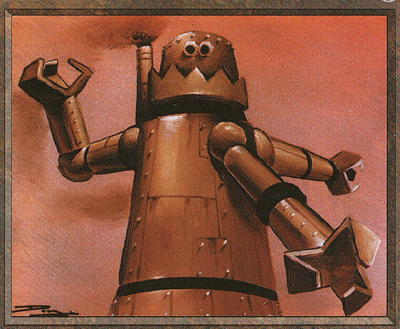


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

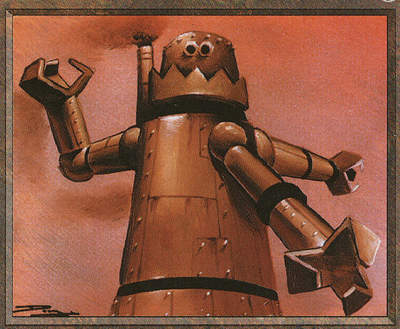


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

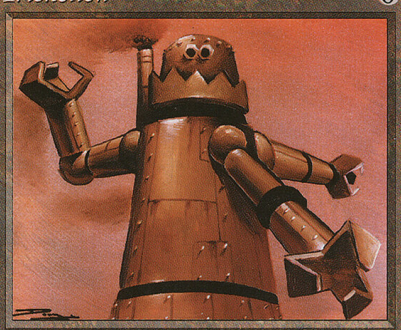


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

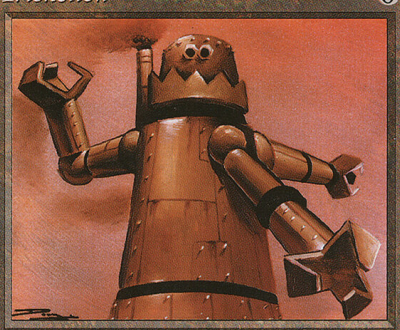


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

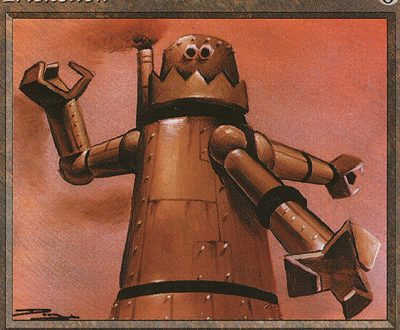


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

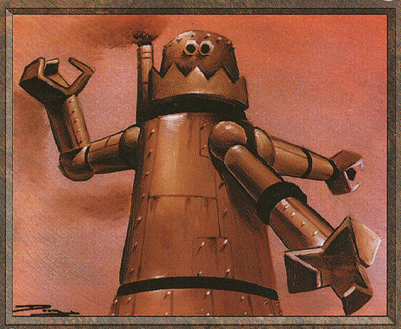


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6



Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

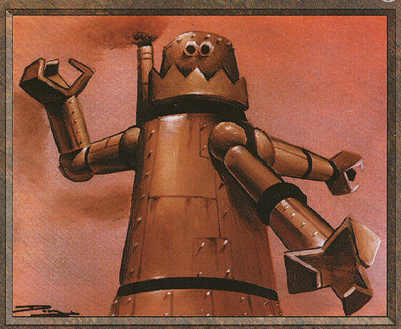
Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

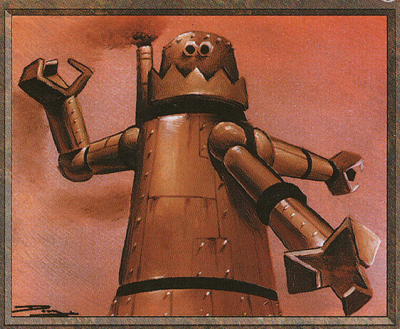


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

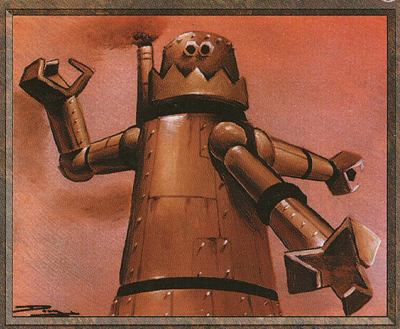


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

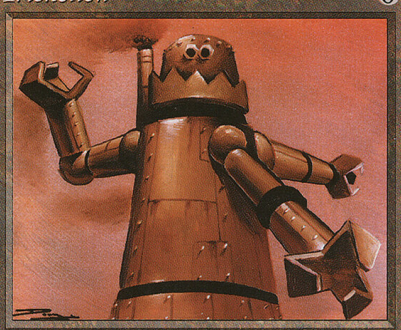


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

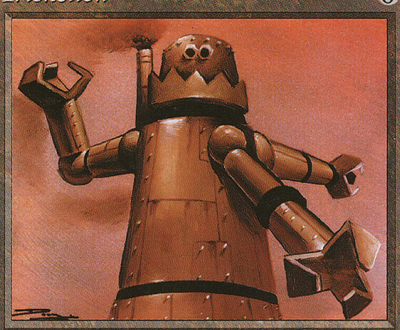


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

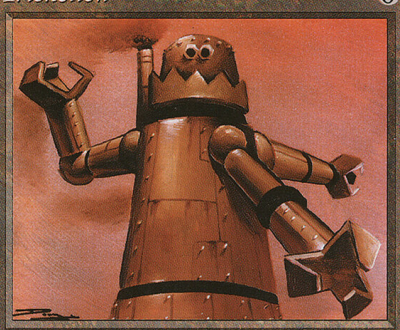


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

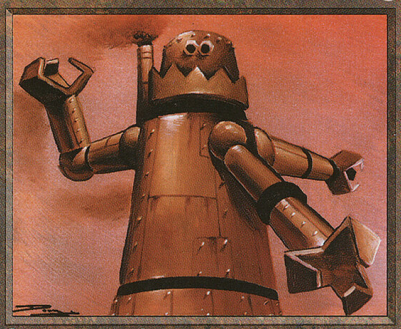


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6



Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

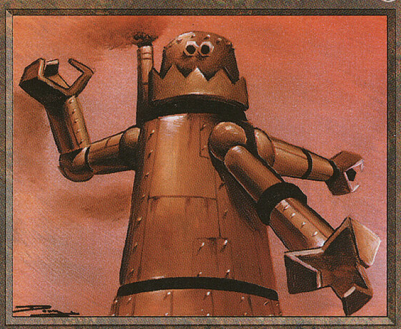
Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

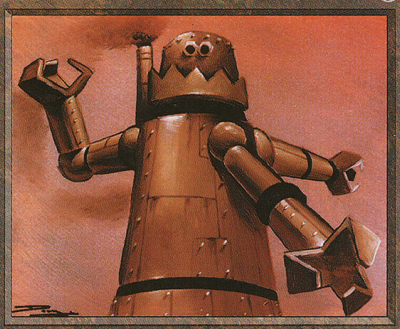


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

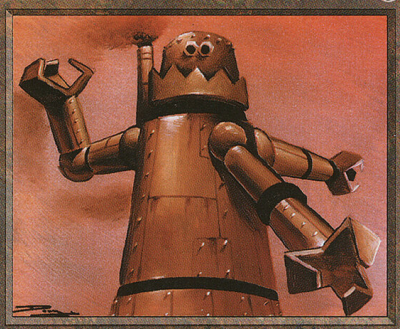


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

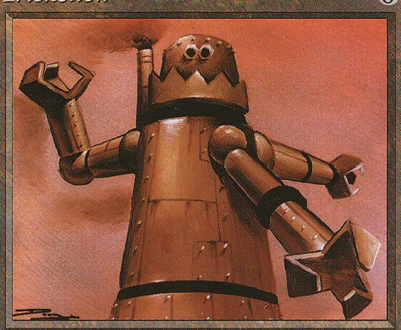


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

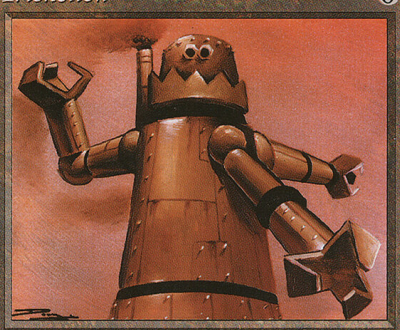


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

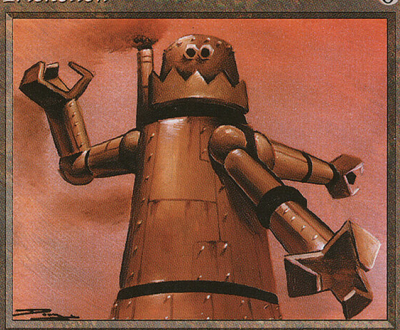


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

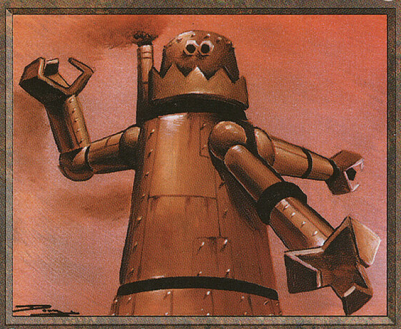


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6



Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

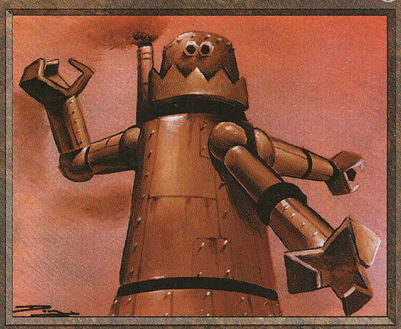
Triskelion 6

Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

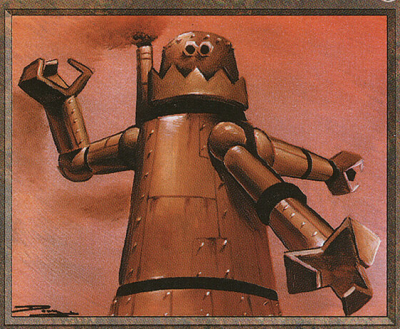


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

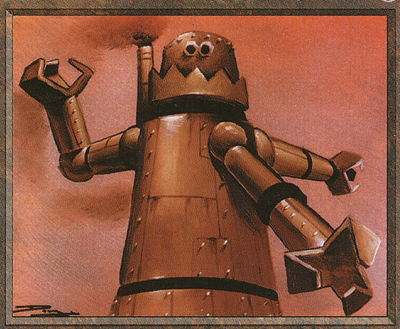


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

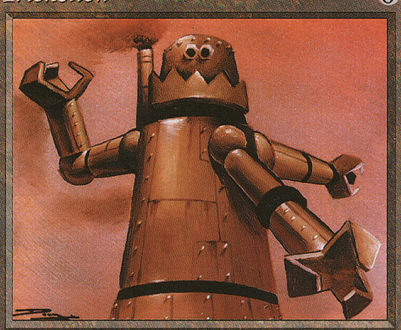


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

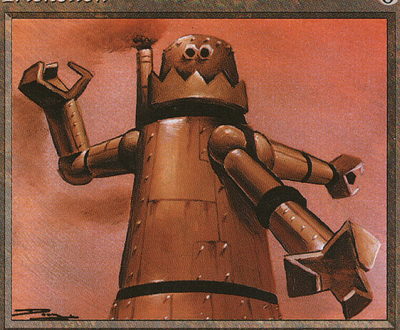


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6

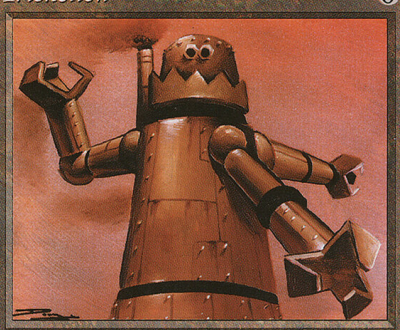


Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Triskelion 6



Creatura Artefatto

Quando il Triskelion entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
0: Rimuovi dal Triskelion un segnalino +1/+1 e infliggi 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.
Il Triskelion, frutto della mente di Tawnos, si rivelò sia utile sia versatile.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1