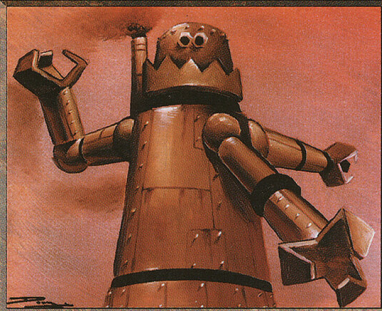


Triskelion

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 rivelerà sia utile sia versatile.*

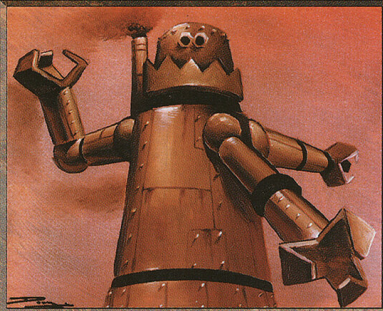
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

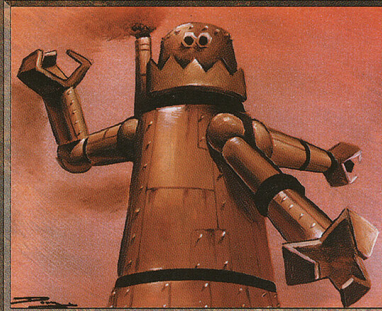
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

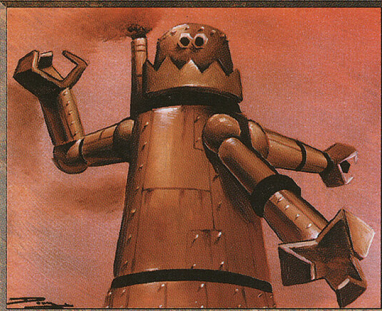
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

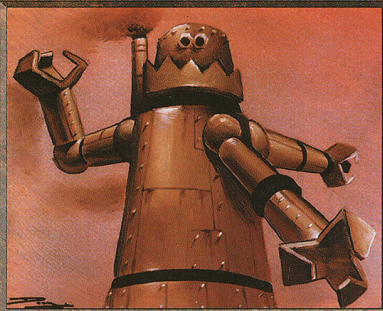
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

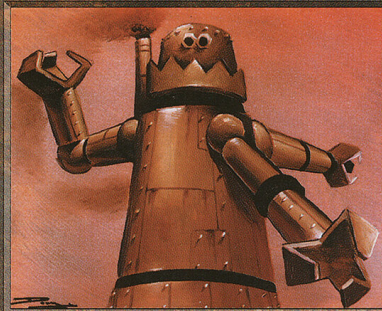
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

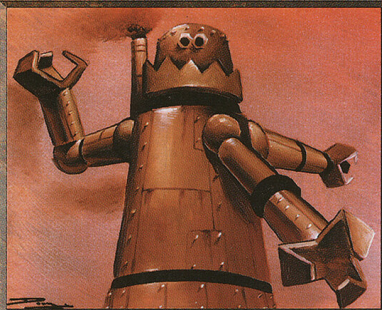
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

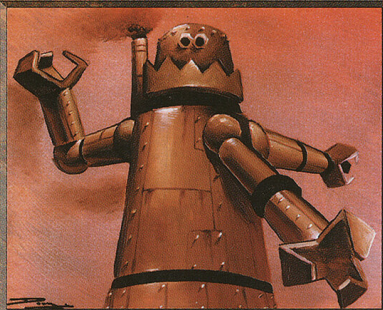
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

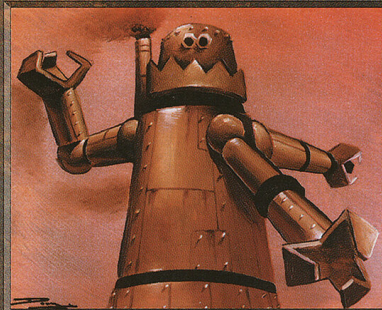
Illus. Douglas Shuler

© 1999 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 rivelerà sia utile sia versatile.*

Illus. Douglas Shuler

© 1999 Wizards of the Coast Inc. Tutti i diritti riservati.

1/1