Tigre di Seht 2



Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60

Tigre di Seht 2

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando la Tigre di Seht entra in gioco, hai protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa del colore scelto.)*

Thomas Gianni

3/3

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 13/60