Errante di Mutaroccia 2R



Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R



Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R



Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R



Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50

Errante di Mutaroccia 2R

Creatura — Bestia

R: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 7/50