Tavoletta di Bronzo 6



Artefatto

Togli questa carta dal grimorio se non giochi con la posta. Entra in gioco TAPpata.
4, : Elimina dal gioco la Tavoletta di Bronzo e una carta bersaglio di proprietà dell'avversario. In questo modo diventi proprietario della suddetta carta eliminata, mentre l'avversario diventa proprietario della Tavoletta di Bronzo. L'avversario può evitare lo scambio pagando 10 punti vita; se paga, la Tavoletta di Bronzo viene distrutta. Effetti che prevengono o ridirigono il danno non possono essere usati per neutralizzare questa perdita di punti vita.

Illus. Tom Wänerstrand

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Tavoletta di Bronzo 6



Artefatto

Togli questa carta dal grimorio se non giochi con la posta. Entra in gioco TAPpata.
4, : Elimina dal gioco la Tavoletta di Bronzo e una carta bersaglio di proprietà dell'avversario. In questo modo diventi proprietario della suddetta carta eliminata, mentre l'avversario diventa proprietario della Tavoletta di Bronzo. L'avversario può evitare lo scambio pagando 10 punti vita; se paga, la Tavoletta di Bronzo viene distrutta. Effetti che prevengono o ridirigono il danno non possono essere usati per neutralizzare questa perdita di punti vita.

Illus. Tom Wänerstrand

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Tavoletta di Bronzo 6



Artefatto

Togli questa carta dal grimorio se non giochi con la posta. Entra in gioco TAPpata.
4, : Elimina dal gioco la Tavoletta di Bronzo e una carta bersaglio di proprietà dell'avversario. In questo modo diventi proprietario della suddetta carta eliminata, mentre l'avversario diventa proprietario della Tavoletta di Bronzo. L'avversario può evitare lo scambio pagando 10 punti vita; se paga, la Tavoletta di Bronzo viene distrutta. Effetti che prevengono o ridirigono il danno non possono essere usati per neutralizzare questa perdita di punti vita.

Illus. Tom Wänerstrand

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Tavoletta di Bronzo 6



Artefatto

Togli questa carta dal grimorio se non giochi con la posta. Entra in gioco TAPpata.
4, : Elimina dal gioco la Tavoletta di Bronzo e una carta bersaglio di proprietà dell'avversario. In questo modo diventi proprietario della suddetta carta eliminata, mentre l'avversario diventa proprietario della Tavoletta di Bronzo. L'avversario può evitare lo scambio pagando 10 punti vita; se paga, la Tavoletta di Bronzo viene distrutta. Effetti che prevengono o ridirigono il danno non possono essere usati per neutralizzare questa perdita di punti vita.

Illus. Tom Wänerstrand

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.