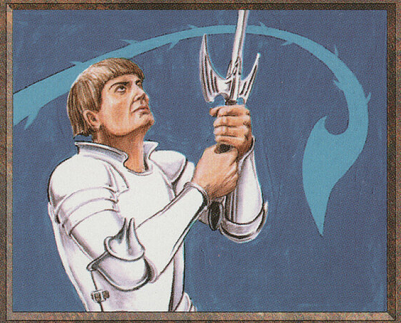
Arsenale di Tawnos 2



Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

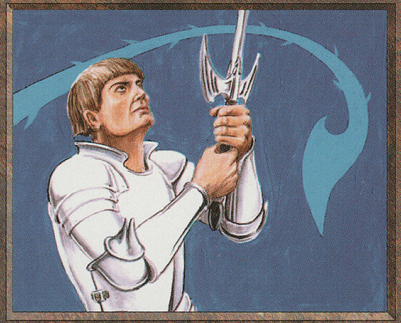
Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2



Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

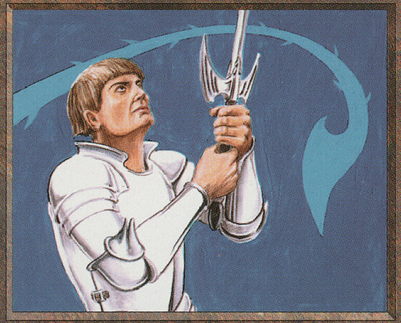
Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2



Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

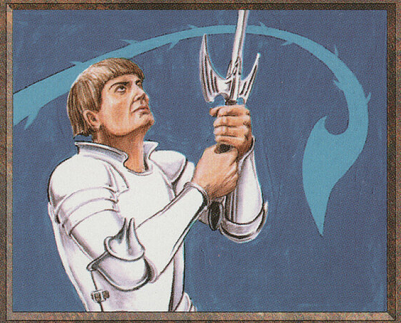
Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2



Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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

Arsenale di Tawnos 2

Artefatto

2, : La creatura bersaglio guadagna +1/+1 fintanto che l'Arsenale di Tawnos resta TAPpato. Puoi decidere di non STAPpare l'Arsenale di Tawnos durante la tua fase di STAP.
Quando le macchine da guerra divennero troppo costose, furono sostituite dall'Arsenale di Tawnos.

Illus. Dan Frazier

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