Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3

Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3

Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3

Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3

Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3

Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Branco Guerresco di Nacatl 3



Creatura — Guerriero Felino

Il Branco Guerresco di Nacatl deve essere bloccato da esattamente una creatura se possibile.

Ogniqualvolta il Branco Guerresco di Nacatl attacca, metti in gioco X pedine TAPpate e attaccanti che sono copie del Branco Guerresco di Nacatl, dove X è il numero di creature controllate dal giocatore in difesa. Rimuovi dal gioco le pedine alla fine del turno.

3/3

James Kei

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60