Schinieri dei Fulmini 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Schinieri dei Fulmini 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60