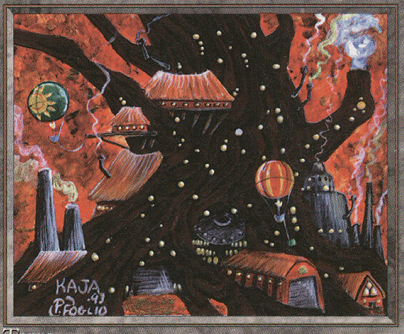
## Fabbrica di Mishra




Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

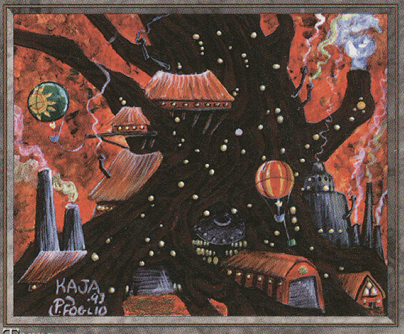
Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra




Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

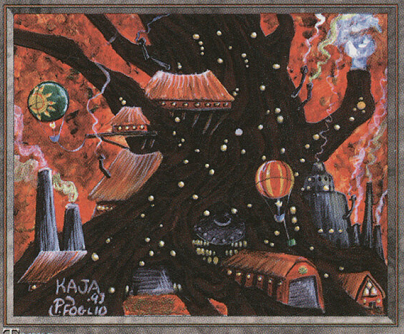
Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra




Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

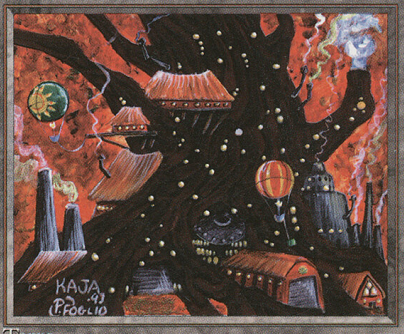
Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra




Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

## Fabbrica di Mishra

Terra

: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana incolore.
1 :La Fabbrica di Mishra diventa un Addetto al Montaggio, creatura artefatto 2/2, fino alla fine del turno. L'Addetto al Montaggio è considerato anche una terra, ma non può essere TAPpato per attingere mana nello stesso turno in cui entra in gioco.
: Un Addetto al Montaggio bersaglio guadagna +1/+1 fino alla fine del turno.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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