Leone dalla Bianca Criniera 1



Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1



Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1



Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1



Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60

Leone dalla Bianca Criniera 1

Creatura — Felino

Lampo *(Puoi giocare questa magia in ogni momento in cui potresti giocare un istantaneo.)*

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra in gioco, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

I nomadi delle steppe salate chiamano "bianca criniera" una tempesta inaspettata.

2/2

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 32/60