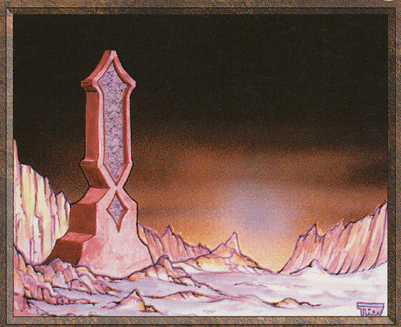
Obelisco dell'Annullamento 1



Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

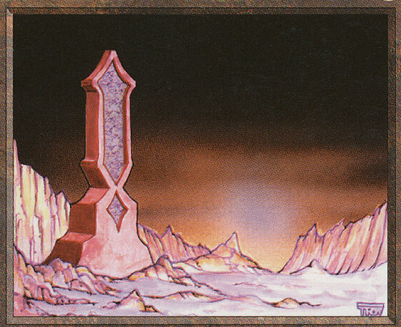
Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1



Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

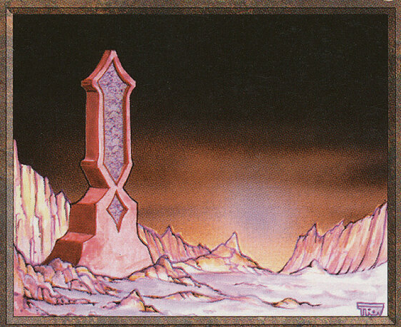
Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1



Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

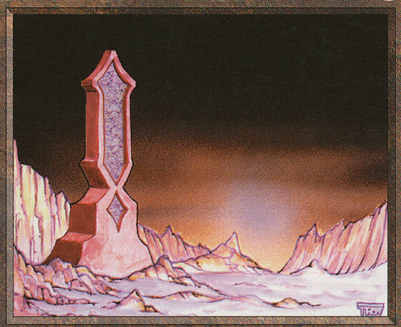
Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1



Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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

Obelisco dell'Annullamento 1

Artefatto

6, : Riprendi in mano un permanente bersaglio in gioco che controlli e di cui sei proprietario.
La battaglia di Tomakul insegnò a Urza a non far troppo affidamento su rinforzi temporanei.

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