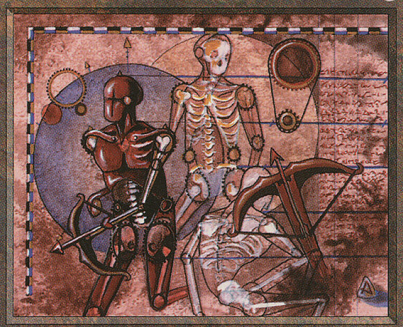
Vendicatore di Urza 6

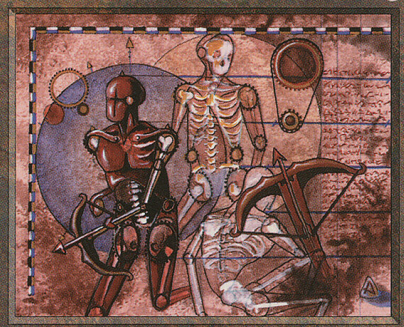


Creatura Artefatto

0: Il Vendicatore di Urza perde -1/-1 fino alla fine del turno e guadagna un'abilità a tua scelta fino alla fine del turno tra volare, branco, attacco improvviso e travolgere. I guadagni di abilità e le perdite di -1/-1 sono cumulabili.
Urza, incapace di dedicarsi a un solo progetto per volta, decise di creare una creatura versatile.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/4

Vendicatore di Urza 6

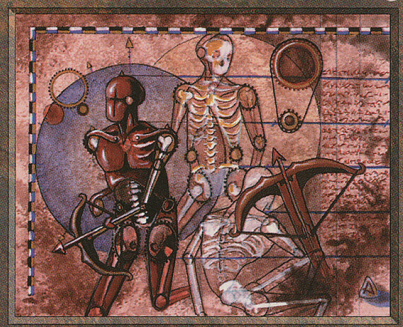


Creatura Artefatto

0: Il Vendicatore di Urza perde -1/-1 fino alla fine del turno e guadagna un'abilità a tua scelta fino alla fine del turno tra volare, branco, attacco improvviso e travolgere. I guadagni di abilità e le perdite di -1/-1 sono cumulabili.
Urza, incapace di dedicarsi a un solo progetto per volta, decise di creare una creatura versatile.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/4

Vendicatore di Urza 6

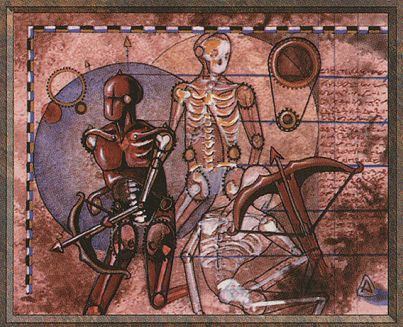


Creatura Artefatto

0: Il Vendicatore di Urza perde -1/-1 fino alla fine del turno e guadagna un'abilità a tua scelta fino alla fine del turno tra volare, branco, attacco improvviso e travolgere. I guadagni di abilità e le perdite di -1/-1 sono cumulabili.
Urza, incapace di dedicarsi a un solo progetto per volta, decise di creare una creatura versatile.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/4

Vendicatore di Urza 6



Creatura Artefatto

0: Il Vendicatore di Urza perde -1/-1 fino alla fine del turno e guadagna un'abilità a tua scelta fino alla fine del turno tra volare, branco, attacco improvviso e travolgere. I guadagni di abilità e le perdite di -1/-1 sono cumulabili.
Urza, incapace di dedicarsi a un solo progetto per volta, decise di creare una creatura versatile.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/4