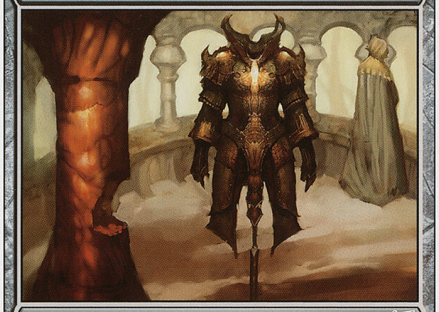
Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

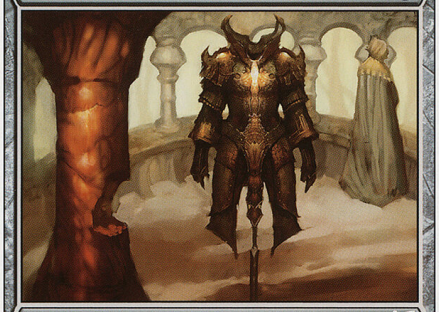
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

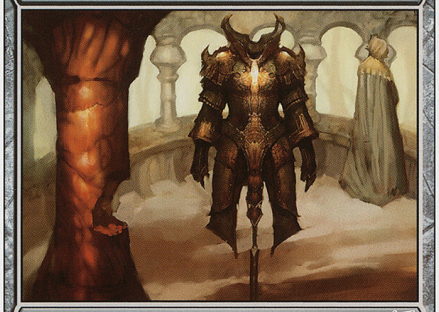
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

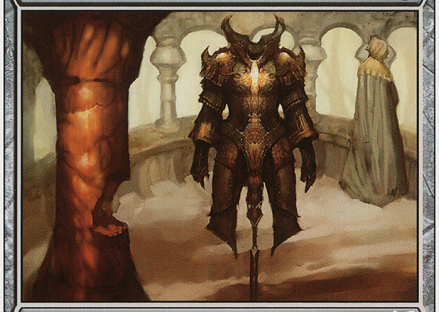
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

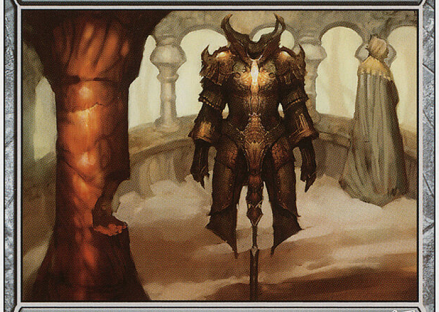
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

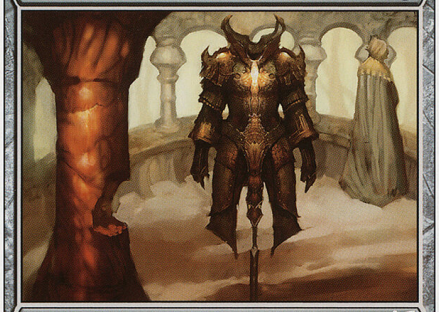
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

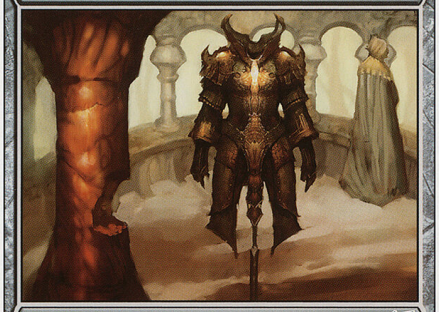
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

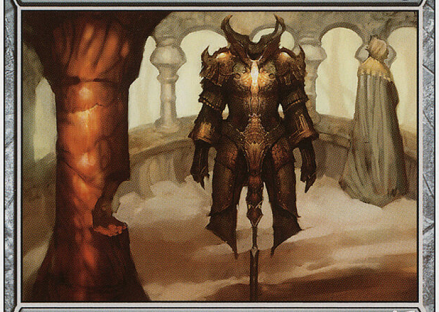
La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60

Armatura di Wurm delle Scorie 1

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+6.

Equipaggiare 3 *(3: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Justin Sweet

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 43/60