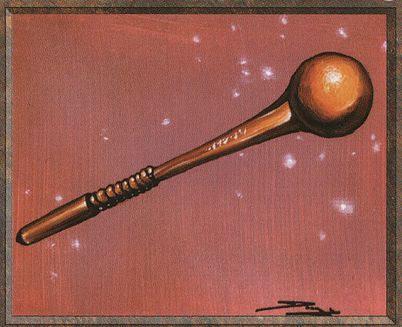
Bacchetta di Tawnos 4



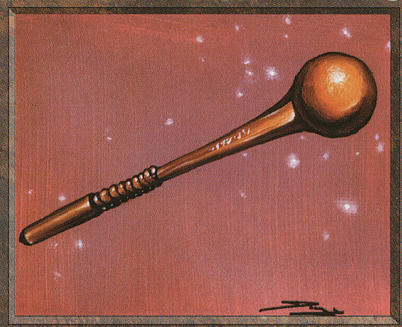
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



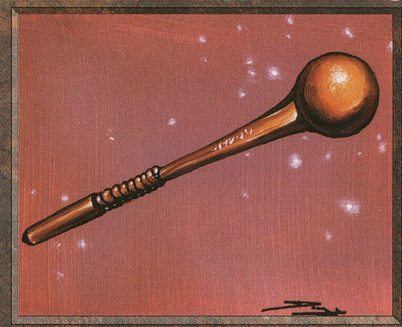
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



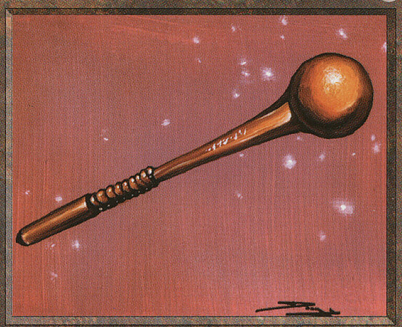
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



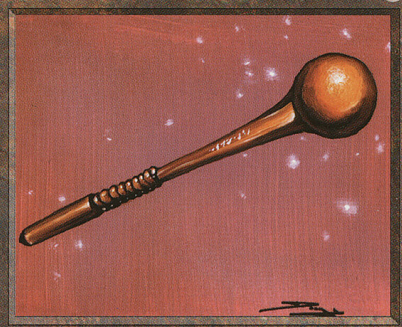
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



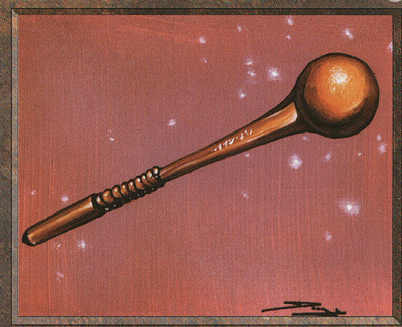
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



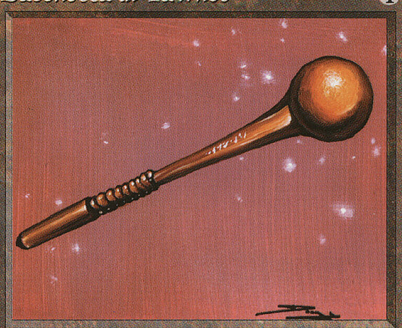
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



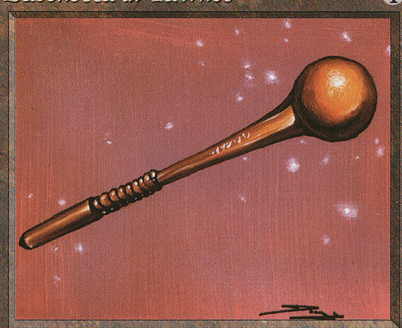
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



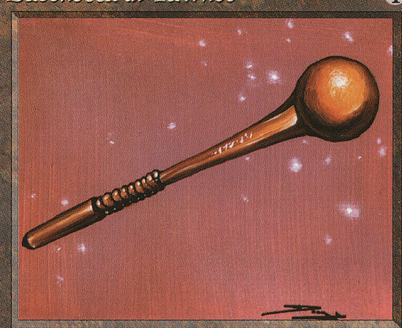
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



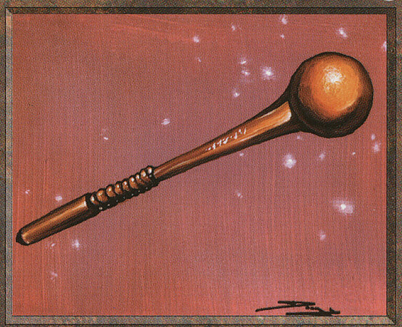
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



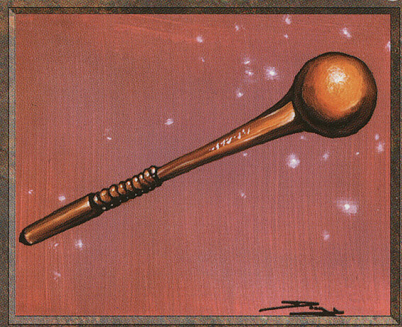
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



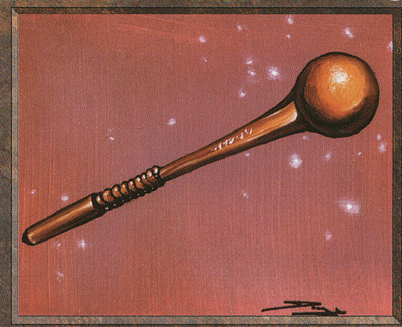
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



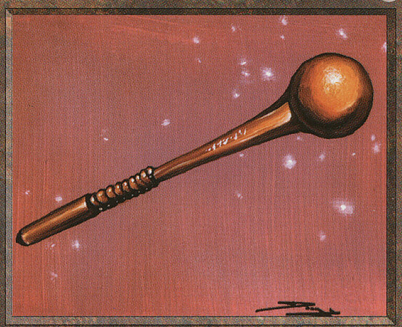
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



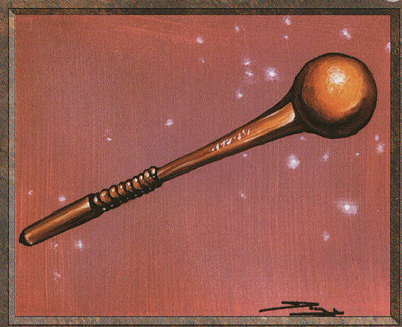
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



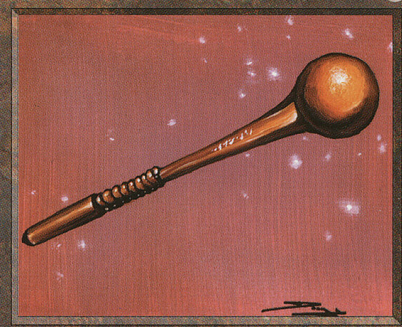
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



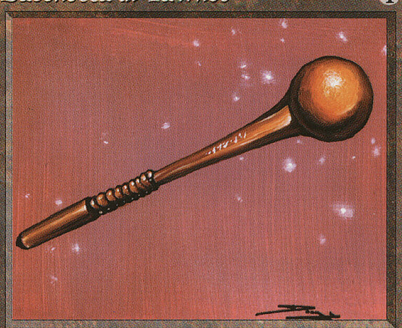
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



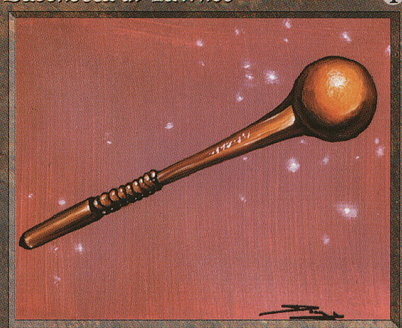
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



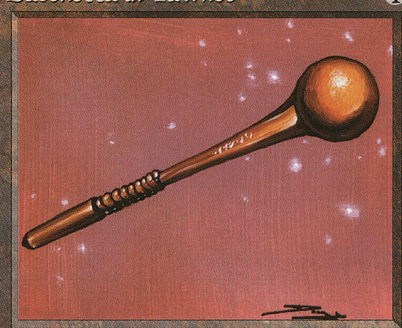
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



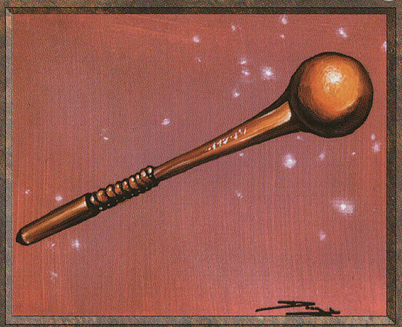
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



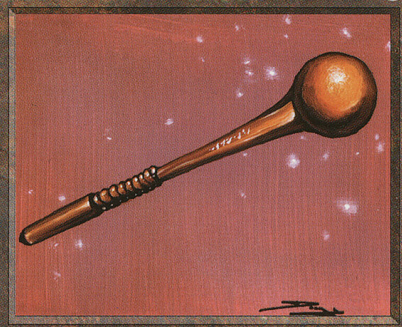
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



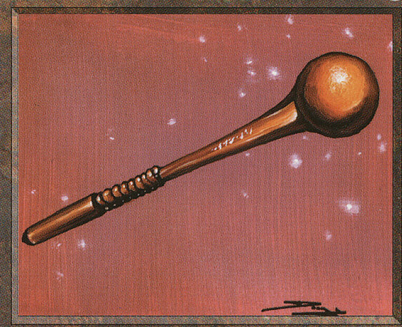
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



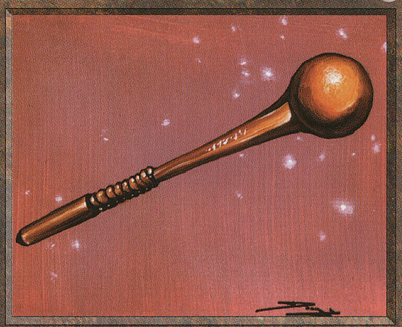
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



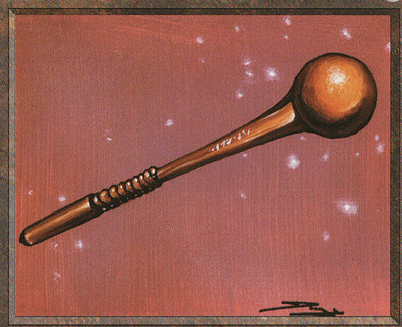
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



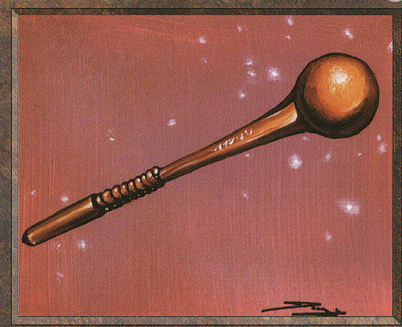
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



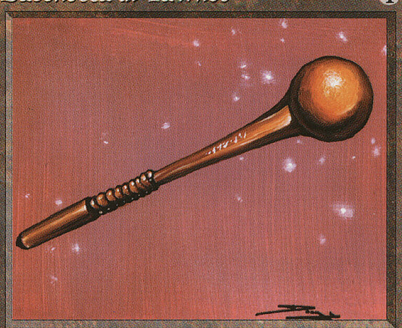
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



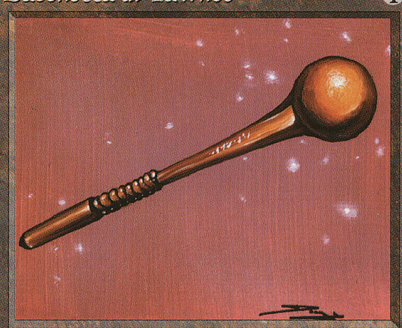
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



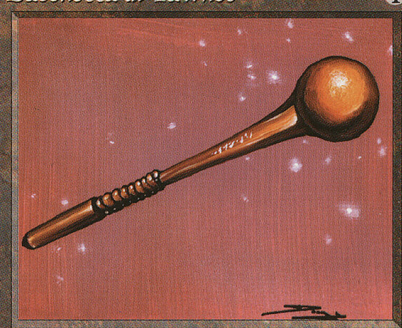
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



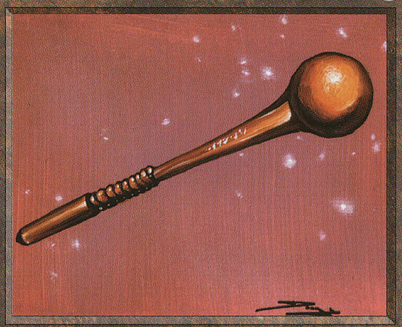
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



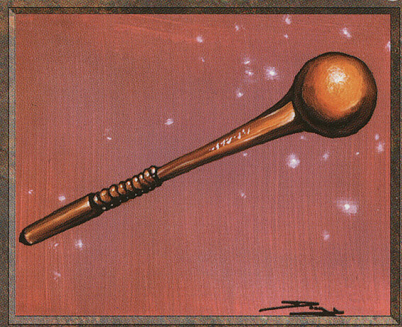
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



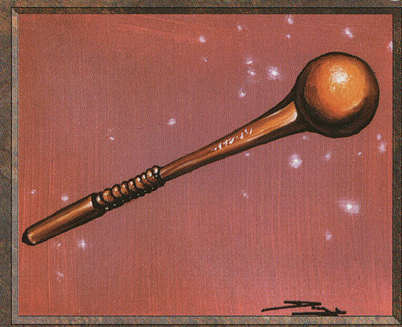
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



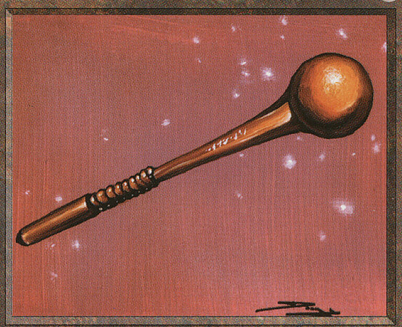
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



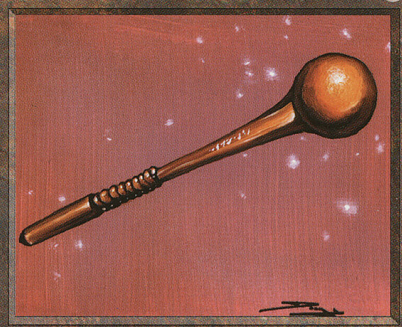
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



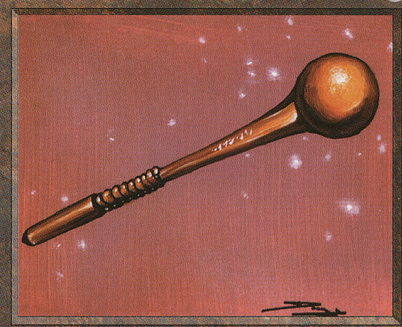
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



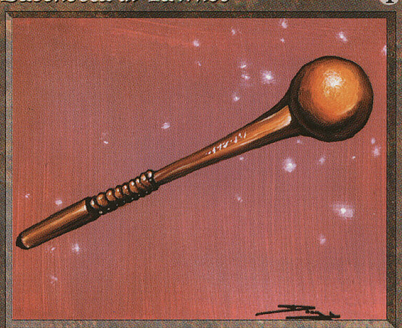
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



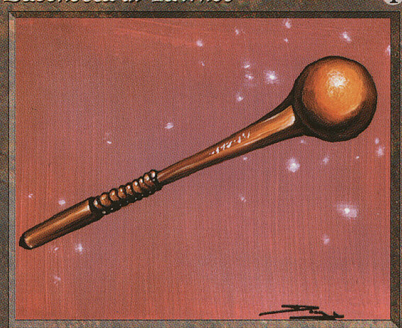
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



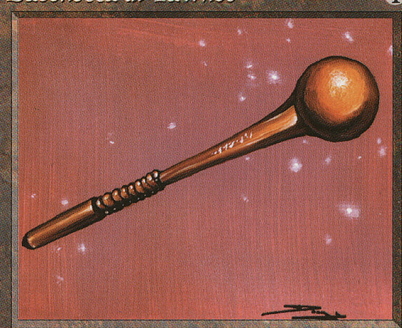
Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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

Bacchetta di Tawnos 4



Artefatto

2, : Rende imbloccabile, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con forza non superiore a 2. Dopo aver reso imbloccabile la creatura, puoi fare uso di effetti che rendono la sua forza maggiore di 2.

Illus. Douglas Shuler

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