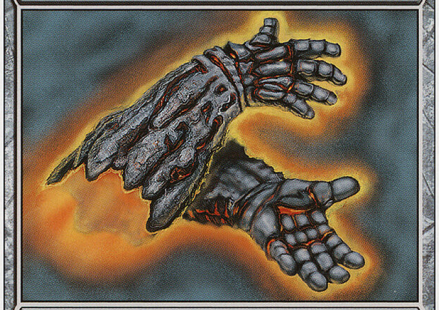
Guanti Vulshok 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

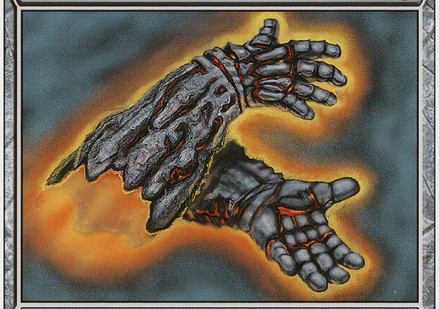
La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

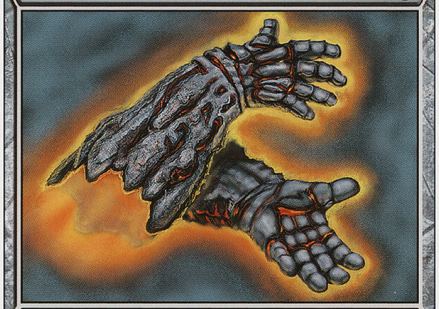
La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60

Guanti Vulshok 2

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

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

Richard Sardinha

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 31/60