**Errante di Mutaroccia** 2



**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2



**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2



**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2



**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

**Errante di Mutaroccia** 2

**Creatura — Bestia**

: L'Errante di Mutaroccia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

*Le truppe di mutaroccia sono notoriamente difficili da tenere in formazione.*

2/2

Jim Nelson

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 53/60