Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1

Fate Argothiane 1



Evoca Spiritelli

Le Fate Argothiane non possono essere bloccate da creature artefatto. Tutti i danni inflitti alle Fate Argothiane da creature artefatto vengono ridotti a 0.
All'epoca del dominio degli Inventori, dopo la devastazione della Foresta di Argoth, le Fate volsero le proprie arti magiche a fini più pratici.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
2/1