**Schinieri dei Fulmini** 2



**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2



**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2



**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2



**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

**Schinieri dei Fulmini** 2

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)*

Equipaggiare 0 *(0: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti giocare una stregoneria.)*

Jeremy Jarvis

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/60