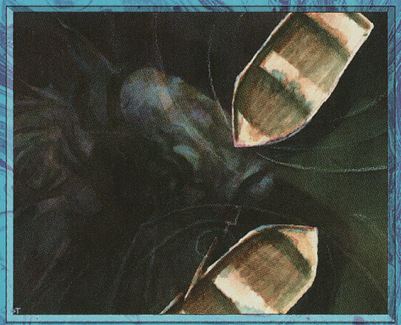
Dandân



Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

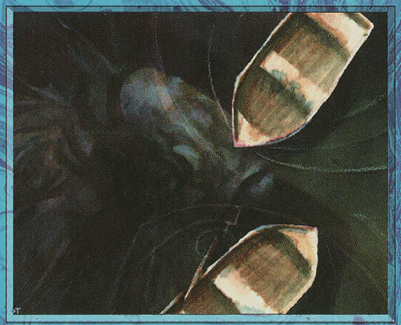
Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân



Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

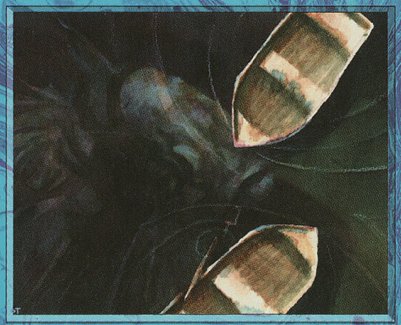
Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân



Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

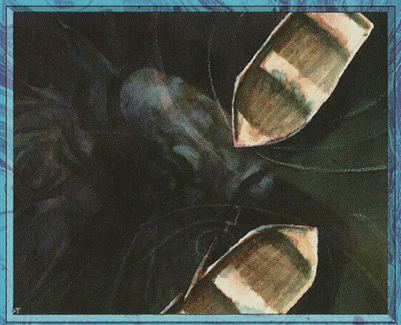
Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân



Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1

Dandân

Evoca Dandân

Il Dandân non può attaccare se l'avversario non ha isole in gioco. Viene immediatamente sepolto nel momento in cui il suo controllore non ha più isole in gioco.

Illus. Drew Tucker

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

4/1