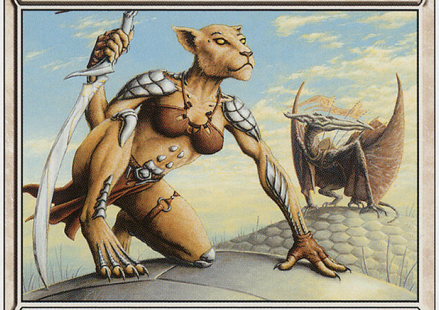
Cucciola di Solcacielo 2



Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

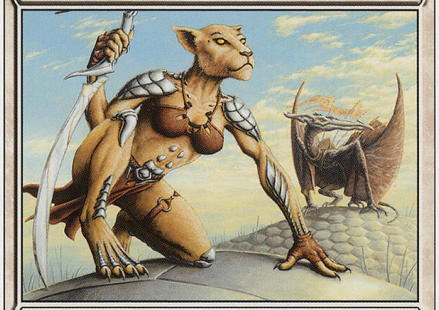
Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2



Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

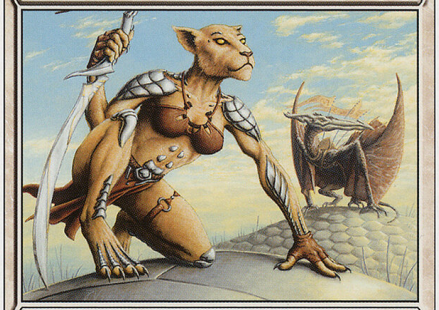
Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2



Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

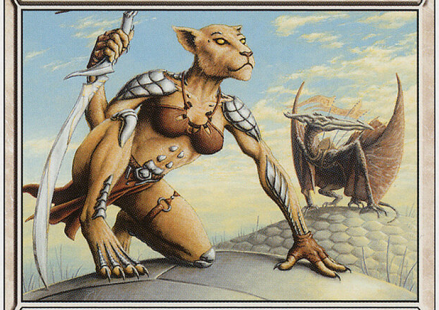
Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2



Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Cucciola di Solcacielo 2

Creatura — Cavaliere Felino

Fintanto che la Cucciola di Solcacielo è equipaggiata, prende +1/+1 e ha volare.

Ogni giovane leonid desidera diventare un solcacielo, per poter volare sempre più vicino ai soli.

Pete Venters

2/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60