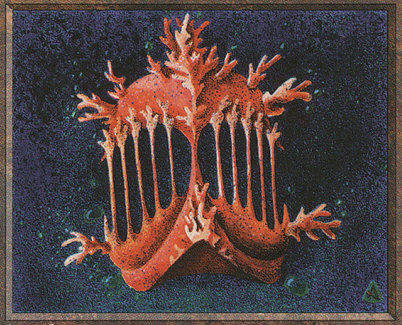
Elmo di Corallo 3



Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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

Elmo di Corallo 3

Artefatto

Quando usi questa abilità scarta una carta a caso dalla tua mano. 3: una creatura bersaglio guadagna +2/+2 fino alla fine del turno.

Illus. Amy Weber

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