Circolo di Protezione: Artefatti 1



Incantesimo

2: Previeni tutto il danno proveniente da un artefatto a te diretto. Se una stessa fonte ti infligge più volte dei danni nello stesso turno, spendi 2 per ogni uso del Circolo di Protezione.

Illus. Pete Venters

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

Circolo di Protezione: Artefatti 1



Incantesimo

2: Previeni tutto il danno proveniente da un artefatto a te diretto. Se una stessa fonte ti infligge più volte dei danni nello stesso turno, spendi 2 per ogni uso del Circolo di Protezione.

Illus. Pete Venters

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

Circolo di Protezione: Artefatti 1



Incantesimo

2: Previeni tutto il danno proveniente da un artefatto a te diretto. Se una stessa fonte ti infligge più volte dei danni nello stesso turno, spendi 2 per ogni uso del Circolo di Protezione.

Illus. Pete Venters

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

Circolo di Protezione: Artefatti 1



Incantesimo

2: Previeni tutto il danno proveniente da un artefatto a te diretto. Se una stessa fonte ti infligge più volte dei danni nello stesso turno, spendi 2 per ogni uso del Circolo di Protezione.

Illus. Pete Venters

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