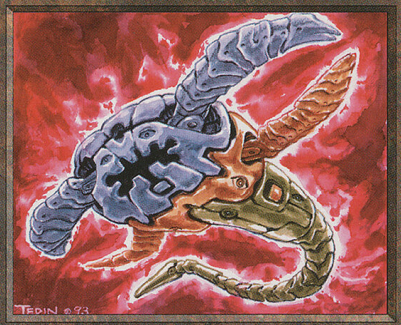
Tetravus 6

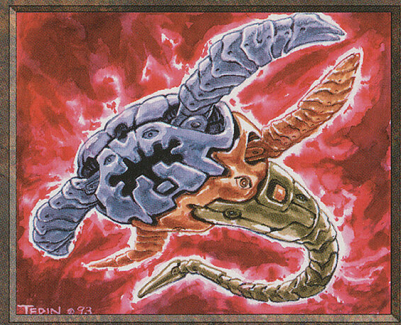


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

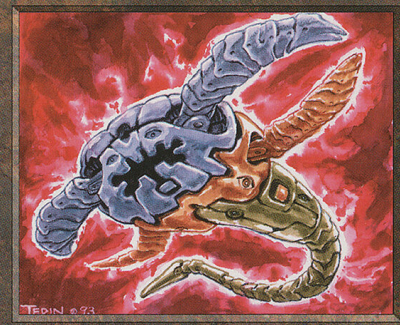


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

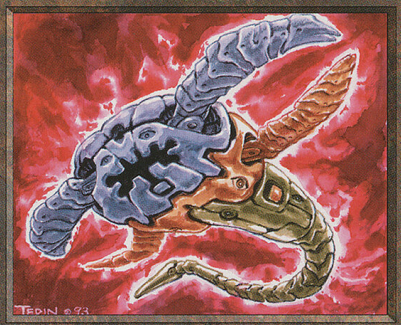


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

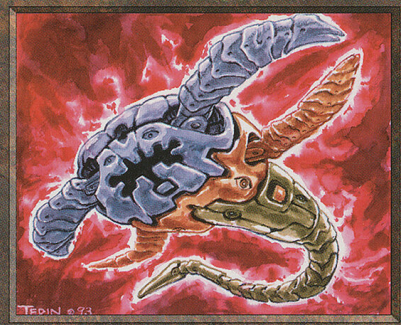


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

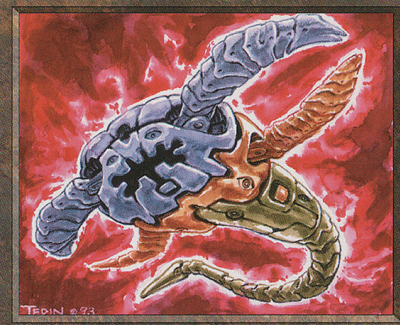


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

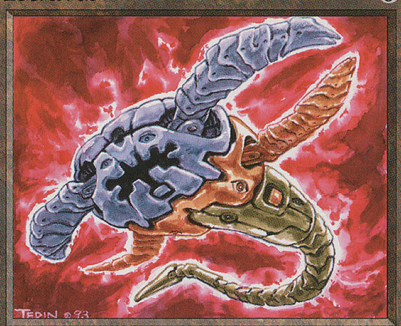


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

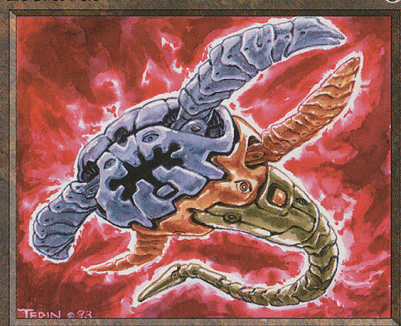


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

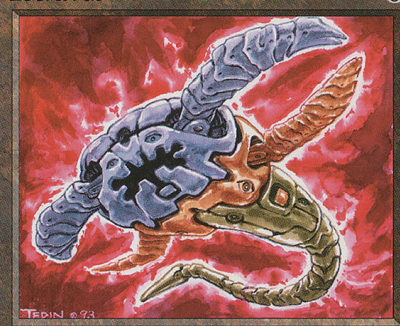


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

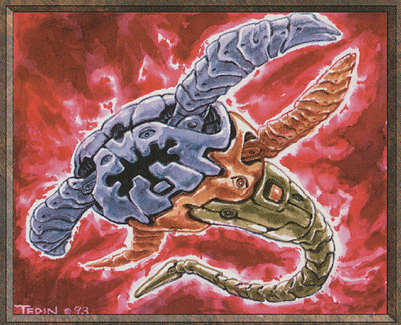


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

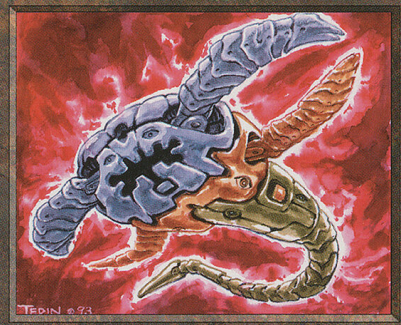


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

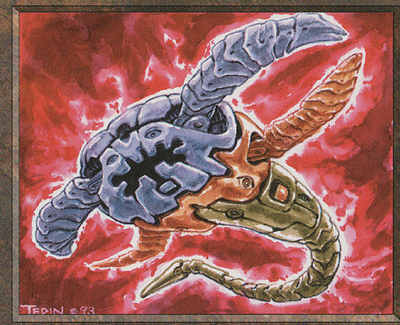


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

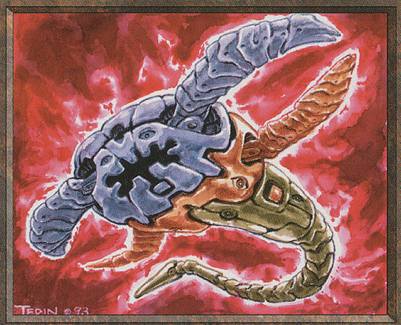


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

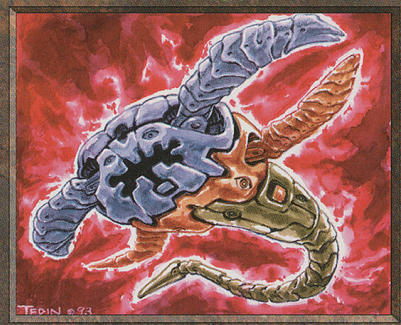


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

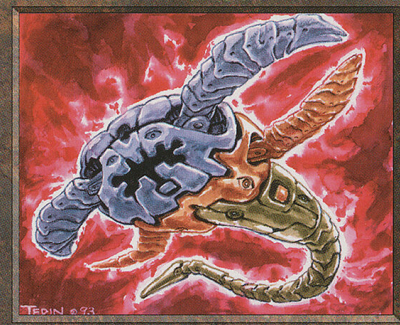


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

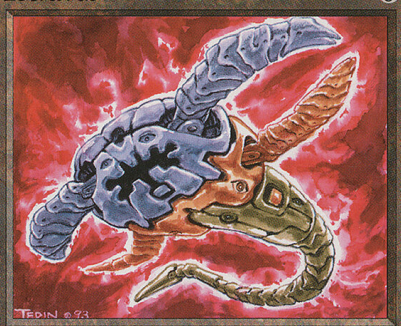


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

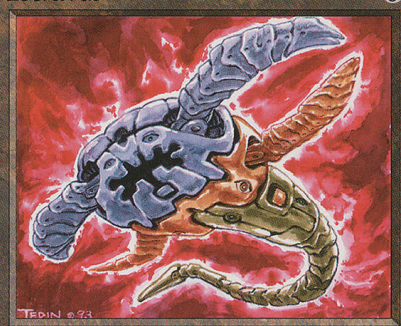


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

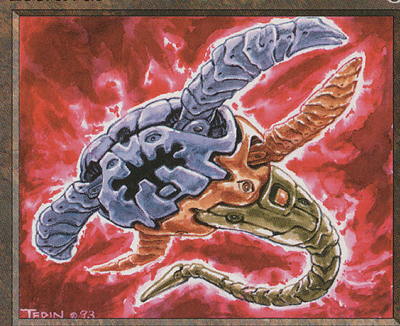


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

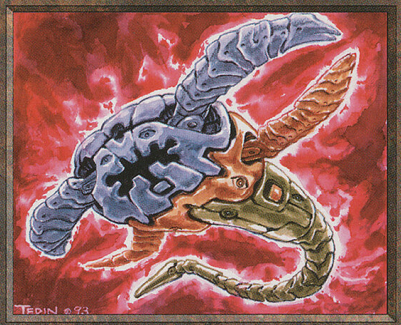


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

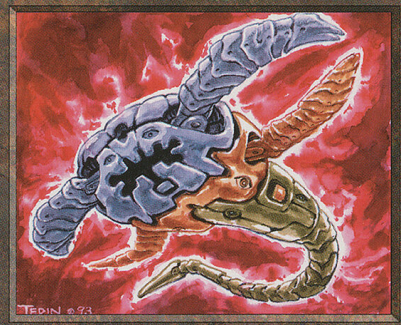


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

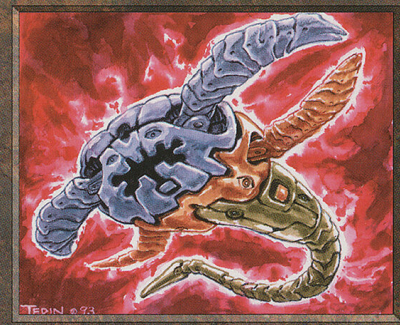


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

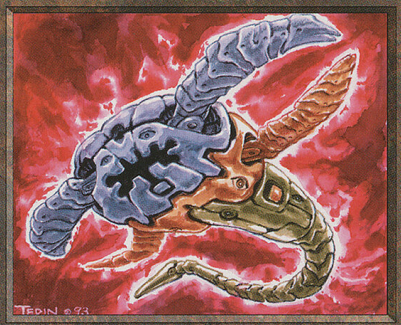


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

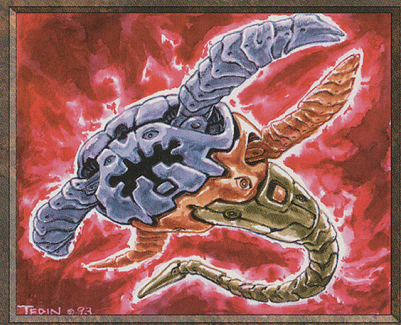


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

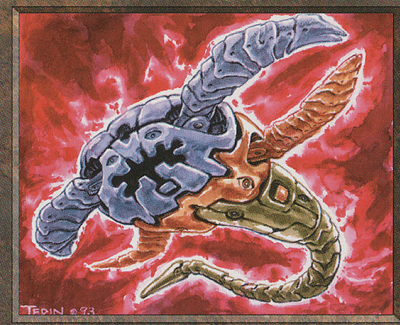


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

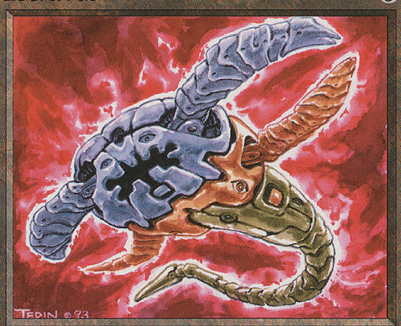


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

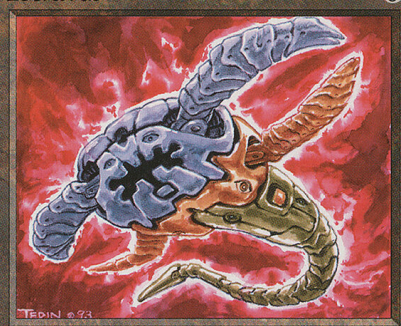


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

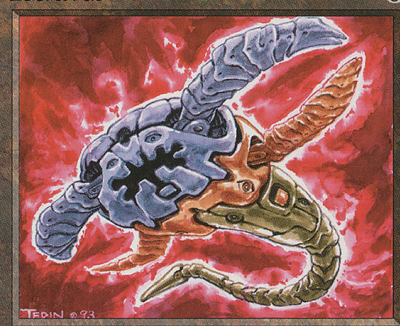


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

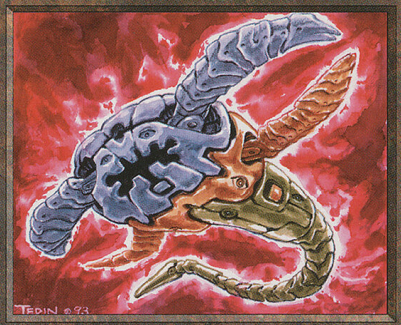


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

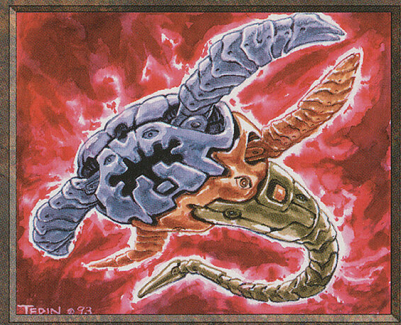


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

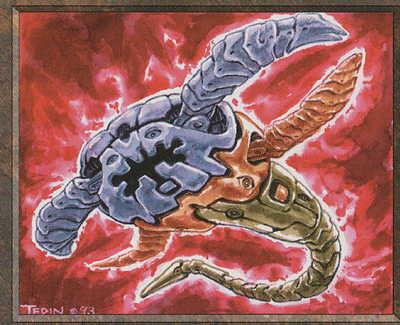


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

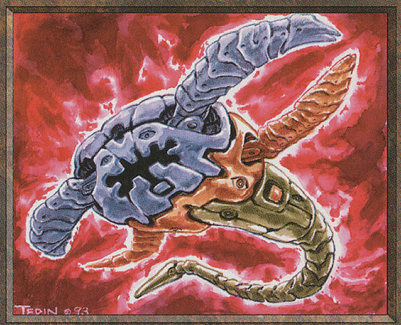


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

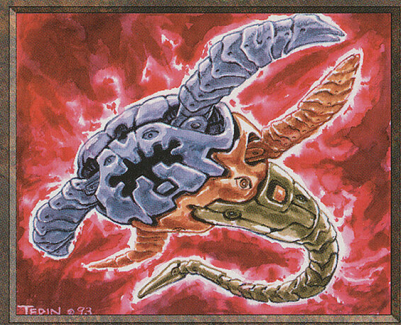


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

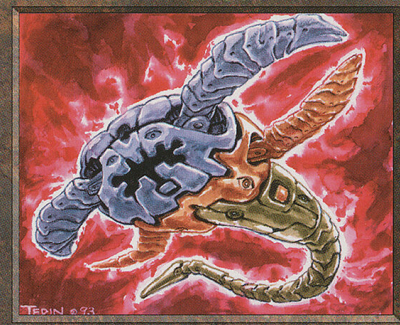


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

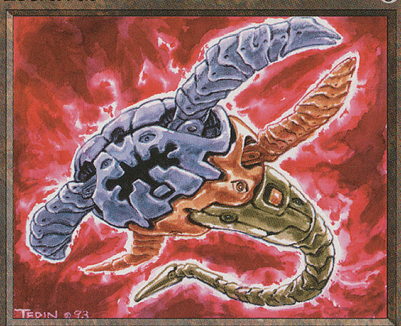


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

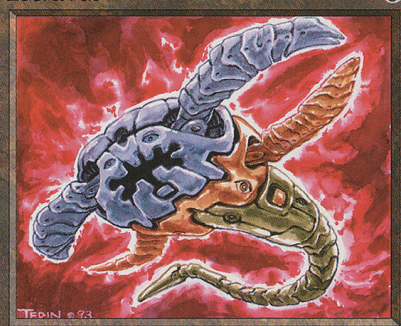


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6

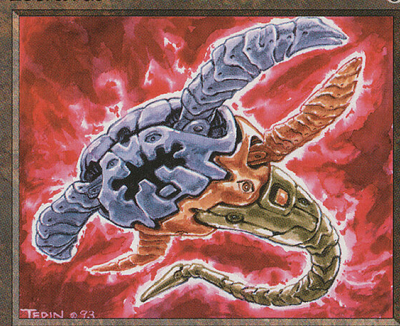


Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1

Tetravus 6



Creatura Artefatto

Volare
Quando il Tetravus entra in gioco, metti sulla carta tre segnalini +1/+1.
Durante la tua fase di mantenimento puoi rimuovere ciascuno di questi segnalini dal Tetravus o rimetterceli sopra, indipendentemente da chi li controlla. I segnalini rimossi diventano dei Tetraviti, ovvero creature artefatto volanti 1/1.
Su queste creature non possono essere giocati incantesimi e non godono degli effetti degli incantesimi eventualmente presenti sul Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
1/1