Griglia Maledetta 4



Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati

Griglia Maledetta 4

Artefatto

Un avversario bersaglio, durante la propria fase di scarto, deve scartare fino ad avere in mano un massimo di quattro carte.
Ashnod ideò numerose tecniche di tortura che, anche a chilometri di distanza, erano capaci di ridurre le vittime a implorare pietà come se fosse arrivato il Giorno del Giudizio.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti diritti riservati