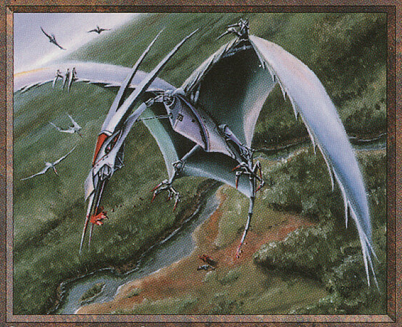
Creatura Alata Meccanica 5

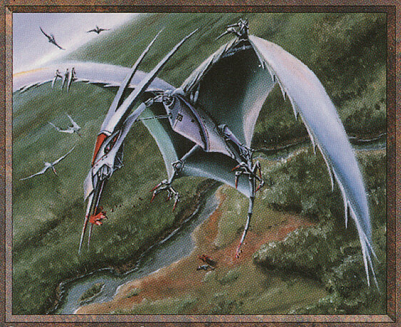


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

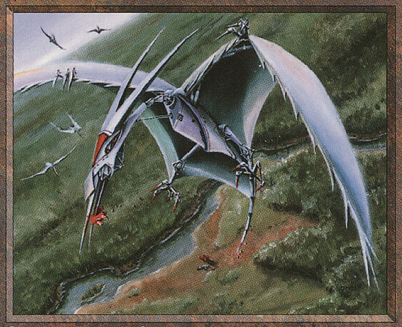


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

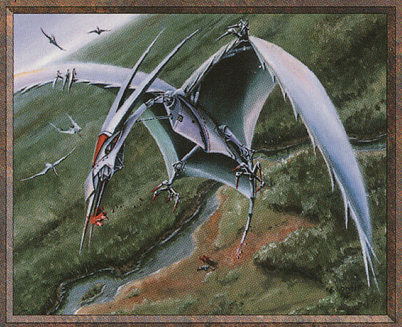


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

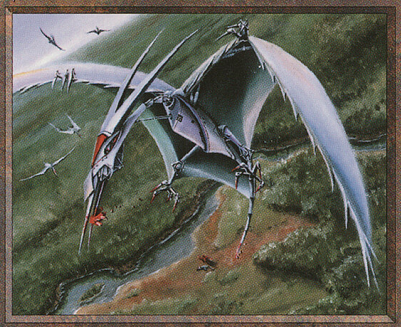


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

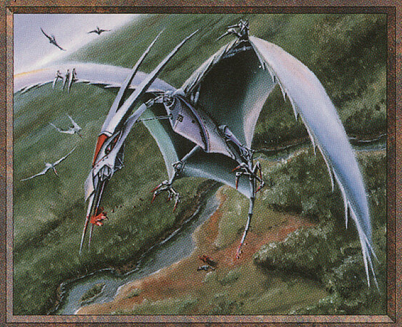


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

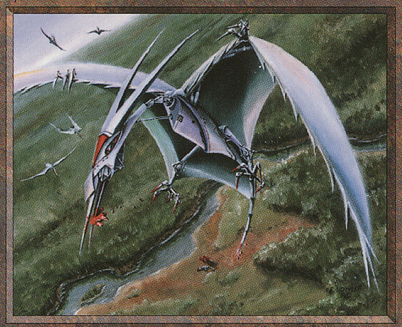


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

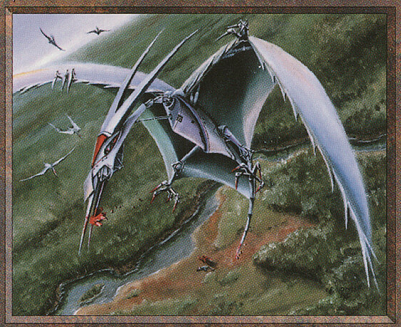


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

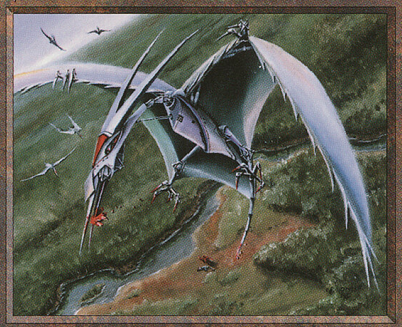


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

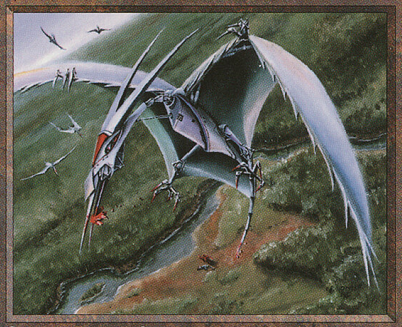


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

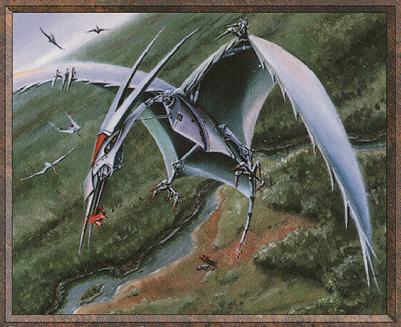


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

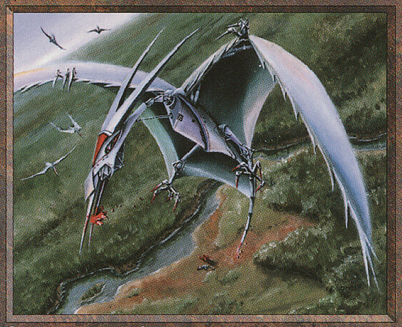


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

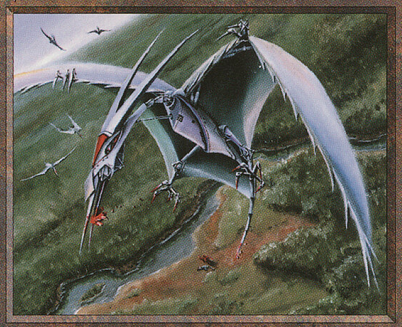


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

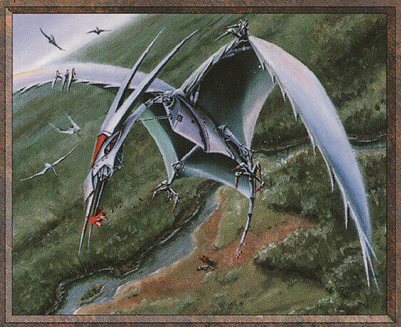


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

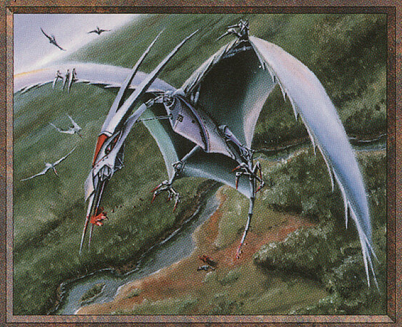


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

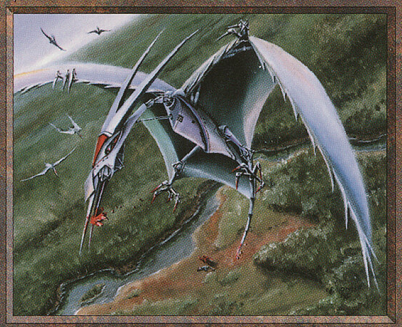


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

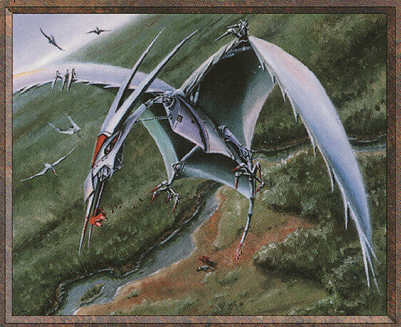


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

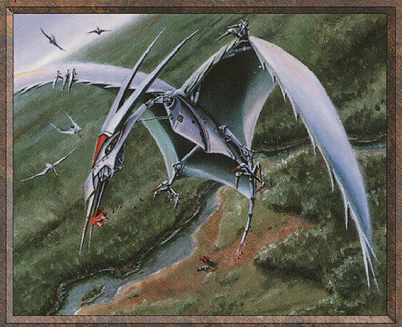


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

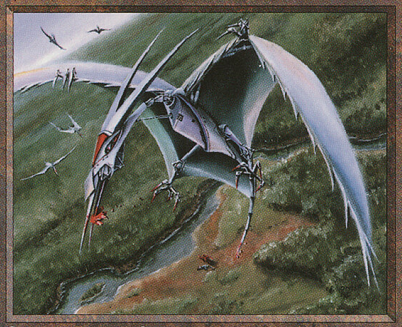


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

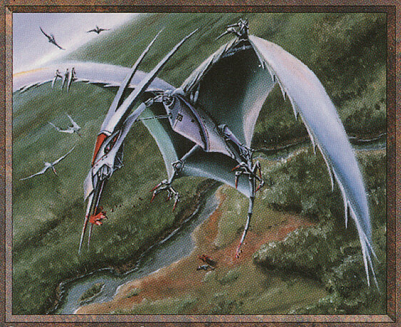


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

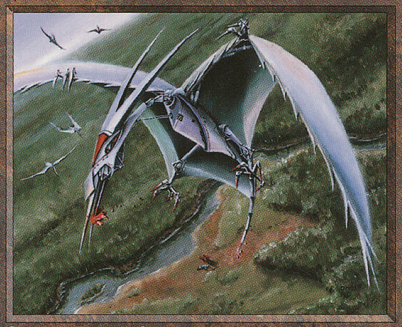


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

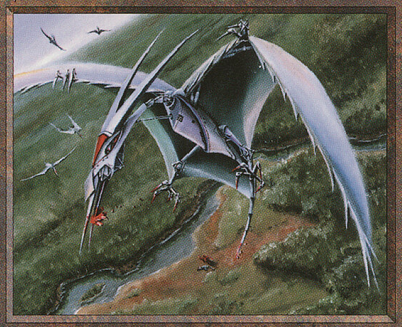


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

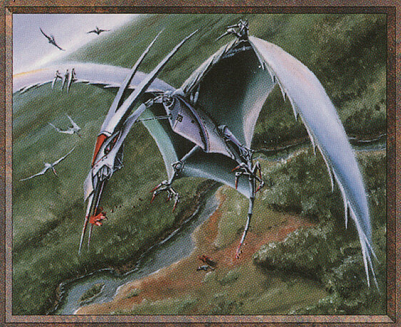


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

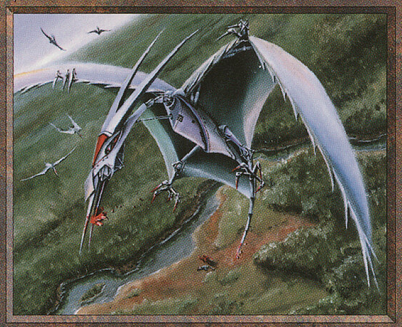


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

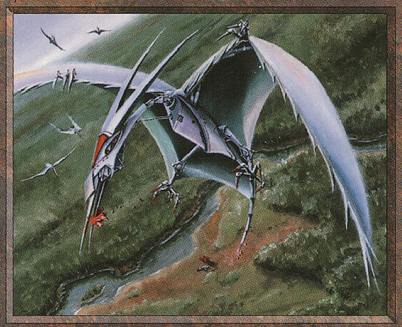


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

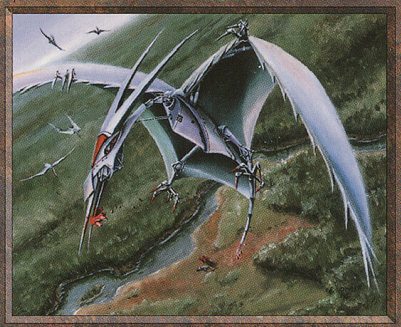


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

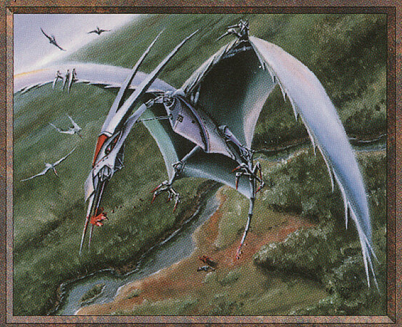


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

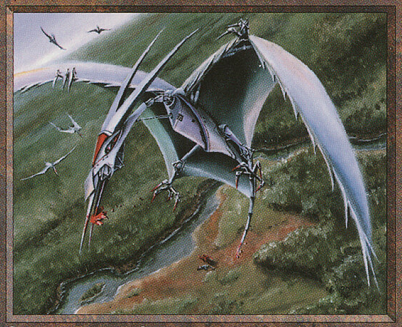


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

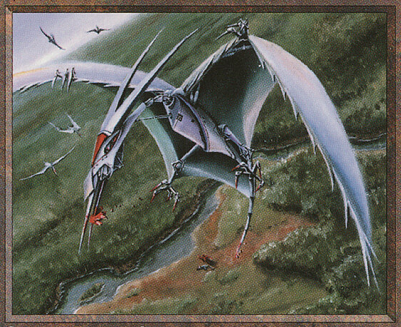


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

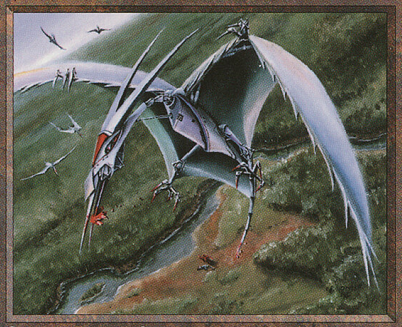


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

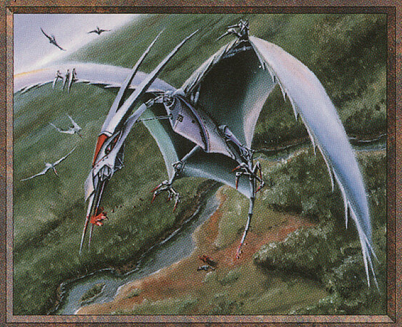


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

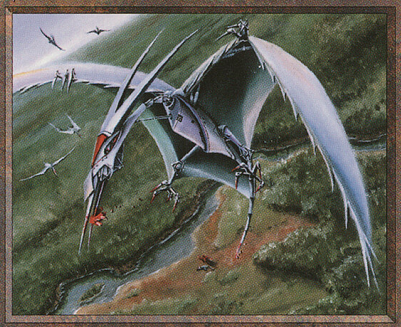


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

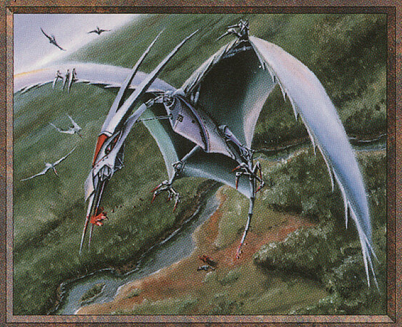


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

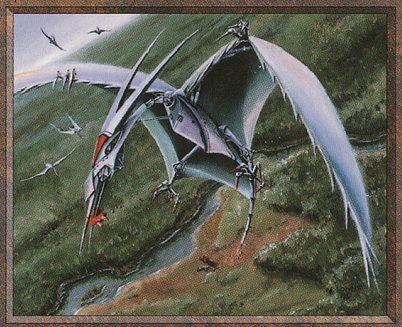


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

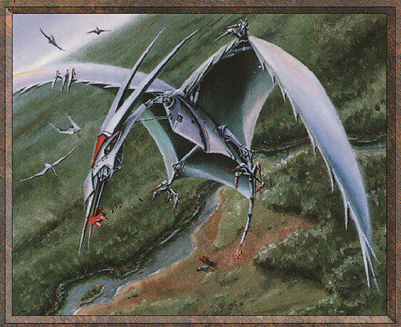


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5

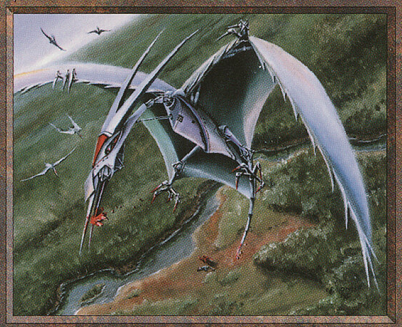


Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4

Creatura Alata Meccanica 5



Creatura Artefatto

Volare
Quando la Creatura Alata Meccanica entra in gioco, metti sulla carta quattro segnalini +1/+0. Rimuovi un segnalino alla fine di ogni combattimento nel quale la Creatura Alata Meccanica è stata dichiarata come attaccante o difensore.
X, : Metti sulla Creatura Alata Meccanica X segnalini +1/+0. Sulla Creatura Alata Meccanica non possono esserci mai più di quattro di questi segnalini. Puoi usare questa abilità solo durante la tua fase di mantenimento.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
0/4