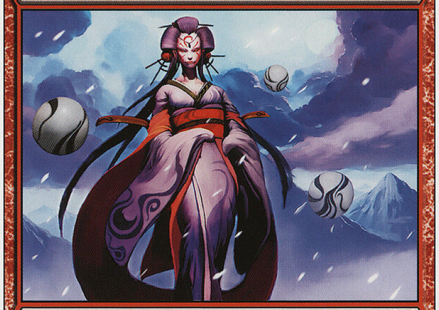
Yuki-Onna 3



Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD

Yuki-Onna 3

Criatura — Espíritu

Cuando la Yuki-Onna entre en juego destruye el artefacto objetivo.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes regresar la Yuki-Onna a la mano de su propietario.

3/1

Hideaki Takamura

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. LCD