Genju de las cascadas



Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60

Genju de las cascadas

Encantamiento — Aura

Encantar isla.

2: La isla encantada se convierte en una criatura Espíritu azul 3/2 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

Cuando la isla encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de las cascadas de tu cementerio a tu mano.

Glen Angus

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 40/60