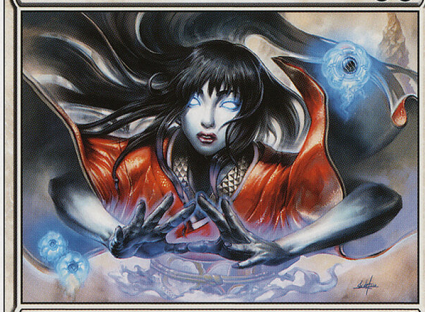
Nikko-Onna 2



Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60

Nikko-Onna 2

Criatura — Espíritu

Cuando la Nikko-Onna entre en juego, destruye el encantamiento objetivo.

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

Shishizaru 2/2

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 2/60