Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60

Místico kitsune 3

Al final del turno, si el Místico kitsune está encantado por dos o más encantamientos, inviértelo.

Criatura — Hechicero zorro 2/3

Criatura legendaria — Hechicero zorro 4/5

1: Mueve a otra criatura el encantamiento objetivo que esté encantando a una criatura.

Cola-de-otoño, sabio kitsune

Jim Murray

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 37/60