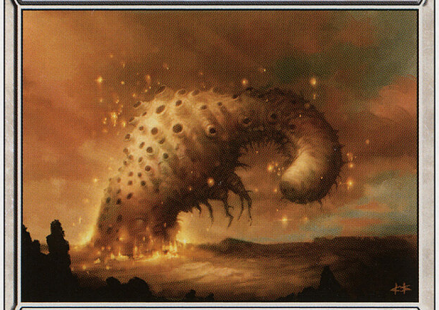
Genju de los campos



Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

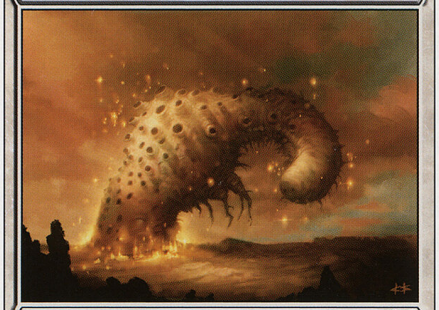
2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos



Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

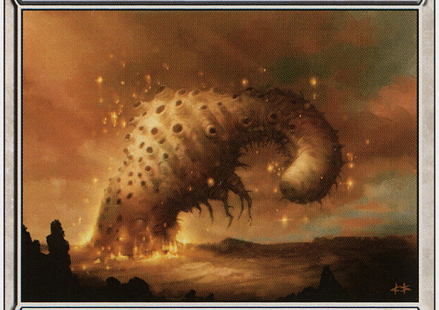
2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos



Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

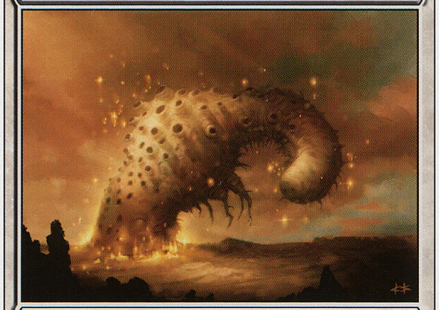
2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos



Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60

Genju de los campos

Encantamiento — Aura

Encantar llanura.

2: Hasta el final del turno, la llanura encantada se convierte en una criatura Espíritu blanca 2/5 con “Siempre que esta criatura haga daño, ganas esa cantidad de vida”. Sigue siendo una tierra.

Cuando la llanura encantada vaya a un cementerio, puedes regresar Genju de los campos de tu cementerio a tu mano.”

Greg Staples

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 28/60