**Esfinge del campanario** 4 🔵



**Criatura — Esfinge**

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

**Esfinge del campanario** 4 🔵

**Criatura — Esfinge**

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

**Esfinge del campanario** 4 🔵

**Criatura — Esfinge**

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60

**Esfinge del campanario** 4 🔵

**Criatura — Esfinge**

Vuela.

Siempre que una fuente haga daño a la Esfinge del campanario, el controlador de esa fuente pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

2/5

Jim Nelson

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 14/60