Kirin celestial 2



Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2



Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2



Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2



Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60

Kirin celestial 2

Criatura legendaria — Espíritu kirin

Vuela.

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, destruye todos los permanentes con el coste de maná convertido de ese hechizo.

Todos se inclinan ante su presencia... algunos en veneración, otros por honor, otros por miedo.

Adam Rex 3/3

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 25/60