**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