Semilla del horizonte 4



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Semilla del horizonte 4

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, regenera la criatura objetivo.

En tiempos de paz, estos seres escoltaban a los kami a sus nuevos altares. Durante la guerra con los kami, se convirtieron en las médicas de un ejército imparable.

2/1

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 38/60