Kami de los jardines del palacio 5



Criatura — Espíritu

Vuela, daña primero.

Migración de almas 5 *(Cuando esto sea puesto en un cementerio desde el juego, puedes regresar la carta objetivo de Espíritu con coste de maná convertido de 5 o menos de tu cementerio a tu mano.)*

3/2

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Kami de los jardines del palacio 5



Criatura — Espíritu

Vuela, daña primero.

Migración de almas 5 *(Cuando esto sea puesto en un cementerio desde el juego, puedes regresar la carta objetivo de Espíritu con coste de maná convertido de 5 o menos de tu cementerio a tu mano.)*

3/2

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Kami de los jardines del palacio 5



Criatura — Espíritu

Vuela, daña primero.

Migración de almas 5 *(Cuando esto sea puesto en un cementerio desde el juego, puedes regresar la carta objetivo de Espíritu con coste de maná convertido de 5 o menos de tu cementerio a tu mano.)*

3/2

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60

Kami de los jardines del palacio 5



Criatura — Espíritu

Vuela, daña primero.

Migración de almas 5 *(Cuando esto sea puesto en un cementerio desde el juego, puedes regresar la carta objetivo de Espíritu con coste de maná convertido de 5 o menos de tu cementerio a tu mano.)*

3/2

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 50/60