Baku melena de cuchillas 1



Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60

Baku melena de cuchillas 1

Criatura — Espíritu

Siempre que juegues un hechizo arcano o de Espíritu, puedes poner un contador de ki sobre el Baku melena de cuchillas.

1, remover X contadores de ki del Baku melena de cuchillas: Por cada contador removido, el Baku melena de cuchillas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

1/1

Edward P. Beard, Jr.

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 53/60