Esparcir las semillas

Instantáneo

Convocar *(Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en* {1} *o en un maná del color de esa criatura.)*

Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.

De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

Rob Alexander

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas

Instantáneo

Convocar *(Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en* {1} *o en un maná del color de esa criatura.)*

Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.

De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

Rob Alexander

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas

Instantáneo

Convocar *(Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en* {1} *o en un maná del color de esa criatura.)*

Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.

De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

Rob Alexander

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas

Instantáneo

Convocar *(Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en* {1} *o en un maná del color de esa criatura.)*

Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.

De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

Rob Alexander

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Esparcir las semillas
Instantáneo
Convocar (Cada criatura que gires al jugar este hechizo reduce su coste en {1} o en un maná del color de esa criatura.)
Pon en juego tres fichas de criatura Saprolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.
Rob Alexander
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60