

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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

Esparcir las semillas 3 



Alexander ©2004

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 Sapolín verde 1/1.
De las semillas de la fe crecen grandes bosques.

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