Misionera selesnya



Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya



Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya



Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya



Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60

Misionera selesnya

Criatura — Chamán elfo

1, girar una criatura enderezada que controlas: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

"El clamor de la ciudad apaga todas las voces. Pero juntos podemos cantar con una armonía que resonará desde las torres más altas de Rávnica hasta sus pozos más profundos."

Rob Alexander

1/2

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 54/60