Mago del Gremio Selesnya



Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya



Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya



Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya



Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60

Mago del Gremio Selesnya

Criatura — Hechicero elfo

(puede pagarse con o con .)

3: Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

3: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

2/2

Mark Zug

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 51/60