Abrumar 5



Conjuro

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

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

"¡Que la canción de Selesnya se oiga por encima de la marcha rítmica de nuestras atronadoras huestes!"

Wayne Reynolds

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Abrumar 5

Conjuro

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

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

"¡Que la canción de Selesnya se oiga por encima de la marcha rítmica de nuestras atronadoras huestes!"

Wayne Reynolds

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Abrumar 5

Conjuro

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

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

"¡Que la canción de Selesnya se oiga por encima de la marcha rítmica de nuestras atronadoras huestes!"

Wayne Reynolds

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 39/60

Abrumar 5



Conjuro

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

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

"¡Que la canción de Selesnya se oiga por encima de la marcha rítmica de nuestras atronadoras huestes!"

Wayne Reynolds

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 39/60