Élite de Llanowar



Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar



Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar



Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar



Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

Élite de Llanowar

Criatura — Elfo

Estímulo 8. *(Puedes pagar 8 adicionales en cuanto juegues este hechizo.)*
Arrolla.
Si pagaste el coste del estímulo, la Élite de Llanowar entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

1/1

Kev Walker
™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60