
Amenazar
2
Conjuro
Endereza la criatura objetivo y gana el control de ella hasta el final del turno. Esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.
Las técnicas motivadoras de los trasgos son rudimentarias, pero efectivas.
Pete Venters
TM & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 26/60