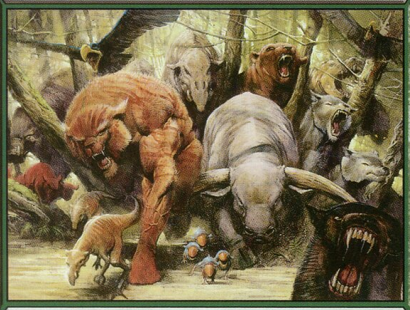
Sobrepasar 2🌳🌳🌳



Conjuro

Las criaturas que controles obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Si una criatura que controles fuera a hacer suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le haga el resto del daño al jugador o planeswalker defensor.)*

Carl Critchlow

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 154/224

Sobrepasar 2🌳🌳🌳

Conjuro

Las criaturas que controles obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Si una criatura que controles fuera a hacer suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le haga el resto del daño al jugador o planeswalker defensor.)*

Carl Critchlow

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 154/224

Sobrepasar 2🌳🌳🌳

Conjuro

Las criaturas que controles obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Si una criatura que controles fuera a hacer suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le haga el resto del daño al jugador o planeswalker defensor.)*

Carl Critchlow

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 154/224

Sobrepasar 2🌳🌳🌳

Conjuro

Las criaturas que controles obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Si una criatura que controles fuera a hacer suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le haga el resto del daño al jugador o planeswalker defensor.)*

Carl Critchlow

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 154/224