Ofensiva salvaje

1 R



Conjuro

Estímulo . *(Puedes pagar adicional en cuanto juegues este hechizo.)*

Las criaturas que controles ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Si pagaste el coste del estímulo, obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Greg & Tim Hildebrandt

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Ofensiva salvaje

1 R

Conjuro

Estímulo . *(Puedes pagar adicional en cuanto juegues este hechizo.)*

Las criaturas que controles ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Si pagaste el coste del estímulo, obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Greg & Tim Hildebrandt

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Ofensiva salvaje

1 R

Conjuro

Estímulo . *(Puedes pagar adicional en cuanto juegues este hechizo.)*

Las criaturas que controles ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Si pagaste el coste del estímulo, obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Greg & Tim Hildebrandt

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Ofensiva salvaje

1 R

Conjuro

Estímulo . *(Puedes pagar adicional en cuanto juegues este hechizo.)*

Las criaturas que controles ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Si pagaste el coste del estímulo, obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Greg & Tim Hildebrandt

™ & © 1993-2006 Wizards of the Coast, Inc. 18/60