Llamado de la sangre 4



Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4



Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4



Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4



Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Llamado de la sangre 4

Instantáneo — Arcano

Como coste adicional para jugar el Llamado de la sangre, sacrifica una criatura.

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

Carl Critchlow

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60