Acto de traición



Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición



Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición



Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición



Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224

Acto de traición

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y* ↻ *este turno.)*

"La furia existe en todos los corazones, amenazando con traicionar su prisión racional."
—Sarkhan Vol

Eric Deschamps

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 90/224