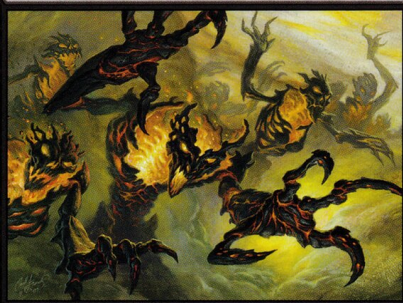


Compañía de cenicientos

3



Criatura — Elemental

Inspirar temor. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas negras.)*

Tanto la fuerza como la resistencia de la Compañía de cenicientos son iguales a la cantidad de permanentes negros que controlas.

Envidian tanto el calor vital que lo arrancan de los que aún lo poseen.

Carl Frank

★/★

TM & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 65/224