

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.

Envían 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

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.

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

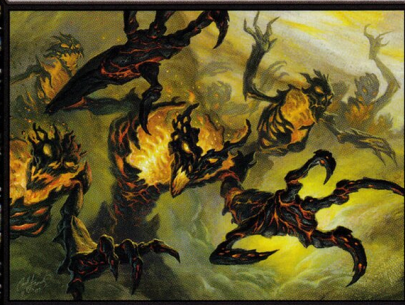
Carl Frank

★/★

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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

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

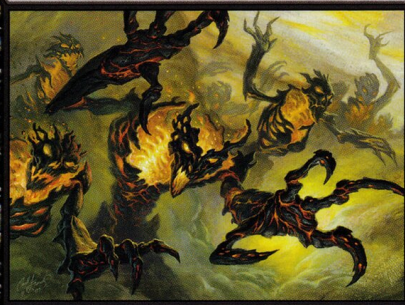
Carl Frank

★/★

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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

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

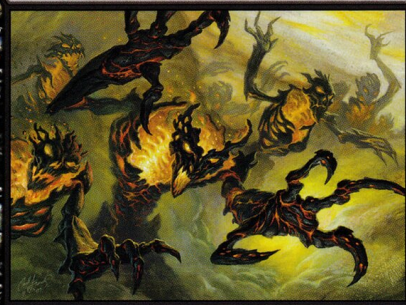
Carl Frank

★/★

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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

Envían 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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

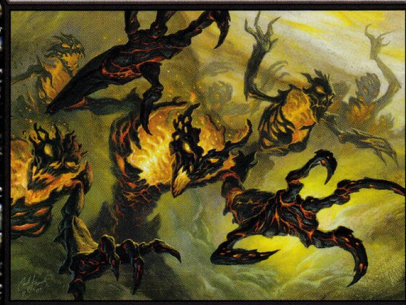
Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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

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.

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

Carl Frank

★/★

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