Vampiro de Sengir 3



Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3



Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3



Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3



Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224

Vampiro de Sengir 3

Criatura — Vampiro

Vuela.

Siempre que una criatura que haya recibido daño del Vampiro de Sengir este turno vaya a un cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro de Sengir.

Los imperios tienen su esplendor y su decadencia, pero el mal es eterno.

Kev Walker

4/4

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 83/224