Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224

Évincar predominante 4BB

Criatura legendaria — Vampiro

Vuela.

Las otras criaturas negras obtienen +1/+1.

Las criaturas que no sean negras obtienen -1/-1.

Con su alma atrapada por la maldición de un ángel, Cróvax convirtió el heroísmo en su sombra más oscura.

Mark Zug

3/3

™ & © 1993-2010 Wizards of the Coast LLC 62/224