Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60

Vínculo espiritual



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa cantidad de vida.

Kev Walker
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 3/60