Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Pacifismo 1



Encantamiento — Aura

Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Por primera vez en su vida, Grakk sintió ternura en su interior.

Robert Bliss
™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 42/60