Gruul pendenciero 3



Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3



Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3



Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3



Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60

Gruul pendenciero 3

Criatura — Berserker humano

Cuando el Gruul pendenciero entre en juego, si se usó para jugarlo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Los gruul no se contentan con aplastar cosas. Siguen aplastando cosas con las cosas que acaban de aplastar.

3/2

Liam Sharp

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 42/60