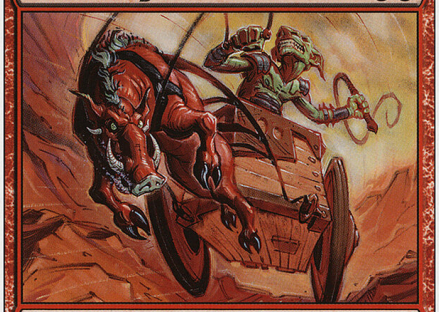
Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

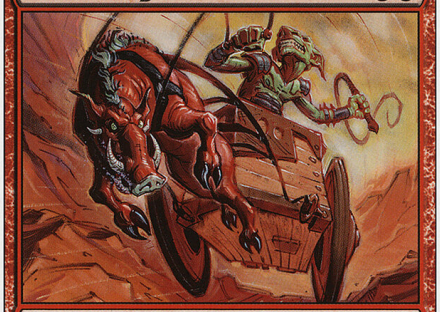
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

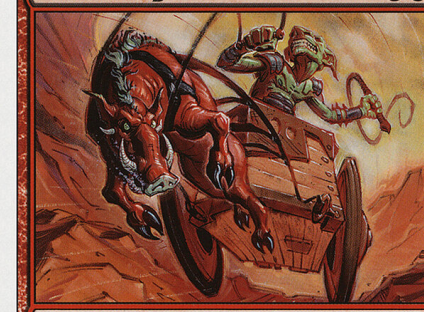
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

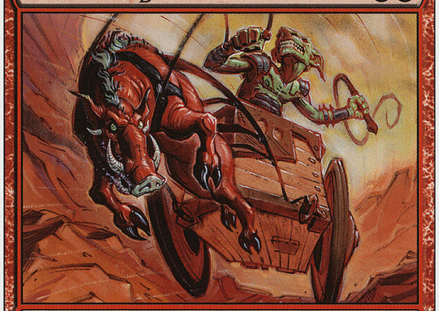
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

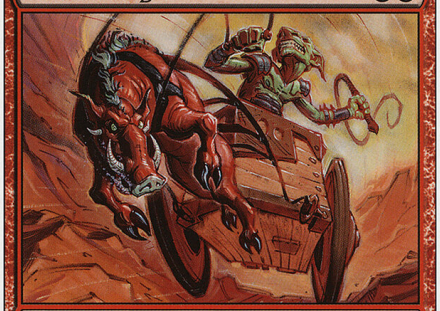
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

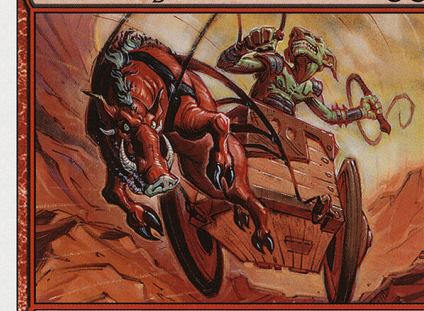
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

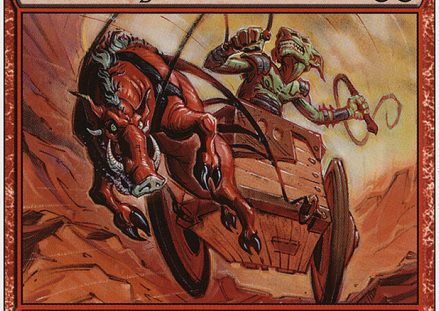
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

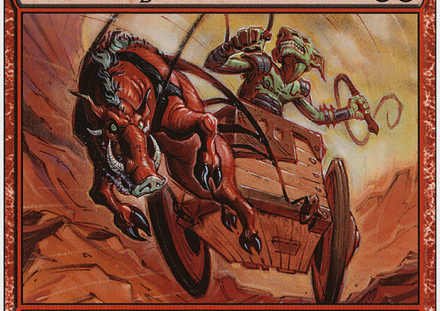
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

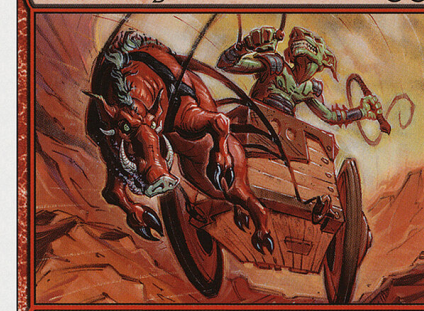
La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60

Carro trasgo 2R



Criatura — Guerrero trasgo

Prisa.

La parte más difícil de su entrenamiento es aprender a no comerse el jabalí.

2/2

John Howe

™ & © 1993–2007 Wizards of the Coast, Inc. 18/60