

Caminante de la ruta secreta 2



Criatura — Ninja humano

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que la Caminante de la ruta secreta haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador.

1: Regresa el Ninja objetivo que controles a la mano de su propietario. Juega esta habilidad sólo durante tu turno.

— Scott M. Fischer

1/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Caminante de la ruta secreta 2



Criatura — Ninja humano

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que la Caminante de la ruta secreta haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador.

1: Regresa el Ninja objetivo que controles a la mano de su propietario. Juega esta habilidad sólo durante tu turno.

— Scott M. Fischer

1/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Caminante de la ruta secreta 2



Criatura — Ninja humano

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que la Caminante de la ruta secreta haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador.

1: Regresa el Ninja objetivo que controles a la mano de su propietario. Juega esta habilidad sólo durante tu turno.

— Scott M. Fischer

1/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Caminante de la ruta secreta 2



Criatura — Ninja humano

Ninjutsu 1 (1, regresar un atacante no bloqueado que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en juego de tu mano girada y atacando).

Siempre que la Caminante de la ruta secreta haga daño de combate a un jugador, mira la mano de ese jugador.

1: Regresa el Ninja objetivo que controles a la mano de su propietario. Juega esta habilidad sólo durante tu turno.

— Scott M. Fischer

1/2

TM & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60