Equinauta errante 2



Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2



Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2



Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2



Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2

Equinauta errante 2

Criatura — Arquero humano

Vuela.

Mientras la Equinauta errante esté encantada, tiene ": La Equinauta errante hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo."

Enfréntala, y siente los cascos de su montura. Ignórala, y siente la punzada de sus flechas.

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 41/60

2/2