**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.*

2/2

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

**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.*

2/2

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

**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.*

2/2

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60

**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.*

2/2

Rebecca Guay

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 17/60