## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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


## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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

## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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


## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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

## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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


## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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

## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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


## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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



## Caminante de la ruta secreta 2U



**Criatura — Ninja humano**

Ninjutsu 1U (1U, *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.

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

Scott M. Fischer

1/2

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