



HABÍA

UNA

VEZ...



LA REINA DE LA ESCARCHA

La bruja Hylda empleó su corona de hielo para sumir el mundo en un invierno eterno.

Las criaturas atacantes obtienen +1/+0 por cada criatura girada que controla el jugador defensor.

EL SUEÑO ENCANTADO

En la corte de las grandes hadas, nadie era capaz de despertar a la espadachina Obyra del Sueño embrujado.

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, crea dos fichas de criatura Bribón Hada azules y negras 1/1 con la habilidad de volar.

EL FLAUTISTA OSCURO

*Totentanz llegó a un acuerdo
con el señor Escurridizo,
una aborrecible rata.*

Siempre que un jugador ataque,
crea dos fichas de criatura Rata
negras 1/1 giradas y atacando
con “Esta criatura no puede
bloquear”.

RUBÍ Y EL LOBO

El hermano de Rubí se convirtió en el siervo de la bruja Agatha.

Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más ataque, su controlador puede descartar una carta. Si lo hace, ese jugador roba dos cartas.

ARMONT Y LAS BESTIAS

*Syr Armont arrancó la flor
encantada para romper
la maldición de la fortaleza
de Dienterrojo.*

- Siempre que un encantamiento
entre al campo de batalla,
su controlador puede pagar
1. Si lo hace, ese jugador roba
dos cartas y sus oponentes
roban una carta.

PÁLIDA COMO LA NIEVE

*La bruja Eriette hechizaba
a los demás con su manzana
maldita.*

Siempre que un jugador lance un hechizo, puede sacrificar cualquier cantidad de artefactos, encantamientos y/o fichas.

Cuando lo haga, gana el control de la criatura objetivo que no sea legendaria con una fuerza menor que la cantidad de permanentes sacrificados de esta manera.

EL DESLIZ DEL MAGO

Johan perdió el control de la magia elemental de su maestro.

Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja X/X, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

GRETA, CAZADORA DE BRUJAS

*Greta regresó a Villadulces
con sed de venganza.*

1, sacrificar una criatura que no sea Comida: Crea una ficha de Comida. Cualquier jugador puede activar esta habilidad.

Mientras se muestre esta carta, las Comidas son fichas de criatura artefacto Gólem 4/4 con las habilidades de arrollar y prisa además de sus otros tipos.

LA REYERTA DEL GRAN BAILE

*Cinisia se disfrazó para
unirse a los jueguistas
de Tierraprofunda.*

Siempre que un jugador lance su primer o segundo hechizo en cada uno de sus turnos, ese jugador crea una ficha de Tesoro girada.

EL REINO DE LAS TORMENTAS

Troyan el aventurero empezó a trepar por un tallo infinito para robarle a la mismísima Beluna Granborrasca.

Siempre que un jugador lance un hechizo con valor de maná de 5 o más, ese jugador roba una carta. Luego, puede poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de su mano.