



**Luz Cegadora**  
ACCIÓN

**Jugar:** Elige una Casa. Aturde a cada criatura de dicha Casa.

©2018 FFG

213



**Ola Purificadora**  
ACCIÓN

**Jugar:** Cura 1 daño a cada criatura. Gana 1 por cada criatura curada de esta manera. ("Cada criatura" incluye las criaturas de tu oponente.)

©2018 FFG

215



**Ola Purificadora**  
ACCIÓN

**Jugar:** Cura 1 daño a cada criatura. Gana 1 por cada criatura curada de esta manera. ("Cada criatura" incluye las criaturas de tu oponente.)

©2018 FFG

215



**Ola Purificadora**  
ACCIÓN

**Jugar:** Cura 1 daño a cada criatura. Gana 1 por cada criatura curada de esta manera. ("Cada criatura" incluye las criaturas de tu oponente.)

©2018 FFG

215



**Reivindicación Honorable**  
ACCIÓN

**Jugar:** Cada criatura Caballero amiga captura 1.

©2018 FFG

219



**Toma de Rehenes**  
ACCIÓN

**Jugar:** Durante el resto del turno, cada vez que una criatura amiga lucha, dicha criatura captura 1.

©2018 FFG

226



**Acuerdo de Compensación**  
ACCIÓN

**Jugar:** Elige una criatura amiga para que capture 2.

©2018 FFG

227



**6** **El Campeón Anaphiel** **1**  
CRIATURA  
CABALLERO - ESPIRITU

**Provocación.** (Las criaturas vecinas de esta criatura no pueden ser atacadas a menos que también tengan provocación.)

©2018 FFG

239



**3** **Comandante Remiel** **3**  
CRIATURA  
HUMANO - CABALLERO

**Cosechar:** Usa una criatura amiga que no sea Sanctum.

©2018 FFG

241



**5** **Lady Maxena** **2**  
 CRIATURA  
 CABALLERO - ESPIRITU

Jugar: Aturde a una criatura.  
 Acción: Devuelve a Lady Maxena a la mano de su propietario.

©2018 FFG

**Protege al Débil**  
 MEJORA

Esta criatura gana +1 armadura y provocación.



©2018 FFG

**Protege al Débil**  
 MEJORA

Esta criatura gana +1 armadura y provocación.



©2018 FFG



**Alijo Oculto**  
 ACCIÓN

Jugar: Archiva una carta.

©2018 FFG



**Onda Venenosa**  
 ACCIÓN

Jugar: Inflige 2 a cada criatura.

©2018 FFG



**Murmullos Incesantes**  
 ACCIÓN

Jugar: Inflige 2 a una criatura. Si este daño destruye la criatura, roba 1.

©2018 FFG



**Plan Maestro**  
 ARTEFACTO

OBJETO

Jugar: Pon una carta de tu mano bocabajo debajo de Plan Maestro.  
 Todos: Juega la carta que está debajo de Plan Maestro. Sacrifica Plan Maestro.

©2018 FFG



**1** **Penny la Mala** **1**  
 CRIATURA  
 HUMANO - LADRON

Destruído: Devuelve Penny la Mala a tu mano.

©2018 FFG



**4** **Magda la Rata** **1**  
 CRIATURA  
 ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)  
 Jugar: Roba 2.  
 Abandonar el juego: Tu oponente roba 2.

©2018 FFG



**1** **Acechador Lunar**  
CRIATURA  
ELFO - LADRON

Escaramuza. Veneno.  
Luchar: Roba 1 ☹️.

©2018 FFG

304



**2** **Noddy el Ladrón**  
CRIATURA  
ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)  
Acción: Roba 1 ☹️.

©2018 FFG

306



**2** **Noddy el Ladrón**  
CRIATURA  
ELFO - LADRON

Evasivo. (La primera vez en cada turno que atacan a esta criatura, no hace ni recibe daño.)  
Acción: Roba 1 ☹️.

©2018 FFG

306



**9** **Sombra Propia**  
CRIATURA  
ESPECTRO

Sombra Propia no inflige daño cuando lucha.  
El daño infligido a las criaturas vecinas de Sombra Propia que no sean espectros, se le inflige a Sombra Propia en su lugar.

©2018 FFG

310



**2** **Umbra**  
CRIATURA  
ELFO - LADRON

Escaramuza. (Cuando usas esta criatura para luchar, no recibe daños a cambio.)  
Luchar: Roba 1 ☹️.

©2018 FFG

314



**Corredor del Crepúsculo**  
MEJORA

Esta criatura gana "Cosechar: Roba 1 ☹️."



©2018 FFG

316



**Caza Cooperativa**  
ACCIÓN

Jugar: Inflige 1 ☹️ por cada criatura amiga en juego. Puedes dividir este daño entre cualquier número de criaturas.

©2018 FFG

319



**Luna Llena**  
ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, gana 1 ☹️ cada vez que juegues una criatura.

©2018 FFG

323

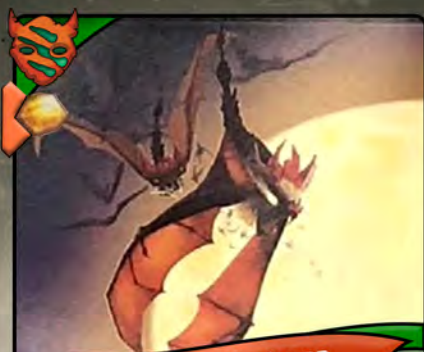


**Maniobra Nocturna**  
ACCIÓN

Jugar: Agota hasta 3 criaturas.

©2018 FFG

330



### Maniobra Nocturna

ACCIÓN

Jugar: Agota hasta 3 criaturas.

330

©2018 FFG



### Salva la Manada

ACCIÓN

Jugar: Destruye cada criatura dañada. Gana 1 cadena.

333

©2018 FFG



### 5 Viejo Oso

CRIATURA

BESTIA

Asalto 2. (Antes de que esta criatura ataque, inflige 2 al enemigo atacado.)

345

©2018 FFG



### 4 Resoplagarto

CRIATURA

BESTIA

Escaramuza. (Cuando usas esta criatura para luchar, no recibe daños a cambio.)

358

©2018 FFG



### 2 Brujo de la Caza

CRIATURA

HUMANO - BRUJA

Cada vez que juegas otra criatura, gana 1.

367

©2018 FFG



### 2 Brujo de la Caza

CRIATURA

HUMANO - BRUJA

Cada vez que juegas otra criatura, gana 1.

367

©2018 FFG



### 2 Brujo de la Caza

CRIATURA

HUMANO - BRUJA

Cada vez que juegas otra criatura, gana 1.

367

©2018 FFG



### 3 La Bruja del Ojo

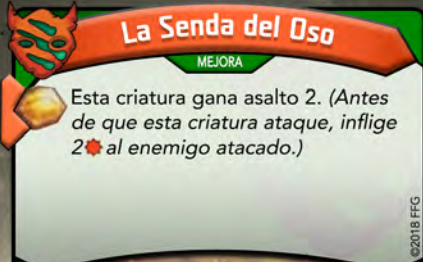
CRIATURA

HUMANO - BRUJA

Cosechar: Devuelve a tu mano una carta de tu pila de descartes.

368

©2018 FFG



### La Senda del Oso

MEJORA

Esta criatura gana asalto 2. (Antes de que esta criatura ataque, inflige 2 al enemigo atacado.)

369

©2018 FFG