

**Hechicero vampiro**

1 3 4 3 3

Tipo: vampiro

Vuela.

Cuando ataque, todas las criaturas adyacentes al objetivo también reciben el daño.

**Lagartoide de la ciénaga**

1 3 2 3 2

Tipo: animal

Inflige doble daño a insectos y animales.

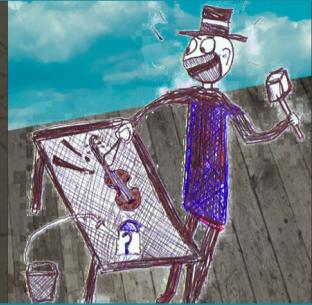
**Lechucita arcana**

1 4 1 4 3

Tipo: animal arcano

Vuela.

Puede repartir su daño como quiera en un máximo de 4 ataques.

**Luthier calibrador**

1 2 2 2 1

Tipo: humano artesano.

Obtiene +1 al ataque y a la defensa por cada objeto no equipado que haya en el campo.

**Mariposa vampiro**

1 3 1 3 1

Tipo: insecto vampiro.

Vuela.

Siempre que envíe a un insecto al cementerio, podés ponerlo en tu mano.

**Poltergeist de la cúpula**

1 1 4 2 5

Tipo: fantasma

Puede cambiar la posición de cualquier objeto no equipado dentro de su rango y sin sacarlos del mismo.

**Pichicho amigero**

1 2 2 3 1

Tipo: animal

No puede atacar.  
Solo puede ser atacado por criaturas de tipo demonio o mecánico.

**Perrito con sandalias**

1 3 2 3 1

Tipo: animal

Puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, incluso voladoras; siempre que lo haga, puede hacer iParkour! en lugar de atacar, saltando hasta 3 casilleros y pudiendo causar daño igual a su ataque a las criaturas sobre las que salte.

**Ñandú surcapampa**

1 3 4 5 1

Tipo: Animal mecánico

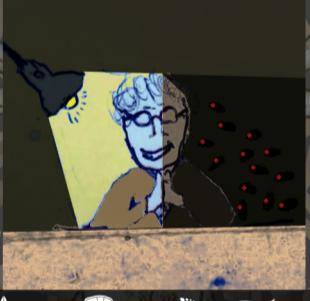
En su fase de movimiento puede agarrar a una criatura enemiga que este en su camino.  
Debe soltarla en un casillero adyacente en algún punto de su recorrido.

**Mono espeluznante**

1 4 2 4 1

Tipo: animal fantasma

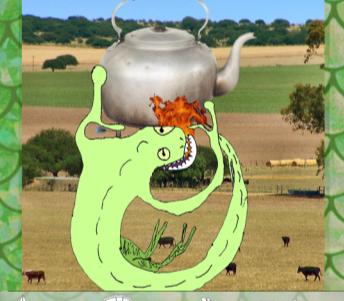
Si mata a una criatura, vuelve a la mano.

**Sierva de la Burocracia**

1 2 2 0 1

Tipo: Humano Demonio.

Mientras esta carta este en juego, los oponentes deben elegir en cada turno si saltar la fase de levantar carta o de bajar criatura.

**Salamandra pa'l mate**

1 1 2 3 1

Tipo: animal.

Ningún humano adyacente a la salamandra puede moverse o atacar.

**Reina vampiro**

1 4 5 3 1

Tipo: vampiro.

Vuela.

Entre las 13:30 y 15:30 del Domingo no puede moverse pero obtiene +2 de rango.

**Rakshasa de neón**

1 4 3 2 1

Tipo: animal demonio.

En lugar de moverse puede teletransportarse a cualquier espacio adyacente a una criatura controlada por el oponente que no lleve la bandera.

**Portador del blanco**

1 1 3 4 1

Tipo: humano

Cualquier criatura enemiga que tenga al portador del blanco en rango solo puede atacarlo a él.

Si es arrojado, puede recorrer el doble de distancia.

**Vieja chusma**

1 2 2 1 2

Tipo: humano

Obtiene +1 al ataque y al rango por cada humano dentro de su rango.

**Pirómana de la primera hora**

1 4 2 1 3

Tipo: humano

Cuando una criatura entre en rango de la pirómana, recibe daño equivalente a su ataque. Inflige doble daño a entes e insectos.  
No puede atacar.

**Boxwood**

1 4 2 1 3

Tipo: planta

Cuando una criatura entre en rango de la pirómana, recibe daño equivalente a su ataque. Inflige doble daño a entes e insectos.  
No puede atacar.

**Boxwood**

1 4 2 1 3

Tipo: planta

Cuando una criatura entre en rango de la pirómana, recibe daño equivalente a su ataque. Inflige doble daño a entes e insectos.  
No puede atacar.

**Boxwood**

1 4 2 1 3

Tipo: planta

Cuando una criatura entre en rango de la pirómana, recibe daño equivalente a su ataque. Inflige doble daño a entes e insectos.  
No puede atacar.