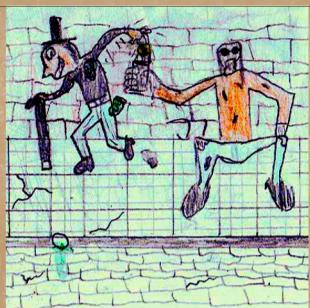


**Paisano cazaperdices**

1 2 2 3 ✕ 2

Tipo: Humano.

Obtiene +1 de daño contra voladoras.

**Viejo amarrete**

1 1 2 ✕ 1

Tipo: Humano.

Obtiene +1/+1 por cada carta en tu mano, máximo +3/+3

**Punguista corajudo**

1 2 1 4 ✕ 1

Tipo: Humano.

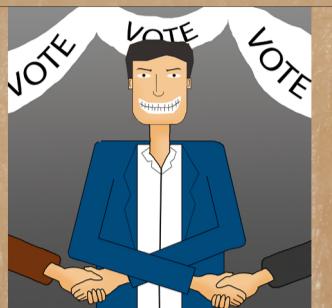
Cuando sobreviva a un combate puedes robar una carta objeto.

**Portador del estandarte**

1 2 2 3 ✕ 1

Tipo: Humano.

Si porta la bandera obtiene +1 de ataque, +1 de defensa y +1 de movimiento.

**Político en campaña**

1 1 3 ✕ 1

Tipo: Humano.

Cuando entra en juego robas 2 cartas, cuando deje el juego descartas tu mano.

**Vasco caza dragones**

1 2 2 3 ✕ 1

Tipo: Humano.

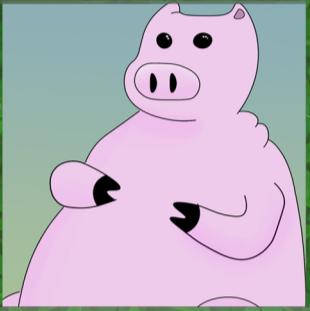
Obtiene +3/+3 en combates contra dragones.

**Vampiro de arrabal**

1 3 4 3 ✕ 1

Tipo: Vampiro.

Siempre que envíe a un humano al cementerio puedes ponerlo en tu mano.

**Chancha protectora**

1 1 3 2 ✕ 1

Tipo: animal.

En lugar de moverse, puede anexarse a una criatura de tipo animal en rango 1 sumandole su ataque y su defensa. Cuando el animal muera, devuelve esta carta a tu mano.

**Centauro cimarrón**

1 2 4 3 ✕ 2

Tipo: Centauro.

Las criaturas voladoras no pueden atacar al centauro cimarrón.

**Atormentador recurrente**

1 4 1 4 ✕ 1

Tipo: Demonio.

Cuando vaya a dejar el juego puedes sacrificar otra criatura y guardar esta en tu mano.

**Bombero exorcista**

1 1 2 3 ✕ 1

Tipo: Humano.

Al atacar a un demonio, fantasma o vampiro lo destruye automáticamente.

**Druida centauro**

1 2 4 3 ✕ 1

Tipo: Centauro.

Podés descartar cartas para absorber 3 puntos de daño por cada una.

**Ent de la oxidación**

1 3 5 1 ✕ 1

Tipo: Ent.

Puede atacar criaturas voladoras. Obtiene +2 de ataque contra criaturas de tipo mecánico.

**Duende bomba**

1 1 3 ✕ 1

Tipo: duende.

Se puede sacrificar en cualquier momento. Al sacrificarlo hace 5 puntos de daño a todas las criaturas en rango 1.

**Doble de riesgo**

1 2 2 3 ✕ 1

Tipo: Humano.

En lugar de moverse puede intercambiar posiciones con cualquier otro humano que esté en el tablero.

**Diablillo alado**

1 1 3 4 ✕ 1

Tipo: Demonio.

Vuela.

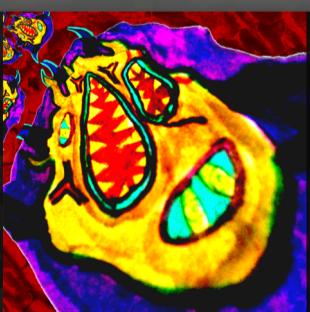
Obtiene +2 de ataque contra humanos.

**Devorador de almas**

1 2 3 2 ✕ 1

Tipo: Demonio.

Puede atacar criaturas voladoras. Puede obtener +2 de ataque, sacrificando una criatura que controles en el campo de juego.

**Demonio de las profundidades**

1 3 5 2 ✕ 1

Tipo: Demonio.

Absorbe 3 puntos de daño si es causado por criaturas voladoras.

**Cosechadora de carne hidráulica**

1 2 5 1 ✕ 1

Tipo: Mecánico.

Obtiene +3 de ataque contra criaturas de tipo humano y de tipo animal.

**Arquero del clan de la muerte**

1 2 2 2 ✕ 3

Tipo: Humano.

Absorbe 2 de daño que le fuera a causar un fantasma, demonio, o vampiro.