



ERA

---

UMA

---

VEZ...



# A RAINHA DO GELO

---

*A Bruxa Hylda usou sua Coroa para criar uma terra de inverno sem fim.*

---

As criaturas atacantes recebem +1/+0 por cada criatura virada que o jogador defensor controla.

# SONO ENCANTADO

---

*Nenhum membro da corte das Altas Fadinhas conseguiu despertar a espadachim Obyra de seu Sono Maldito.*

---

Toda vez que um jogador conjurar sua segunda mágica a cada turno, ele cria duas fichas de criatura Ladino Fada azuis e pretas 1/1 com voar viradas.

# O FLAUTISTA SOMBRIO

---

*Totentanz fez um acordo  
com o detestável rato  
Lorde Esgueiro.*

---

Toda vez que um jogador atacar, ele cria duas fichas de criatura Rato pretas 1/1 viradas e atacando com "Esta criatura não pode bloquear".

# RUBI E O LOBO

---

*O irmão de Rubi se tornou  
um agente da Bruxa Agatha.*

---

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 atacar, seu controlador pode descartar um card. Se fizer isso, ele compra dois cards.

# ARMONT E AS FERAS

---

*Syr Armont colheu a flor encantada para remover a maldição da Bastilha de Rubrodente.*

---

Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha, seu controlador pode pagar **1**. Se fizer isso, ele compra dois cards e cada um de seus oponentes compra um card.

# PÁLIDO COMO A NEVE

---

*A Bruxa Eriette enfeitiçou  
pessoas com a ajuda de sua  
maçã amaldiçoada.*

---

Toda vez que um jogador conjurar uma magia, ele pode sacrificar qualquer número de artefatos, encantamentos e/ou fichas. Se fizer isso, ele ganha controle da criatura não lendária alvo com poder inferior ao número de permanentes sacrificadas desta forma.

# O LAPSO MENTAL DO MÁGICO

---

*Johan perdeu o controle da  
magia elemental de seu mestre.*

---

Toda vez que um jogador  
conjurar uma mágica instantânea  
ou feitiço, ele cria uma ficha  
de criatura Elemental azul  
e vermelha X/X, sendo X o valor  
de mana daquela mágica.

# GRETA, A CAÇADORA DE BRUXAS

---

*Greta regressou à Vila Docedente  
com sede de vingança.*

---

**1**, sacrifique uma criatura não  
Comida: Crie uma ficha de  
Comida. Qualquer jogador pode  
ativar esta habilidade.

Enquanto você estiver aqui,  
Comidas são fichas de criatura  
artefato Golem 4/4 com atropelar  
e ímpeto além de seus outros tipos.

# BARRADO NO BAILE

---

*Ash se disfarçou para se juntar aos farristas de Terrafunda.*

---

Toda vez que um jogador conjurar sua primeira ou segunda mágica em cada um de seus turnos, ele cria uma ficha de Tesouro virada.

# O REINO DAS TEMPESTADES

---

*Troyan, o aventureiro, aventurou-se até Pé-de-toda-vida para roubar da própria Beluna Granborrasca.*

---

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica com valor de mana igual ou superior a 5, ele compra um card. Depois, ele pode colocar um card de terreno da mão no campo de batalha virado.