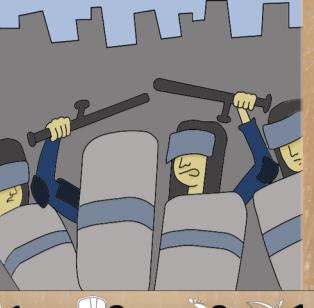
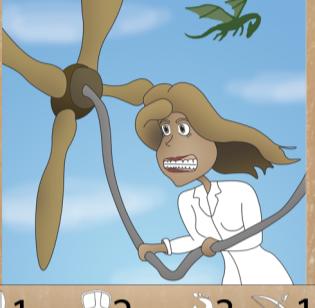
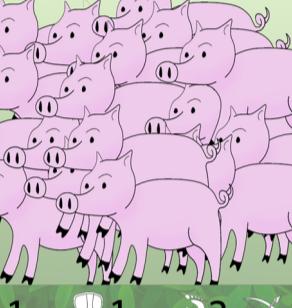
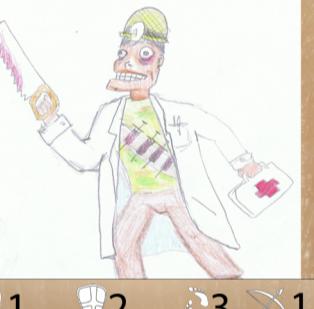
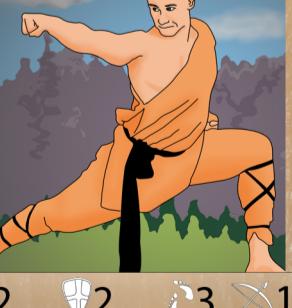


<p>Rubia discutidora</p>  <p>1 1 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Cuando entra el juego, podés devolver una criatura en juego a la mano de su propietario incluyendo todos los objetos y trampas que tenga equipados (estas ultimas no se activan).</p>	<p>Uruguayo cebador</p>  <p>2 2 2 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. En lugar de atacar, podés cebar a una criatura en radio 1, dandole +3 de ataque por este turno.</p>	<p>Escuadron antidisturbios</p>  <p>1 3 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Obtiene +1/+2 en combates contra humanos.</p>	<p>Espantapájaros poseído</p>  <p>1 1 2 ✕1</p> <p>Tipo: fantasma. Las criaturas voladoras enemigas no pueden acercarse a rango 2.</p>	<p>Golem de gomaespuma</p>  <p>2 3 2 ✕1</p> <p>Tipo: Elemental. Absorbe 2 de daño.</p>
<p>Golem de piedra</p>  <p>3 7 1 ✕1</p> <p>Tipo: elemental. Puede atacar criaturas y siempre que ataque una criatura y ésta sobreviva, se mueve 3 casillas en dirección opuesta al gólem.</p>	<p>Inventora osada</p>  <p>1 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Vuela si no lleva la bandera. +2 al ataque contra criaturas voladoras.</p>	<p>Irlandes buscalleito</p>  <p>2 1 4 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. En el turno en el que entra al juego obtiene +3 al movimiento con la condición de que termine en una casilla adyacente a una criatura enemiga.</p>	<p>Jauria de 20 chanchitos</p>  <p>1 1 3 ✕1</p> <p>Tipo: Animal. Solo puede ser atacada por un mínimo de 3 criaturas.</p>	<p>Malabarista zigzagueante</p>  <p>2 2 3 ✕2</p> <p>Tipo: Humano. Absorbe 2 de daño de criaturas voladoras o con mas de 1 de rango. Solo se puede mover en diagonal.</p>
<p>Maquina de hacer chorizos</p>  <p>2 1 1 ✕1</p> <p>Tipo: Mecánico. En lugar de moverse, puede anexarse a una criatura animal en rango 1. La criatura obtiene +2 de ataque, -1 de defensa y un ataque adicional por turno. La criatura pasa a ser de tipo mecánico.</p>	<p>Mecánico auxiliar</p>  <p>1 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Obtiene +3 de resistencia contra tipo mecánico. Las criaturas mecánicas que controlas no gastan su movimiento al pasar por casillas adyacentes al Mecánico auxiliar.</p>	<p>Médico de campaña</p>  <p>1 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Los humanos en radio 1 reciben +2 de defensa.</p>	<p>Mendigo persistente</p>  <p>1 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Cuando entra en juego tus oponentes te muestran la mano y elegis una carta de cada una para que se descarten.</p>	<p>Mimo del déjà vu</p>  <p>1 1 2 ✕1</p> <p>Tipo: Humano. Cuando vaya al cementerio a causa de un ataque enemigo ganás un turno extra seguido del actual.</p>
<p>Monje shaolin</p>  <p>2 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Humano budista. Puede comenzar un ataque adicional por turno.</p>	<p>Octeto de tubas hipnotistas</p>  <p>1 2 2 ✕1</p> <p>Tipo: humano. Puede realizar 8 ataques por turno. Si la criatura oponente sobrevive al ataque el próximo turno, no se puede mover, atacar, o usar habilidades.</p>	<p>Plaga de langostas carnívoras</p>  <p>3 2 3 ✕1</p> <p>Tipo: Insecto. Vuela y puede ser atacada como si no volara. Tiene -1 de ataque contra criaturas de tipo mecánico. Absorbe 1 de daño.</p>	<p>Tipo:</p>	<p>Tipo:</p>