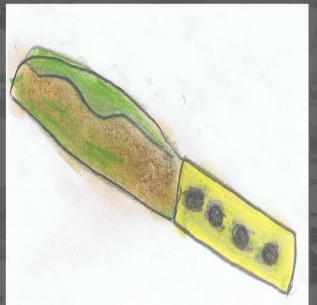


Oxidación**Tipo:** Trampa

Cuando el portador sea enviado al cementerio por un combate, destruye a los atacantes mecánicos.

Pulso electromagnético**Tipo:** Trampa

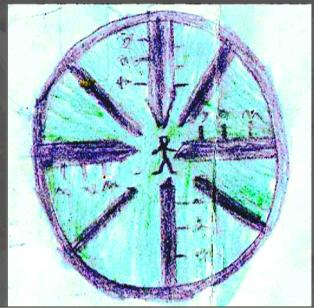
Cuando el portador de esta carta deje el juego podés destruir todos los objetos y criaturas mecánicas

Seguro de vida**Tipo:** Trampa

Cuando el portador deje el juego podés robar dos cartas.

Sweater de pelo de cabra escandinava**Tipo:** Objeto

Absorbe 1 de daño y el portador obtiene +1 a la defensa.

Visión telescopica**Tipo:** Objeto

El portador obtiene +2 de rango.

Pipa de la paz**Tipo:** Trampa

Activar esta trampa impide que el portador pueda ser atacado durante el resto del turno.

El alcaucil vigoroso**Tipo:** objeto

El portador obtiene +1 a su ataque y +1 a su movimiento. Además, si también lleva la bandera, obtiene +2 de defensa.

El facón de Mandinga**Tipo:** objeto

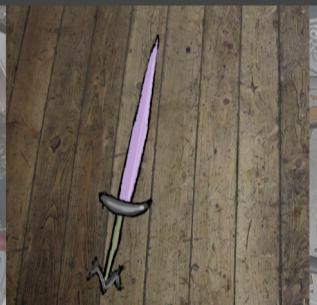
El portador infinge doble daño a demonios, vampiros, fantasmas y humanos. Si mata a una criatura de alguno de los tipos anteriores mencionados puede volver a moverse y atacar; si hace esto mas de dos veces en un turno... muere.

Espada de la calvicie**Tipo:** objeto

El portador obtiene +2 a su ataque y +1 al rango contra humanos.

Símbolo maligno**Tipo:** trampa/objeto

Cuando el portador deje el juego, el símbolo pasa a un atacante a tu elección; deja entonces de ser una trampa y se convierte en un objeto. Si el portador pasa su fase de ataque sin matar a otra criatura, muere automáticamente.

Espada +1**Tipo:** objeto

+1 Al ataque. Permite ignorar la absorcion de daño de las criaturas atacadas.

Armadura gótica**Tipo:** objeto

Fija el movimiento del portador en 1. Al matar a otra criatura puede ocupar el casillero en el que estaba. Absorbe 2 de daño.

Bandera**Bandera****Bandera****Bandera****Bandera****Bandera**