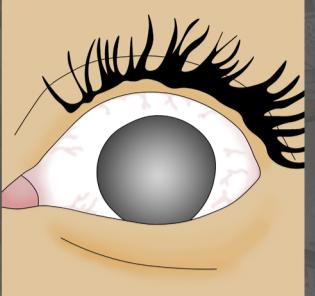
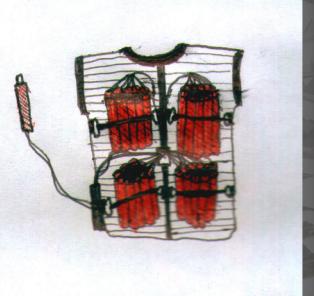
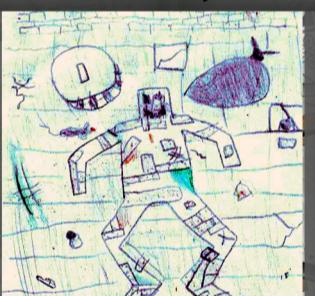
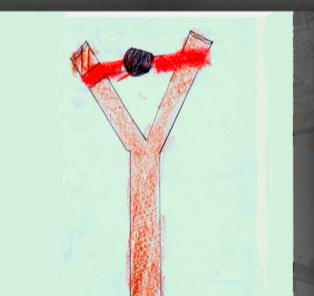


Ala delta	Ceguera	Chaleco palestino	Lanzallamas	Katana Hattori Hanzō
				
Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Trampa	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto
El portador puede volar, pero no llevar la bandera. Obtiene +1 de movimiento.	Se lo puedes anexar a humanos de tu oponente. El portador obtiene -1 de ataque y rango máximo 1.	Se activa cuando el portador deje el juego, podes causar 4 puntos de daño a todas las criatura en un rango de 1.	El portador obtiene +1 de ataque, +1 extra contra Ents e Insectos, y obtiene rango +1 (máximo 2).	El portador obtiene +2 de ataque.
Camuflaje	Escudo antimotines	Jetpack experimental	Bomba de humo	Granadas de gas lacrimógeno
				
Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Trampa	Tipo: Trampa	Tipo: Objeto
El portador solo puede ser atacado por no voladoras en rango 1.	El portador obtiene +1 de defensa, +1 adicional contra humanos.	Puedes activar esta carta en cualquier momento y mover al portador a una casilla libre en un radio de 3.	Activarla devuelve al portador a la mano.	El portador obtiene +1 de ataque. Cuando el portador deje el juego hace 1 punto de daño a toda criatura en rango 1.
Armadura ancestral	Armadura de hojalata	Armadura mecánica	Aliento a ajo	Gomera casera
				
Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto
El portador obtiene +1 de ataque, +1 de defensa, previene 2 de daño de tipo dragón.	El portador obtiene +1 de defensa, cuando deje el juego roba una carta objeto.	El portador obtiene +2 de ataque, +2 de defensa, ataca como si tuviera rango 2 y movimiento máximo de 2. Se considera de tipo mecánico.	Ningún humano, fantasma, demonio o vampiro se pueden acercar a rango 1 del portador.	El portador obtiene +1 de ataque y +1 de rango (máximo 2).
Escudo pinchudo	Espada de globos con helio	Espada reciclable	Garrote primitivo	Monociclo
				
Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto	Tipo: Objeto
El portador obtiene +2 de resistencia y los atacantes reciben 2 de daño.	El portador se puede mover y atacar como si volara.	El portador obtiene +1 de ataque, cuando deje el juego roba una carta de objeto.	El portador obtiene +1 de ataque y +2 extra de ataque contra tipo mecánico.	El portador obtiene +2 de movimiento (máximo 5)