

Ogro fisicoculturista

1 3 3 2 ✘ 1

Tipo: Ogro.

Cuando tenga que dejar el juego puedes desafiar a tu oponente a una pulseada, si le ganas o se niega roba una carta.

Gil trabajador

1 2 3 ✘ 1

Tipo: Humano.

Si cuando fuera a dejar el juego no controlas más humanos, puedes llevártelo a tu mano.

Grulla de papel inspiradora

0 1 4 ✘ 1

Tipo: Origami.

Vuela.
Obtiene +2 de ataque si el jugador anuncia el ataque en modo de verso o haiku. Si lo hace sin reírse roba una carta.

Heredero afortunado

1 2 3 ✘ 1

Tipo: Humano.

Cuando entre en juego roba dos cartas objeto y anexaselas.

Hippie asustadiza

1 1 4 ✘ 1

Tipo: Humano.

Cuando reciba más de 2 de daño puedes devolverla a tu mano junto con todos los objetos anexados, incluyendo la bandera.

Niña exploradora ninja

2 1 3 ✘ 2

Tipo: Humano.

No puede llevar la bandera.

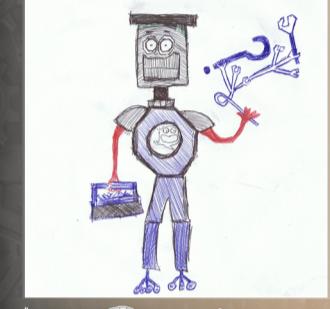
Previene todo daño mayor a 2.

Ninja deshonrado

2 2 3 ✘ 1

Tipo: Humano.

No puede llevar la bandera.
Después de enviar al cementerio a una criatura se puede volver a mover.

Mecánico cabeza de tuerca

2 2 3 ✘ 1

Tipo: Humano

mecánico.

Obtiene +2 contra de ataque contra criaturas mecánicas.

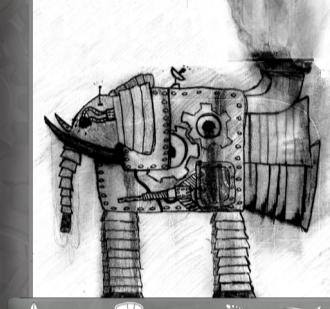
Mantis comehombres

2 3 3 ✘ 1

Tipo: Insecto.

Vuela, puede ser atacada como si no volara.

Obtiene +2 ataque contra humanos.

Mamut blindado

4 7 1 ✘ 1

Tipo: Mecánico.

Al enviar a una criatura al cementerio puede ocupar su lugar si este queda libre.

Ent espinoso

1 3 5 1 ✘ 1

Tipo: Ent.

Puede atacar voladoras.

Las criaturas que lo ataquen reciben 2 puntos de daño.

Esfinge enigmática

3 4 2 ✘ 1

Tipo: Esfinge.

Cuando deja el juego puedes plantearle un acertijo a tu oponente, si no acierta robas 3 cartas.

Estadista apostador

1 2 3 ✘ 1

Tipo: Humano.

Cuando deje el juego puedes decir un número y un atributo, da vuelta la carta superior del mazo de criaturas, si el valor del atributo es el número que dijiste ponla en tu mano, si no mezclala en el mazo.

El inimputable

2 2 3 ✘ 2

Tipo: Humano.

Cuando ataque a una criatura no se activan habilidades, objetos o trampas que porte el enemigo.

Gigante con honda

4 4 2 ✘ 2

Tipo: Gigante.

Obtiene +1 de ataque contra criaturas voladoras.

Dragón infernal

14 5 3 ✘ 2

Tipo: Dragón.

Vuela.

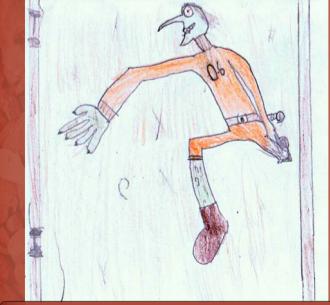
Cuando ataca a una criatura hace 1 de daño a TODAS las celdas vecinas a ella.

Duende de la buena pipa

1 1 3 ✘ 1

Tipo: Duende.

En lugar de atacar puedes anexarle a un dragón vecino. Ahora lo controlas vos.
Cuando este deje el juego devuelve al duende a tu mano.

Duende escurridizo

1 1 4 ✘ 1

Tipo: Duende.

No puede ser atacado por criaturas con movilidad menor a 3.
Al final de la fase de movimiento de tus enemigos se puede mover una casilla.

Fantasma melancólico

10 2 3 ✘ 1

Tipo: Fantasma.

Puedes moverte a una casilla ocupada por una unidad enemiga, ahora la controlas vos, no se puede mover este turno. Destruye al fantasma.

Ent biodegradador

15 6 1 ✘ 1

Tipo: Ent.

Puede atacar criaturas voladoras.

Cuando envíe una criatura al cementerio roba una carta.