

Nunchakus

Tipo: Objeto

El portador obtiene +1 de ataque y puede comenzar un ataque adicional por turno.

Remachador neumático

Tipo: Objeto

El portador obtiene +2 de ataque contra mecánicas, y -1 de movimiento. Las mecánicas aliadas en rango 1 obtienen +2 de resistencia.

Rifle de francotirador

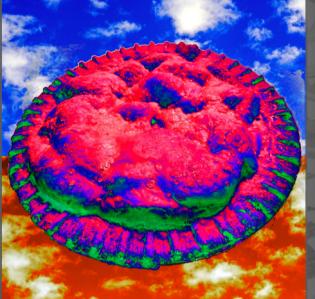
Tipo: Objeto

El portador obtiene +2 de ataque y +2 al rango de ataque con máximo de 4.

Seguro de vida

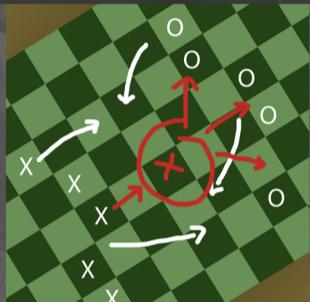
Tipo: Trampa

Se activa cuando el portador de esta carta deje el juego, podés robar 2 cartas.

Tarta mágica

Tipo: Trampa

Activarla hace que el portador pueda volar hasta el final del turno.

Posición estratégica

Tipo: Objeto

El portador obtiene +3 de rango (máximo 5).

No se puede mover.

Oportunismo voraz

Tipo: Trampa

Se activa cuando es atacado por una criatura a distancia 1. Elegí una carta de la mano de tu contrincante y incorporala a la tuya.

Toma de aikido

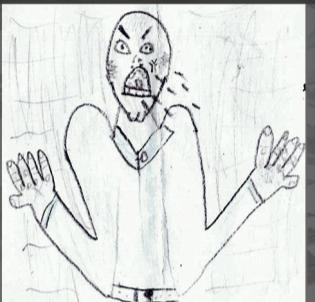
Tipo: Trampa

Cuando el portador de esta carta sea atacado, podés activarla. Previene todo el daño e intercambia posición con un atacante.

Osde 310

Tipo: Objeto

Absorbe 2 puntos de daño.

Orsai

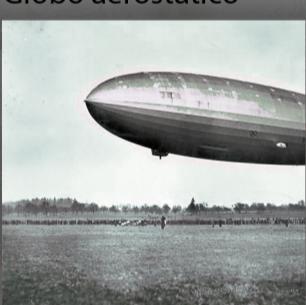
Tipo: Trampa

Cuando el portador deje el juego, podés bajar una criatura en la posición liberada.

Lanza de guerra

Tipo: Objeto

El portador obtiene +1 de ataque y +1 de defensa. Además, si porta la bandera obtiene +1 de movimiento (máximo 5).

Globo aerostático

Tipo: Objeto

El portador puede volar pero no llevar la bandera. Se mueve a velocidad 3 y obtiene -1 a la defensa.

BW-40

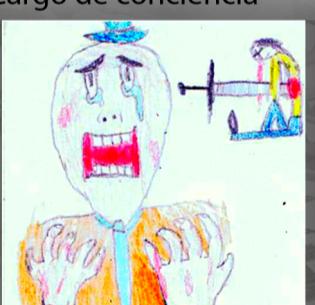
Tipo: Objeto

Si el portador es de tipo mecánico obtiene +2 de movimiento.

Esteroides

Tipo: Objeto

El portador obtiene +2 al ataque -1 a la defensa +1 al movimiento

Cargo de conciencia

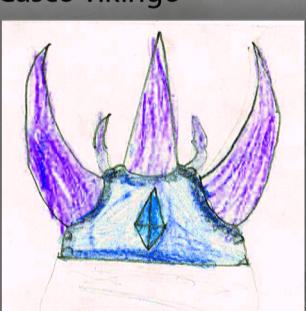
Tipo: Trampa

Cuando el portador de esta carta muera por un ataque, controlas a uno de los atacantes.

Hacha nórdica

Tipo: Objeto

El portador obtiene +1 de ataque y +1 extra contra tipo Ent y Gigantes.

Casco vikingo

Tipo: Objeto

El portador obtiene +1 de defensa y cada vez que mate a una criatura, roba una carta objeto.

Autopsia milagrosa

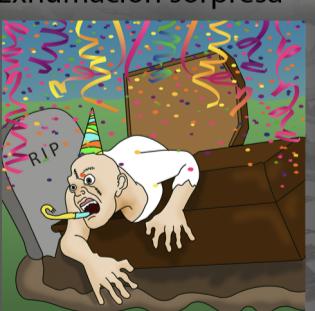
Tipo: Trampa

Cuando el portador de esta carta fuera a ir al cementerio, no lo hace.

Camuflaje

Tipo: Objeto

El portador no puede ser atacado por voladoras ni a mas de un casillero de distancia.

Exhumación sorpresa

Tipo: Trampa

Cuando el portador de esta carta deje el juego, podés poner en su lugar la última criatura que haya ido al cementerio.