| Granadas de gas lacrimogeno  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque contra humanos, cuando el portador fuera a dejar el juego hace 1 punto de daño a todo humano en rango 1. | Escudo antimotines  Objeto  el portador obtiene +1 de defensa, +1 adicional contra humanos. | Nunchakus  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque y puede comenzar un ataque adicional por turno | Gomera casera  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque y +1 al rango de ataque con un maximo de 2. |
| --- | --- | --- | --- |
| Armadura de hojalata  Objeto  el portador obtiene +1 de defensa, cuando este objeto deje el juego roba una carta de objeto | Espada reciclable  Objeto  el portado obtiene +1 de ataque, cuando esta carta deje el juego roba una carta de objeto | Hacha Nordica  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque y +1 extra contra tipo Ent y Gigantes. | Casco VIkingo  Objeto  el portador obtiene +1 de defensa, cada vez que salga victorioso de un combate roba una carta |
| Sueter de lana de cabra nordica  Objeto  previene 1 puntos de todo daño | Espada de globos  Objeto  el portador puede iniciar combates con criaturas voladoras | Vision telescopica  Objeto  el portador obtiene +1 al rango de ataque con un maximo de 4. | Lanza llamas  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque, +1 de ataque contra Ents e Insectos, y obtiene rango +1 siempre que este no supere 2. |
| Armadura Ancestral  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque, +1 de defensa, previene 2 de daño de tipo dragon. | Lanza de guerra  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque, +1 de defensa. Si porta la bandera +1 de movimiento con maximo 4. | Katana Hatori-Hanso  Objeto  el portador obtiene +3 de ataque | Remachador neumatico  Objeto  el portador obtiene +2 de ataque contra maquinas, y -1 de movimiento.. |

| Rifle de francotirador  Objeto  el portador obtiene +2 de ataque y +2 al rango de ataque con maximo de 4, | Armadura mecanica  Objeto  el portador obtine +2 de ataque, +2 de defensa, se acata como si tuviera rango 2 y movimiento maximo de 2. La criatura puede considerarse de tipo mecanico | Ala delta  Objeto  el portador puede volar, pero no llevar la bandera. | Globo aerostatico  Objeto  el portador puede volar, pero no llevar la bandera. Se mueve a velocidad 3 y obtienen -1 de defensa. |
| --- | --- | --- | --- |
| BW40  Objeto  Pueden llevarlo criaturas mecanicas. Si el portador es de tipo obtiene mecanico +1 de movimiento. (maximo 5) | Camuflaje  Objeto  Solo puede ser atacado por criaturas no voladoras en rango 1 | Garrote primitivo  Objeto  el portador obtiene +1 de ataque, y + 2 extra de ataque contra tipo máquina | Aliento a ajo  Objeto  el portador obtiene +2 de ataque contra demonios,vampiros y fantasmas. |
| Osde 310  Objeto  Previene 2 puntos de todo daño | Esteroides  Objeto  El portador obtine +2/-1 | Monociclo  Objeto  el portador obtiene +2 de movimiento (maximo 5) | Oportunismo Voraz  Trampa  Se activa cuando es atacado por una criatura a distancia 1. Elegi una carta al azar de la mano de tu contrincarte y incorporarla a la tuya. |
| Chaleco palestino  Trampa  se activa cuando el portador deje el juego puedes causar 4 puntos de daño a todas las criatura en un rango de 1 | Orsai  Trampa  se activa cuando el portador deje el juego puedes jugar una carta de humano de tu mano el la posicion liberada. | Seguro de vida  Trampa  se activa cuando el portador deje el juego, puedes robar 2 cartas. | Bomba de humo  Trampa Activarla devuelve al portador a la mano.// |

| Pipa de la paz Trampa Activarla previene el combate. | Oxidacion Trampa  se activa cuando el portador deje el juego, destruye los atacantes mecanicos. | Exumacion sorpresa  Trampa  se activa cuando el portador de esta carta deje el juego puedes poner en su lugar la anterior criatura que alla dejado el juego. | Autopsia Milagrosa  Trampa  se activa cuando el portador de esta carta tenga que dejar el juego, no lo hace. |
| --- | --- | --- | --- |
| Toma de aikido  Trampa cuando el portador de esta carta sea atacado, puedes activar esta carta. Previene todo el daño en el combate e intercambian posiciones ambas criaturas. | Cargo de conciencia  Trampa  se activa cuando el portador de esta carta deje el juego, anexa esta carta a su criatura atacante. Ahora esta bajo tu control. | EMP  Trampa  se activa cuando el portador de esta carta deje el juego, puedes destruir todas las cartas objeto y criaturas mecanicas en rango 3. | Tarta magica Trampa  al principio del turno de movimiento puedes activar esta carta, el portador vuela hasta el final del turno. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |