



Oposición...

“Cuando conocí a Darr me dijo que había una vacuna hecha con su propia sangre. Fue a la aldea a salvar a los poseídos, pero su apetito obtuvo lo mejor de él...y dejó un vial por el camino...”

Cuando el acto alcance su valor máximo, el último jugador que haya gastado la pista obtendrá la **Sangre de Darr** y la pondrá en su mano.

Cada Pista que se gaste en adelante, permitirá curarse 1 Daño y 1 Horror

El acto solo avanza si derrotas a Karr'kh

5

