

3

# CASTIGADOR PSIQUICO



1-2  
ALCANCE

7

PODER

4

VEL

4

GUARDIA



Antes: Acércate 2.

⊗ Critico, Impacto: **+2 Poder** y gana  
Iniciativa (empiezas el siguiente turno)

Despues: Avanza 2.

## TELETRANSPORTE



Mueve hasta 5.