

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.