



Callo

Preparado. Permanente.
Puedes descartar a Callo para
ganar **3**, menos **1** por cada
humano en tu zona de juego.





Noche

Preparado. Permanente.
Puedes descartar a Noche para
ganar **3**, menos **1** por cada
humano en tu zona de juego.





Lupo

Preparado. Permanente.
Puedes robar 2 cartas. Si lo haces,
obtienes **-1** y descartas a Lupo.





Farkas

Preparado. Permanente.

Puedes robar 2 cartas. Si lo haces, obtienes **-1** y descartas a Farkas.

