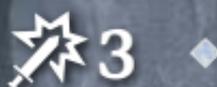


1

Paso de sombra



Este movimiento debe terminar
en un hexágono con



✦ 2 //

19

// ✦ 2



Pon 1 en el hexágono
que estás ocupando.



2

Espíritus inquietos



Si estás ocupando un hexágono con , puedes retirarla:

+3 , 

 2

20

 2

Mueve 1  hasta 4  hexágonos.

Si la  movida está en el mismo hexágono que un enemigo, ese enemigo sufre  3, retira la  y obtén .