

Híbrido lupino

3

4

1

Criatura • Monstruo • Mutado • Élite

Aparición – Campo exterior (este).

Represalia. Errante (La granja).

Obligado – Después de que el Híbrido lupino ataque: Cúrale 1 punto de daño.

... extrañamente, no aullaban. Se reían.

—Dra. Rosa Marquez, *Estudio de Miskatonic*, 1926



ENEMIGO



Híbrido lupino

3

4

1

Criatura • Monstruo • Mutado • Élite

Aparición – Campo exterior (sur).

Represalia. Errante (La granja).

Obligado – Después de que el Híbrido lupino ataque: Cúrale 1 punto de daño.

... extrañamente, no aullaban. Se reían.

—Dra. Rosa Marquez, *Estudio de Miskatonic*, 1926



ENEMIGO



Híbrido equino

2

3

2

Criatura • Monstruo • Mutado

Aparición – Campo exterior (este).

Errante (La granja).

El Híbrido equino ignora trampas.

Obligado – Cuando el Híbrido equino fuese a recibir cualquier cantidad de daño: Reduce esa cantidad a 1.



ENEMIGO





Híbrido equino

2

3

2

Criatura • Monstruo • Mutado

Aparición – Campo exterior (oeste).

Errante (La granja).

El Híbrido equino ignora trampas.

Obligado – Cuando el Híbrido equino fuese a recibir cualquier cantidad de daño: Reduce esa cantidad a 1.



ENEMIGO



