



OBJETO



Selecciona una pista en juego. Esa carta otorga un punto de prueba menos.



OBJETO



Descarta una pista de Objeto en juego.

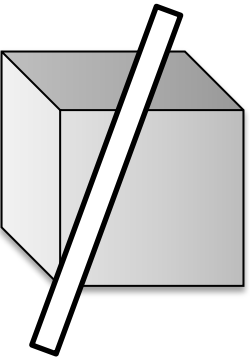


OBJETO



Revela una carta de otro jugador. Si es una pista debe jugarla y recuperar una carta del descarte a tu elección.

TESTIGO



No se pueden jugar mas pistas de Objeto.



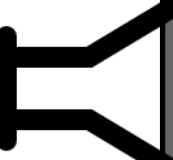
OBJETO



Roba una carta.
Coloca una carta de tu mano en el fondo del mazo.



OBJETO



Cambia una carta en tu mano por una carta al azar de otro jugador.

TESTIGO



No se pueden jugar mas pistas de Nación.

FACCIÓN



Evita que Arabia sea culpable.



OBJETO



Selecciona una pista en juego. Esa carta otorga un punto de prueba menos.



OBJETO



Descarta una pista de Objeto en juego.



OBJETO



Revela una carta de otro jugador. Si es una pista debe jugarla y recuperar una carta del descarte a tu elección.

FACCIÓN





Evita que La Unión sea culpable.



OBJETO



Roba una carta.
Coloca una carta de tu mano en el fondo del mazo.



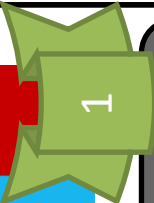
OBJETO



Cambia una carta en tu mano por una carta al azar de otro jugador.

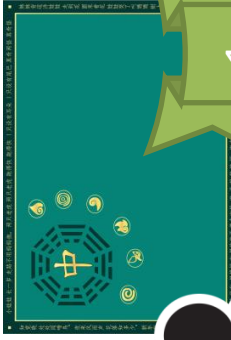
FACCIÓN





Evita que Los Clanes sean culpables.

FACCIÓN





Evita que El Protectorado sea culpable.

FACCIÓN





Evita que La Iglesia sea culpable.

2

NACIÓN

Tus cartas no pueden ser afectadas por efectos de cartas de pista de otros jugadores hasta tu próximo turno.

2

NACIÓN

Selecciona una pista en juego. Esa carta otorga un punto de prueba adicional.

2

NACIÓN

Si esta carta es descartada desde la mano o desde el juego descarta una pista de Nación.

-1

MALUS

2

NACIÓN

Selecciona una carta al azar en la mano de otro jugador. Coloca esa carta en el fondo del mazo y dale a ese jugador una carta de tu mano. Roba una carta.

2

NACIÓN

Recupera una pista del descarte. Descarta una carta de tu mano.

-1

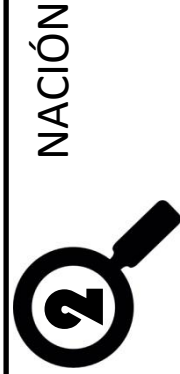
MALUS

+1

BONUS

+1

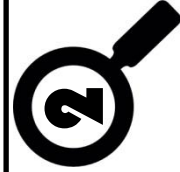
BONUS



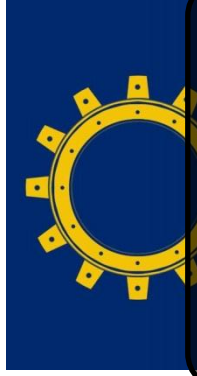
NACIÓN



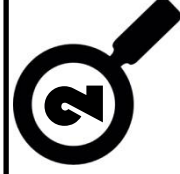
Tus cartas no pueden ser afectadas por efectos de cartas de pista de otros jugadores hasta tu próximo turno.



NACIÓN



Selecciona una pista en juego. Esa carta otorga un punto de prueba adicional.



NACIÓN



Si esta carta es descartada desde la mano o desde el juego descarta una pista de Nación.

PROTECCIÓN

Tus cartas no pueden ser afectadas por efectos de cartas de pista de otros jugadores.
Descarta esta carta al comenzar tu turno.



NACIÓN



Selecciona una carta al azar en la mano de otro jugador. Coloca esa carta en el fondo del mazo y dale a ese jugador una carta de tu mano. Roba una carta.



NACIÓN



Recupera una pista del descarte.
Descarta una carta de tu mano.

PROTECCIÓN

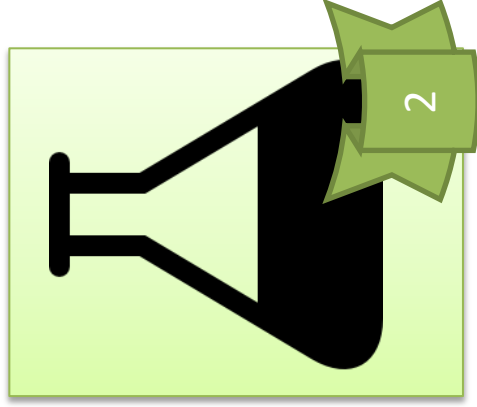
Tus cartas no pueden ser afectadas por efectos de cartas de pista de otros jugadores.
Descarta esta carta al comenzar tu turno.

MISIÓN



2

MISIÓN



2

MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN

