

EAU



Lorsqu'une Peluche entre sur une case d'eau, attribuez-lui 1 carte Condition Trempée.

Lorsqu'elle se déplace d'une case non-eau vers une case d'eau, une Peluche doit immédiatement mettre fin à son déplacement.

Défaussez 1 dé d'attribut pour vous déplacer d'une case d'eau vers une autre case d'eau.