



TRAHITRISE

Hystérie Collective

Risque.

Péril.

Révélation – Soit vous devez subir 2 dégâts, soit vous devez prendre toutes les cartes Carnavalier Masqué, les mélanger de manière à ce que les investigateurs ne puissent déterminer qui est qui, et en placer 1 dans chaque lieu, en commençant par le lieu suivant dans le sens horaire par rapport à vous (face Carnavalier Masqué visible).



TRAHITRISE

Hystérie Collective

Risque.

Péril.

Révélation – Soit vous devez subir 2 dégâts, soit vous devez prendre toutes les cartes Carnavalier Masqué, les mélanger de manière à ce que les investigateurs ne puissent déterminer qui est qui, et en placer 1 dans chaque lieu, en commençant par le lieu suivant dans le sens horaire par rapport à vous (face Carnavalier Masqué visible).



TRAHITRISE

Hystérie Collective

Risque.

Péril.

Révélation – Soit vous devez subir 2 dégâts, soit vous devez prendre toutes les cartes Carnavalier Masqué, les mélanger de manière à ce que les investigateurs ne puissent déterminer qui est qui, et en placer 1 dans chaque lieu, en commençant par le lieu suivant dans le sens horaire par rapport à vous (face Carnavalier Masqué visible).



Perdu dans Venise

Bévue.

Péril.

Révélation – Soit vous devez subir 2 horreurs, soit vous devez vous déplacer vers le lieu en face de vous.

Mais comment êtes-vous arrivé là ?



TRAHITRISE

Perdu dans Venise

Bévue.

Péril.

Révélation – Soit vous devez subir 2 horreurs, soit vous devez vous déplacer vers le lieu en face de vous.

Mais comment êtes-vous arrivé là ?



TRAHISE

Perdu dans Venise

Bévue.

Péril.


Révélation – Soit vous devez subir 2 horreurs, soit vous devez vous déplacer vers le lieu en face de vous.

Mais comment êtes-vous arrivé là ?



Enlèvement

Manigance.


Révélation – Effectuez un test de  (3). En cas d'échec, soit vous devez perdre toutes vos ressources, soit vous devez choisir et défausser un soutien **Allié** que vous contrôlez.

Lorsque les participants sortent pour faire la fête, eux sortent pour se nourrir.



Enlèvement

Manigance.

Révélation – Effectuez un test de  (3). En cas d'échec, soit vous devez perdre toutes vos ressources, soit vous devez choisir et défausser un soutien **Allié** que vous contrôlez.

Lorsque les participants sortent pour faire la fête, eux sortent pour se nourrir.




TRAITRISE

Miasme Âcre

Risque.

Révélation – Attachez cette carte au lieu sans Miasme Âcre le plus proche dans le sens horaire.

Forcé – Après qu'un investigateur est entré dans le lieu attaché, il effectue un test de  (2). En cas d'échec, soit cet investigateur doit subir 1 dégât et 1 horreur, soit il doit résoudre le mot-clé Chasseur de chaque ennemi en jeu.




TRÂITRISE

Miasme Âcre

Risque.

Révélation – Attachez cette carte au lieu sans Miasme Âcre le plus proche dans le sens horaire.

Forcé – Après qu'un investigateur est entré dans le lieu attaché, il effectue un test de  (2). En cas d'échec, soit cet investigateur doit subir 1 dégât et 1 horreur, soit il doit résoudre le mot-clé Chasseur de chaque ennemi en jeu.