



TRAHITRISE

Restes Pourrissants

Terreur.

Révélation – Effectuez un test de 🧠 (3). En cas d'échec, subissez 1 horreur pour chaque point manquant.

L'étalage répugnant de ce carnage vous donne des haut-le-cœur. Heureusement qu'il ne s'agit pas de vous.





TRAHITRISE

Restes Pourrissants

Terreur.

Révélation – Effectuez un test de 🧠 (3). En cas d'échec, subissez 1 horreur pour chaque point manquant.

L'étalage répugnant de ce carnage vous donne des haut-le-cœur. Heureusement qu'il ne s'agit pas de vous.





TRAHITRISE

Restes Pourrissants

Terreur.

Révélation – Effectuez un test de 🧠 (3). En cas d'échec, subissez 1 horreur pour chaque point manquant.

L'étalage répugnant de ce carnage vous donne des haut-le-cœur. Heureusement qu'il ne s'agit pas de vous.





Paralysé par la Peur

Terreur.

Révélation – Mettez Paralysé par la Peur en jeu dans votre zone de menace.

La première fois que vous effectuez l'une des actions suivantes à chaque round (se déplacer, combattre ou échapper à), cela coûte 1 action supplémentaire.

Forcé – À la fin de votre tour : effectuez un test de  (3). En cas de réussite, défaissez Paralysé par la Peur.





Paralysé par la Peur

Terreur.

Révélation – Mettez Paralysé par la Peur en jeu dans votre zone de menace.

La première fois que vous effectuez l'une des actions suivantes à chaque round (se déplacer, combattre ou échapper à), cela coûte 1 action supplémentaire.

Forcé – À la fin de votre tour : effectuez un test de  (3). En cas de réussite, défaissez Paralysé par la Peur.





TRAHITRISE

Voix Dissonantes

Terreur.

Révélation – Mettez Voix Dissonantes en jeu dans votre zone de menace.

Vous ne pouvez pas jouer de cartes Soutien ou Événement.

Forcé – À la fin du round : défaussez Voix Dissonantes.





Voix Dissonantes

Terreur.

Révélation – Mettez Voix Dissonantes en jeu dans votre zone de menace.

Vous ne pouvez pas jouer de cartes Soutien ou Événement.

Forcé – À la fin du round : défaussez Voix Dissonantes.

