



**4 / 3 PTS**



Ce Monstre dispose d'une action supplémentaire.

**4 / 3 PTS**



Ce Monstre dispose d'une Réussite automatique à chaque lancer de dés de Combat.

**3 / 2 PTS**



Ce Monstre lance toujours un dé supplémentaire.

**3 / 2 PTS**



Ce Monstre peut ignorer le pouvoir des Victimes.

**2 / 1 PTS**



Ce Monstre dispose d'un dé de Fouille supplémentaire.

**2 / 1 PTS**



Ce Monstre dispose d'un dé de Combat supplémentaire.

**2 / 1 PTS**



Vous pouvez consulter l'intégralité du paquet de cartes de la pièce de votre choix. Défaussez ensuite cette carte.

**3 / 2 PTS**



Ce Monstre annule un dé de Riposte lors des Combats.

**5 / 4 PTS**



Chaque Monstre de cette famille dispose d'une action supplémentaire.



**3 / 2 PTS**



Chaque Monstre de cette famille peut relancer un Échec par jet de dés.



**2 / 1 PTS**



Chaque Monstre de cette famille dispose d'un mouvement supplémentaire.



**2 / 1 PTS**



Chaque Monstre de cette famille peut ignorer les effets des Événements Nocturnes.



**2 / 1 PTS**



Votre main peut accueillir jusqu'à 9 cartes.



**2 / 1 PTS**



Chaque Monstre de cette famille peut Jeter un coup d'œil gratuitement une fois par tour et révéler deux cartes au lieu d'une.

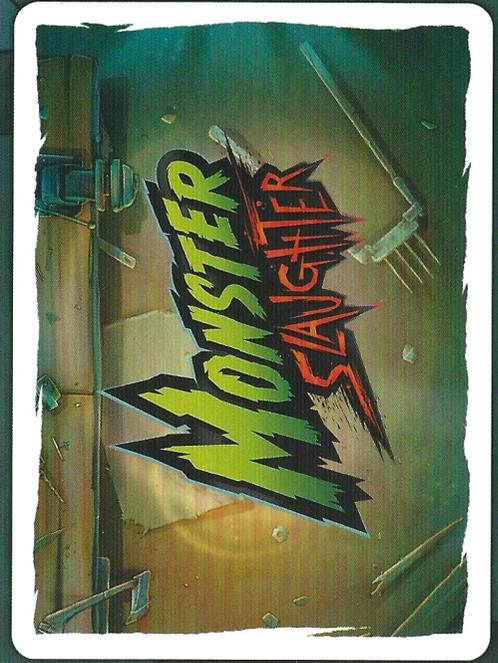


**2 / 1 PTS**

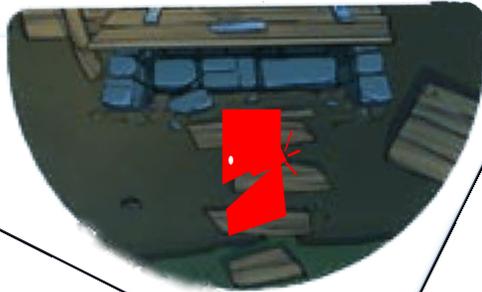


Aucun Monstre de cette famille ne peut plus être expulsé.



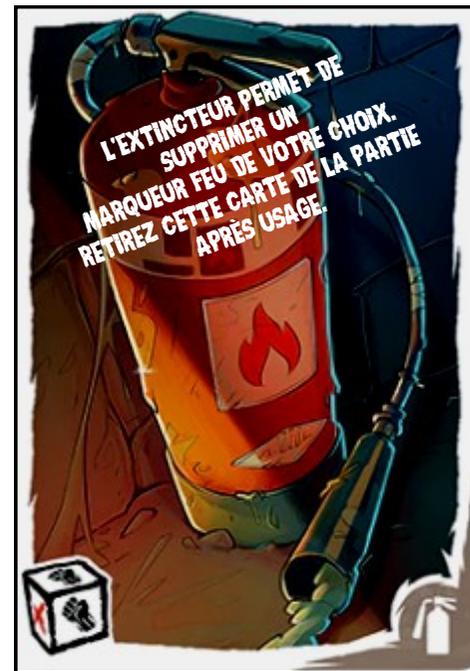


LA CAVE







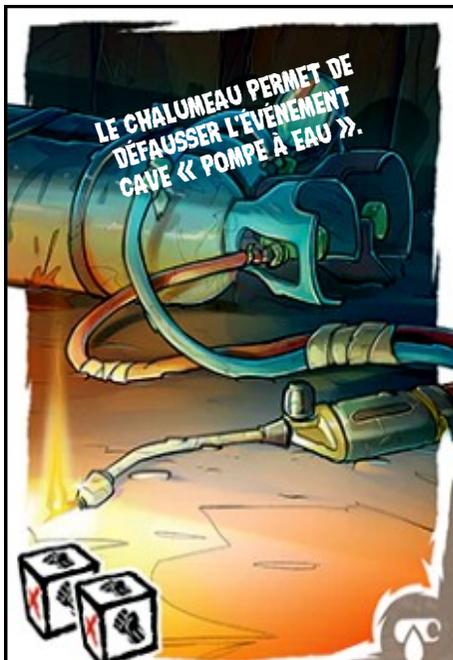


**RIEN ICI**

Défaussez immédiatement cette carte et gagnez une action supplémentaire pour le tour en cours.



CHAMPIGNONS HALLUCINOÈNES...  
LANCEZ UN DÉ D'ATTAQUE, EN PLUS  
DU DÉ DE RÉACTION.  
EN CAS DE SUCCÈS, LE MONSTRE  
CIBLÉ PERD 3 POINTS DE VICTOIRE..



LE CHALUMEAU PERMET DE  
DÉFAUSSER L'ÉVÈNEMENT  
CAVÉ « POMPE À EAU ».



## OBSTINÉ

Ignorez les effets de l'Événement de la Cave actuel.



## QUEL TRIP !

A jouer avant de réaliser une action d'Épouvante. Si vous obtenez un succès, votre victime tombe, s'évanouit et reste dans la pièce. Vous gagnez un dé supplémentaire à votre prochaine attaque.



## INSTINCT MATERNEL

Déplacez immédiatement votre Mère d'une zone en la rapprochant de votre Enfant, en ignorant les portes et barricades. Cette carte ne peut être jouée que durant le tour de votre monstre Enfant.



## WÉÉÉ, JACK !!!

Le Monstre actif gagne une action d'Épouvante gratuite contre une victime située dans une pièce adjacente.



## TOURELLE !



Placez le jeton Tourelle dans la zone de jeu. La Tourelle dispose de 3 points de vie (symbolisés par 3 jetons Steak). Au début de chaque tour, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres présents dans la zone et les expulse. Pour venir à bout de la Tourelle, un joueur doit effectuer une action de Combat et réduire ses points de vie à zéro.



## INSTINCT MATERNEL

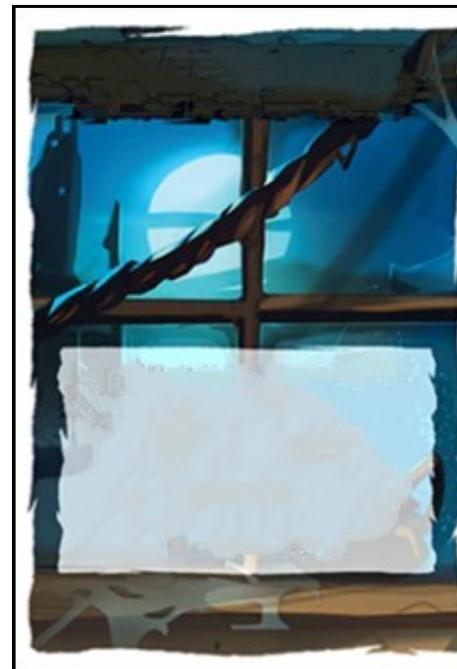
Déplacez immédiatement votre Mère d'une zone en la rapprochant de votre Enfant, en ignorant les portes et barricades. Cette carte ne peut être jouée que durant le tour de votre monstre Enfant.



## WÉÉÉ, JACK !!!

Le Monstre actif gagne une action d'Épouvante gratuite contre une victime située dans une pièce adjacente.





## RADIO

Toutes les victimes peuvent tenter d'utiliser la radio pour appeler de l'aide. Pour effectuer ceci, chaque joueur lance un dé de Réaction au début de leur tour. Si c'est un succès, ajoutez une carte visiteur surprise sur une pioche et défaussez cette carte.



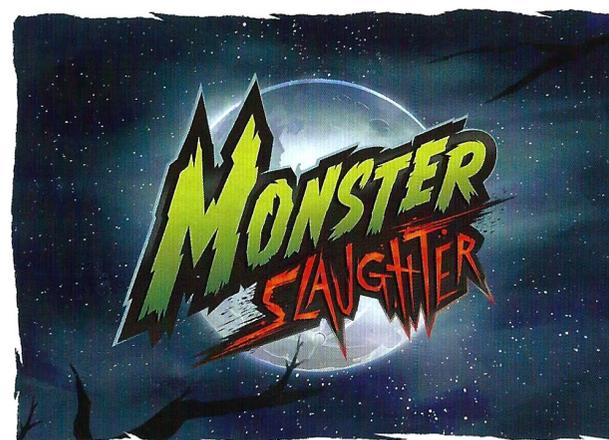
## UNE TRAPPE !

Les Invités ont découvert une trappe sous le tapis du Salon ! Placez le marqueur Échelle dans la Cave. Les Invités et Invités Surprise peuvent désormais passer du Salon à la Cave et inversement pour un point de mouvement.



## FUITE DE GAZ TOXIQUE !

Les barils stockés à la Cave laissent s'échapper un gaz mortel ! Videz immédiatement la Cave de tous ses occupants, Monstres et Invités compris.



## PRIS DANS LE FILET

Un filet tombe du plafond!  
Votre recherche prend fin...  
Lancez un dé de Réaction...  
En cas d'échec,  
votre tour est fini...



## PIÈGE !

Un piège vient de se refermer sur  
votre personnage, vous blessant  
sérieusement.

Vous êtes immobilisé  
pour un tour et vous ne pouvez  
pas attaquer.

Lancez 2 dés de Réaction...

Toute réussite vous oblige à vous  
débarrasser d'un steak à ce tour...



## GROSSE BAFFE !

Une victime convoitée vous  
attaque par surprise!  
Vous finissez votre tour...  
Lancez 3 dés de Réaction.  
Toute réussite vous  
fait perdre un steak.



## ENTRAVE !

Un piège vient de se refermer sur  
votre personnage, vous blessant  
sérieusement.

Vous êtes entravé et  
vous perdez une action.

Lancez 2 dés de Réaction...

Toute réussite vous oblige à  
perdre une action supplémentaire  
à ce tour. Posez un jeton Entrave  
correspondant dans cette pièce.

Il y restera tout le reste de la  
partie...



**GROSSE BAFFE !**



Une victime convoitée vous attaque par surprise!  
 Vous finissez votre tour...  
 Lancez 3 dés de Réaction.  
 Toute réussite vous fait perdre un steak.





**PRIS DANS LE FILET**



Un filet tombe du plafond!  
 Votre recherche prend fin...  
 Lancez un dé de Réaction...  
 En cas d'échec,  
 votre tour est fini...





**ENORME BAFFE !**



Une victime convoitée vous attaque par surprise!  
 Vous finissez votre tour...  
 Vous êtes éjecté de la Cabane.  
 Lancez 3 dés de Réaction.  
 Toute réussite vous déplace d'autant de zones.





**ENTRAVE !**



Un piège vient de se refermer sur votre personnage, vous blessant sérieusement.  
 Vous êtes entravé et vous perdez une action.  
 Lancez 2 dés de Réaction...  
 Toute réussite vous oblige à perdre 2 actions supplémentaires à ce tour. Posez un jeton Entrave correspondant dans cette pièce.  
 Il y restera tout le reste de la partie...

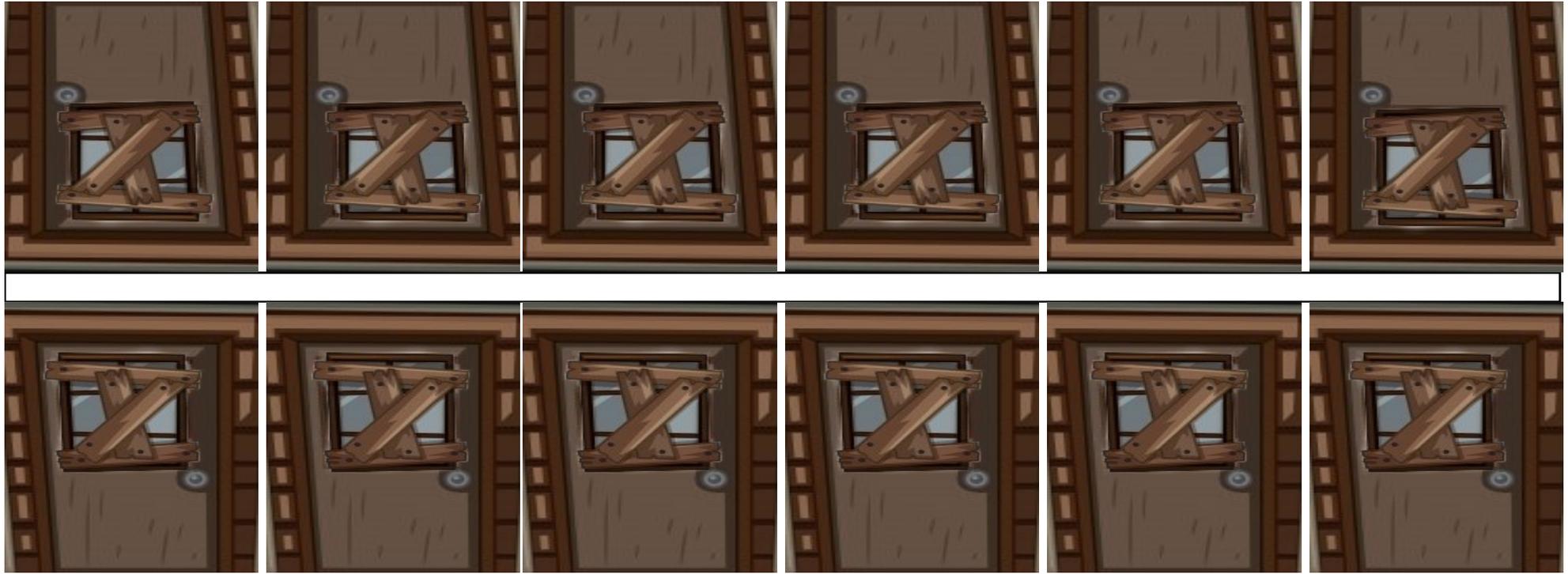
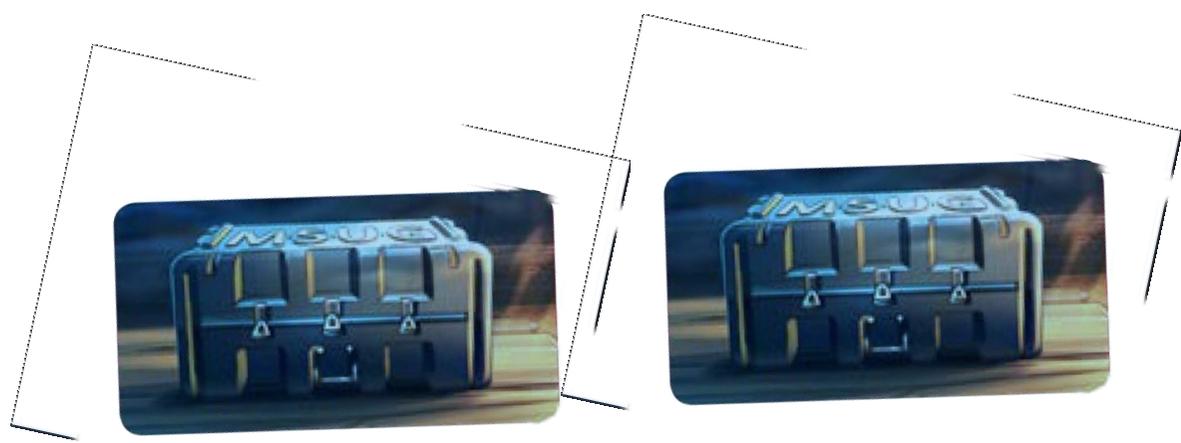












## TOURELLE !



Placez le jeton Tourelle dans la zone de jeu. la Tourelle dispose de 3 points de vie (symbolisés par 3 jetons Steak). Au début de chaque tour, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres dans la zone et les expulse. Un joueur doit effectuer une action de Combat pour tenter de réduire ses points de vie à zéro.

Lorsque cette carte est révélée, posez le jeton Tourelle, dans la zone où vous êtes situé.



## EN FAMILLE !

Ajoutez 1 dé à votre jet par membre de votre famille présent dans la zone.



## DÉGAGE D'ICI !

Expulse de votre zone le Monstre de votre choix. Si plusieurs possibilités s'offrent à vous, vous choisissez également la zone d'arrivée.



## OBSTINÉ !

Ignorez les effets de l'Événement actuel de la Cave.



