

CARTES CAVE

TOURELLE !



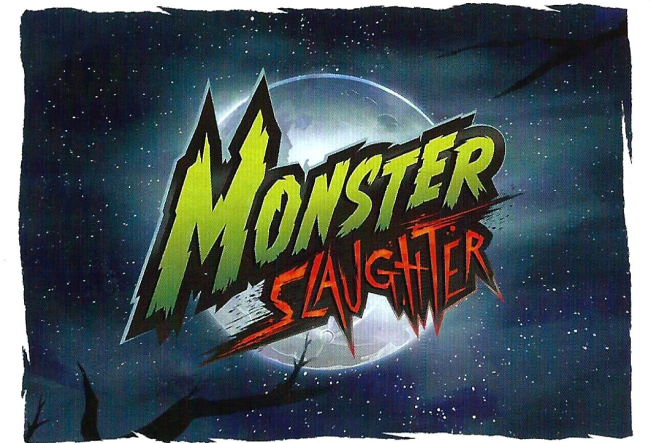
Placez le jeton Tourelle dans la zone de jeu. la Tourelle dispose de 10 points de vie (symbolisés par des jetons Steak). Au début de chaque tour, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres dans la zone et les expulse. Un joueur doit effectuer une action de Combat pour tenter de réduire ses points de vie à zéro.

Carte «Bonus piège» à jouer obligatoirement et immédiatement !



TENPÊTE

Le vent s'engouffre dans la Cabane ! Retirez toutes les portes de la Cabane (hors Barricades et porte de la Cave). Les Monstres présents dans la Cabane doivent immédiatement lancer un dé de Monstre et obtenir une Réussite pour ne pas être expulsés de leur pièce. Les Victimes présentes dans la Cave se cachent immédiatement.



POMPE A EAU DÉFAILLANTE !

La Cave est inondée et se remplit d'eau ! Tout Invité présent dans cette zone à la fin du tour perd 1 point de vie. Aucun Monstre ne remporte de points de victoire pour cette blessure. Les Monstres présents dans la Cave ne peuvent pas jouer plus de 2 actions, ce tour-ci, actions bonus incluses, même s'ils sortent de la Cave.



CARTES BASSIN

CACHE CACHE !

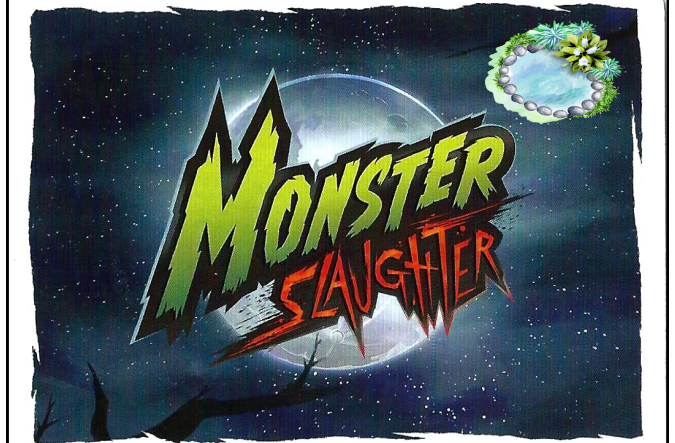
Rebattuez 3 pioches de la Cabane.
Si une Victime est actuellement découverte dans une zone, elle se cache immédiatement dans une de ces 3 pioches. Vous ne pouvez pas mettre 2 Invités dans la même pioche.



BOIT LA TASSE !

Jetez 3 dés de Réaction. Pour chaque succès obtenu, une Victime se sauve vers le Bassin et se cache. Mêlez sa carte avec les autres cartes de la pioche Bassin.

Jetez ensuite 3 dés de combat. Pour chaque succès obtenu, un Invité qui s'est sauvé vers le bassin, tombe dedans et perd un point de vie. S'il meurt, chaque joueur découvre aux autres joueurs, le jeton Invité de sa nécrologie.



GRENOUILLES VENIMEUSES !

Le bassin est infesté de crapauds venimeux. Chaque Monstre présent dans la zone du Bassin jette 2 dés de réactions. En cas de succès, chaque Monstre perd 2 points de steak. Si un Monstre n'a pas assez de point, il est expulsé vers sa zone de départ de début de jeu.



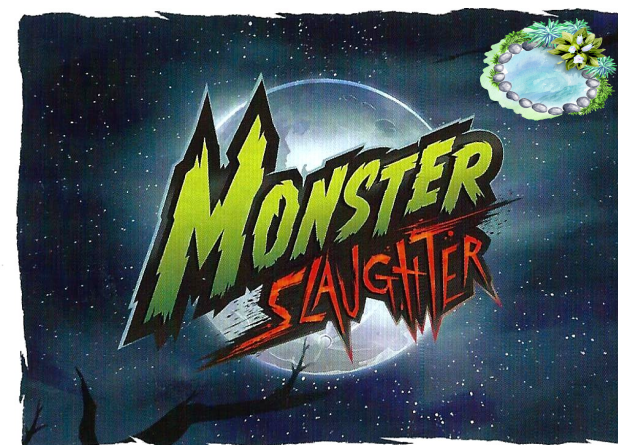
BROUILLARD !

Le brouillard envahit la campagne environnante. Plus personne n'y voit goutte. Si vous êtes dans la zone du Bassin, vous vous égarez à un tel point que vous revenez à la zone de départ de votre partie.



INVITÉ PERFIDE !

Tous les Monstres jettent 1 dé de Réaction. Pour chaque succès obtenu, un Invité découvert dans la zone du Bassin repart dans la pioche la plus épaisse de la Cabane, mélangez sa carte à la pioche. On ne peut pas mettre plusieurs Invités dans la même pioche.



QUEL BOURBIER !

Le Bassin déborde, tellement il pleut! C'est un véritable bourbier! Tout Invité présent dans la zone du Bassin à la fin du tour, perd 1 point de vie. Aucun Monstre ne remporte de points de victoire pour cette blessure. Les Monstres présents vers le Bassin ne peuvent pas jouer plus de 2 actions, ce tour-ci, actions bonus incluses, même s'ils s'en vont de la zone du Bassin.



ACHARNÉ !

Ignorez les effets de l'Événement Nocturne actuel.



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.



FORCE NOCTURNE !

Si vous combattez, ajoutez 2 dés de combat à votre jet.





LE BASSIN