Coupe-Gorge

MANIGANCE ANNEXE

Une fois révélée : défaussez 3 cartes du dessus du deck Rencontre. Subissez 1 dégât indirect pour chaque sbire défaussé par cet effet. Placez 1 menace sur la manigance principale pour chaque manigance annexe défaussée par cet effet.

3

NUIT NOIRE (1/6)

Fausse Piste

TRAÎTRISE

Une fois révélée : défaussez de votre main chaque carte ayant une ressource imprimée. Si aucune carte n'est défaussée par cette effet, placez 2 menaces sur la manigance principale.

★ **Boost** : vous êtes désorienté.

NUIT NOIRE (2/6)

Fausse Piste

TRAÎTRISE

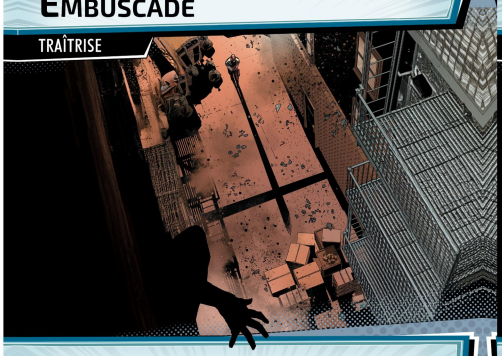
Une fois révélée : défaussez de votre main chaque carte ayant une ressource imprimée. Si aucune carte n'est défaussée par cette effet, placez 2 menaces sur la manigance principale.

★ **Boost** : vous êtes désorienté.

NUIT NOIRE (3/6)

Embuscade

TRAÎTRISE



Une fois révélée : défaussez 4 cartes du dessus du deck Rencontre. Mettez en jeu engagé avec vous chaque sbire défaussé par cet effet.

★ **Boost** : inclinez un personnage que vous contrôlez.

NUIT NOIRE (4/6)

Embuscade

TRAÎTRISE

Une fois révélée : défaussez 4 cartes du dessus du deck Rencontre. Mettez en jeu engagé avec vous chaque sbire défaussé par cet effet.

★ **Boost** : inclinez un personnage que vous contrôlez.

NUIT NOIRE (5/6)

Brume Impénétrable

ENVIRONNEMENT

LIEU.

Utilisations (3 jetons Brume).

Interruption forcée : à la fin du round, défaussez 2 cartes du dessus du deck Rencontre et retirez 1 jeton Brume de cette carte.

NUIT NOIRE (6/6)

XB
XB
XB
XB
XB
XB