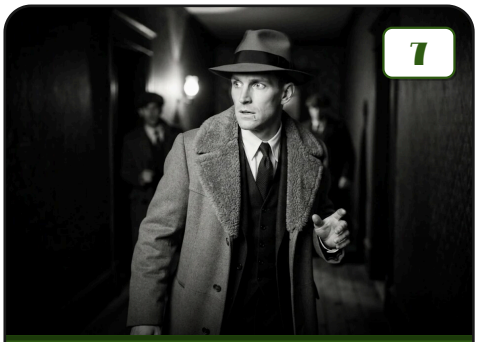


TRESSAILLEMENT NERVEUX

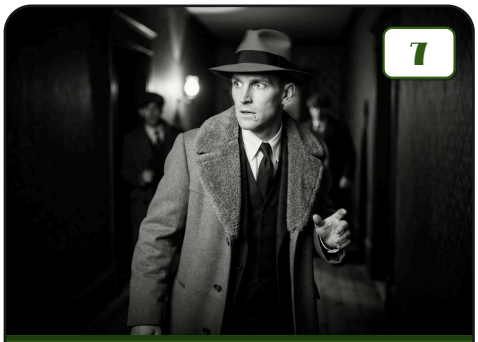
+1

TEMPORAIRE

Le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



TRESSAILLEMENT NERVEUX

+1

TEMPORAIRE

Le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



TREMBLEMENTS

-2

TEMPORAIRE

À tous les jets de compétences physiques.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



TREMBLEMENTS

-2

TEMPORAIRE

À tous les jets de compétences physiques.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



OBJET LÂCHÉ

TEMPORAIRE

Lâche un objet choisi par le MJ.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



OBJET LÂCHÉ

TEMPORAIRE

Lâche un objet choisi par le MJ.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



FIGÉ

II

INTERRUPTION

Perd son prochain Mouvement et sa prochaine Action.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



FIGÉ

II

INTERRUPTION

Perd son prochain Mouvement et sa prochaine Action.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO



TOUS AUX ABRIS !

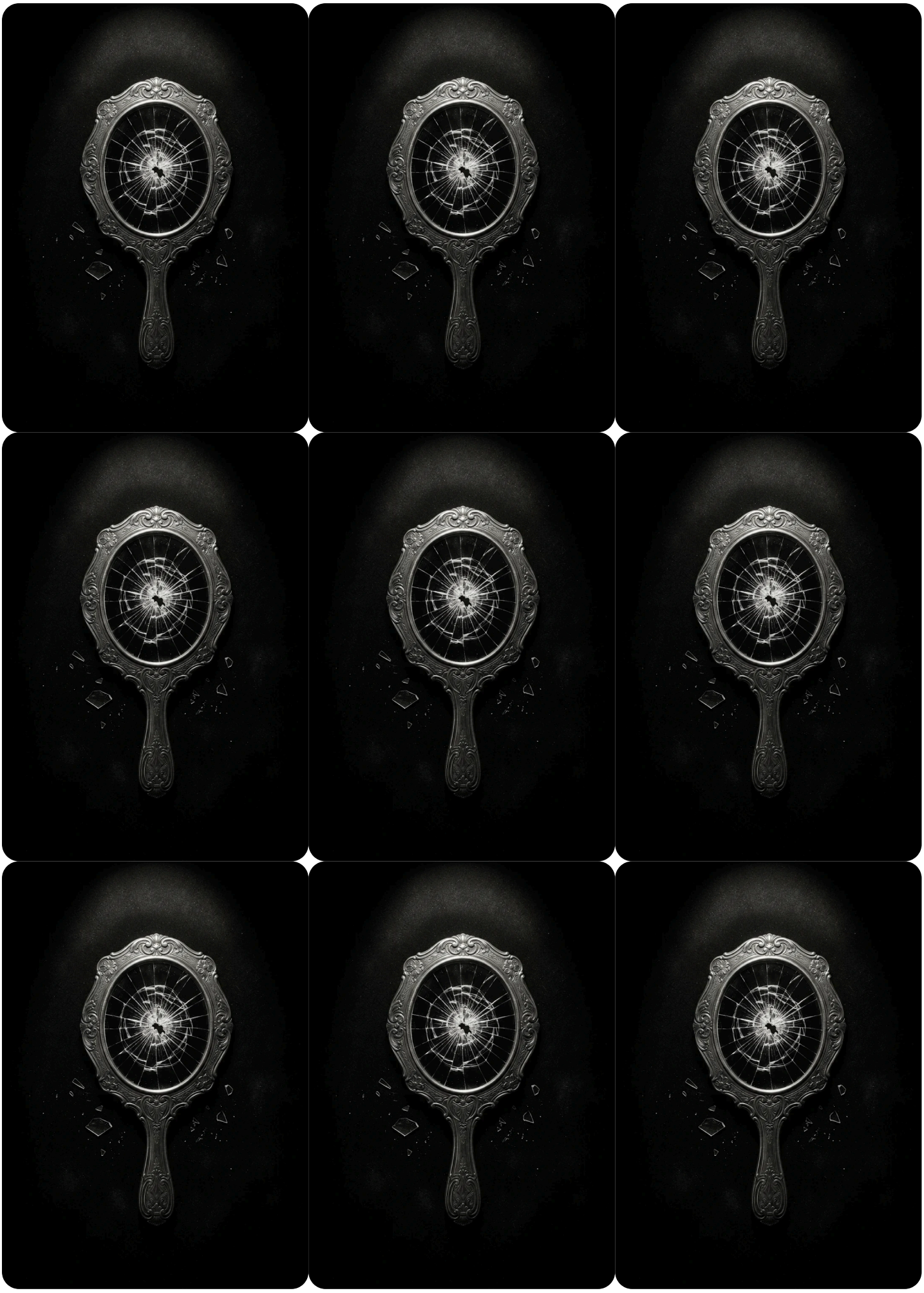
-1

INTERRUPTION

Court s'abriter. Son Stress -1, celui des autres +1.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.

CTHULHU YEAR ZERO





TOUS AUX ABRIS !

-1

INTERRUPTION

Court s'abriter. Son Stress -1, celui des autres +1.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.



HURLEMENT

-1

INTERRUPTION

Perd son prochain Tour. Son Stress -1, tous les PJ font un jet de Panique.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.



HURLEMENT

-1

INTERRUPTION

Perd son prochain Tour. Son Stress -1, tous les PJ font un jet de Panique.

Jusqu'à la fin de la Scène, ou un jet de Psychologie.



FUITE

INTERRUPTION · PERMANENT

Fuit, plus d'action offensive. Stress -1, les témoins font un jet de Panique.

Effet permanent.



FUITE

INTERRUPTION · PERMANENT

Fuit, plus d'action offensive. Stress -1, les témoins font un jet de Panique.

Effet permanent.



PSYCHOSE

INTERRUPTION · PERMANENT

Attaque le plus proche jusqu'à ce qu'il soit Brisé. Témoins : Panique.

Effet permanent.



PSYCHOSE

INTERRUPTION · PERMANENT

Attaque le plus proche jusqu'à ce qu'il soit Brisé. Témoins : Panique.

Effet permanent.



CATATONIE

INTERRUPTION · PERMANENT

S'effondre et ne peut plus rien faire.

Effet permanent.



CATATONIE

INTERRUPTION · PERMANENT

S'effondre et ne peut plus rien faire.

Effet permanent.

