

STUPEUR

II

INSTANTANÉ

Perd son prochain Tour.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



STUPEUR

II

INSTANTANÉ

Perd son prochain Tour.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



STUPEUR

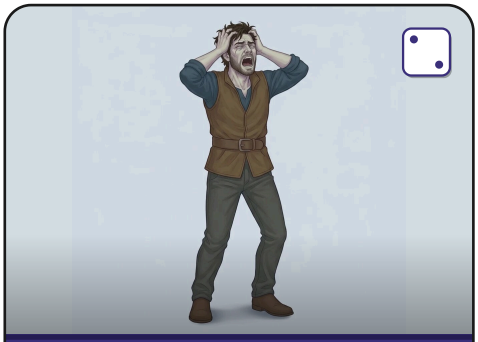
II

INSTANTANÉ

Perd son prochain Tour.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



HURLEMENTS

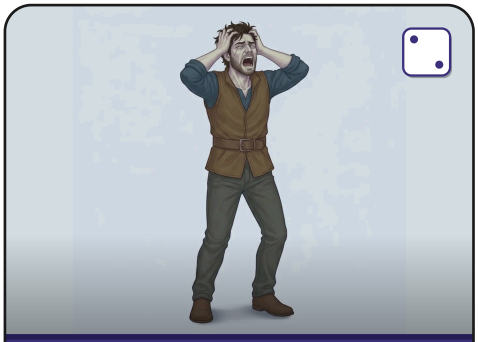
+1

INSTANTANÉ

Les autres PJ subissent 1 Stress.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



HURLEMENTS

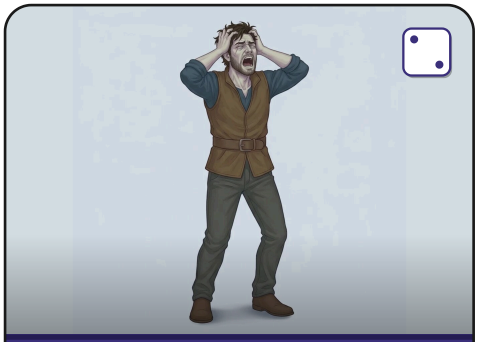
+1

INSTANTANÉ

Les autres PJ subissent 1 Stress.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



HURLEMENTS

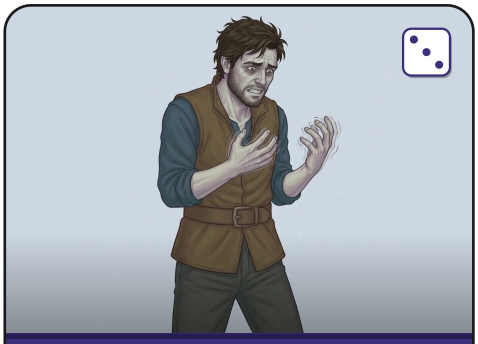
+1

INSTANTANÉ

Les autres PJ subissent 1 Stress.

Revient ensuite à 4 points de Stress.

MINI YEAR ZERO



TREMBLEMENTS

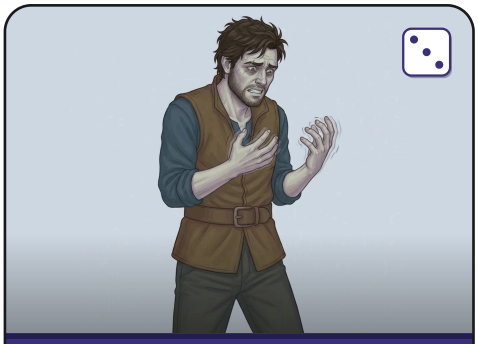
-2

LONG

Pénalité de -2 à tous les jets.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



TREMBLEMENTS

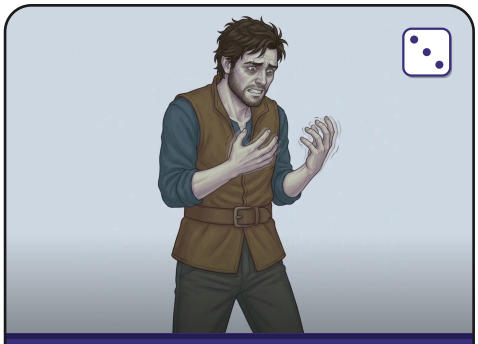
-2

LONG

Pénalité de -2 à tous les jets.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



TREMBLEMENTS

-2

LONG

Pénalité de -2 à tous les jets.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO



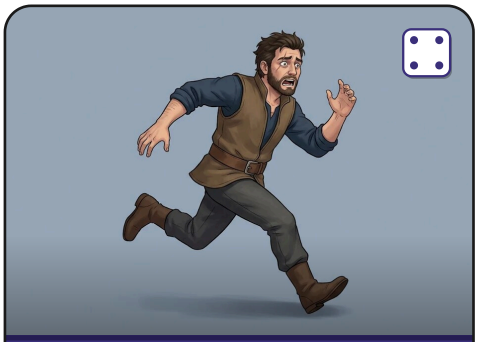
FUITE

LONG

Fuit pour se mettre à l'abri.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



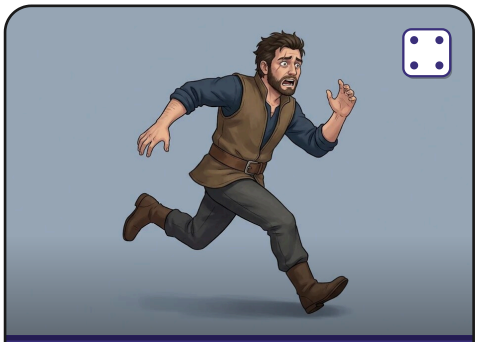
FUITE

LONG

Fuit pour se mettre à l'abri.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



FUITE

LONG

Fuit pour se mettre à l'abri.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



CATATONIE

LONG

Reste figé, ne peut plus agir.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



CATATONIE

LONG

Reste figé, ne peut plus agir.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



CATATONIE

LONG

Reste figé, ne peut plus agir.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



FOLIE FURIEUSE

LONG

Attaque le PJ ou PNJ le plus proche.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



FOLIE FURIEUSE

LONG

Attaque le PJ ou PNJ le plus proche.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO



FOLIE FURIEUSE

LONG

Attaque le PJ ou PNJ le plus proche.

Jusqu'à un jet de Psychologie ou un repos.

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO

TRAUMATISMES

MINI YEAR ZERO