BOURGEONNEMENT

Si le nid est exploré et que la Reine n'est pas en combat, placez-la sur le nid, puis placez un Satyre sur chaque salle adjacente comportant un personnage.

Si le nid n'a pas été exploré, placez un marqueur Spore dans chaque salle inexplorée adjacente aux salles avec des personnages.

ÉVÉNEMENT

RÉSURRECTION

Dans chaque salle comportant une carcasse, remplacez 1 carcasse (non transportée par un joueur) par 1 Écorcheur. Les Écorcheurs ainsi réveillés attaquent s'il y a un personnage dans leur salle.

ÉVÉNEMENT

RÉSURRECTION

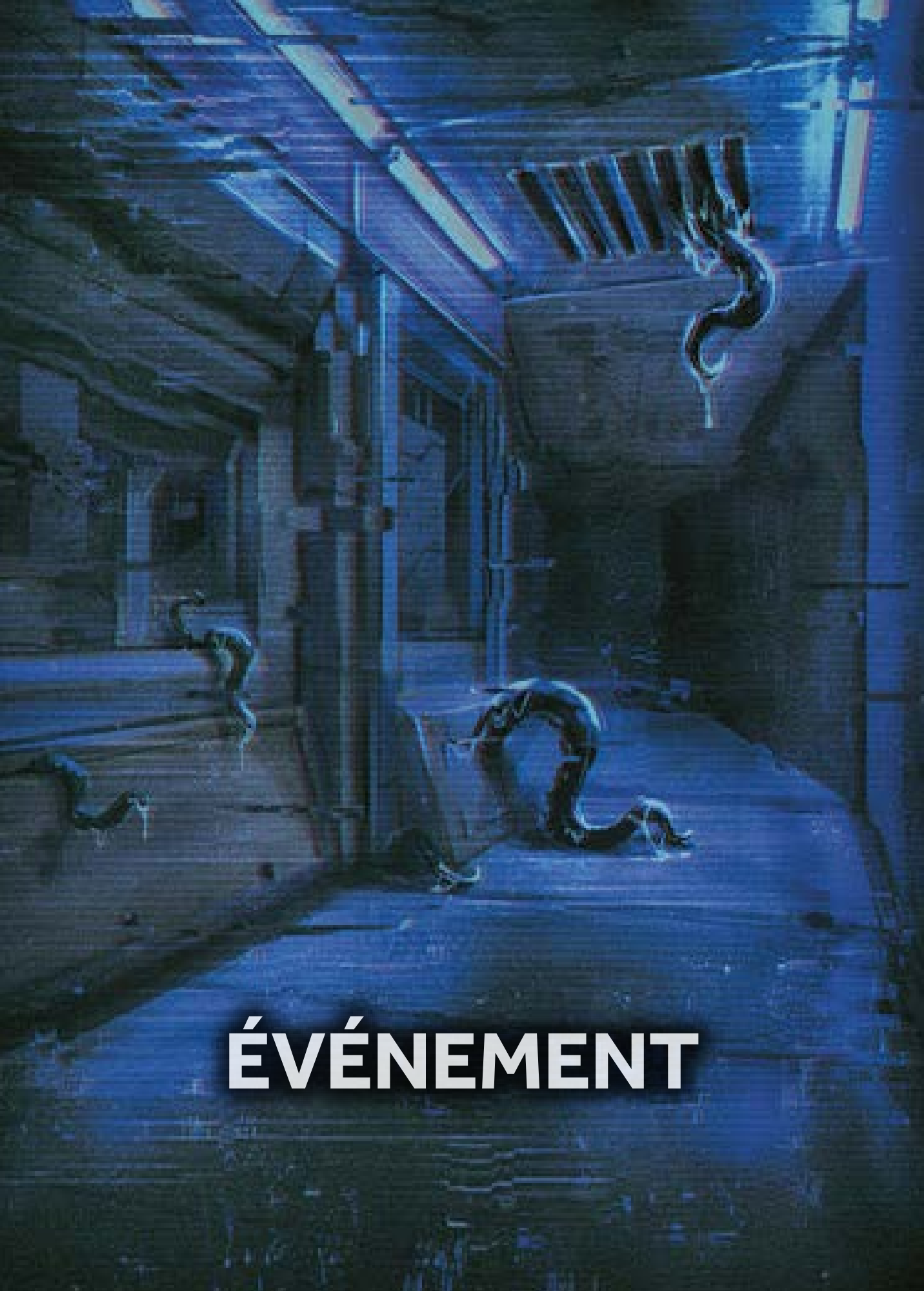
Dans chaque salle comportant une carcasse, remplacez 1 carcasse (non transportée par un joueur) par 1 Écorcheur. Les Écorcheurs ainsi réveillés attaquent s'il y a un personnage dans leur salle.

ÉVÉNEMENT

PANNE DE COURANT

Retournez le jeton Temps côté inactif. Placez un marqueur Panne sur la salle explorée avec un ordinateur et le plus haut numéro.

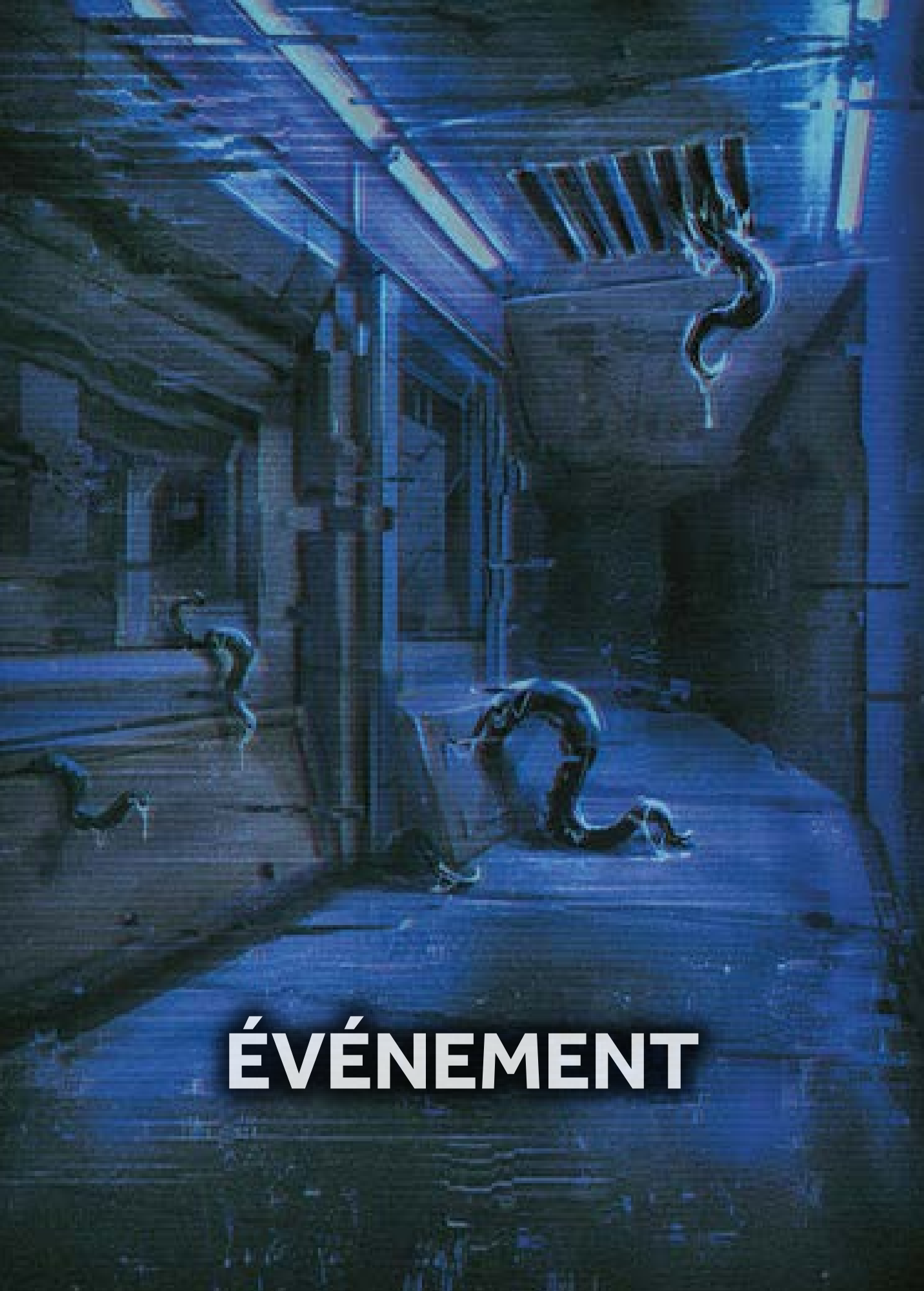
Tout personnage seul dans une salle et qui n'est pas en combat pioche et résout une carte Panique.



ÉVÉNEMENT

TERREUR

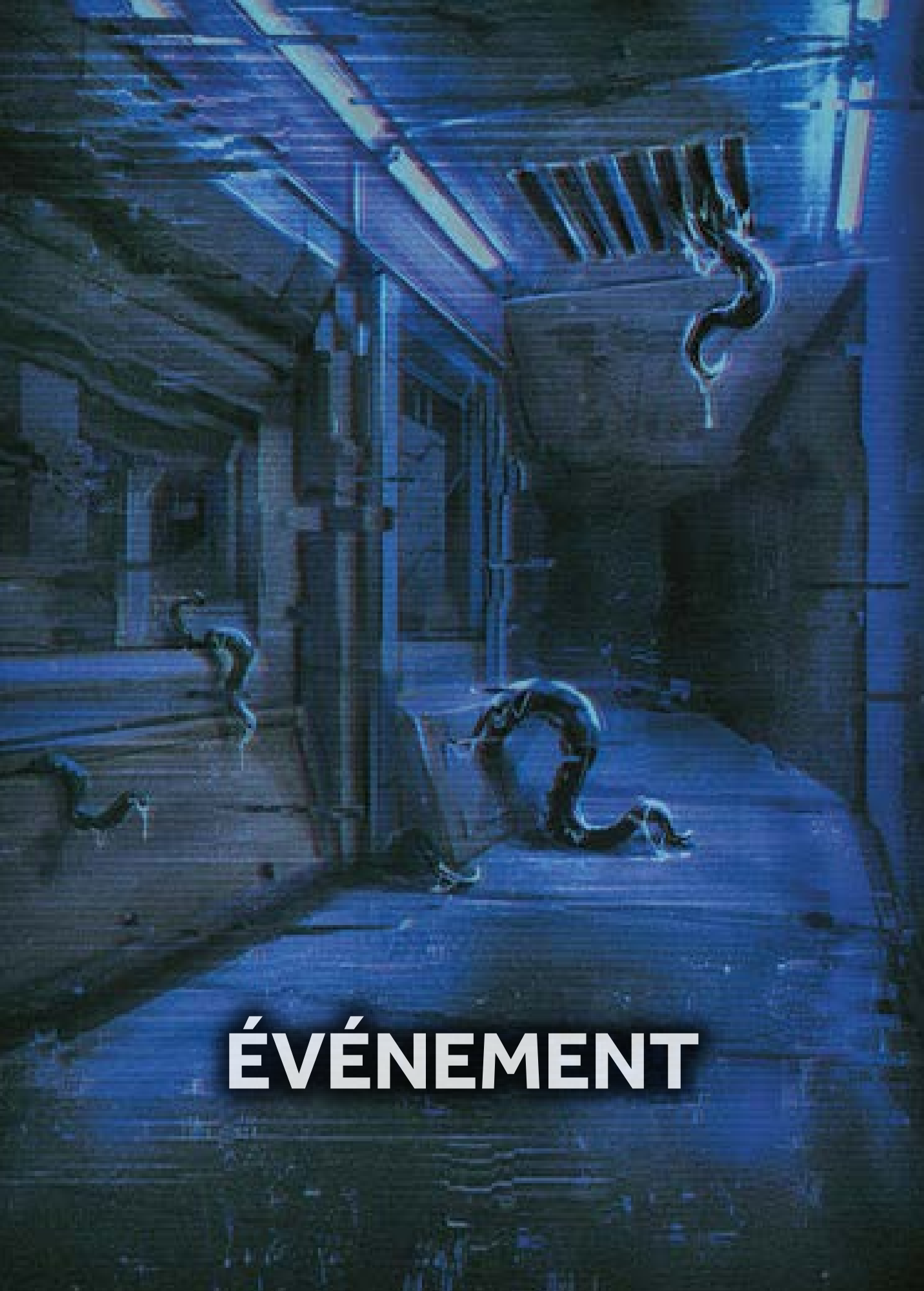
Chaque personnage pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis scanne toutes ses cartes Contamination en main. Si au moins 1 carte est infectée, son niveau de folie passe à 5. Ensuite, tous les personnages dont le niveau de folie est à 5 défaussent toutes leurs cartes.



ÉVÉNEMENT

TERREUR

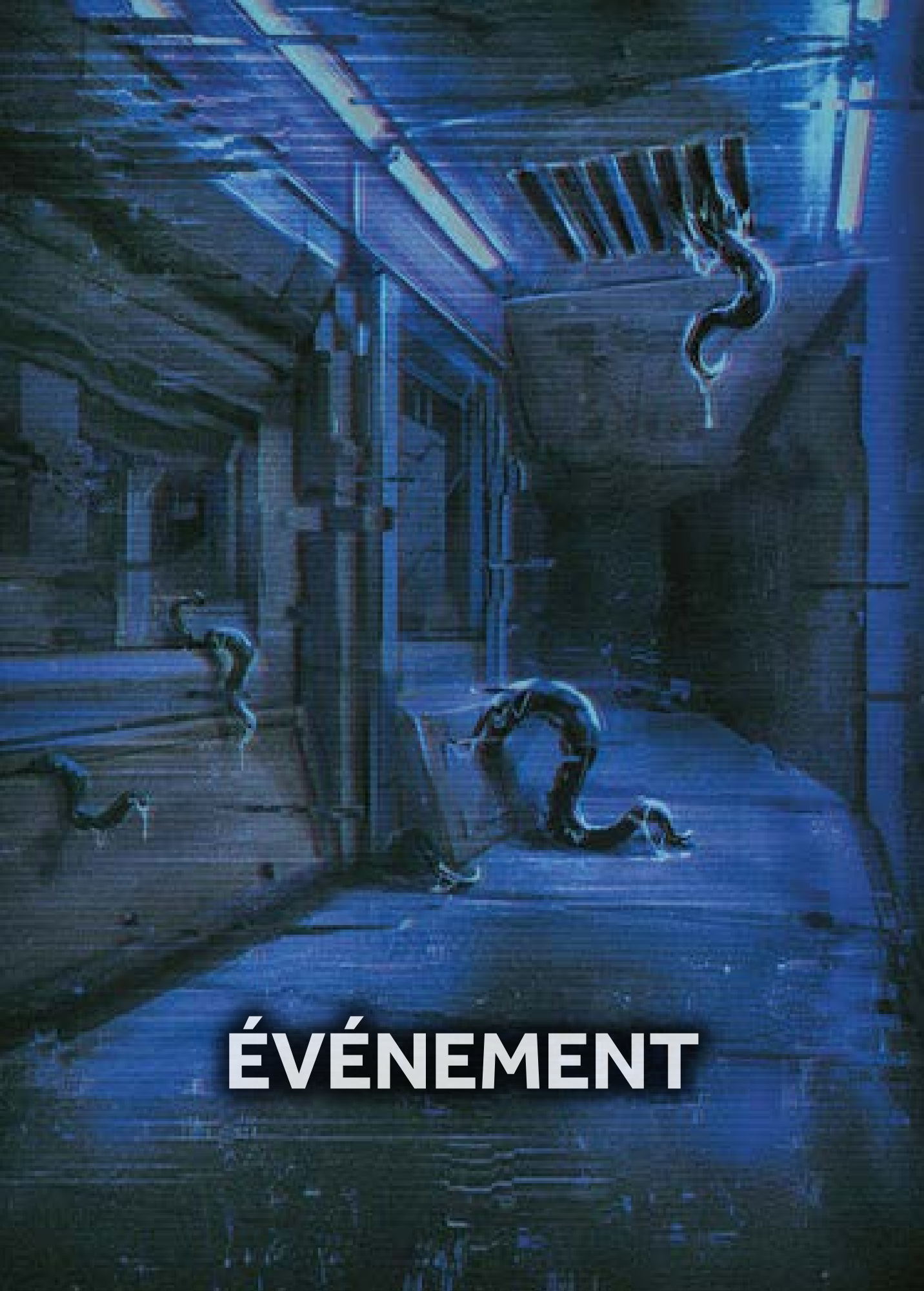
Chaque personnage pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis scanne toutes ses cartes Contamination en main. Si au moins 1 carte est infectée, son niveau de folie passe à 5. Ensuite, tous les personnages dont le niveau de folie est à 5 défaussent toutes leurs cartes.



ÉVÉNEMENT

TERREUR

Chaque personnage pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis scanne toutes ses cartes Contamination en main. Si au moins 1 carte est infectée, son niveau de folie passe à 5. Ensuite, tous les personnages dont le niveau de folie est à 5 défaussent toutes leurs cartes.



ÉVÉNEMENT