

-1 REJETON DE LA CHEVRE



Attaque spéciale : Les crocs de la créature caprine déchirent votre gorge.

Prenez 2 points de dégâts et le monstre se guérit de 2 blessures.

2 2 8

-2 BYAKHEE



Attaque spéciale : La créature propose de vous transporter.

Prenez 1 point d'horreur et déplacez vous de 2 cases. Remplacez le Byakhee sur votre case.

2 2 8

1 DRUIDE NOIR



Attaque spéciale : Il pointe un doigt squelettique vers vous et crie d'une voix de stentor.

Vous êtes maudit. Le gardien déplace un monstre d'1 case vers vous.

1 2 6

-3 RAMPANT



Attaque spéciale : La créature vous asperge d'une nuée de petits vers visqueux.

Piochez une carte effet secondaire et prenez 1 point de dégâts.

2 1 7

-2 MAIGRE BÊTE DE LA NUIT



Attaque spéciale : Elle plante silencieusement ses griffes dans vos flancs.

Vous ne pouvez effectuer aucune action lors de votre prochain tour.

1 3 8

0 SORCIER



Attaque spéciale : Il parle fort dans une langue inconnue. Une terrible abomination surgit du sol.

Placez un rejeton de la chèvre sur votre case.

1 1 6

-4 SOMBRE REJETON



Attaque spéciale : Ses attaques sont incessantes. Il vous frappe d'un de ses membres et se met à hurler.

Prenez 1 point de dégâts. Puis le monstre vous attaque à nouveau

3 1 12

-5 HORREUR DE DUNWICH



Attaque spéciale : Une de ses gueules s'ouvre en grand et essaie de vous avaler.

Prenez 4 points de dégâts.

3 1 14

1 PROGENITURE DE LA CHEVRE



Attaque spéciale : La femme danse autour de vous, effectuant quelque rituel païen.

Vous êtes maudit deux fois

1 1 5