

[NEZ-DE-CUIR]

Le mur est tombé

Jouez cette carte quand une force maléfique ancienne et terrifiante est impliquée dans les aventures que vous vivez. Vous et vos compagnons avez un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde jusqu'à ce que la menace soit vaincue ou qu'elle vous échappe.

1 CARTE : relancez un jet que vous avez raté, y compris le dé d'exaltation s'il était présent.

1 CARTE : prendre un second souffle après être tombé à 0 points de vie et récupérer DV x Voyageur points de vie.

2 CARTES : effectuer une action supplémentaire à votre tour.

2 CARTES : annuler une attaque adverse.

2 CARTES : réussir automatiquement un jet de sauvegarde.