VICTIM

Rule Book

www.moringnews.co.th NO.0946 - JAMES SOUTHEDWOOD

MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020

MYSTERY PLANET CRASH

Un avion transportant des marchandises qui seront utilisées pour transporter des antiquités préparées pour une vente aux enchères internationale qui se tiendra à la mi-avril ne peut pas être contacté pour des raisons inconnues et cet avion est tombé dans la forêt. L'organisateur de la vente aux enchères a travaillé avec le gouvernement pour mettre en place des médias secrets et utiliser leurs pouvoirs obscurs avec des anonymes pour les forcer à quitter la zone avant d'envoyer une équipe de secours pour retrouver les survivants. Cependant, l'objectif caché de cette équipe de sauvetage est de rechercher l'artefact perdu.

"Rolita Coinson", une jeune fille de 19 ans dont le père est le président de la collection d'art et de la vente aux enchères, a déclaré: "Coinson" n'a pas pu contacter son père depuis le jour de l'accident d'avion. Rolita a essayé de trouver des indices dans le bureau de son père et contacté son entreprise, mais pour l'instant il n'y a toujours pas de réponse.

"Lucien Richman" Le meilleur ami de Rolita après avoir entendu "Anya Mesaratree", une étudiante et une journaliste stagiaire qui a suivi l'affaire, elle a des informations et des photos de M. Coinson lors de son embarquement dans l'avion le mois dernier. Anya a donc émis l'hypothèse qu'il pourrait se diriger vers le site de l'accident.

Rolita pense que son père est en danger avec une grande anxiété, elle demande l'aide de "Diego Samuel", le fils de sa femme de ménage, mécanicien d'aéronef Coinson. Elle lui dit tout ce qu'elle sait et lui montre tous les documents d'Anya. Diego décide de l'aider parce qu'il est dette M. Covinson, qui garde toujours sa famille.

Diego est affecté par l'entreprise apportez les fournitures au camp de sauvetage forestier dans les prochains jours. Diego prévoit de faire passer Rolita et ses amis en contrebande dans la salle des bagages en direction du camp de sauvetage de l'équipe.

Quand l'avion a atterri au camp pendant que Diego menait Rolita et ses amis quittent la salle de stockage. Il a été arrêté par des soldats armés. Diego essaie de protéger Rolita et ses amis mais est agressé sans le savoir. Rolita est forcée de révéler son identité. Elle a ensuite accepté d'être la fille de M. Coinson, le sécurité a immédiatement contacté le cadre supérieur pour confirmer son identité. Le cadre a alors ordonné à ses subordonnés de gérer Rolita et ses amis alors que l'hélicoptère de transport se dirigeait vers le camping pour la ramener chez elle.

Les gardes les ont ensuite emmenés dans la tente médicale du camp, où ils ont rencontré "Vivian Cheng", un médecin volontaire chargé d'aider le camp. Alors qu'elle balayait Diego, la sirène d'urgence du camp est devenue plus forte. Les cris qui ont transpercé l'extérieur étaient si forts qu'on pouvait les entendre de l'intérieur de la tente médicale. Tout le monde dans la tente est sorti et a tourné son attention vers la source du cri. Ils ont vu des gens crier et courir de peur. Les gardes qui les ont emmenés dans la tente médicale n'avaient aucun endroit à voir. Vivian sent que quelque chose ne va pas, alors elle décide de découvrir ce qui se passe.

Soudain, les grands hommes en uniforme militaire se sont précipités vers eux et les ont forcés à se cacher dans le stockage de l'avion dans lequel ils sont entrés. Après que l'incident se soit calmé, le jeune soldat s'est présenté "Sean Andre." Sean a reçu un ordre direct de M. Coinson pour protéger Rolita. Rolita est très heureuse de savoir que son père est toujours en vie. Elle a ensuite interrogé Sean sur son père. Mais tout ce qu'il peut elle dire, c'est qu'il a reçu hier un message du président en disant qu'il devait d'abord protéger Rolita et ses amis, il a pensé que ce n'était qu'une blague jusqu'à ce qu'il apprenne qu'ils étaient au camp et qu'il y avait beaucoup de monde lors de l'événement dans le camp. Il a marché jusqu'au camp sans hésitation.

Les cris extérieurs se sontompés dans le silence. Tout le monde a quitté la salle des bagages pour retourner au camp de secours. Ils ont trouvé les corps des officiers dans le camping. Vivian essaie de trouver des survivants mais échoue, même si elle se rend compte que leur mort n'a pas été causée par des animaux sauvages. L'équipement de communication, les antennes et tout l'équipement sont également endommagés au-delà de leur utilisation. Sean a déclaré qu'il y avait un bunker construit par le gouvernement à proximité dans cette zone. Maintenant, ils doivent travailler ensemble pour trouver un bunker dès que possible. Sinon, ils risquent de se retrouver dans le même sort que le personnel du camp.

Présentation

Victim, un jeu de plateau d'horreur qui permet aux joueurs de travailler ensemble sur une mission pour échapper au diable. Il peut être joué entre 4 à 6 personnes et dure environ 40 à 90 minutes. Les joueurs pourront jouer des personnages avec différentes compétences de spécialisation, comme une recherche d'itinéraire, trouver des objets, soigner des blessures ou décodage. Les joueurs doivent diviser leurs tâches ensemble pour trouver une issue avant la fin du temps imparti. En entrant au milieu de la partie, l'un des joueurs sera possédé par un démon et changera de cible pour éliminer les autres joueurs. Les joueurs restants devront survivre, coopérer, surmonter divers obstacles et s'entraider pour s'échapper de cette forêt.

Composants

40 tuiles Carte
6 Tableaux des victimes
6 Tableaux du mal
6 Miniatures des victimes
6 Evil's Miniatures
5 Dés de la Victime (D6)
1 Dés du Mal (D6)
1 Dés du Mal (D12))
22 Cartes Objet
25 Cartes Événement
6 Cartes Malédiction
24 Marqueurs
12 Jetons Blessure
6 Jetons Décodeur
3 Jetons Marteau
1 Jeton Balle
1 Jeton Smart Link
1 Jeton d'Analyse au sol
1 Jeton d'Auto-guérison
1 Jeton de tir
2 Jetons Herb
2 Jetons Black Box
6 Jetons Jaunes
6 Jetons Rouges
6 Jetons Violets
6 Jetons Numériques
8 Jetons Symboles
10 Jetons Porte
1 Planche de Bunker
1 Livre de règles

Configuration

1. Les joueurs choisissent la feuille de personnage de proie qu'ils souhaitent (Au premier tour pour 4 joueurs, recommandé comme Rolita / Diego / Vivian / Lucien) puis placé le marqueur par défaut sur la feuille de personnage de la victim. Cette valeur indique le nombre de dés utilisés dans divers tests de ce personnage et puis donnez l'objet et le jeton, la compétence unique de chaque personage.

3. séparez les tuiles du bunker de la pile de cartes. Hackez les tuiles de carte restantes en 2 piles. Choisissez au hasard 5 tuiles de carte pour mélanger les tuiles de bunker. Divisez-les en 3 piles chacune, puis remettez-la sous les 2 tuiles de carte qui sont définies.

2. Placez la tuile de carte initiale au centre de la table et assemblez tous les personnages miniatures des victimes des joueurs à ce point de départ.

4. Mélangez séparément les cartes Événement, Cartes Objet, Jetons Porte, Jetons Numériques et Jetons Symbole. Organisez chaque paquet mélangé dans n'importe quel ordre, puis placez la carte obscurité sous les cartes Événement.

Mode pour 2-3 joueurs

Pour le mode 2-3 joueurs, commencez avec tous les joueurs choisissant 2 victimes par personnage à la place, puis continuez le jeu comme d'habitude. Jusqu'à entrer dans la phase maudite *(page 5)* après que le démon ait possédé l'un des joueurs. Dans le cas de 2 joueurs, retirez le personnage victime qui a été possédé du jeu et ce joueur joue le démon qui possédait. Quant aux autres personnages de ce joueur pour passer à un autre joueur pour jouer à la place. Dans le cas de 3 joueurs, retirez le personnage victime qui a été possédé du jeu et ce joueur joue le démon qui possédait. Quant aux autres personnages de ce joueur également retiré du jeu Le jeu va continuer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant *(page 6)*.

Tableaux des personnages

1.Jeton de blessure: lorsque vous recevez une blessure, placeza le jeton de blessure sur le plateau de la victime.
2.AGI: Le nombre de dés pour courir.
3.VIT: Le nombre de dés pour défendre.
4.INT: le nombre de dés pour décoder et guérir.

5.LUK: le nombre de dés pour la recherche et le masquage.
6.Jeton de compétence: certaines compétences de la victime ont un jeton de compétence. Après avoir utilisé la compétence, placez le jeton compétence sur le plateau de la victime.

7.Compétence active: utilisez 1 point d'action pour utiliser une compétence que cette compétence peut être utilisée pour la victime eux-mêmes ou d'autres victimes sur les mêmes tuiles ou adjacentes avec un chemin connecté.
8.Compétence passive: peut être utilisée sans perdre d'actions une fois que les conditions de statut sont remplies.

9.Action principale: type d'action principale
10.Sous-action: type de sous-action
11.Emplacement d'équipement: maximum 2 Cartes Objet.
12.Fiche d'objet de départ

13.Compétence passive: compétence qui affecte l'action de chasse ou d'attaque. Améliorez les dés du mal de D6 à D10 (une seule fois).
14.1ère compétence active: utilisez 1 point d'action et 1 endurance pour utiliser une compétence. La puissance d'attaque sera indiquée. Mettez à niveau pour obtenir + 1Attaque et capacité spéciale (peut mettre à niveau plus d'une fois).
15.2rd compétence active: utilisez 1 point d'action et 1 endurance pour utiliser une compétence. La puissance d'attaque sera indiquée. Mettez à niveau pour obtenir + 1Attaque et capacité spéciale (peut mettre à niveau plus d'une fois).

16.Compétence de mort: utilisez 1 point d'action et 3 niveaux de rage pour utiliser une compétence de mort et ne pouvez viser qu'une victime de blessure critique.
17.Action principale: Type d'action principale et d'action secondaire (pour une partie à 6 joueurs, Le Mal a 3 points d'Action).
18.Niveau de rage du mal: augmentez de 1 niveau lorsque les victimes deviennent des blessés critiques ou que l'attaque du mal manque ou échoue. Pendant le niveau de rage complet, le mal obtient 1 action de plus par tour (après le niveau de rage complet, obtient 1 point d'action au tour suivant).

19.Endurance du mal: gagnez 1 endurance, placez le marqueur sur le plateau du mal.
20.Jeton jaune: le jeton utilisé pour afficher l'affaiblissement du mal ou la place spéciale est sur la tuile par la compétence du mal.
21.Jeton rouge: le jeton utilisé pour afficher l'affaiblissement du mal ou la place spéciale est sur la tuile par la compétence du mal.
22.Jeton violet: placez-le sur la compétence à mettre à niveau. Utilisez 2 niveaux de rage pour obtenir 1 eton violet sans perdre d'actions.

COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

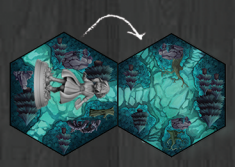
1. Phase d'action de la victime: action principale

La victime peut choisir de faire 2 actions principales pendant 1 tour, mais ne répétez pas l'action principale. La victime a le choix entre les actions principales suivantes:

Course: la victime peut choisir de courir en lançant des dés. Le nombre de dés à lancer dépend de la valeur AGI de leur personnage. Après avoir lancé les dés, le résultat total est le nombre de tuiles carte qui peuvent être tirées et / ou le nombre de pas que la victime peut faire (combinés).

-La victime ne peut pas franchir d'obstacles.
-Un chemin d'accès connecté est nécessaire pour passer d'une tuile Carte à une autre.
-La victime peut faire moins de pas que le résultat de son lancer de dés mais doit faire au moins 1 pas.
-Si la victime arrive sur la tuile Test, elle doit réussir le test pour continuer à courir.
-La victime ne peut pas revenir en arrière au même tour qu'elle a choisi d'avancer.
-Si le résultat total des dés d'une victime est 0, ils peuvent faire 1 pas, mais ne peuvent pas dessiner de tuiles de carte.

Crawl: lorsqu'une victime reçoit 2 blessures, elle reçoit le statut de blessure critique. L'exploration déplace la victime d'un pas et cette victime ne peut pas dessiner de tuiles Carte.



-La victime de blessure critique ne peut effectuer aucune action principale à l'exception de l'exploration
- La victime de blessure critique ne peut effectuer aucune sous-action, sauf choisir et utiliser une carte d'objet (Boîte d'aide)
-Si une victime devient gravement blessée en courant, elle ne pourra pas ramper au même tour.

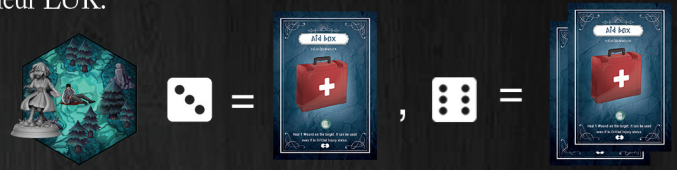
Décodage: la victime peut décoder pour obtenir le mot de passe lorsqu'elle se trouve sur la vignette Décodeur. Pour décoder, le joueur lance des dés. Le nombre de dés à lancer dépend de la valeur INT de la victime.

-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, la victime recevra un jeton Numéro. Un jeton Décodeur est ensuite placé sur cette tuile Décodeur.
-Si une victime décode sur une tuile Décodeur avec un jeton Décodeur dessus, elle recevra un jeton Symbole.
-Tous les jetons reçus sont partagés entre les victimes afin que toute victime puisse apporter les jetons à la tuile Bunker.

Guérison: la victime peut soigner une autre victime sur la même tuile ou des tuiles adjacentes avec un chemin connecté en lançant des dés. Le nombre de dés à lancer dépend de la valeur INT actuelle de la victime.

-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, 1 blessure sera guérie.
-La victime peut supprimer un debuff du mal en utilisant des soins.
(mais la victime doit choisir entre retirer un debuff ou soigner une blessure).
-Les victimes peuvent ne pas se guérir elles-mêmes.

Recherche: la victime peut rechercher une carte objet à partir de la tuile Cadavre en testant sa valeur LUK.

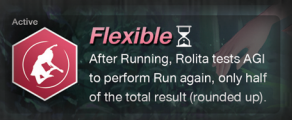


-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, ils peuvent choisir de recevoir 1 carte Objet.
-Si le résultat est supérieur ou égal à 6, ils peuvent choisir de recevoir 2 cartes Objet à la place.
-La victime peut choisir de ne recevoir aucune carte Objet quel que soit le résultat de ses dés.

Masquer: la victime peut se cacher pour éviter l'attaque du mal et l'effet de la carte Événement pendant 1 tour en testant sa valeur LUK.

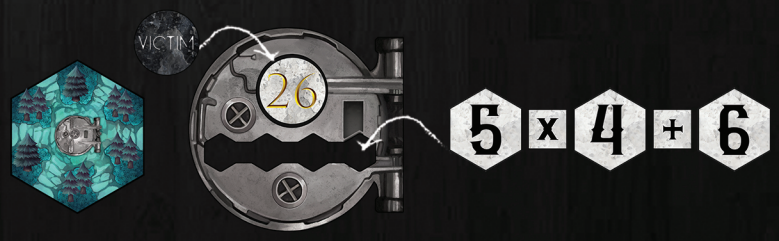
-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, ils peuvent se cacher; ils placent un jeton Masquer sur le plateau de leur Victime, le Mal ne peut pas les cibler ce tour-ci. Au tour suivant, ils doivent retourner le jeton Masquer à l'envers. Cela indique qu'ils ne peuvent pas se cacher à ce tour. Le jeton Masquer à l'envers est retiré du plateau de la victime au tour suivant.

Compétence active: la victime peut utiliser une compétence active une fois par tour. Il sera compté comme 1 action.



- signifie que cette compétence peut être utilisée pour la victime elle-même ou d'autres victimes sur la même tuile ou des tuiles adjacentes.
-Certaines compétences nécessitent une recharge après utilisation
(la recharge signifie que lorsqu'une compétence est utilisée, la même compétence ne peut pas être utilisée au tour suivant).

Entrez le mot de passe: la victime doit apporter des jetons à la tuile Bunker et les disposer en une équation sous une autre forme (par exemple, 1 + 5 + 6). Placer ou supprimer un nombre ou un symbole compte pour 1 action. Si le résultat de l'équation arrangée est égal au nombre sur la carte Bunker Gate, la victime sur la tuile Bunker pénètre avec succès dans le bunker.



-L'équation doit être utilisée de gauche à droite.
-La victime de blessures graves ne peut pas entrer dans le bunker.

COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

2. Phase d'action de la victime: sous-action

Les victimes peuvent choisir de faire une sous-action à leur tour, un nombre illimité de fois sans perdre l'action.

Donner des cartes d'objets: les victimes peuvent choisir de donner des cartes d'objets à leurs coéquipiers.
- Les coéquipiers doivent être dans la même case ou des canaux adjacents qui sont connectés les uns aux autres
- Nombre illimité de cartes à donner
- Impossible de fournir une carte qui a déjà été portée.

Jouer la carte d'objet: le nombre de cartes d'objet à jouer n'est pas limité.
-Certaines cartes avec le symbole peuvent jouer à un coéquipier qui reste sur la même tuile ou des tuiles adjacentes.
- Certaines cartes ont des conditions spéciales pour jouer, comme la boîte d'aide, cette carte peut jouer pendant que les victimes deviennent des blessés critiques ou un feu d'artifice, et le manuel peut jouer pendant le tour du mal.
-Les victimes ne peuvent avoir que 5 cartes en main. Si le nombre de cartes dans la main d'un joueur dépasse 5, ce joueur doit défausser les cartes de son choix jusqu'à ce qu'il ait 5 cartes en main à la fin de son tour.

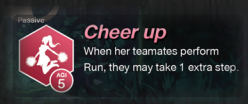
Mettez/Enlever la carte d'objet: Le nombre de cartes d'objet à mettre / enlever n'est pas limité.

-Chaque victime peut avoir jusqu'à 2 objets équipés à la fois. S'ils veulent changer d'objets, ils doivent d'abord décoller et jeter un objet équipé.

Pioche: La victime peut choisir des jetons sur les tuiles Herbe et Avion Crashed Plane.

-Les victimes doivent rester sur la tuile, et elles veulent choisir
-Si les victimes effectuent une action de course et s'arrêtent pour ramasser, elles ne pourront pas continuer à courir.

Compétence passive: appliquez les effets 1 fois par tour, lorsque leur affichage d'état est complètement déverrouillé.



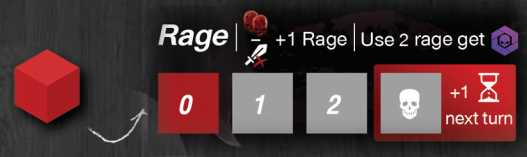
3. Phase d'événement

La dernière victime de chaque tour pioche 1 carte Événement. Chaque carte d'événement affectera chaque joueur. Si l'effet de la carte Événement a une durée de 1 tour, la victime place la carte Événement sur sa tuile Personnage jusqu'à la fin de son prochain tour. L'effet de cette carte Événement commence à s'appliquer au début du tour du joueur suivant. Une fois que le joueur qui a pioché cette carte d'événement commence son prochain tour, il retire la carte de sa tuile Personnage.
Si un joueur pioche la carte Ténèbres (qui est la dernière carte du deck Événement), le Mal gagne.

4. Phase de malédiction

Pour le jeu à 2 et 4 joueurs, à la fin du 3e tour du jeu.
Pour les parties de 3,5 et 6 joueurs, à la fin du 2ème tour de la partie.
Le Mal possédera immédiatement 1 Victime. une carte Malédiction sera tirée, et chaque victime devra tester ses capacités en fonction de la carte Malédiction tirée. Chaque test du mal a des exigences différentes (par exemple, le loup-garou teste l'INT, donc les victimes lanceront des nombres de dés en fonction de leurs valeurs INT. La victime qui obtient le score le plus bas sera possédée. Si 2 victimes ou plus obtiennent le même résultat, elles lancez à nouveau avec 1 dé chacun).

-Après avoir été possédé, la victime possédée doit échanger son plateau de victime avec un plateau du Mal (le Mal choisi dépend de la carte Malédiction) et placer 1 marqueur à la valeur initiale (1 point) au niveau de la Rage.



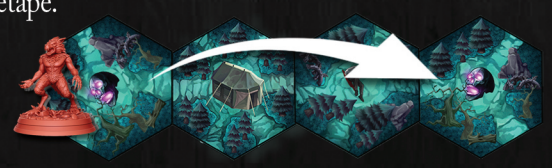
-Les 3 autres marqueurs seront utilisés comme endurance du mal, ils seront donc placés à côté du plateau du mal. Chaque fois que le tour du Mal commence, placez 1 marqueur sur le plateau du Mal.

5. Phase d'action du mal: action principale

Le Mal a 2 points d'action et peut choisir d'effectuer jusqu'à 2 actions principales différentes, mais ne peut pas effectuer la même action deux fois.
(Pour le jeu à 6 joueurs, le Mal a 3 points d'action par tour)

Chasse: le mal peut se déplacer en lançant les dés du mal (dés de départ du mal D6), puis faites quelques pas égaux au résultat.

-Le mal ne peut pas traverser des obstacles. un chemin connecté est nécessaire pour chasse.
-Si le résultat est le symbole Rage, le nombre de pas qu'il pourra faire sera de 0, mais il recevra à la place 1 niveau de Rage.
-Le mal ne peut pas dessiner de nouvelles tuiles de carte et peut seulement marcher sur les tuiles de carte existantes.
-Le Mal peut se déformer entre les tuiles Malédiction sur la carte. Ceci est considéré comme une étape.



COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

-Le Mal n'a pas besoin de passer de test pour passer les tuiles Test, et cependant, si le Mal atteint une tuile Test, il doit arrêter de bouger. Ils peuvent toujours attaquer ou utiliser les compétences des victimes sur la même tuile Test.

Attaque: le mal peut attaquer une victime qui reste dans la même tuile en lançant les dés du mal (dés de départ du mal D6) pour déterminer ses points d'attaque.
-Lors des attaques maléfiques, la victime lance ses dés (le nombre de dés dépend de la valeur VIT de la victime) pour déterminer ses points de défense.
-Comparez les points d'attaque du mal avec les points de défense de la victime. Si le mal a plus d'attaque points que les points de défense de la victime, l'attaque est réussie et la victime reçoit 1 blessure.

Compétence active: le mal peut utiliser des compétences actives en utilisant 1 point d'action mais ne peut pas utiliser la même compétence.

-1e compétence active: utilisez 1 point d'action et 1 endurance. La puissance d'attaque sera indiquée et peut être mise à niveau pour obtenir + 1Attaque et obtenir une capacité spéciale (peut être mise à niveau plus d'une fois pour augmenter davantage la puissance d'attaque).
-2e compétence active: utilisez 1 point d'action et 1 endurance. La puissance d'attaque sera commencer et peut être mise à niveau pour obtenir + 1Attaque et obtenir une capacité spéciale (peut être mise à niveau plus d'une fois pour augmenter davantage la puissance d'attaque).

-Certaines compétences ont des effets spéciaux (Debuff). Le jeton spécifié par chaque compétence (jeton rouge et jaune). Placez-le sur le plateau de la victime. Si la compétence appliquée à la tuile Carte placée est sur la tuile.
-Le debuff du mal ne se cumule pas.
-Lorsque le Mal utilise la compétence Active pour attaquer, la victime lance ses dés (le nombre de dés dépend de la valeur VIT de la victime) pour déterminer ses points de défense.
-Compare les points d'attaque de compétence avec les points de défense de la victime. Si le Mal a plus de points d'Attaque que les points de Défense de la Victime, l'attaque est réussie et la Victime reçoit 1 Blessure.

Compétence de mort: utilisez 1 point d'action et 3 niveaux de rage. La compétence de mort ne peut cibler qu'une victime de blessure critique qui reste sur la même tuile.

-Après avoir utilisé la compétence Mort, retirez cette victime du jeu. Le point de rage du mal est alors défini sur 0.
-Certaines compétences de mort ont des effets spéciaux (Debuff). Le jeton spécifié par chaque compétence (jeton rouge et jaune). Placez-le sur le plateau de la victime. Si la compétence appliquée à la tuile Carte placée est sur la tuile.

6. Phase d'action du mal: sous-action

Au cours de chacun des tours du mal, le mal peut choisir d'effectuer des sous-actions sans perdre une action.

Compétence passive: cette compétence affectera le moment où le Mal effectuera une action de chasse ou d'attaque.
- La compétence passive peut être mise à niveau pour changer les dés du mal de D6 à D10 pour la chasse et l'attaque. (Peut mettre à niveau une seule fois)

Gain d'Endurance: Obtenez 1 Endurance au début de leur tour. Placez 1 marqueur Endurance sur le plateau du Mal.
-Après avoir utilisé la compétence Active, retirez le marqueur Endurance du plateau du Mal.

Niveau de rage: Obtenez 1 niveau de rage s'il y a des victimes avec le statut de blessure critique (2 blessures).
-Le niveau de rage peut augmenter au tour de la victime si elle devient blessée critique.
-Lorsque l'attaque maléfique manque ou échoue, augmentez 1 niveau de rage par manquant. (Par exemple, la sorcière utilise la deuxième compétence active pour attaquer 2 victimes sur la même tuile. Si elle ne peut pas attaquer avec succès les deux, elle augmentera le niveau de rage de 2).
-Bien que le Mal ait un niveau de Rage de 3, il / elle recevra 1 Action supplémentaire à son tour. (Dans le tour Mal qui vient de recevoir 3 niveaux de Rage, ne recevra pas d'Action supplémentaire)

Améliorer la compétence: utilisez 2 niveaux de rage pour obtenir 1 jeton Violet pour améliorer une compétence active (maximum 6).
-Placez le jeton Violet sur la compétence que vous souhaitez améliorer.
-La compétence passive ne peut être mise à niveau qu'une seule fois.
Les 1e et 2e compétences actives peuvent être mises à niveau plus d'une fois pour augmenter la puissance d'attaque.

Conditions gagnantes

Pour les victimes

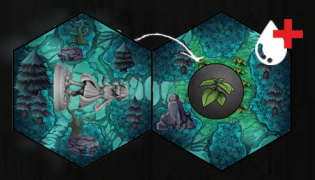
-Pour le jeu à 2 et 4 joueurs, si au moins 2 victimes entrent dans le bunker, la victime gagne.
-Pour les parties de 3 et 5 joueurs, si au moins 3 victimes entrent dans le bunker, la victime gagne.
-Pour 6 joueurs, si au moins 4 victimes entrent dans le bunker, la victime gagne.

Pour le mal (l'une ou l'autre condition)

-Si chaque victime a le statut de blessure critique, le mal gagne.
-Si le mal se débarrasse de 2 victimes, le mal gagne.
-Si les victimes retirent toutes les cartes Événement et piochent la carte Ténèbres, le mal gagne.

Statut de blessure grave

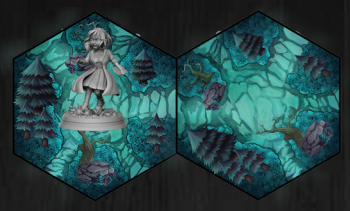
Lorsqu'une victime reçoit 2 blessures, elle devient gravement blessée et reçoit le statut de blessure critique. La miniature de leur personnage sera placée allongée sur la tuile Carte.
-À la réception de ce statut, le Debuff sera retiré du Conseil des victimes.
-Les victimes ayant le statut de blessure critique peuvent seulement ramper et attendre que d'autres victimes les guérissent.
-La carte Objet de la boîte d'aide peut soigner les victimes avec le statut de blessure critique.
-Si une victime gravement blessée rampe vers la tuile Herbe, elle soigne automatiquement 1 blessure. Le jeton Herbe est ensuite retiré de cette tuile.
-Une victime gravement blessée ne peut ni donner ni recevoir de cartes objet.
-Un effet de compétence passive de victime gravement blessée cesse de s'appliquer jusqu'à ce qu'il perde le statut de blessure critique et qu'il ne soit pas affecté par les compétences passives des autres victimes.

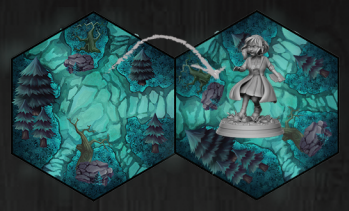


Tuiles de carte

Quand une victime court, si elle veut emprunter une nouvelle route, elle doit dessiner une nouvelle tuile Carte et la placer face cachée avant à côté de la tuile Carte sur laquelle elle se trouve actuellement. Ensuite, face visible, tournez la tuile pour qu'elle soit un chemin connecté entre deux tuiles pour qu'une victime passe d'une tuile à l'autre. Si une victime court sur une tuile Test, elle doit subir le test spécifié pour continuer à court. Si une victime court sur une tuile Malédiction, elle doit piocher une carte Événement, puis elle peut continuer.

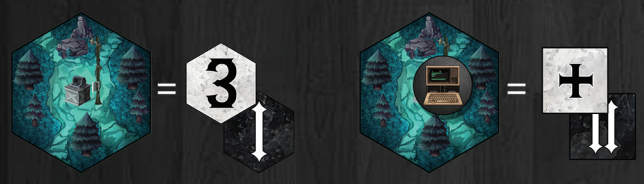
1.

2. 

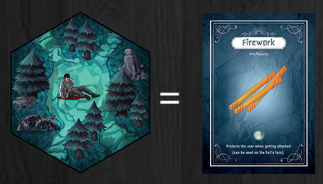
3. 

1.Tuiles normales de carte
Les victimes doivent connecter des tuiles pour créer des itinéraires liés, comme mentionné, court de tuile à tuile nécessite un chemin connecté.

2.Tuiles de décodeur
Les victimes peuvent effectuer le décodage sur cette tuile. Si la victime réussit à décoder le mot de passe, elle recevra un jeton Numéro, puis placera un jeton Décodeur sur cette tuile. Si une victime réussit à décoder sur la tuile Décodeur avec un jeton Décodeur dessus, elle recevra à la place un jeton Symbole.



3.Carreaux de Tuiles
Les victimes peuvent effectuer une recherche sur cette tuile pour rechercher des cartes d'objet.



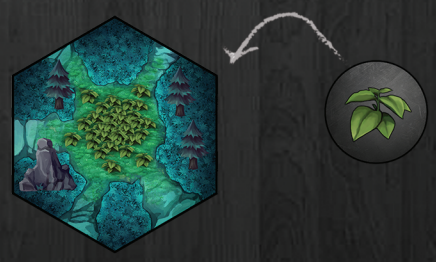
4.Tuiles de malédiction
Si une victime pioche la tuile Malédiction ou passe devant la tuile Malédiction, elle doit piocher 1 carte Événement puis la montrer à tout le monde avant de pouvoir continuer. De plus, le Mal peut se déformer entre les tuiles Malédiction.

5.Tuile de bunker
Si une victime court sur cette tuile, elle doit piocher un jeton de porte et placer face visible sur le plateau du bunker. Le nombre sur le jeton de porte est le nombre que les victimes doivent obtenir de l'équation qu'elles organiseront à partir des jetons Numéro et Symbole (organiser de gauche à droite).

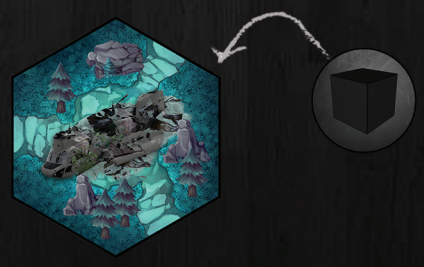
6.Tuiles d'essai
Il existe 4 types de tuiles Test (AGI, VIT, INT et LUK). Les victimes sur la tuile Test peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction pour se rendre sur une tuile proche. Si une victime court sur la tuile Test, elle doit s'arrêter et tester son statut en fonction du type de tuile Test avant de pouvoir continuer à courir. Si la victime réussit, sa valeur de statut testée augmentera de 1 point. S'ils échouent, ils doivent cesser de fonctionner et recevront 1 blessure.

Par exemple, si une victime avec 3 AGI court sur une tuile Test AGI, elle lance un dé. Si le résultat sur les dés est de 3 ou plus, ils passent et leur AGI augmente de 1. Cependant, si le résultat est de 2 ou moins, ils doivent s'arrêter et recevoir 1 blessure.

7.Tuiles d'herbes
Lorsque la tuile Herbe est dessinée, placez-la sur la table avec un jeton Herbe dessus. Lorsqu'une victime court sur cette tuile Herbe, elle peut récupérer le jeton Herbe pour soigner sa blessure (1 blessure nécessite 1 jeton Herbe). Le jeton Herbe sera alors retiré de cette tuile.



8. Tuiles d'avion écrasé
Lorsque la tuile Crashed Plane est dessinée, placez-la sur la table avec un jeton Black Box dessus. Lorsqu'une victime court sur cette tuile, elle peut récupérer le jeton Boîte noire pour piocher 3 cartes Objet. Le jeton Black Box sera alors retiré de cette tuile.



Les victimes

Flexible (compétence active): après la course, Rolita teste son AGI pour effectuer à nouveau la course. Cependant, le nombre de pas qu'elle fait est la moitié du résultat total des dés lancés, arrondis.
-Si cette compétence est utilisée après qu'une carte d'événement ait affecté la course de Rolita (neige, par exemple), réduire de moitié (arrondir) le résultat affecté par l'événement.

Encouragez (compétence passive): lorsque ses coéquipières exécutent la course, elles peuven faire 1 pas supplémentaire.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque l'AGI de Rolita atteint 5.
-Si ses coéquipières exécutent Run et testent leur AGI et obtiennent un 0, elles peuvent faire 2 étapes (1 + 1), mais ils ne peuvent pas dessiner une nouvelle tuile de carte.
-Cette compétence n'affecte que la course à pied (n'affecte pas le ramper).
-Si une carte Événement a affecté ses coéquipières (Neige, par exemple), elles font 1 pas supplémentaire après que leur résultat a été modifié par l'Événement.

Outils Master (compétence active): défaussez une carte Objet pour augmenter d'un point le statut (LUK / INT / VIT / AGI) de l'une des victimes sur la même tuile ou tuiles adjacentes de 1 point. Diego peut utiliser pour augmenter son statut avec cette compétence.
- cette compétence peut être utilisée pour la victime elle-même ou d'autres victimes sur la même tuile ou des tuiles adjacentes avec un chemin connecté.
-Vous ne pouvez pas défausser les cartes Objet équipées pour activer cette compétence.

Chanceux (compétence passive): lorsque Diego réussit la recherche, il reçoit une carte Objet supplémentaire.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque le LUK de Diego atteint 5
-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, il reçoit 2 cartes Objet.
-Si le résultat est supérieur ou égal à 6, il reçoit à la place 3 cartes Objet.

Lien intelligent (compétence active): toutes les autres victimes peuvent effectuer une action principale supplémentaire jusqu'au prochain tour de Lucien.
-Les victimes affectées par Lien intelligent ne peuvent pas effectuer des actions en double, comme d'habitude.
-Placez un jeton Lien intelligent sur son plateau. Retirez-le au début de son prochain tour.
-Toutes les autres victimes ne peuvent toujours pas effectuer la même action plus d'une fois.

Code parfait (compétence passive): lorsque Lucien réussit à décoder, il reçoit 2 jetons à la place.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque l'INT de Lucien atteint 5.
-S'il décode sur une tuile sans jeton Décodeur, il reçoit 1 jeton Numéro et 1 jeton Symbole.
-S'il décode sur une tuile avec un jeton Décodeur, il reçoit 2 jetons Symbole.

Les victimes

Analyse au sol (compétence active): Anya donne un jeton Analyse au sol à l'une des victimes. Cette victime peut passer automatiquement les tests sur toutes les tuiles Test qu'elle court après ce tour.
-Cette compétence peut être utilisée pour la victime elle-même ou d'autres victimes sur la même tuile ou des tuiles adjacentes avec un chemin connecté.
-La victime avec le jeton Analyse du sol reçoit toujours tous les bonus de statut qu'elle aurait reçus en réussissant les tests.
-Retirez le jeton Analyse du sol de la victime à la fin de son tour.
-Anya peut utiliser cette compétence sur elle-même.

Flash photo (compétence passive): au début du tour, Anya peut regarder les 3 premières tuiles Carte sur une seule pile de cartes et les remettre en haut ou en bas de la pile dans n'importe quel ordre.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque AGI et LUK d'Anya atteignent 3.

Auto-guérison (compétence active): Vivian teste son INT. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, elle soigne 1 blessure elle-même.
-Cette compétence n'est pas considérée comme l'action principale de base: soigner, donc Vivian peut utiliser les soins et cette compétence au même tour.
-Cette compétence peut être utilisée pour supprimer un affaiblissement du mal, tout comme Heal.

Poussée d'adrénaline (compétence passive): après que le mal attaque Vivian, elle peut courir sans utiliser de points d'action.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque Vivian INT et AGI atteignent 3.
-Après avoir testé son VIT pour déterminer ses points de défense, qu'elle réussisse ou non, Vivian teste son AGI, puis prend des mesures égales au résultat.
-Vivian ne peut pas dessiner de nouvelles tuiles Carte en utilisant cette compétence.
-Cette compétence ne s'applique pas si Vivian est gravement blessé.

Tir (compétence active): Sean peut tirer sur le mal pour réduire le point d'action du mal de 1 (cet effet dure 1 tour), recharger pendant 1 tour après utilisation.
-Cette compétence peut cibler le mal sur les mêmes tuiles ou adjacentes avec un chemin connecté.
-Lorsque Sean utilise cette compétence, placez un jeton Bullet sur la tuile Mal. Retirez-le au début du prochain tour de Sean, placez également un jeton Tir sur la tuile de Sean. Retournez le jeton sur sa tuile face cachée au début de son prochain tour (pour indiquer une recharge).
Retirez-la de sa tuile au début de son prochain tour après que le jeton soit retourné face cachée.
-Sean ne peut pas tirer sur le Mal avec un jeton balle sur sa tuile.

Courageux (compétence passive): Si Sean est sur la même tuile que les autres victimes, le Mal doit l'attaquer.
-L'effet commence à s'appliquer lorsque le VIT de Sean atteint 5.
-Cette compétence n'affecte pas l'attaque du mal ou les compétences actives qui affectent plus d'une victime.

Les maux

Odeur de sang (compétence passive): s'il y a actuellement une victime avec au moins 1 blessure (dans le jeu), le loup-garou peut relancer ses dés lorsqu'il chasse ou attaque.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.
-Ne peut relancer qu'une seule fois par tour (choisissez entre Chasser ou Attaquer).

Cible (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 2. Placez la cible (jeton jaune) sur 1 victime sur la même tuile. Cette victime reçoit le statut de cible, puis le loup-garou les attaque immédiatement. Si la victime avec le statut de cible statut effectuer courir, le loup-garou peut lancer les dés du mal et effectuer la chasse sans utiliser de points d'action.
Amélioration: attaque +1, le loup-garou peut cibler plus d'une victime.
-Avant la mise à niveau, seule 1 victime peut avoir le statut de cible. Si le loup-garou cible une nouvelle victime, la première victime perd le statut de cible.
-Si le loup-garou utilise cette compétence pour se déplacer et qu'il atteint une tuile Test, il doit arrêter de bouger.

Double barre oblique (compétence active): utilisez 2 points d'endurance et la puissance d'attaque initiale 3. Le loup-garou attaque deux fois une victime sur la même tuile.
Amélioration: attaque +1, le loup-garou attaque à la place 3 fois.
-Si le loup-garou utilise cette compétence pour attaquer, la victime teste son VIT deux fois (trois fois s'il est amélioré) pour déterminer les points de défense.

Morsure de loup (compétence Mort): utilisez 3 points de rage, le loup-garou asservit une victime gravement blessée sur la même tuile. L'esclave (jeton rouge) est placé sur le plateau de la victime asservie pour l'indiquer. La victime asservie est maintenant du côté du mal. Ils ne peuvent effectuer que 2 actions: Chasser et Attaquer. Cela se fera en lançant les dés du Mal.
-La victime asservie utilise les mêmes dés maléfiques que le loup-garou (D10 si l'odeur de sang est améliorée).
-La victime asservie a les mêmes restrictions de mouvement que le mal.
-La victime asservie ne peut pas améliorer ses compétences, ne gagnera pas de points de rage et n'a pas d'endurance.

Frénésie (compétence passive): le Wendigo peut effectuer des attaques sur toutes les victimes sur la même tuile que lui.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.

Embuscade (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 2. Le Wendigo peut utiliser cette compétence pour effectuer à nouveau la chasse. S'il arrive sur la même tuile qu'une victime, il peut attaquer l'une des victimes sur cette tuile.
Amélioration: Attaque +1, si le Wendigo effectue la chasse à travers cette compétence, il peut se déplacer à travers les obstacles.
-Si le Wendigo atteint une tuile Test avec Embuscade, il doit cesser de bouger, mais s'il y a une victime sur cette tuile Test, le Wendigo attaque cette victime comme d'habitude.

Crash de folie (compétence active): utilisez 2 endurance et puissance d'attaque initiale 2. Le Wendigo se déplace en ligne droite, à travers des obstacles, vers la fin des tuiles Carte de son choix, attaquant toutes les victimes à sa manière.
Amélioration: Attaque +1, le Wendigo peut se déplacer à travers les tuiles Test avec cette compétence.
-Si le Wendigo atteint une tuile Test avec Crash de folie, il doit cesser de bouger (si la compétence n'a pas été améliorée), mais s'il y a une victime sur cette tuile Test, le Wendigo attaque cette victime comme d'habitude.
-Le Wendigo ne peut pas s'arrêter à mi-chemin lors de l'utilisation de cette compétence. Il doit s'arrêter à la dernière tuile sur son chemin.

Viande fraîche (compétence Mort): utilisez 3 points de rage, retirez 1 victime gravement blessée sur la même tuile que le Wendigo du jeu, puis placez la viande (jeton rouge) sur le plateau du Mal. Ce jeton donne The Wendigo + 1Attack for all Attack.

Les maux

Poupée vaudou (compétence passive): la sorcière peut effectuer des attaques contre 1 victime sur la même tuile ou sur des tuiles adjacentes. En cas de succès, elle gagne +1 en endurance.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.
-La sorcière peut attaquer une victime sur une tuile adjacente sans chemin connecté avec cette compétence.

Explosion de cadavre (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 3. La sorcière utilise un sort pour faire exploser une tuile Cadavre, attaquant 1 victime sur cette tuile ou ses tuiles adjacentes.
Amélioration: Attaque +1, après avoir utilisé cette compétence, placez l'explosion de cadavre (jeton jaune) sur la tuile cadavre ciblée. Les victimes ne peuvent plus effectuer de recherche sur cette tuile.
-La sorcière peut attaquer une victime sur une tuile adjacente sans chemin connecté avec cette compétence.
-Si cette compétence a été améliorée, la sorcière peut toujours utiliser cette compétence sur une tuile cadavre qui avait été ciblée par cette compétence pour attaquer les victimes.

Appel de tonnerre (compétence active): utilisez 2 endurance et puissance d'attaque initiale 3. La sorcière appelle la foudre pour frapper une tuile Décodeur, attaquant toutes les victimes sur cette tuile.
Amélioration: Attaque +1, après avoir utilisé cette compétence, placez le Cassé (jeton rouge) sur la tuile Décodeur qui a été frappée par la foudre. Les victimes ne peuvent plus effectuer de décodage régulièrement sur cette tuile. La victime peut effectuer un décodage pour retirer le jeton rouge.
-Si cette compétence a été améliorée, la sorcière peut toujours utiliser cette compétence sur une tuile décodeur qui avait été ciblée par cette compétence pour attaquer les victimes.

Malédiction du sang (compétence Mort): utilisez 3 points de rage, retirez 1 victime gravement blessée sur la même tuile que la sorcière du jeu, puis toutes les victimes sans jeton Blessurse reçoivent 1 blessure.

Venom Claw (compétence passive): en cas de succès d'attaque, la victime reçoit l'empoisonnement (jeton jaune). Lorsqu'une victime empoisonnée subit un test ou effectue une action ou une compétence, soustrayez 1 du nombre de dés qu'elle peut utiliser.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.
-Le statut empoisonné n'affecte pas le statut de la victime (LUK / INT / VIT / AGI), mais il affecte directement le nombre de dés à lancer. Il affecte toutes les actions qui incluent le test d'un état, comme Exécuter, Guérir, Décoder, etc.

Toile d'araignée (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 3. Placez le Web (jeton rouge) sur une tuile Carte inoccupée. Lorsqu'une victime passe devant cette tuile, elle doit arrêter de bouger et recevra le statut Empoisonné, puis la Veuve les attaquera immédiatement. Le Web est ensuite supprimé de la vignette.
Amélioration: Attaque +1, la veuve peut placer 2 sites Web avec cette compétence au lieu de 1.
-Il ne peut y avoir qu'un maximum de 6 tuiles affectées par Toile d'araignée à la fois. S'il y a déjà 6 tuiles affectées et que la veuve utilise Toile d'araignée, son contrôleur peut supprimer un Web de son choix de la carte.
-Si la victime se défend avec succès, elle peut continuer à bouger. Sinon, ils doivent s'arrêter sur cette tuile.

Poison Mist (compétence active): utilisez 2 endurance et la puissance d'attaque initiale 3. La veuve attaque jusqu'à 2 victimes sur la même tuile ou des tuiles adjacentes.
Amélioration: attaque +1, si elle réussit, la victime en défense devient empoisonnée.
-La veuve peut attaquer les victimes sur les tuiles adjacentes sans chemins connectés avec cette compétence.

Cicatrice toxique: utilisez 3 points de rage, retirez 1 victime gravement blessée sur la même tuile que la veuve du jeu, puis toutes les autres victimes deviennent empoisonnées.

Les maux

Shadow Rush (compétence passive): le sosie effectue la chasse, il peut choisir de partager les étapes à suivre entre le corps principal et les ombres (jeton rouge) comme bon leur semble, mais il ne peut attaquer qu'une seule victime à la fois.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.
-Après avoir été possédé par le Doppelganger, placez l'ombre (jeton rouge) sur la même tuile que le corps principal.

Dark Thorn (compétence active): utilisez 2 endurance et puissance d'attaque initiale 2.
Le Doppelganger attaque toutes les victimes sur la même tuile que le corps principal et ses ombres.
Amélioration: Attaque +1, si l'attaque réussit, le Doppelganger peut attaquer à nouveau immédiatement après.
-Même si le corps principal et une ombre sont sur la même tuile, le Doppelganger n'attaque la victime qu'une seule fois.
-Après la mise à niveau, l'action d'attaque peut être répétée 1 fois.

Swap Dimension (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 2.
Échangez 1 victime en 3 tuiles de lui avec le corps principal ou une ombre, puis le Doppelganger attaque cette victime.
Amélioration: Attaque +1, si l'attaque réussit, le Doppelganger peut chasser à nouveau immédiatement après.
-Après la mise à niveau, l'action de chasse peut être répétée 1 fois.

Corps imitateur (compétence Mort): utilisez 3 points de rage, retirez 1 victime gravement blessée sur la même tuile que le Doppelganger ou une ombre du jeu, puis placez une ombre (jeton rouge) entrant en jeu sur cette tuile.

Choc (compétence passive): en cas d'attaque réussie, la victime reçoit la peur (jeton jaune).
Les victimes ayant le statut de peur ne peuvent pas utiliser leurs compétences passives.
Amélioration: échangez les dés utilisés pour la chasse et l'attaque (D6) avec un dé D10.
-L'effet de la peur se produira après le tour du mal, comme Vivien attaqué avec succès, puis elle obtient la peur, mais sa compétence passive (montée d'adrénaline) peut toujours être utilisée pour ce tour.

Danse terrifiante (compétence active): utilisez 1 endurance et la puissance d'attaque initiale 2.
Le fantôme attaque jusqu'à 2 Victimes sur la même tuile ou des tuiles adjacentes.
Amélioration: Attaque +1, si l'attaque réussit, la victime reçoit la peur.
-Le fantôme peut attaquer les victimes sur les tuiles adjacentes sans chemins connectés avec cette compétence.

Derrière toi! (Compétence active): utilisez 2 points d'endurance et la puissance d'attaque initiale 2.
Le fantôme se téléporte sur n'importe quelle tuile avec une victime, puis attaque cette victime.
Amélioration: Attaque +1, si l'attaque réussit, la victime reçoit la peur.

Haunt Humming (compétence Mort): utilisez 3 points de rage, retirez 1 victime gravement blessée sur la même tuile que le fantôme du jeu, puis toutes les autres victimes reçoivent le statut de peur.

Les jetons

Jeton de blessure
-Lorsqu'une victime reçoit une blessure, placez ce jeton sur le plateau de sa victime (1 / blessure).

Jeton de balle (Sean et la carte Arme à feu)
-Lorsque Sean utilise Tir OU quand une victime utilise la carte Arme à feu, placez ce jeton sur le plateau du Mal pour réduire 1 point d'action pendant 1 tour.

Jeton de marteau
-Quand une victime utilise la carte Marteau, ce jeton est placé à la place d'un chemin connecté entre les tuiles.

Jeton Smart Link (Lucien)
-Après que Lucien utilise Smart Link, placez ce jeton sur le tableau de Lucien. Ses coéquipiers reçoivent chacun 1 action supplémentaire ce tour-ci.

Jeton d'analyse au sol (Anya)
-Après qu'Anya ait utilisé l'analyse au sol, placez ce jeton sur n'importe quelle victime. Cette victime peut passer automatiquement les tests sur toutes les tuiles Test qu'elle exécute après ce tour.

Jeton de tir (Sean)
-Après que Sean utilise le tir, placez ce jeton face cachée (recharge) sur le plateau de Sean jusqu'à la fin du prochain tour de Sean.

Jeton de décodeur
-Quand une victime réussit à décoder, placez ce jeton sur la tuile Décodeur.

Jeton jaune
-Lorsque le Mal utilise la compétence qui a Debuff ou une place spéciale. Placez ce jeton sur le plateau de la victime et la tuile carte.

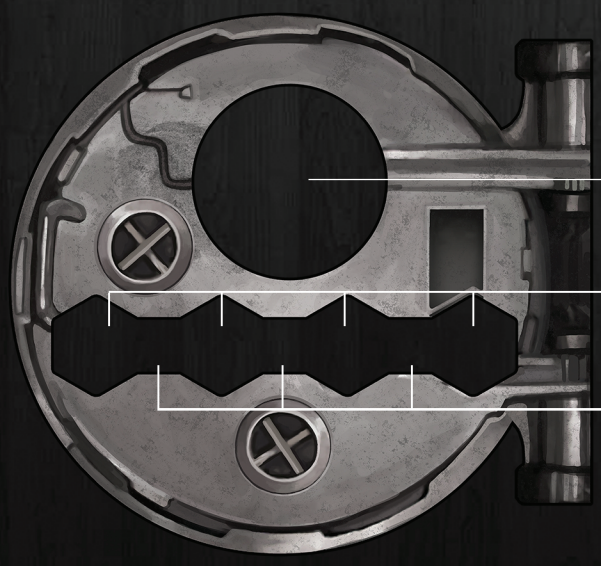
Jeton rouge
-Lorsque le Mal utilise la compétence qui a Debuff ou une place spéciale. Placez ce jeton sur le plateau de la victime et la tuile carte.

Jeton violet
-Lorsque la compétence de mise à niveau du mal. Placez ce jeton sur le plateau du Mal (sur la compétence qui doit être améliorée).

Jeton de numéro
-Après le décodage réussi (la tuile de décodeur qui n'a pas de jeton de décodeur placé) reçoit 1 jeton de numéro.

Jeton de symbole
-Après le décodage réussi (la tuile Décodeur sur laquelle est placé le jeton Décodeur) reçoit 1 jeton Symbole.

Jeton de porte
-Après avoir trouvé la tuile Bunker, prenez au hasard le jeton Porte. Ensuite, placé sur le plateau du bunker pour afficher le total du nombre qui doit être décodé pour ce tour.



Conseil de bunker
-Après avoir trouvé la tuile Bunker, placée sur le jeton Porte sur cette zone.

-Après avoir effectué la saisie du mot de passe, placez le jeton Numéro sur cette zone.

-Après avoir effectué la saisie du mot de passe, placez le jeton Symbole sur cette zone.

Les cartes d'objets

Les cartes d'objets avec cette icône doivent être jetées après utilisation (3 cartes chacune).

Aid Box: Soignez 1 blessure sur la cible (l'utilisateur peut se choisir lui-même). Il peut être utilisé même s'il est en état de blessure critique.
-L'utilisateur choisit n'importe quelle victime sur la même tuile ou une tuile adjacente avec un chemin connecté

Firework: protège l'utilisateur lorsqu'il est attaqué une fois par le Mal (peut être utilisé au tour du Mal).
-Cette carte doit être utilisée avant la Défense (lancez les dés par valeur VIT).

Flashlight: l'utilisateur regarde les 3 tuiles de carte du haut sur une seule pile de cartes et les remet en haut ou en bas de la pile dans n'importe quel ordre

Manual: L'utilisateur peut relancer n'importe quel dé sélectionné lors de l'exécution de n'importe quel test (peut être utilisé au tour du Mal).

Gun: L'utilisateur place 1 jeton balle sur la tuile Mal; ce tour-ci, le point d'Action du Mal est réduit de 1.
-Utilisable uniquement si le Mal est sur la même tuile ou une tuile adjacente avec un chemin connecté.

Hammer: détruit un obstacle sur une tuile Carte pour créer un chemin connecté.
-Cela se fait en plaçant un jeton Marteau entre les tuiles.

Les cartes d'objets avec cette icône sont des cartes d'objets portables (1 carte chacune).

Amulet: donne au Victime 1 point LUK bonus lors d'une tuile Test LUK ou effectue une Action en testant sa Valeur LUK.
-Ajouter le point bonus après avoir lancé les dés.

Calculator: donne au Victime 1 point LUK bonus lors d'une tuile Test INT ou effectue une Action en testant sa Valeur INT.
-Ajouter le point bonus après avoir lancé les dés.

Jacket: Donne au Victime 1 point LUK bonus lors d'une tuile Test VIT ou effectue une Action en testant sa Valeur VIT.
-Ajouter le point bonus après avoir lancé les dés.

Shoes: confère à la victime 1 point LUK bonus lors d'une tuile Test AGI ou effectue une action en testant sa valeur AGI.
-Ajouter le point bonus après avoir lancé les dés.

Les cartes d'événement

Wild Animals: chaque victime sur une tuile cadavre se défausse d'une de ses cartes Objet. Sinon, ils reçoivent 1 blessure.

Thunderclap: chaque victime sur une tuile Décodeur défausse une de ses cartes Objet. Sinon, ils reçoivent 1 blessure.

Dark Curse: The Evil obtient 1 point de Rage supplémentaire.
Si vous piochez cette carte avant la phase de malédiction, les victimes sur la tuile Malédiction reçoivent 1 blessure.

Insect Swarm: chaque victime sur la tuile test subit à nouveau le test.
-Si la victime réussit, sa valeur d'état testée augmentera de 1 point.
-Si ils échouent recevront 1 blessure.

Crow's Cry: toutes les victimes ne peuvent plus utiliser leurs compétences jusqu'à la fin du tour.
-L'effet du jeton Compétence sur le plateau de la victime avant l'événement fonctionnera toujours.

Hail: chaque victime choisit de défausser la moitié de ses cartes Objet détenues (arrondies vers le bas).

Snow: le nombre de pas que chaque victime peut effectuer en exécutant la course est divisé par deux (arrondi).
-Les étapes bonus de la carte objet ou de la compétence passive de la victime sont ajoutées après le résultat de l'événement.

Stress: chaque victime sélectionne 2 de ses statuts (LUK / INT / VIT / AGI). Diminuez la valeur de l'un des statuts choisis de 1 point et augmentez la valeur de l'autre de 1 point.

Darkness: Le mal a obscurité s'étend sur la forêt; les victimes perdent immédiatement.

HEXA HOUSE

WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM