



# VICTIM

Rule Book

# MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020



SOUTHEDWOOD



## “ GEHEIMISVOLLER FLUGZEUGABSTURZ

Ein Frachtflugzeug, das antike Artefakte, die für die internationale Auktion Mitte April vorbereitet wurden transportiert, hat unerklärlicherweise den Kontakt verloren und ist im Wald abgestürzt. Der Organisator dieser Auktion hat mit der Regierung zusammengearbeitet, um einen Medienausfall zu verhängen und den Einfluss der Regierung gegen unbefugte Personen genutzt, um sie aus dem Gebiet zu zwingen, bevor er ein Rettungsteam zur Suche nach Überlebenden schickte. Das versteckte Hauptziel dieses Rettungsteams ist es jedoch, die verlorenen Artefakte zu finden.

”

“Rolita Coinson”, ein 19-jähriges Mädchen, dessen Vater der Vorsitzende des Unternehmens ist, das für das Sammeln antiker Artefakte und die Organisation der oben genannten Auktion verantwortlich ist: “Coinson” hat seit dem Tag des mysteriösen Flugzeugabsturzes den Kontakt zu ihrem Vater verloren. Rolita hat versucht, im Arbeitszimmer ihres Vaters nach Hinweisen zu suchen, und sogar seine Firma kontaktiert, aber bisher gab es keine Antworten.

“Lucien Richman” Rolitas beste Freundin hatte von “Anya Mesaratree”, einer Studentin und angehenden Journalistin, die diesen Fall verfolgt hat, gehört, dass sie Informationen und ein Foto von Mr. Coinson hatte, als er letzten Monat in das Flugzeug stieg. Anya nahm dann an, dass er zur Absturzstelle gehen könnte.

Rolita glaubte, dass ihr Vater in Gefahr sein musste. Mit äußerster Besorgnis bat sie “Diego Samuel”, den Sohn der Haushälterin ihrer Familie, der Coinsons Flugzeugmechaniker ist, um Hilfe. Sie erzählte ihm alles, was sie wusste und zeigte ihm alle Dokumente von Anya. Diego beschloss, ihr zu helfen, da er Mr. Coinson dafür schuldet, dass er sich immer um seine Familie kümmert.

Diego wurde von der Firma beauftragt, in den nächsten Tagen Vorräte in das Lager des Rettungsteams im Wald zu bringen. Diego hatte vor, Rolita und ihre Freunde in den Frachtraum des Flugzeugs zu schmuggeln, das auf das Lager des Rettungsteams zusteuerte.

Als das Flugzeug auf dem Campingplatz landete, während Diego Rolita und ihre Freunde aus der Fracht holte, wurde er von bewaffneten Wachposten festgenommen. Diego versuchte Rolita und ihre Freunde zu beschützen, wurde jedoch von einem Wachposten bewusstlos geschlagen. Rolita wurde dann gezwungen, ihre Identität preiszugeben, dass sie Mr. Coinsons Tochter ist. Ein Wachposten kontaktierte dann hastig eine leitende Angestellte, um ihre Identität zu bestätigen. Danach gab die Exekutive seinen Untergebenen einen Befehl; Rolita und ihre Freunde einzusperren, während ein Transporthubschrauber auf den Campingplatz zusteuert, um sie nach Hause zu bringen.

Die Wachposten brachten sie dann zum medizinischen Zelt des Lagers, wo sie “Vivian Cheng” trafen, eine freiwillige Ärztin, die dem Rettungslager zugewiesen war. Während sie Diego bandagierte, klingelte plötzlich die Notsirene des Lagers. Draußen waren durchdringende Schreie so laut, dass man sie aus dem medizinischen Zelt heraushören konnte. Alle im Zelt machten sich auf den Weg nach draußen und richteten ihre Aufmerksamkeit gleichzeitig auf den Ursprung der Schreie. Sie sahen, wie Menschen vor Angst schrien und rannten. Die Wachposten, die sie zum Sanitätszelt brachten, waren nirgends zu sehen. Vivian hatte das Gefühl, dass etwas nicht stimmte, und beschloss herauszufinden, was passiert war.

Plötzlich eilte ein großer Mann in Soldatenuniform auf sie zu und zwang sie, sich im Frachtraum des Flugzeugs zu verstecken, in das sie gekommen waren. Nachdem sich alle wieder gefasst hatten, stellte sich der junge Soldat als “Sean Andre” vor. Sean erhielt von Mr. Coinson den direkten Befehl, Rolita zu beschützen. Rolita war überglücklich und wusste, dass ihr Vater noch lebt. Sie fragte Sean dann nach ihrem Vater, aber alles, was er ihr sagen konnte, war, dass er gestern eine Nachricht vom Vorsitzenden erhalten hatte, dass er Rolita und ihre Freunde beschützen müsse. Zuerst dachte er, es sei nur ein Scherz, bis er hörte, dass sie auf dem Campingplatz waren und dass es auf dem Campingplatz eine Massenhysterie gab. Er machte sich, ohne zu zögern, auf den Weg zum Lager.

Die Schreie draußen verstummten. Alle verließen den Frachtraum und gingen zurück ins Rettungslager. Sie fanden überall auf dem Campingplatz Leichen von Offizieren. Vivian versuchte Überlebende zu finden, scheiterte jedoch, stellte aber fest, dass ihr Tod nicht durch wildlebende Tiere verursacht wurde. Alle Kommunikationsgeräte, Antennen und Geräte wurden ebenfalls beschädigt und dadurch unbrauchbar. Sean sagte dann, dass in der Nähe ein Bunker von der Regierung gebaut wurde. Jetzt müssen sie zusammenarbeiten, um den Bunker so schnell wie möglich zu finden. Andernfalls könnten sie das gleiche Schicksal wie die Beamten des Campingplatzes treffen.



# Überblick

The Victim ist ein Horror-Brettspiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten, um Missionen für 4-6 Spieler zu erfüllen. Die Spieldauer beträgt ungefähr 40-90 Minuten. Jeder Spieler erhält einen Charakter mit einzigartigen Fähigkeiten wie verbesserten Fähigkeiten in Navigation, Suche, Heilung und Dekodierung. Die Spieler müssen ein Brainstorming durchführen, ihre Aufgaben klug voneinander teilen und innerhalb des Zeitlimits einen Ausweg finden. In der Mitte des Spiels befindet sich ein Maulwurf einer der Spieler ist vom Bösen besessen, er ändert sein Ziel ändern, um die anderen Spieler auszuschalten, oder ihren Fluchtversuch zu sabotieren. Die anderen Spieler müssen sich zusammenschließen, um Hindernisse zu überwinden und dem tödlichen Wald zu entkommen

# Inhalt

45 Kartenplättchen	5 Würfel der Opfer (D6)	6 Fluchkarten	1 Kugelmarke	2 Kräutertoken	6 Zahlen-Token
6 Bretter der Opfer	1 Würfel des Bösen (D6)	24 Marker	1 Smart Link Token	2 Black-Box-Token	12 Symbol-Token
6 Bretter des Bösen	1 Würfel des Bösen (D12)	12 Wundmarken	1 Bodenanalyse-Token	6 Gelbe Token	10 Gate-Token
6 Miniaturen des Bösen	22 Gegenstandskarten	6 Decodermarken	1 Selbstheilungs-Token	6 Rote Token	1 Bunkerbrett
6 Miniaturen der Opfer	25 Ereigniskarten	3 Hammermarken	1 Schieß-Token	6 lila Token	1 Regelbuch

# Spielaufbau

1. Jeder Spieler wählt einen Charakter aus (Rolita, Diego, Vivian und Lucien werden für das ersten Mal empfohlen) und markiert dann den anfänglichen Statuswert seiner Rolle auf dem Brett seines Opfers. Diese Markierung gibt die Anzahl der Würfel an, die für des Opfers Fähigkeit verwendet werden, soll. Als nächstes gibt jeder Spieler seiner Rolle seine spezifischen Startergegenstandskarten und Fertigkeitmarker.

3. Trennen Sie die Bunker-Kachel von den verbleibenden Kartenkacheln und wählen Sie zufällig 5 weitere Kartenkacheln aus, die beiseitegelegt werden sollen. Mischen Sie die getrennten Kartenplättchen zusammen mit dem Bunkerplättchen in zwei verdeckte Stapel. Teilen Sie die verbleibenden 39 Kartenkacheln gleichermaßen in zwei verdeckte Stapel auf und legen Sie die beiden getrennten Stapel unter jeweils einen verdeckten Stapel.



2. Legen Sie die Starterkarte offen in die Mitte des Tisches und legen Sie die Miniatur der ausgewählten Charaktere darauf.

4. Mische die Ereigniskarten, Gegenstandskarten, Bunkertor-Karten, Zahlenmarker und Symbolmarker separat. Ordne die gemischten Decks in beliebiger Reihenfolge an und lege die Dunkelheitskarte unter die Ereigniskarten.



# 2-3 Spielermodus

2-3 Spielermodus: Jeder Spieler wählt 2 Charaktere aus. Das Setup des Spiels wird wie im normalen Modus bis zur Fluchphase auf Seite 5 ausgeführt. Das Böse wird von Beginn 1 Opfer besitzen. Nachdem das Opfer besessen ist, muss es das Brett seines Opfers gegen das Brett des Bösen tauschen. Bei 2 Spielern wird ein anderes Opfer des besessenen Spielers stattdessen Teil vom Team des anderen Spielers (der andere Spieler kontrolliert 3 Opfer). Bei 3 Spielern wird ein weiteres Opfer des besessenen Spielers aus dem Spiel entfernt. Die Gewinnbedingung bleibt wie auf Seite 6.

# Charaktertafeln

**1** Woundmarker

**2** **Agility** | Run ⏱️  
1 2 3 4

**3** **Vitality** | Defend  
1 2 3

**4** **Intelligence** | Decode ⏱️, Heal ⏱️  
1 2 3 4

**5** **Luck** | Search ⏱️, Hide ⏱️  
1 2 3 4

**6** Fähigkeitsmarker

**7** **Active**  
**Ground Analyze** ⏱️  
gives a Ground Analyze token to one of the Victims. They can pass all Test tiles 1 turn.

**8** **Passive**  
**Photo Flash**  
Anya may look at the top 3 Map tiles on a single Map pile and put them back pile in any order.

**9** **Main Action** | 2 ⏱️ per turn  
Decode 🎲 1 token / Heal 🎲 1 wound / Run / Search 🎲 1 item, 🎲 2 items / Hide 🎲 1 turn / Active skill / Enter password

**10** **Sub Action** | without losing ⏱️  
Give items / Use items / Equip items / Pick Defend / Passive skill (Status Requires)  
Test Tile : X (Point) ≥ Test Status

**11** Equipment Slot

**12** Starter item card : Flashlight

**Anya Mesaratree**  
The Reporter

1. Wundmarker: Wenn Sie eine Wunde bekommen, legen Sie den Wundmarker auf das Brett des Opfers.  
2. AGI: Die Anzahl der Würfel für Rennen.  
3. VIT: Die Anzahl der Würfel für Verteidigung.  
4. INT: Die Anzahl der Würfel zum Entschlüsseln und Heilen.

5. LUK: Die Anzahl der Würfel für Suchen und Verstecken.  
6. Fähigkeitsmarker: Die Fertigkeit eines Opfers hat einen Fähigkeitsmarker. Platziere nach dem Einsatz der Fertigkeit den Fertigkeitmarker auf dem Brett des Opfers.  
7. Aktive Fertigkeit: Verwenden Sie 1 Aktionspunkt, um eine Fertigkeit zu verwenden, diese Fertigkeit kann auf das Opfer selbst verwendet werden oder auf andere Opfer auf denselben oder benachbarten Kacheln mit einem verbundenen Pfad.  
8. Passive Fertigkeit: Kann verwendet werden, ohne Aktionen zu verlieren, nachdem die Statusanforderungen erfüllt wurden.

9. Hauptaktion: Art der Hauptaktion  
10. Unteraktion: Art der Unteraktion  
11. Ausrüstungssteckplatz: Maximal 2 Gegenstandskarten.  
12. Start-Gegenstand Karte

**13** **Passive Skill**  
**Blood Smell**  
If there is currently a Victim with at least 1 Wound (in the game), the Werewolf may re-roll his dice when he performs Hunt or Attack.  
🎲 : Upgrade the Evil's dice.

**14** **Active Skill**  
**Target**  
Place the Target 🎲 on 1 Victim on the same tile, then he attacks that Victim. If the Victim with the Target performs Run, he may Hunt immediately.  
🎲 : Target more than 1 Victim.

**15** **Active Skill**  
**Double Slash**  
The Werewolf attacks a Victim on the same tile twice.  
🎲 : Attacks 3 times instead.

**16** **Death Skill**  
**Wolf Bite**  
The Werewolf enslaves a Critically Injured Victim on the same tile. The Enslaved 🎲 is placed on the Victim's board. They are now on the Evil's side. They can only Hunt and Attack.

**17** **Main Action** | 2 ⏱️ (6 🎲 +1 ⏱️)  
Hunt / Attack / Active Skill / Death Skill

**18** **Sub Action** | without losing ⏱️  
Passive Skill / Gain Stamina / Upgrade

**19** Woundmarker

**20** Gelber Spielstein

**21** Roter Spielstein

**22** Lila Token

**THE WEREWOLF**

**18** **Rage** | +1 Rage | Use 2 rage get 🎲  
0 1 2 🎲 +1 ⏱️ next turn

13. Passive Fähigkeit: Fähigkeit, die die Jagd- oder Angriffsaktion beeinflusst. Rüste die Würfel des Bösen von D6 auf D10 auf (nur 1 Mal).  
14. 1. Aktive Fertigkeit: Verwenden Sie 1 Aktionspunkt und 1 Ausdauerpunkt, um eine Fertigkeit einzusetzen. Angriffskraft wird angegeben. Upgrade, um + 1 Angriffs- und Spezialfähigkeit zu erhalten (Kann mehr als 1 Mal aktualisiert werden).  
15. 2. Aktive Fertigkeit: Verwenden Sie 1 Aktionspunkt und 1 Ausdauer, um eine Fertigkeit einzusetzen. Angriffskraft wird angegeben. Upgrade, um + 1 Angriffs- und Spezialfähigkeit zu erhalten (Kann mehr als 1 Mal aktualisiert werden).

16. Todesfertigkeit: Verwenden Sie 1 Aktionspunkt und 3 Wutstufe, um eine Todesfertigkeit einzusetzen, Sie können nur ein Opfer mit einer kritischen Verletzung als Ziel wählen.  
17. Hauptaktion: Art der Hauptaktion und Unteraktion. (Für ein 6-Spieler-Spiel hat The Evil 3 Aktionspunkte)  
18. Wutstufe des Bösen: Erhöhen Sie die Stufe um 1, wenn die Opfer kritisch verletzt werden oder der böse Angriff fehlt oder erfolglos ist. Während der vollen 3-Wut-Stufe erhält das Böse 1 Aktion mehr pro Spielzug (nach der vollen Wutstufe erhält das Böse in der nächsten Runde 1 Aktionspunkt).

19. Ausdauer des Bösen: Erhalte 1 Ausdauer, lege den Marker auf das Brett des Bösen.  
20. Gelber Spielstein: Spielstein, der den Debuff oder der den Spezialplatz des Bösen anzeigt, befindet auf dem Plättchen, der Fertigkeit des Bösen.  
21. Roter Spielstein: Spielstein, der zum Anzeigen des Debuffs oder des besonderen Platzes des Bösen verwendet wird, befindet auf dem Plättchen, der Fertigkeit des Bösen.  
22. Lila Token: Platziere eine Lila Token auf die Fertigkeit für ein Upgrade. Verwenden Sie 2 Wutlevel, um 1 lila Token zu erhalten, ohne Aktionen zu verlieren.

# SPIELANLEITUNG - SPIELPHASE

## 1. Aktionsphase der Opfer: Hauptaktion

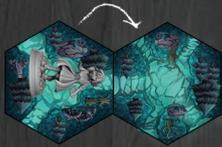
Die Opfer haben 2 Aktionspunkte und können nacheinander verschiedene Aktionen ausführen, jedoch nicht mehr als einmal dieselbe Aktion. Das Ausführen von "Hauptaktionen" kostet 1 Aktionspunkt.

-  **Laufen:** Das Opfer kann wählen, ob es würfeln möchte. Die Anzahl der zu würfelnden Würfel hängt vom AGI-Wert des Charakters ab. Nach dem Würfeln ist das Gesamtergebnis die Anzahl der Kartenplättchen, die gezogen werden können, und / oder die Anzahl der Schritte, die das Opfer ausführen kann (kombiniert).



- Das Opfer kann nicht über Hindernisse laufen.
- Ein verbundener Pfad ist erforderlich, um von einer Kartenkachel zu einer anderen zu gelangen.
- Das Opfer kann weniger Schritte als das Ergebnis seines Würfelwurfs ausführen, es muss jedoch mindestens einen Schritt ausführen.
- Wenn das Opfer das Testplättchen erreicht, muss es den Test bestehen, um weiterlaufen zu können.
- Das Opfer kann nicht in derselben Runde zurückkehren, in der es sich entschieden hat, vorwärts zu gehen.
- Wenn das Gesamtergebnis der Würfel eines Opfers 0 ist, können sie 1 Schritt ausführen, aber keine Kartenplättchen zeichnen.

-  **Krabbeln:** Wenn ein Opfer 2 Wunden bekommt, erhält es den Status "Kritische Verletzung". Durch das Krabbeln wird das Opfer um 1 Schritt bewegt, und dieses Opfer kann keine Kartenplättchen zeichnen.



- Das Opfer einer kritischen Verletzung kann außer Krabbeln keine Hauptaktion ausführen
- Das Opfer einer kritischen Verletzung kann keine Unteraktion außer Auswahl und das Ausführen der Verwendung einer Gegenstandskarte (Aid Box)
- Wenn ein Opfer beim Laufen kritisch verletzt wird, kann es nicht in derselben Runde kriechen.

-  **Decodieren:** Das Opfer kann decodieren, um das Passwort zu erhalten, wenn es sich auf der Decoder-Kachel befindet. Zum Entschlüsseln würfelt der Spieler. Die Anzahl der zu würfelnden Würfel hängt vom INT-Wert des Opfers ab.



- Wenn das Ergebnis größer oder gleich 3 ist, erhält das Opfer einen Zahlenmarker. Ein Decoder-Token wird dann auf diese Decoder-Kachel gelegt.
- Wenn ein Opfer auf einer Decoder-Kachel mit einem Decoder-Token dekodiert, erhält es ein Symbol-Token.
- Alle erhaltenen Token werden zwischen den Opfern geteilt, damit jedes Opfer die Token auf das Bunkerplättchen bringen kann.

-  **Heilen:** Das Opfer kann ein anderes Opfer auf demselben oder einem angrenzenden Plättchen mit einem verbundenen Pfad durch Würfeln heilen. Die Anzahl der zu würfelnden Würfel hängt vom aktuellen INT-Wert des Opfers ab.



- Wenn das Ergebnis größer oder gleich 3 ist, wird 1 Wunde geheilt.
- Das Opfer kann einen Debuff aus dem Bösen entfernen, indem es heilt. (aber das Opfer muss wählen, ob es einen Debuff entfernt oder eine Wunde heilt).
- Opfer können sich nicht selbst heilen.

-  **Suche:** Das Opfer kann auf dem Leichenplättchen nach einer Gegenstandskarte suchen, indem es seinen LUK-Wert testet.



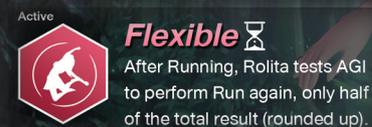
- Wenn das Ergebnis größer oder gleich 3 ist, erhalten Sie eine Gegenstandskarte
- Wenn das Ergebnis größer oder gleich 6 ist, erhalten Sie zwei Gegenstandskarten.
- Die Opfer können die Suche auf dem Leichenplättchen in der nächsten Runde erneut wiederholen (keine Begrenzung).

-  **Ausblenden:** Das Opfer kann sich ausblenden, um einen Angriff des Bösen und einen Effekt von der Ereigniskarte für 1 Runde zu vermeiden, indem es seinen LUK-Wert testet.



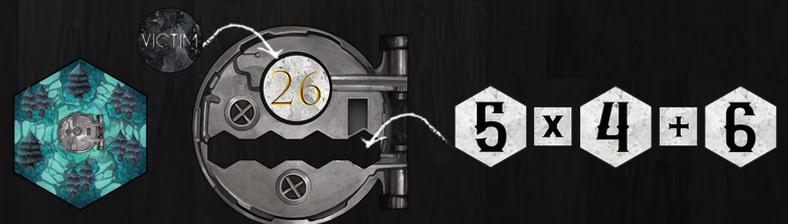
- Wenn das Ergebnis größer oder gleich 3 ist, können sie sich verstecken; Sie legen einen Versteckmarker auf das Brett ihres Opfers. Das Böse kann sie in diesem Zug nicht als Ziel wählen. In der nächsten Runde müssen sie den Versteckmarker umdrehen. Dies zeigt an, dass sie sich in diesem Zug nicht verstecken können. Der umgedrehte Versteckmarker wird in der folgenden Runde vom Brett des Opfers entfernt.

-  **Aktive Fertigkeit:** Das Opfer kann einmal pro Spielzug eine aktive Fertigkeit einsetzen. Es wird als 1 Aktion gezählt.



-  bedeutet, dass diese Fertigkeit für das Opfer selbst oder für andere Opfer auf demselben oder einem benachbarten Plättchen verwendet werden kann.
- Einige Fertigkeiten müssen nach dem Gebrauch aufgeladen werden (Wiederaufladen bedeutet, dass nach Verwendung einer Fertigkeit dieselbe Fertigkeit in der nächsten Runde nicht verwendet werden kann).

- \*\*\*- Passwort eingeben:** Das Opfer muss Token auf das Bunkerplättchen bringen und sie in einer alternativen Form (z. B. 1 + 5 + 6) in einer Gleichung anordnen. Das Platzieren oder Entfernen einer Zahl oder eines Symbols wird als 1 Aktion gezählt. Wenn das Ergebnis der angeordneten Gleichung gleich der Zahl auf der Bunkertor-Karte ist, gelangt Das Opfer auf dem Bunkerplättchen (oder bewegt sich dorthin) gelangt sofort erfolgreich in den Bunker, ohne eine Aktion zu verlieren.



- Die Gleichung muss von links nach rechts lesbar sein.
- Opfer mit kritischen Verletzungen können nicht in den Bunker gelangen.

# SPIELANLEITUNG - SPIELPHASE

## 2. Aktionsphase des Opfers: Interaktion

Das Opfer kann wählen, ob „Interaktionen“ ausgeführt werden sollen. Diese kosten in der Regel keine Aktionspunkte. Die Unterschiede zwischen Haupt- und Interaktionen werden im Opferausschuss näher erläutert.

-  Gegenstandskarte geben: Jedes Opfer kann seine Gegenstandskarte (n) einem anderen Opfer auf demselben oder einem benachbarten Plättchen mit einem verbundenen Pfad geben.
  - Die Anzahl der zu verteilenden Gegenstandskarten ist unbegrenzt.
  - Die Gegenstandskarten im Ausrüstungssteckplatz auf dem Brett des Opfers können nicht ausgegeben werden.

-  Gegenstandskarte spielen: Die Anzahl der spielbaren Gegenstandskarten ist unbegrenzt.
  - Einige Karten mit dem Symbol  können auf einen Teamkollegen angewendet werden, der auf demselben oder einem benachbarten Plättchen ist.
  - Einige Karten haben spezielle Bedingungen zum Spielen, wie z. B. das Heil-Kit, diese Karte kann nur bei einem Feuerwerk oder während ein Opfer kritisch verletzt ist gespielt werden. Manual kann nur während des Zuges des Bösen gespielt werden.
  - Die Opfer dürfen nur bis zu 5 Karten auf der Hand haben. Wenn die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers 5 überschreitet, muss dieser Spieler Karten seiner Wahl abwerfen, bis er am Ende seines Zuges 5 Karten auf der Hand hat.

-  Gegenstandskarte ein- / ausziehen: Die Anzahl der ausrüst-/ablegbaren Gegenstandskarten ist nicht begrenzt.
  - Jedes Opfer kann bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig ausgerüstet haben. Wenn sie Gegenstände wechseln möchten, müssen sie zuerst einen ausgerüsteten Gegenstand ablegen und wegwerfen.



-  Auswählen: Das Opfer kann einen Spielstein auf Kräuterplättchen und abgestürzten Flugzeugplättchen auswählen.



- Das Opfer muss auf dem Plättchen bleiben und Aufheben auswählen
- Wenn das Opfer eine Run-Aktion ausführt und anhält, um aufzuheben, kann es den Run nicht fortsetzen.

-  Passive Fertigkeit: Wende den Effekte 1 Mal pro Spielzug an, wenn ihre Statusanzeige vollständig aufgeladen ist.

-  Test auf Testkachel: Wenn die Opfer zur Testkachel wechseln, müssen sie anhalten und ihren Status basierend auf dem Typ der Testkachel testen, bevor sie weiterlaufen können (Seite 7).

## 3. Ereignisphase

Das letzte Opfer jeder Runde zieht 1 Ereigniskarte. Ereigniskarten wirken sich auf jeden Spieler aus. Wenn der Effekt der Ereigniskarte eine Runde dauert, legt das Opfer die Ereigniskarte bis zum Ende des nächsten Zuges auf sein Charakterplättchen. Der Effekt dieser Ereigniskarte wird zu Beginn des Zuges der nächsten Spieler angewendet. Sobald der Spieler, der diese Ereigniskarte gezogen hat, seinen nächsten Zug beginnt, entfernt er die Karte von seinem Charakterplättchen. Wenn ein Spieler die Darkness-Karte zieht (die letzte Karte im Event-Deck), gewinnt das Böse.



## 4. Fluchphase

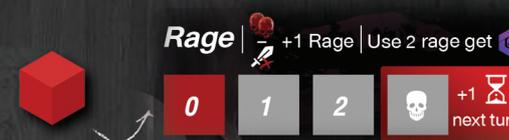
Für 2 und 4 Spieler, wenn die 3. Runde des Spiels endet.

Für 3,5- und 6-Spieler-Spiel, wenn die 2. Runde des Spiels endet.

Das Böse besitzt ein Opfer. Es wird eine Fluchkarte gezogen, und jedes Opfer muss seine Fähigkeiten gemäß der gezogenen Fluchkarte testen. Jeder Test des Bösen hat unterschiedliche Anforderungen (z. B. Der Werwolf testet INT, sodass die Opfer die Anzahl der Würfel basierend auf ihren INT-Werten würfeln. Das Opfer, das die niedrigste Punktzahl erhält, ist besessen. Wenn 2 oder mehr Opfer das gleiche Ergebnis erzielen, müssen sie nochmals mit je 1 Würfel würfeln).



- Nachdem das Opfer besessen ist, muss es das Brett seines Opfers gegen ein Brett des Bösen tauschen (das gewählte Böse hängt von der Fluchkarte ab) und 1 Marker auf den Anfangswert (1 Punkt) der Wutstufe setzen.



- Die anderen 3 Marker werden als Ausdauer des Bösen verwendet, sodass sie neben dem Brett des Bösen platziert werden. Immer wenn der Zug des Bösen beginnt, platziere 1 Marker auf dem Brett des Bösen.



## 5. Aktionsphase des Bösen: Hauptaktion

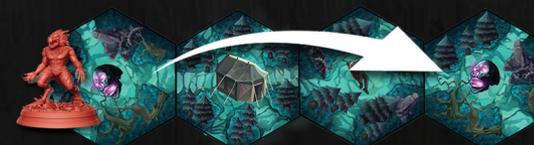
Das Böse hat 2 Aktionspunkte und kann bis zu 2 verschiedene Hauptaktionen ausführen, es kann jedoch nicht zweimal dieselbe Aktion ausführen.

(Für ein Spiel mit 6 Spielern hat das Böse 3 Aktionspunkte pro Spielzug)

-  Jagd: Das Böse kann sich fortbewegen, indem es die bösen Würfel würfelt (Starter Evil's Würfel D6) und sich dann dem Ergebnis der Würfel entsprechend fortbewegt.



- Das Böse kann nicht über Hindernisse laufen. Für Hunt ist ein verbundener Pfad erforderlich.
- Wenn das Ergebnis das Wut-Symbol ist, ist die Anzahl der Schritte, die er ausführen kann, 0, aber er erhält stattdessen 1 Wut-Level.
- Das Böse kann keine neuen Kartenkacheln zeichnen und nur auf vorhandenen Kartenkacheln laufen.
- Das Böse kann sich zwischen Fluchplättchen teleportieren. Dies wird als 1 Schritt betrachtet.



# SPIELANLEITUNG - SPIELPHASE

-Das Böse muss keine Tests bestehen, um an Testplättchen vorbeizukommen. Wenn das Böse jedoch ein Testplättchen erreicht, müssen sie aufhören, sich zu bewegen. Sie können weiterhin Opfer auf demselben Testplättchen angreifen oder Fertigkeiten einsetzen.



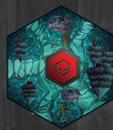
- Angriff:** Das Böse kann ein Opfer angreifen, das auf demselben Plättchen bleibt, indem es die bösen Würfel (Starter Evil's Würfel D6) würfelt, um seine Angriffskraft zu bestimmen.
  - Bei bösen Angriffen würfelt das Opfer (die Anzahl der Würfel hängt vom VIT-Wert des Opfers ab), um seine Verteidigungskraft zu bestimmen.
  - Vergleichen Sie die Angriffspunkte des Bösen mit den Verteidigungspunkten des Opfers. Wenn das Böse mehr Angriff hat. Punkte als die Verteidigungspunkte des Opfers, ist der Angriff erfolgreich und das Opfer erhält 1 Wunde.

- Aktive Fertigkeit:** Das Böse kann aktive Fertigkeiten mit 1 Aktionspunkt verwenden, jedoch nicht dieselbe Fertigkeit.



-1. Aktive Fähigkeit: Verwenden Sie 1 Aktionspunkt und 1 Ausdauer. Die Angriffskraft wird angegeben und kann aktualisiert werden, um +1 Angriff zu erhalten und besondere Fähigkeiten zu erhalten (Kann mehr als 1 Mal aktualisiert werden, um die Angriffskraft weiter zu erhöhen).

-2. Aktive Fähigkeit: Benutze 1 Aktionspunkt und 1 Ausdauer. Die Angriffskraft wird angegeben und kann aktualisiert werden, um +1 Angriff zu erhalten und besondere Fähigkeiten zu erhalten (Kann mehr als 1 Mal aktualisiert werden, um die Angriffskraft weiter zu erhöhen).



-Einige Fähigkeiten haben Spezialeffekte (Debuff). Der von jeder Fertigkeit angegebene Token (roter und gelber Token). Platziere es auf dem Brett des Opfers. Wenn Fertigkeiten, die auf das Kartenplättchen angewendet werden, platziert werden, bleiben sie sich auf dem aktuellen Plättchen des Opfers.

-Debuff from the Evil kann nicht gestapelt werden.

- Wenn das Böse mit der Fähigkeit "Aktiv" angreift, würfelt das Opfer (die Anzahl der Würfel hängt vom VIT-Wert des Opfers ab), um seine Verteidigungspunkte zu bestimmen.

- Vergleichen Sie die Skill Angriffspunkte mit den Verteidigungspunkten des Opfers. Wenn das Böse mehr Angriffspunkte als die Verteidigungspunkte des Opfers hat, ist der Angriff erfolgreich und das Opfer erhält 1 Wunde.

- Todesfertigkeit:** Verwenden Sie 1 Aktionspunkt und 3 Wutstufe. Die Fertigkeit "Tod" kann nur ein Opfer einer kritischen Verletzung als Ziel wählen, das sich auf demselben Plättchen.



- Entfernen Sie das Opfer aus dem Spiel, nachdem Sie die Fertigkeit Tod verwendet haben. Dann wird die Wutstufe des Bösen auf 0 gesetzt.

- Einige Fertigkeiten des Todes haben Spezialeffekte (Debuff), der von jeder Fertigkeit angegebene Token (roter und gelber Token). Platziere es auf dem Brett des Opfers. Wenn Fertigkeiten, die auf das Kartenplättchen angewendet werden, platziert werden, bleiben sie sich auf dem aktuellen Plättchen des Opfers.

## 6. Die Aktionsphase des Bösen: Interaktion

Während jeder Runde des Bösen kann das Böse Interaktionen ausführen, ohne eine Aktion zu verlieren.

- Passive Fertigkeit:** Diese Fertigkeit wird benutzt, wenn das Böse eine Jagd- oder Angriffsaktion ausführt.
  - Passive Fertigkeiten können verbessert werden, um die Würfel des Bösen für Jagd und Angriff von D6 auf D10 zu ändern. (Kann nur 1 Mal geändert werden)
- Ausdauer gewinnen:** Erhalten Sie 1 Ausdauer zu Beginn des Zuges. Platziere Sie 1 Ausdauer-Marker auf dem Brett des Bösen.
  - Entfernen Sie nach Verwendung der Fertigkeit "Aktiv" den Ausdauer-Marker vom Brett des Bösen.
- Wutstufe:** Erhalte 1 Wutstufe, wenn es Opfer mit dem Status "Kritische Verletzung" gibt (2 Wunden).
  - Die Wutstufe kann während des Zuges des Opfers erhöht werden, wenn es kritisch verletzt wird.
  - Wenn der böse Angriff fehlt oder erfolglos ist, erhöhen Sie 1 Wutstufe pro verfehlten Angriff. (z. B. verwendet die Hexe die 2. aktive Fertigkeit, um 2 Opfer auf demselben Plättchen anzugreifen. Wenn sie beide nicht erfolgreich angreifen kann, erhöht sie 2 Wutstufen).
  - Während das Böse Wutstufe 3 hat, erhält es in jedem Zug 1 zusätzliche Aktion. **(In der Runde in der es Stufe 3 erreicht, erhält es keine zusätzliche Aktion.)**
- Upgrade-Fertigkeit:** Verwenden Sie 2 Wutstufen, um 1 lila Token für das Upgrade einer aktiven Fertigkeit zu erhalten (maximal 6 Token).
  - Legen Sie den lila Marker auf die Fertigkeit, die Sie aktualisieren möchten.
  - Passive Fertigkeiten können nur einmal aktualisiert werden.
  - 2nd und 3rd Active Skill können mehr als 1 Mal aktualisiert werden, um die Angriffskraft zu erhöhen.

## Gewinnbedingungen

### Für die Opfer

- Bei 2 und 4 Spieler gewinnen die Opfer, wenn mindestens 2 Opfer in den Bunker gelangen.
- Bei 3 und 5 Spieler gewinnen die Opfer, wenn mindestens 3 Opfer in den Bunker gelangen.
- Bei 6 Spielern gewinnen die Opfer, wenn mindestens 4 Opfer in den Bunker gelangen.

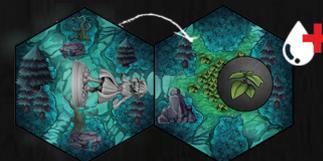
### Für das Böse (beide Bedingungen)

- Wenn jedes Opfer den Status "Kritische Verletzung" hat, gewinnt das Böse.
- Wenn das Böse 2 Opfer loswird, gewinnt das Böse.
- Wenn die Opfer alle Ereigniskarten ziehen und die Dunkelheitskarte ziehen, gewinnt das Böse sofort.

## Kritischer Verletzungsstatus

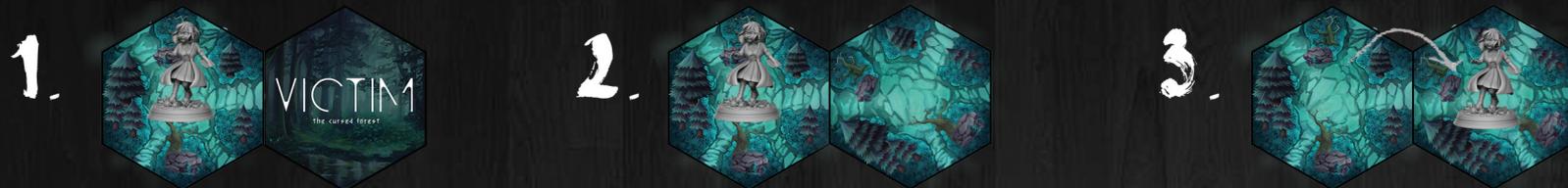
Wenn ein Opfer 2 Wunden erleidet, wird es schwer verletzt und erhält den Status "Kritische Verletzung". Die Miniatur ihres Charakters wird auf das Kartenplättchen gelegt.

- Nach Erhalt dieses Status wird der Debuff aus dem Board des Opfers entfernt. Opfer mit dem Status "Kritische Verletzung" können nur kriechen und darauf warten, dass andere Opfer sie heilen.
- Die Aid Box Item-Karte kann Opfer mit dem Status "Kritische Verletzung" heilen.
- Wenn ein schwer verletztes Opfer auf das Kräuterplättchen kriecht, heilen sie automatisch 1 Wunde. Der Kräutermarker wird dann von diesem Plättchen entfernt.
- Ein schwer verletztes Opfer kann keine Gegenstandskarten geben oder empfangen.
- Der Effekt der Passivfähigkeit eines schwer verletzten Opfers wird erst wirksam, wenn er den Status "Kritische Verletzung" verliert und von den Passivfähigkeiten anderer Opfer nicht betroffen ist.



# Kartenkacheln

Wenn ein Opfer rennt und zu einer neuen Route wechseln möchte, muss es ein neues Kartenplättchen zeichnen und verdeckt vor das Kartenplättchen legen, auf dem es sich gerade befindet. Drehen Sie dann die Kachel um und drehen Sie die Kachel als verbundenen Pfad zwischen zwei Kacheln, damit sich ein Opfer von einer Kachel zur nächsten bewegen kann. Wenn ein Opfer zu einer Testkachel läuft, muss es den angegebenen Test durchlaufen, um weiterlaufen zu können. Wenn ein Opfer zu einem Fluchplättchen rennt, muss es eine Ereigniskarte ziehen und kann dann fortfahren.



## 1. Normale Kartenkacheln

Die Opfer müssen Kacheln verbinden, um verknüpfte Routen zu erstellen, da, wie erwähnt, für das Laufen von Kachel zu Kachel ein verbundener Pfad erforderlich ist.



## 2. Decoder-Kacheln

Die Opfer können auf diesem Plättchen eine Dekodierung durchführen. Wenn das Opfer das Passwort entschlüsselt, erhalten sie ein Nummern-Token und legen ein Decoder-Token auf diese Kachel. Wenn ein Passwort auf der Decoder-Kachel mit einem Decoder-Token dekodiert wird, erhalten sie stattdessen einen Symbol-Token.



## 3. Leichen-Kacheln

Opfer können auf diesem Plättchen suchen, um Gegenstandskarten zu finden (Keine Begrenzung).



## 4. Fluchplättchen

Wenn ein Opfer das Fluchplättchen zieht oder am Fluchplättchen vorbeirennet, muss es 1 Ereigniskarte ziehen und diese dann allen zeigen, bevor es fortfahren kann. Außerdem kann sich das Böse zwischen Fluchplättchen teleportieren.



## 5. Bunker-Kachel

Wenn ein Opfer zu diesem Plättchen rennt, muss es einen Tormarker ziehen und offen auf das Bunkerbrett legen. Die Zahl auf dem Tor-Token ist die Zahl, die die Opfer aus der Gleichung erhalten müssen, die sie aus den Zahlen- und Symbol-Token anordnen (von links nach rechts anordnen). Das Opfer auf dem Bunkerplättchen gelangt sofort erfolgreich in den Bunker, ohne eine Aktion zu verlieren.



## 6. Testkacheln

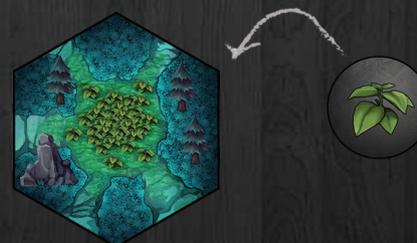
Es gibt 4 Arten von Testkacheln (AGI, VIT, INT und LUK). Opfer auf dem Testplättchen können sich in jede Richtung bewegen, um zu einem nahen gelegenen Plättchen zu gelangen. Wenn ein Opfer zur Testkachel läuft, muss es anhalten und seinen Status basierend auf dem Typ der Testkachel testen, bevor es weiterlaufen kann. Wenn das Opfer besteht, erhöht sich sein getesteter Statuswert um 1 Punkt. Wenn sie versagen, müssen sie aufhören zu laufen und erhalten 1 Wunde.



Wenn beispielsweise ein Opfer mit 3 AGI zu einem AGI-Testplättchen läuft, würfelt es. Wenn das Ergebnis auf den Würfeln 3 oder mehr ist, bestehen sie und ihr AGI erhöht sich um 1. Wenn das Ergebnis jedoch 2 oder weniger ist, müssen sie aufhören und erhalten 1 Wunde.

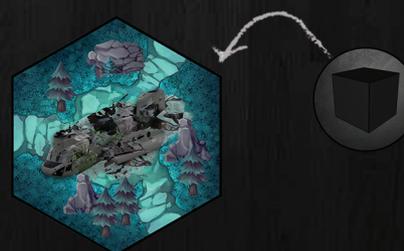
## 7. Kräuterplättchen

Wenn das Kräuterplättchen gezogen ist, legen Sie es mit einem Kräutermarker auf den Tisch. Wenn ein Opfer zu diesem Kräuterplättchen rennt, kann es den Kräutermarker aufheben, um seine Wunde zu heilen (1 Wunde erfordert 1 Kräutermarker). Der Kräutermarker wird dann von diesem Plättchen entfernt.



## 8. Abgestürzte Flugzeug-plättchen

Wenn diese Kachel gezeichnet ist, legen Sie sie mit einem Black Box-Token auf den Tisch. Wenn ein Opfer zu diesem Plättchen rennt, kann es den Black-Box-Marker aufheben, um 3 Gegenstandskarten zu ziehen. Der Black-Box-Token wird dann von dieser Kachel entfernt.



# Die Opfer



**Flexibel (aktive Fähigkeit):** Nach dem Laufen testet Rolita ihre AGI, um erneut einen Lauf durchzuführen. Die Anzahl der Schritte, die sie unternimmt, ist jedoch die Hälfte des Gesamtergebnisses der gewürfelten, aufgerundeten Würfel.

-Wenn diese Fertigkeit verwendet wird, nachdem eine Ereigniskarte Rolitas Laufen beeinflusst hat (z. B. Schnee), muss das vom Ereignis betroffene Ergebnis halbiert werden (aufgerundet).



**Aufmunterung (passive Fähigkeit):** Wenn ihre Teamkollegen Laufen ausführen, können sie 1 zusätzlichen Schritt machen.

-Der Effekt beginnt zu wirken, wenn Rolitas AGI 5 erreicht.

-Wenn ihre Teamkollegen Laufen ausführen und ihre AGI testen und eine 0 würfeln, können sie 2 Schritte (1 + 1) ausführen. Sie können jedoch keine neue Kartenkachel zeichnen.

-Diese Fähigkeit wirkt sich nur auf das Laufen aus (nicht auf das Krabbeln).

-Wenn eine Ereigniskarte ihre Teamkollegen betroffen hat (z. B. Schnee), machen sie einen zusätzlichen Schritt, nachdem ihr Ergebnis durch das Ereignis geändert wurde.



**Werkzeugmeister (aktive Fähigkeit):** Wirf eine Gegenstandskarte ab, um den Status (LUK / INT / VIT / AGI) eines der Opfer auf demselben oder einem benachbarten Plättchen um 1 Punkt zu erhöhen. Diego kann mit dieser Fähigkeit seinen Status erhöhen.

-Diese Fertigkeit kann für das Opfer selbst oder für andere Opfer auf demselben oder benachbarten Plättchen mit einem verbundenen Pfad verwendet werden.

-Du kannst ausgerüstete Gegenstandskarten nicht abwerfen, um diese Fertigkeit zu aktivieren.



**Glück (passive Fähigkeit):** Wenn Diego eine Suche erfolgreich durchführt, erhält er eine zusätzliche Gegenstandskarte.

-Der Effekt wird angewendet, wenn Diego's LUK 5 erreicht

-Wenn das Ergebnis größer oder gleich 3 ist, erhält er 2 Gegenstandskarten.

-Wenn das Ergebnis größer oder gleich 6 ist, erhält er stattdessen 3 Gegenstandskarten.



**Smart Link (aktive Fähigkeit):** Alle anderen Opfer können bis zum nächsten Zug von Lucien eine zusätzliche Hauptaktion ausführen.

-Die von Smart Link betroffenen Opfer können nicht wie gewohnt doppelte Aktionen ausführen.

-Platziere einen Smart Link-Token auf seinem Brett. Entferne es zu Beginn seines nächsten Zuges.

-Alle anderen Opfer können dieselbe Aktion nicht mehr als einmal ausführen.



**Perfekter Code (passive Fähigkeit):** Wenn Lucien Decode nicht erfolgreich durchführt, erhält er stattdessen 2 Token.

-Der Effekt beginnt zu wirken, wenn Luciens INT 5 erreicht.

-Wenn er auf einem Plättchen ohne Decoder-Token dekodiert, erhält er 1 primären Token und 1 sekundären Token.

-Wenn er mit einem Decoder-Token auf einem Plättchen dekodiert, erhält er 2 sekundäre Token.

# Die Opfer



**Bodenanalyse (aktive Fertigkeit):** Anya gibt einem der Opfer einen Bodenanalyse-Marker. Dieses Opfer kann die Tests automatisch auf allen Testplättchen bestehen, die es in diesem Zug ausführen würde.



-Diese Fertigkeit kann für das Opfer selbst oder für andere Opfer auf denselben oder benachbarten Plättchen mit einem verbundenen Pfad verwendet werden.



-Das Opfer mit dem Bodenanalyse-Token erhält weiterhin alle Statuserhöhungen, die es durch Bestehen der Tests erhalten hätte.

-Entferne den Bodenanalysemarker am Ende des Zuges vom Opfer.

-Anya kann diese Fähigkeit auf sich selbst anwenden.



**Fotoblink (passive Fertigkeit):** Zu Beginn des Zuges kann Anya die obersten 3 Kartenplättchen auf einem einzelnen Kartenstapel betrachten und sie in beliebiger Reihenfolge wieder oben oder unten auf den Stapel legen.

-Der Effekt beginnt zu wirken, wenn Anyas AGI und LUK 3 erreichen.



**Selbstheilung (aktive Fähigkeit):** Vivian testet ihre INT. Wenn das Ergebnis gleich oder größer als 3 ist, heilt sie sich selbst 1 Wunde.

-Diese Fertigkeit wird nicht als grundlegende Hauptaktion gezählt, sodass Vivian Heilen und diese Fertigkeit in derselben Runde verwenden kann.

-Diese Fähigkeit kann verwendet werden, um einen Debuff aus dem Bösen zu entfernen, genau wie Heilen.



**Adrenalinstoß (passive Fertigkeit):** Nachdem das Böse Vivian angegriffen hat, kann sie rennen, ohne Aktionspunkte zu verwenden.

-Der Effekt beginnt zu wirken, wenn Vivians INT und AGI 3 erreichen.

-Nachdem sie ihre VIT getestet hat, um ihre Verteidigungspunkte zu bestimmen, ob sie erfolgreich verteidigt oder nicht, testet Vivian ihre AGI und unternimmt dann Schritte, die dem Ergebnis entsprechen.

-Vivian kann mit dieser Fähigkeit keine neuen Kartenplättchen zeichnen.

-Diese Fähigkeit gilt nicht, wenn Vivian schwer verletzt ist.



**Schießen (aktive Fertigkeit):** Sean kann das Böse abschießen, um den Aktionspunkt des Bösen um 1 zu reduzieren (dieser Effekt hält 1 Runde an) und muss nach Gebrauch 1 Runde aufladen.

-Diese Fertigkeit kann das Böse auf denselben oder benachbarten Plättchen mit einem verbundenen Pfad anvisieren.

-Wenn Sean diese Fähigkeit einsetzt, lege einen Kugelmarker auf das Plättchen des Bösen. Entfernen Sie es am Anfang der nächsten Runde Platziere in Seans nächster Runde auch einen Schießmarker auf Seans Kachel. Drehen Sie den Spielstein zu Beginn seines nächsten Zuges verdeckt auf sein Plättchen (um das Aufladen anzuzeigen). Entferne es zu Beginn seines nächsten Zuges von seinem Plättchen, nachdem der Spielstein verdeckt umgedreht wurde.

-Sean kann das Böse nicht mit einem Kugelmarker auf seinem Plättchen erschießen.



**Tapfer (passive Fertigkeit):** Wenn Sean sich auf demselben Feld wie andere Opfer befindet, muss das Böse ihn angreifen.

-Der Effekt beginnt zu wirken, wenn Seans VIT 5 erreicht.

-Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf den Angriff des Bösen oder auf die aktiven Fähigkeiten aus, die mehr als ein Opfer betreffen.

# Das Böse



**Blutgeruch (passive Fertigkeit):** Wenn es derzeit ein Opfer mit mindestens 1 Wunde gibt (im Spiel), kann der Werwolf seine Würfel erneut würfeln, wenn er jagt oder angreift.

Upgrade: Tauschen Sie die für Hunt and Attack (D6) verwendeten Würfel gegen einen D10-Würfel.  
-Kann nur einmal pro Spielzug erneut gewürfelt werden (wähle zwischen Jagen oder Angreifen)



**Ziel (aktive Fertigkeit):** Benutze 1 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Platziere das Ziel (gelber Spielstein) auf 1 Opfer auf der gleichen Fliese. Dieses Opfer erhält den Zielstatus und der Werwolf greift es sofort an. Wenn das Opfer mit dem Zielstatus "Ausführen" ausführt, kann der Werwolf die bösen Würfel würfeln und die Jagd durchführen, ohne Aktionspunkte zu verwenden.

Upgrade: Angriff +1, der Werwolf kann mehr als 1 Opfer als Ziel wählen.

- Vor dem Upgrade darf nur 1 Opfer den Zielstatus haben. Wenn der Werwolf ein neues Opfer anvisiert, verliert das erste Opfer den Zielstatus.

-Wenn sich der Werwolf mit dieser Fähigkeit bewegt und ein Testplättchen erreicht, muss er aufhören, sich zu bewegen.



**Doppelter Klauenschlag (aktive Fertigkeit):** Benutze 2 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 3. Der Werwolf greift ein Opfer zweimal auf demselben Plättchen an.

Upgrade: Greife +1 an, der Werwolf greift stattdessen dreimal an.

-Wenn der Werwolf diese Fähigkeit zum Angriff verwendet, testet das Opfer seine VIT zweimal (dreimal, wenn sie aktualisiert werden), um Verteidigungspunkte zu ermitteln.



**Wolfsbiss (Fertigkeit Tod):** Benutze 3 Wut, der Werwolf versklavt ein kritisch verletztes Opfer auf demselben Plättchen. Der versklavte (rote Marker) wird auf das Brett des versklavten Opfers gelegt, um dies anzuzeigen. Das versklavte Opfer ist jetzt auf der Seite des Bösen. Sie können nur zwei Aktionen ausführen: Jagen und Angreifen. Dazu werden die bösen Würfel gewürfelt.

-Das versklavte Opfer verwendet die gleichen bösen Würfel wie der Werwolf (D10, wenn der Blutgeruch verbessert wird).

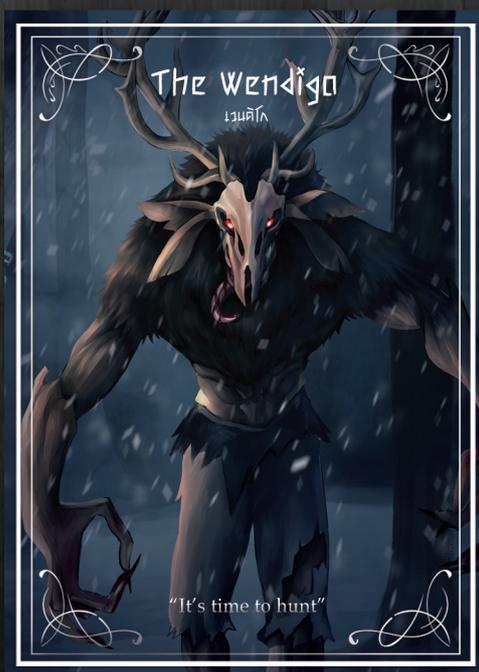
-Das versklavte Opfer hat die gleichen Bewegungseinschränkungen wie das Böse.

-Das versklavte Opfer darf seine Fähigkeiten nicht verbessern, erhält keine Wutpunkte und hat keine Ausdauer.



**Raserei (passive Fertigkeit):** Der Wendigo kann alle Opfer auf demselben Plättchen wie er angreifen.

Upgrade: Tauschen Sie die für Hunt and Attack (D6) verwendeten Würfel gegen einen D10-Würfel.



**Hinterhalt (aktive Fertigkeit):** Verwenden Sie 1 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Der Wendigo kann diese Fertigkeit verwenden, um erneut zu jagen. Wenn er auf demselben Plättchen wie ein Opfer ankommt, kann es eines der Opfer auf diesem Plättchen angreifen.

Upgrade: Attacke +1. Wenn der Wendigo durch diese Fähigkeit jagt, kann er sich durch Hindernisse bewegen.

-Wenn der Wendigo mit Hinterhalt ein Testplättchen erreicht, muss er aufhören, sich zu bewegen, aber wenn sich auf diesem Testplättchen ein Opfer befindet, greift der Wendigo dieses Opfer wie gewohnt an.



**Wahnsinnsabsturz (aktive Fertigkeit):** Benutze 2 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Der Wendigo bewegt sich in einer geraden Linie durch Hindernisse zum Ende der Kartenplättchen seiner Wahl und greift alle Opfer auf seinem Weg an.

Upgrade: Attacke +1, der Wendigo kann sich mit dieser Fähigkeit durch die Testplättchen bewegen.

-Wenn der Wendigo mit Wahnsinnsabsturz ein Testplättchen erreicht, muss er aufhören, sich zu bewegen (wenn die Fertigkeit nicht verbessert wurde), aber wenn sich auf diesem Testplättchen ein Opfer befindet, greift der Wendigo dieses Opfer wie gewohnt an.

-Der Wendigo kann nicht auf halbem Weg anhalten, während er diese Fähigkeit einsetzt. Er muss an der letzten Kachel auf seinem Weg anhalten.



**Frisches Fleisch (Fertigkeit Tod):** Benutze 3 Wut, entferne 1 schwerverletztes Opfer auf demselben Plättchen wie der Wendigo aus dem Spiel und lege das Fleisch (roter Spielstein) auf das Brett des Bösen. Dieser Token gibt dem Wendigo +1 Attack für alle Angriffe.



# Das Böse



**Schattenrausch (passive Fertigkeit):** Der Doppelgänger führt die Jagd durch. Er kann die Schritte zwischen dem Hauptkörper und den Schatten (roter Spielstein) nach Belieben teilen, aber er darf jeweils nur 1 Opfer angreifen.

Upgrade: Tauschen Sie die für Hunt and Attack (D6) verwendeten Würfel gegen einen D10-Würfel.  
-Nachdem Sie den Doppelgänger besessen haben, platzieren Sie den Schatten (Red Token) auf demselben Plättchen wie der Hauptkörper.



**Dunkler Dorn (aktive Fertigkeit):** Benutze 2 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Der Doppelgänger greift alle Opfer auf demselben Plättchen wie sein Hauptkörper und seine Schatten an.

Upgrade: Angriff +1, wenn der Angriff erfolgreich ist, kann der Doppelgänger unmittelbar danach erneut jagen.

-Auch wenn sich der Hauptkörper und ein Schatten auf demselben Plättchen befinden, greift der Doppelgänger das Opfer nur einmal an.

-Nach dem Upgrade kann die Angriffsaktion 1 Mal wiederholt werden.



**Dimension tauschen (aktive Fertigkeit):** 1 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft verwenden 2. 1 Opfer in 3 Fliesen von ihm, mit dem Hauptkörper oder einem Schatten tauschen, dann greift der Doppelgänger dieses Opfer an.

Upgrade: Angriff +1, wenn der Angriff erfolgreich ist, kann der Doppelgänger unmittelbar danach erneut jagen.

-Nach dem Upgrade kann die Jagd 1 Mal wiederholt werden.



**Mimic Body (Todesfertigkeit):** Benutze 3 Wut, entferne 1 kritisch verletztes Opfer auf demselben Plättchen wie der Doppelgänger oder einen Schatten aus dem Spiel und platziere dann einen Schatten (roter Spielstein) auf diesem Plättchen.



**Schock (passive Fertigkeit):** Bei erfolgreichem Angriff erhält das Opfer die Angst (gelber Marker). Opfer mit Angststatus können ihre passiven Fähigkeiten nicht einsetzen.

Upgrade: Tauschen Sie die für Hunt and Attack (D6) verwendeten Würfel gegen einen D10-Würfel.  
- Der Effekt der Angst tritt nach dem Zug des Bösen auf, z. B. wenn Vivien erfolgreich angegriffen wird. Dann erhält sie die Angst, aber ihre passive Fähigkeit (Adrenalinstoß) kann für diesen Zug weiterhin verwendet werden.



**Furchterregender Tanz (aktive Fertigkeit):** Benutze 1 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Der Geist greift bis zu 2 Opfer auf demselben oder einem benachbarten Plättchen.

Upgrade: Angriff +1, wenn der Angriff erfolgreich ist, erhält das Opfer die Angst.

-Der Geist kann mit dieser Fähigkeit Opfer auf benachbarten Plättchen angreifen, ohne dass Pfade miteinander verbunden sind.



**Hinter dir! (Aktive Fertigkeit):** Benutze 2 Ausdauer und anfängliche Angriffskraft 2. Der Geist teleportiert sich zu einem beliebigen Plättchen mit einem Opfer darauf und greift dieses Opfer dann an.

Upgrade: Angriff +1, wenn der Angriff erfolgreich ist, erhält das Opfer die Angst.



**Haunt Humming (Fertigkeit Tod):** Benutze 3 Wut, entferne 1 schwer verletztes Opfer auf demselben Plättchen wie der Geist aus dem Spiel, dann erhalten alle anderen Opfer den Angststatus.

# Die Token



## Wundmarke

-Wenn ein Opfer eine Wunde erhält, lege diesen Marker auf das Brett des Opfers (1 / Wunde).



## Bullet Token (Sean und die Waffenkarte)

-Wenn Sean Schießen verwendet, oder wenn ein Opfer die Waffenkarte verwendet, lege diesen Spielstein auf das Brett des Bösen, um 1 Aktionspunkt für 1 Runde zu reduzieren.



## Hammer Token

-Wenn ein Opfer die Hammer-Karte benutzt, wird dieser Marker an die Stelle eines verbundenen Pfades zwischen den Plättchen gelegt.



## Smart Link Token (Lucien)

-Nachdem Lucien Smart Link verwendet hat, platzieren Sie diesen Token auf Luciens Board. Seine Teamkollegen erhalten in diesem Zug jeweils 1 zusätzliche Aktion.



## Bodenanalyse-Token (Anya)

-Nachdem Anya die Bodenanalyse verwendet hat, lege diesen Marker auf ein beliebiges Opfer. Dieses Opfer kann die Tests automatisch auf allen Testplättchen bestehen, die es in diesem Zug ausgeführt hat.



## Schießmarke (Sean)

-Nachdem Sean Shooting verwendet hat, lege diesen Token verdeckt (aufladen) auf Seans Brett bis zum Ende von Seans nächster Runde.



## Decoder-Token

-Wenn ein Opfer die Dekodierung erfolgreich durchführt, legen Sie dieses Token auf die Kachel des Decoders.



## Gelbes Zeichen

-Wenn das Böse Fertigkeiten einsetzt, die Debuff oder einen besonderen Platz haben. Lege diesen Spielstein auf das Brett des Opfers und das Kartenplättchen.



## Roter Token

-Wenn das Böse Fertigkeiten einsetzt, die Debuff oder einen besonderen Platz haben. Lege diesen Spielstein auf das Brett des Opfers und das Kartenplättchen.



## Lila Token

-Wenn das Böse aufgewertet wird. Platziere diesen Spielstein auf dem Brett des Bösen (auf Fertigkeiten, die aktualisiert werden müssen).



## Nummer Token

-Nach erfolgreicher Decodierung (Decoder-Kachel, auf der kein Decoder-Token platziert ist) erhalten Sie 1 Nummer-Token.



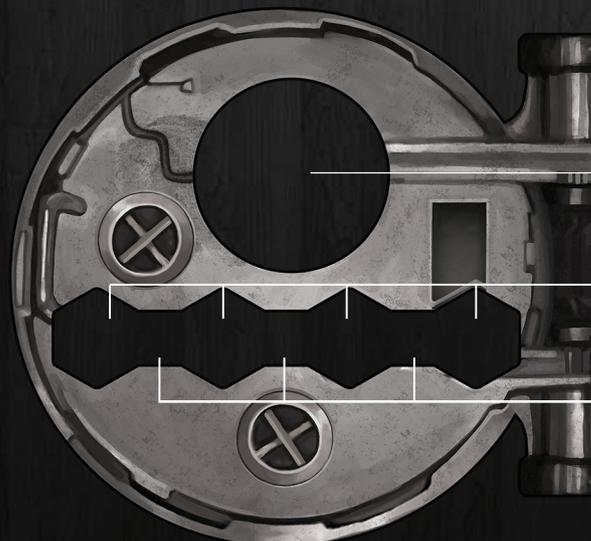
## Symbol Token

-Nach erfolgreicher Decodierung (Decoder-Kachel mit platziertem Decoder-Token) erhalten Sie 1 Symbol-Token.



## Tor-Token

-Nachdem du das Bunkerplättchen gefunden hast, nimm zufällig den Tormarker lege ihn auf das Bunker Board, um die Summe der Zahlen anzuzeigen, die für diese Runde dekodiert werden müssen.



## Bunker Board

-Nachdem Sie das Bunkerplättchen gefunden haben, platzieren sie den Tormarker auf diesen Bereich.

-Nachdem Sie das Passwort eingegeben haben, platzieren Sie das Zahlentoken in diesem Bereich.

-Nachdem Sie das Passwort eingegeben haben, platzieren Sie das Symbol-Token in diesem Bereich.

# Die Gegenstandskarten



Gegenstandskarten mit diesem Symbol müssen nach Gebrauch abgelegt werden (jeweils 3 Karten).

**Aid Box:** Heilen Sie 1 Wunde an einem Opfer (Der Benutzer kann selbst auswählen). Es kann auch im Status "Kritische Verletzung" verwendet werden.  
-Der Benutzer wählt ein Opfer auf derselben oder einer benachbarten Kachel mit einem verbundenen Pfad aus

**Firework:** Schützt den Benutzer, wenn er einmal vom Bösen angegriffen wird (kann im Zug des Bösen verwendet werden).  
-Diese Karte muss vor dem Verteidigen verwendet werden (Würfel nach VIT-Wert würfeln)

**Flashlight:** Der Benutzer betrachtet die oberen 3 Kartenkacheln auf einem einzelnen Kartenstapel und legt sie in beliebiger Reihenfolge wieder oben oder unten auf den Stapel.

**Manual:** Der Benutzer kann alle ausgewählten Würfel erneut würfeln, wenn er einen Test durchführt (kann in der Runde des Bösen verwendet werden).

**Gun:** Der Benutzer legt 1 Kugelmärker auf das Plättchen des Bösen. In diesem Zug wurde der Aktionspunkt des Bösen um 1 verringert.  
-Nur verwendbar, wenn sich das Böse auf derselben oder einer angrenzenden Kachel mit einem verbundenen Pfad befindet.

**Hammer:** Zerstört ein Hindernis auf einem Kartenplättchen, um einen verbundenen Pfad zu erstellen.  
-Das geschieht, indem ein Hammermarker zwischen die Kacheln gelegt wird.



Gegenstandskarten mit diesem Symbol sind tragbare Gegenstandskarten (jeweils 1 Karte).

**Amulet:** Verleiht dem Opfer 1 Bonus-LUK-Punkt während eines LUK-Testplättchens oder führt eine Aktion durch, indem es seinen LUK-Wert testet.  
-Fügen Sie den Bonuspunkt hinzu, nachdem Sie gewürfelt haben.

**Calculator:** Verleiht dem Opfer 1 Bonus-LUK-Punkt während eines INT-Testplättchens oder führt eine Aktion durch, indem er seinen INT-Wert testet.  
-Fügen Sie den Bonuspunkt hinzu, nachdem Sie gewürfelt haben.

**Jacket:** Verleiht dem Opfer 1 Bonus-LUK-Punkt während eines VIT-Testplättchens oder wenn es eine Aktion durchführt, indem er seinen VIT-Wert testet.  
-Fügen Sie den Bonuspunkt hinzu, nachdem Sie gewürfelt haben.

**Shoes:** Gibt dem Opfer 1 Bonus-LUK-Punkt während eines AGI-Testplättchens oder wenn es eine Aktion durchführt, indem er seinen AGI-Wert testet.  
-Fügen Sie den Bonuspunkt hinzu, nachdem Sie gewürfelt haben.

# Die Ereigniskarten

**Wild Animals:** Jedes Opfer auf einem Leichenplättchen wirft eine seiner Gegenstandskarten ab. Andernfalls erhalten sie 1 Wunde.

**Thunderclap:** Jedes Opfer auf einem Decoder-Plättchen wirft eine seiner Gegenstandskarten ab. Andernfalls erhalten sie 1 Wunde.

**Dark Curse:** Das Böse erhält 1 zusätzlichen Wutpunkt. Wenn Sie diese Karte vor der Fluchphase ziehen, erhalten die Opfer auf dem Fluchplättchen 1 Wunde.

**Insect Swarm:** Jedes Opfer auf dem Testplättchen wird erneut getestet.  
-Wenn das Opfer besteht, erhöht sich sein getesteter Statuswert um 1 Punkt.  
-Wenn sie versagen, erhalten Sie 1 Wunde.

**Crow's Cry:** Alle Opfer können ihre Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges nicht mehr einsetzen.  
-Der Effekt des Fertigkeitmarkers auf dem Brett des Opfers vor dem Ereignis funktioniert weiterhin.

**Hail:** Jedes Opfer legt die Hälfte seiner gehaltenen Gegenstandskarten ab (abgerundet).

**Snow:** Die Anzahl der Schritte, die jedes Opfer durch Ausführen von Laufen ausführen kann, wird halbiert (aufgerundet).  
-Die Bonusschritte von der Gegenstandskarte oder der passiven Fertigkeit des Opfers werden nach dem Ereignisergebnis hinzugefügt.

**Stress:** Jedes Opfer wählt 2 seiner Status aus (LUK / INT / VIT / AGI). Verringern Sie den Wert eines der ausgewählten Status um 1 Punkt und den Wert des anderen um 1 Punkt.

**Darkness:** Die Dunkelheit des Bösen breitet sich über den Wald aus. Die Opfer verlieren sofort.



HEXA HOUSE



[WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM](http://WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM)