



VICTIM

Rule Book

MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020



SOUTHEDWOOD



“ Misterioso accidente de avión ”

Se ha perdido contacto inexplicablemente con un avión de carga que transportaba objetos antiguos preparados para una subasta internacional, y se ha estrellado en un bosque. El organizador de la subasta ha mantenido reuniones con el gobierno para imponer un bloqueo mediático, y se ha valido de su influencia para impedir que personas no autorizadas accedan a la zona, hasta que ha enviado un equipo de rescate en búsqueda de supervivientes. ¿Qué ha sido de los artefactos transportados por el avión? ¿Los recuperará también el equipo de rescate?

Rolita Coinson, una joven de 19 años, hija del presidente de la compañía que había reunido los antiguos objetos y organizar la subasta previamente citada, no tiene noticias de su padre desde el día del misterioso accidente. Rolita ha estado buscando pistas en el despacho de su padre, e incluso ha contactado con su empresa, pero de momento la búsqueda ha sido infructuosa.

Lucien Richman, el mejor amigo de Rolita ha oído hablar de “Anyá Mesratree”, una estudiante y periodista en prácticas que ha estado siguiendo el caso y que tiene algo de información, así como una foto del señor Coinson subiendo a su avión el mes pasado. Anya pensó que podría ir al lugar del accidente.

Rolita estaba segura de que su padre podría encontrarse en peligro. Desesperada, pidió ayuda a Diego Samuel el hijo del cuidador de su casa, quien además es el mecánico del avión del señor Coinson. Diego no dudó en ayudar a Rolita, pues se siente muy agradecido por lo bien que el señor Coinson se ha portado con su familia.

Diego se unió a la compañía encargada de llevar suministros al campamento del equipo de rescate en los días siguientes. El plan de Diego consistía en ocultar a Rolita y su improvisado equipo en la bodega del avión de carga que se iba a dirigir al bosque.

Cuando el avión aterrizó, Diego fue descubierto cuando sacaba a Rolita y sus amigos de la bodega. Trató de defenderlos, pero le dejaron fuera de combate y lo arrestaron, ante lo que Rolita tuvo que revelar su identidad, la hija del señor Coinson. Uno de los guardias contactó de inmediato con un directivo de la compañía para confirmar su identidad, y se le encomendó que los recluyera hasta que un helicóptero fuese en su búsqueda para llevárselos de vuelta.

Los guardias los llevaron al hospital de campaña, donde conocieron a Vivian Cheng, una médica que se había ofrecido para venir con el equipo de rescate. Mientras atendía a Diego, la sirena de emergencia del campamento comenzó a sonar. Los gritos del exterior eran tales que parecía que parecían que estuviesen dentro de la tienda. Todos salieron inmediatamente a ver el origen del griterío. La gente corría aterrorizada, dando alaridos, pero ni rastro de los guardias... Vivien notó que algo no iba bien, así que decidió investigar lo que estaba ocurriendo.

De repente, un joven soldado se apresuró hacia ellos y los obligó a volver a esconderse en la bodega de carga. Cuando todos se calmaron, el soldado se presentó. Se llamaba Sean Andre, y tenía órdenes directas del señor Coinson de velar por su hija. Rolita no cabía en sí de gozo, al saber que su padre seguía con vida. Quiso saber más, pero lo único que Sean pudo decirle es que había recibido el día anterior el encargo de protegerla a ella y a sus amigos. Al principio le costó creerlo, pero entonces se enteró de que estaban en el campamento, y luego estalló el pánico. Vino tan rápido como pudo.

Los gritos del exterior se fueron apagando hasta que todo quedó en silencio. Todos abandonaron el avión y regresaron al campamento. Todo estaba sembrado de cadáveres. Vivien buscó supervivientes, pero todo fue en vano. Los equipos de comunicaciones, radios y demás instalaciones habían sido dañadas sin posibilidad de reparación. Sean les dijo que el gobierno había construido un búnker no lejos de allí. Ahora, todos deberán cooperar para localizar el búnker cuanto antes. De lo contrario, podrían sufrir la misma suerte que el personal del campamento...



De un vistazo.

Víctima es un juego de tablero de terror para 4-6 jugadores en el que los jugadores deben cooperar para completar misiones. Cada partida tiene una duración de entre 40 y 90 minutos. Cada jugador recibirá un personaje diferente con habilidades únicas, como atributos mejorados de movimiento, búsqueda, curación y decodificación. Los jugadores deberán colaborar para escapar del letal bosque antes de que sea demasiado tarde. Sin embargo, al final de la tercera ronda, uno de los jugadores será poseído por el Mal, haciendo que su objetivo sea eliminar al resto de jugadores o impedir su intento de escape.

Componentes.

40 Losetas de mapa.	5 Dados de Víctima (D6).	6 Tarjetas Malditas.	2 Fichas de Bala.	1 Ficha de Disparo.	6 Fichas Moradas.
6 Tableros de Víctima.	1 Dado de Villanos (D6).	24 Marcadores (cubos).	1 Ficha de Red de Comunicaciones Inteligente.	2 Fichas de Hierbas.	6 Fichas Numéricas.
6 Tableros de villano.	1 Dado de Villanos (D10).	12 Fichas de Herida.	1 Ficha de Estudiar el Terreno.	2 Fichas de Caja Negra.	8 Fichas de Símbolos.
6 Miniaturas de Víctima.	22 Tarjetas de artículos.	6 Fichas de Decodificar.	1 Ficha de Curarse.	6 Fichas Amarillas.	10 Fichas de Puerta.
6 Miniaturas de villano.	25 Tarjetas de eventos.	3 Fichas de Martillo.		6 Fichas Rojas.	1 Tablero de Búnker 1 Reglamento.

Preparación.

1. Cada jugador elige una Víctima (se recomienda a Rolita, Diego, Vivian y Lucien para la primera vez que se juegue) y coloca marcadores en la casilla inicial de los atributos de su personaje en su respectivo tablero de Víctima. Este marcador indica el número de dados que va a utilizar la Víctima en sus chequeos de atributo. A continuación, cada jugador toma las cartas de equipo inicial y la(s) ficha(s) de habilidad correspondientes.

3. Separa la loseta del Búnker y otras 5, elegidas al azar, del resto. Baraja esas losetas y colócalas boca abajo formando dos pilas. Del mismo modo, divide las 39 losetas restantes en dos pilas, y coloca las fichas apartadas inicialmente debajo de cada una de éstas.



2. Coloca boca arriba la loseta inicial en el centro de la mesa y sitúa las miniaturas de las Víctimas elegidas sobre ella.

4. 4. Baraja por separado los mazos de cartas de eventos, objetos y maldición, Fichas de Puerta, Fichas Numéricas y Fichas con Símbolos. Coloca la carta de Oscuridad debajo del mazo de eventos.



Modo 2-3 jugadores.

En el modo de 2-3 jugadores, cada jugador elige dos personajes. La preparación y desarrollo del juego son idénticos, hasta la fase de Maldición (Página 5).

En cuanto una Víctima es poseída, las siguientes reglas son de aplicación:

- Partida de dos jugadores: se cambia el tablero de una Víctima por el del Mal; el otro jugador controlará la segunda Víctima del jugador que ha sido poseído.
- Partida de tres jugadores: la segunda Víctima del jugador poseído se retira del juego.

Ver las condiciones de victoria en la página 6.

Tableros de personajes.

1 Wound tokens

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

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

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

9 **Sub Action** | without losing
 Give items / Use items / Equip items / Pick Defend / Passive skill (Status Requires)

10 Test Tile : X (Point) ≥ Test Status

11 Equipment Slot

12 Starter item card : Flashlight

Anya Mesaratree
The Reporter

1. Ficha de Heridas: cuando se sufre una Herida, coloca una ficha de Herida en el tablero de la Víctima.
2. AGI: El número de dados para Correr.
3. VIT: El número de dados para defenderse de un ataque.
4. INT: El número de dados para Decodificar y Curar.

5. SUE: El número de dados para Buscar y Esconderse.
6. Ficha de habilidad: Algunas habilidades de las Víctimas llevan asociada una ficha, sitúala sobre el tablero de esa Víctima tras su uso.

7. Habilidad activa: Usa un punto de acción para utilizar una habilidad.
 Esta habilidad puede beneficiar a la propia Víctima o a otra en la misma
8. Habilidad pasiva: Puede ser usada sin necesidad de gastar acciones si se cumplen los requisitos necesarios.

9. Acción Principal: Tipo de Acción Principal.
10. Acción Secundaria: Tipo de Acción Secundaria.
11. Casilla de equipo: Se pueden equipar 2 cartas de equipo como máximo.
12. Carta de equipo inicial.

13 **Blood Smell**
 Passive Skill 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 **Target**
 Active Skill 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 **Double Slash**
 Active Skill ATK+1 The Werewolf attacks a Victim on the same tile twice. : Attacks 3 times instead.

16 **Wolf Bite**
 Death Skill 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 **Rage** | +1 Rage | Use 2 rage get
 0 1 2 +1 next turn

19

20

21

22

THE WEREWOLF

13. Habilidad pasiva: Habilidad que afecta la acción de Cazar o Atacar. Se puede mejorar el dado del Villano de D6 a D10 (Una sola vez).
14. 1ª Habilidad activa: gasta un punto de acción y un punto de Adrenalina para usar una habilidad. Se indica el poder del ataque en la descripción. Usa una ficha Morada para mejorar y así obtener +1 poder de ataque y un efecto adicional (se puede mejorar más de una vez).
15. 2ª Habilidad activa: gasta un punto de acción y dos puntos de Adrenalina para usar una habilidad. Se indica el poder del ataque en la descripción. Usa una ficha Morada para mejorar y así obtener +1 poder de ataque y un efecto adicional (se puede mejorar más de una vez).


16. Habilidad letal: Gasta un punto de acción y 3 niveles de Rabia para usar una habilidad letal, que sólo puede afectar a una Víctima con Herida Crítica.
17. Acción Principal: Tipo de Acción Principal y Secundaria (En una partida de 6 jugadores, el Villano posee 3 puntos de acción).
18. Nivel de Rabia del Villano: Aumenta en 1 el nivel de Rabia cuando una Víctima recibe una Herida Crítica, Cuando el Villano falle al Atacar o al usar una habilidad activa. Cuando se alcanza el nivel máximo de Rabia (3), el Villano obtiene una acción adicional por turno (a partir del turno siguiente).

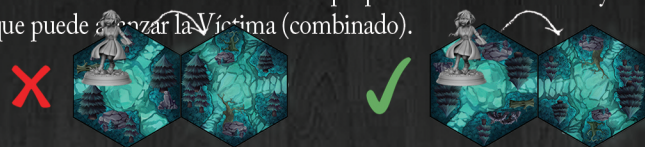
19. Adrenalina del Villano: Si se obtiene Adrenalina, pon un marcador en el tablero del Villano.
20. Ficha Amarilla: Se usa esta ficha para indicar penalizadores infligidos por el Villano o designar ubicaciones especiales.
21. Ficha Roja: Se usa esta ficha para indicar penalizadores infligidos por el Villano o designar ubicaciones especiales.
22. Ficha Morada: Colócala sobre una habilidad para mejorarla. Gasta dos niveles de Rabia para conseguir una ficha Morada sin necesidad de gastar una acción.

Cómo jugar - Fase de juego.

1 Fase de activación de las Víctimas: Acciones Principales.


Las Víctimas disponen de dos puntos de acción, y pueden elegir realizar diferentes acciones en un turno, pero no pueden realizar la misma acción dos veces. Realizar una Acción Principal gasta un punto de acción. Al tirar los dados, el resultado de cualquier chequeo o de una habilidad es la suma de los valores de la tirada.

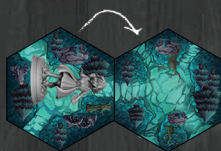
 **Correr:** Una Víctima que corra tirará tantos dados como su valor de AGI. Tras tirar los dados, el total indica el número de losetas que pueden ser descubiertas y/o el número de casillas que puede avanzar la Víctima (combinado).




- La Víctima no puede atravesar obstáculos.
- Es necesario que un camino conecte dos losetas para poder moverse de una a otra.
- La Víctima puede avanzar menos casillas que el total de los dados, pero al menos debe avanzar 1.
- Si una Víctima entra en una loseta que implica un chequeo de atributo debe superarlo para poder continuar corriendo.
- Una Víctima no puede retroceder el mismo turno en que decidió avanzar.
- Si el resultado de la tirada de la Víctima fue un 0, la Víctima puede avanzar una casilla, pero no puede descubrir losetas.

Arrastrarse: Cuando una Víctima recibe dos Heridas, sufre el estatus de Herida Crítica.

 Al Arrastrarse, una Víctima avanza una única casilla, y no puede descubrir losetas.




- Una Víctima con Herida Crítica no puede realizar ninguna Acción Principal aparte de Arrastrarse.
- Una Víctima con Herida Crítica no puede realizar ninguna Acción Secundaria aparte de recoger y usar determinadas cartas de objeto (botiquín).
- Si una Víctima sufre Herida Crítica mientras corre, no podrá Arrastrarse en el mismo turno.
- Si una Víctima se arrastra a una loseta de Hierbas, se cura una Herida y dispone de una segunda acción que no puede ser Correr

 **Decodificar:** Al Decodificar, las Víctimas tiran dados para ganar fichas. Con esas fichas obtienen la clave para escapar. El número de dados depende del atributo INT de la Víctima.




- Si el resultado de la tirada es mayor o igual a 3, la Víctima recibe una ficha Numérica. A continuación, se coloca una ficha de decodificador en la loseta del mismo nombre.
- Si una Víctima decodifica en la casilla de decodificador y ésta tiene la ficha del mismo nombre sobre ella, la Víctima recibirá una ficha de Símbolo.
- Todas las fichas recibidas son compartidas entre las Víctimas, así que cualquier Víctima puede llevarlas a la loseta del Búnker.

 **Curar:** Una Víctima puede Curar a otra Víctima en la misma loseta o en una loseta adyacente conectada por un camino mediante una tirada de dados. El número de dados a utilizar depende en el atributo INT de la Víctima.




- Si el resultado de la tirada es igual o superior a 3, se curará una Herida.
- Una Víctima puede retirar un penalizador infligido por el Villano mediante una acción de Curar (pero debe elegir entre retirar ese penalizador o una Herida).
- Las Víctimas no pueden curarse a sí mismas (salvo Vivian, que tiene una habilidad específica).

 **Buscar:** las Víctimas pueden Buscar una carta de objeto en la loseta del cadáver, mediante un chequeo de su atributo SUE.




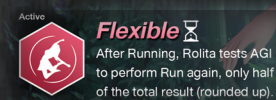
- Si el resultado es mayor o igual a 3, pueden recibir una carta de objeto.
- Si el resultado es mayor o igual a 6, reciben 2 cartas de objeto.
- Las Víctimas pueden volver a Buscar en la loseta de cadáver en los turnos siguientes (sin límite).


 **Esconderse:** Las Víctimas pueden Esconderse para evitar los ataques del villano y de las cartas de evento durante un turno, chequeando su atributo SUE.



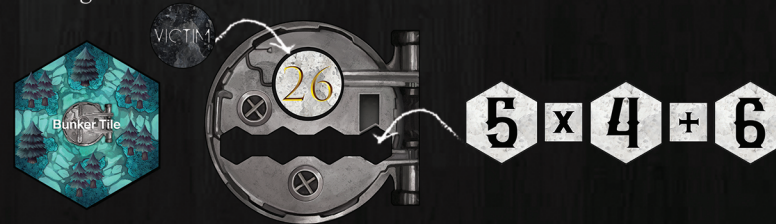
Si el resultado es mayor o igual a 3 logran Esconderse; colocan una ficha de escondido sobre su tablero de Víctima, y el Villano no puede atacarla este turno. En el turno siguiente, la Víctima debe dar la vuelta a la ficha de escondido. Esto indica que no puede Esconderse durante este turno. La ficha se retira del tablero de Víctima el turno próximo.

 **Habilidad activa:** Una Víctima puede utilizar una habilidad activa una vez por turno. Se considera como una acción.



-  Implica que la habilidad puede beneficiar a la propia Víctima o a otra en la misma loseta o una adyacente.
- Algunas habilidades requieren recarga después de su uso (recarga implica que una habilidad no puede ser usada el turno siguiente al que ha sido usada).

*****-** **Introducir contraseña:** Una Víctima debe llevar las fichas Numéricas y de Símbolos y disponerlos formando una ecuación. Colocar o retirar un número o un Símbolo cuenta como una acción. Si el resultado de la ecuación es igual al de la ficha de Puerta en el tablero del Búnker, la Víctima sobre la loseta de Búnker, (o una que se mueva a ella) entra inmediatamente en el Búnker sin necesidad de gastar acciones adicionales.



- La operación debe ser resuelta de izquierda a derecha.
- Una Víctima con Herida Crítica no puede entrar en el Búnker.
- Las Víctimas comparten todas las fichas, así que cualquiera puede llevarlas a la loseta de bunker.

Cómo jugar - Fase de juego.

2 Fase de activación de las Víctimas: Acciones Secundarias.

Las Víctimas pueden elegir realizar "Acciones Secundarias", que no gastan puntos de acción. Las diferencias entre Acciones Secundarias y principales se explican con más detalle en los tableros de Víctima.



Dar una carta de objeto: Una Víctima puede dar una o varias cartas de objeto a otra Víctima en la misma loseta o en una adyacente conectada por un camino.

-No hay límite al número de cartas a dar.

-La persona que recibe una carta no puede equiparla inmediatamente.



Utilizar una carta de equipo: No hay límite al número de cartas de equipo que se pueden utilizar.

-Las cartas con el Símbolo pueden beneficiar a uno mismo a una Víctima en la misma loseta o en una adyacente.

-Algunas cartas pueden utilizarse en circunstancias especiales, como el Botiquín, que se puede usar sufriendo Herida Crítica; Las cartas Fuegos Artificiales o el Manual se pueden utilizar en el turno del Villano.

-Las Víctimas pueden tener un máximo de 5 cartas en su mano. Si un jugador tiene más de 5 cartas en su mano, debe descartarse de las cartas que elija al final de su turno hasta tener 5.

Equipar/retirar carta de equipo. No hay límite al número de cartas que se pueden equipar y retirar, pero sólo se puede equipar un máximo de dos cartas de equipo al mismo tiempo.



Si se quiere cambiar de objetos, debe retirarse y descartar un objeto equipado en primer lugar.



Recoger: Una Víctima puede recoger fichas en varias losetas, como las de Hierbas y de avión estrellado.



-Si una Víctima realizó una acción de Correr y se detiene para recoger, no puede seguir corriendo después.



Habilidad pasiva: Sus efectos se pueden aplicar una vez por turno, una vez que ha sido desbloqueada.



Chequeo: Si las Víctimas entran en una loseta de chequeo, deben detenerse y realizar el chequeo, dependiendo del tipo indicado en la loseta antes de poder seguir corriendo (Página 7)

3 Fase de Eventos.

La última Víctima de cada ronda toma una carta de evento. Cada carta de evento afecta a todos los jugadores. Si la carta tiene una duración de un turno, la Víctima la sitúa sobre su tablero de Víctima hasta el final de su siguiente turno. Los efectos de esa carta comienzan a aplicarse desde el comienzo del turno del siguiente jugador. Si un jugador descubre la carta de Oscuridad (que es la última carta del mazo de eventos), el Villano es el vencedor.



4 Fase de Maldición.

Para dos y cuatro jugadores, tiene lugar al acabar la tercera ronda de juego.

Para 3, 5 y 6 jugadores, cuando acaba la segunda ronda.

El Villano poseerá inmediatamente a una Víctima. Se tomará una carta de maldición, y cada Víctima chequeará sus atributos de acuerdo con la carta de maldición descubierta.

El chequeo de cada villano es diferente (por ejemplo, el Hombre Lobo chequea INT, por lo que las Víctimas tirarán dados dependiendo de sus valores de INT. La Víctima que obtenga el resultado más bajo será poseída. Si hay empate, las Víctimas empatadas volverán a tirar un dado cada una.



-Tras ser poseído, la Víctima poseída cambia su tablero de Víctima por uno de Villano (dependiendo de la carta de maldición revelada) y sitúa un marcador en el valor inicial de 1 del medidor de Rabia.



-Los otros tres marcadores representarán la Adrenalina del Villano, y se sitúan junto a su tablero. Sitúa un marcador sobre el tablero de Villano al inicio de cada uno de sus turnos.



5 Fase de activación del villano: Acciones Principales.

El Villano cuenta con dos puntos de acción, y puede elegir realizar dos Acciones Principales distintas, pero no puede realizar la misma acción dos veces

(Para 6 jugadores, el Villano cuenta con 3 acciones por turno).



Cazar: el Villano puede mover tirando el dado de Villano (el dado inicial de villano es el d6), y avanzar tantas casillas como el resultado de la tirada.

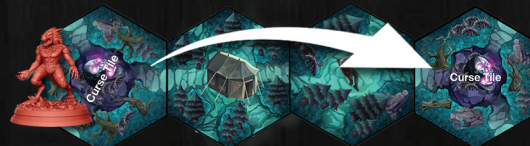


-El villano no puede mover a través de obstáculo, se requiere un camino para Cazar.

-Si el resultado del dado es un Símbolo de Rabia, no se mueve, pero el nivel de Rabia aumenta en 1.

-El Villano no puede descubrir losetas adicionales, y sólo puede moverse a losetas existentes.

-El villano puede desplazarse entre losetas de maldición. Esto se considera avanzar una casilla.



Cómo jugar - Fase de juego.

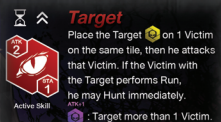
-Si el villano alcanza una loseta de chequeo, no tiene que superarlo, pero termina su movimiento. Sí puede Atacar o usar habilidades.



Atacar: El Villano puede Atacar a una Víctima que esté en su misma loseta tirando el dado de Villano (el dado inicial es el d6) para determinar sus puntos de ataque. La Víctima tira dados a su vez (el número de dados depende de su atributo VIT), para determinar sus puntos de defensa.

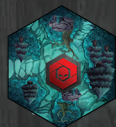
-Compara los puntos de ataque del villano con los puntos de defensa de la Víctima. Si el número de puntos de ataque obtenidos por el villano es superior a los puntos de defensa de la Víctima, el ataque es un éxito y la Víctima sufre una Herida.

Habilidad activa: el Villano puede usar habilidades activas gastando un punto de acción, pero no puede usar la misma habilidad dos veces en un turno.



-1ª Habilidad activa: gasta 1 punto de acción y 1 punto de Adrenalina para usar una habilidad. El poder del ataque se indicará en la descripción de la habilidad, que se puede mejorar para incrementar el poder y obtener un efecto adicional (Se puede mejorar más de una vez).

-2ª Habilidad activa: gasta 2 punto de acción y 1 punto de Adrenalina para usar una habilidad. El poder del ataque se indicará en la descripción de la habilidad, que se puede mejorar para incrementar el poder y obtener un efecto adicional (Se puede mejorar más de una vez).



-Algunas habilidades tienen efectos especiales (penalizadores). La ficha a utilizar para indicarlo es indicada en la descripción de cada habilidad (Amarilla o Roja). Sitúa la ficha en el tablero de la Víctima afectada. Si afecta a una loseta del mapa, sitúala en la loseta elegida.

-Los penalizadores de los villanos no son acumulativos.

-Cuando el Villano utiliza una habilidad activa para Atacar, se aplican las mismas reglas que en el caso de un ataque normal.

Habilidad letal: Gasta un punto de acción y 3 niveles de Rabia. La habilidad letal sólo puede tomar como objetivo a una Víctima con Herida Crítica que esté en su misma casilla.



-Después de usar su habilidad letal, retira a la Víctima del juego. El nivel de Rabia del Villano se reinicia a 0.

-Algunas habilidades letales tienen efectos especiales (penalizadores). Sitúa la ficha correspondiente (Amarilla o Roja) en el tablero de la Víctima afectada. Si afecta a una loseta del mapa, sitúala sobre una a tu elección.

6 Fase de activación del villano: Acciones Secundarias.

Durante cada uno de sus turnos, el Villano puede elegir ejecutar Acciones Secundarias que no requieren el gasto de puntos de acción.

Habilidad pasiva: esta habilidad tendrá efecto cuando el Villano cace o ataque.

-La habilidad pasiva del Villano puede mejorarse para que el Villano cambie el dado D6 por el D10 para Cazar y Atacar (sólo se puede mejorar una vez).

Ganar Adrenalina: Gana 1 punto de Adrenalina al comenzar el turno. Sitúala en el tablero de villano.

-Después de usarse una habilidad activa, retira el marcador de Adrenalina del tablero del villano.

Nivel de Rabia: Aumenta en 1 el nivel de Rabia cuando una Víctima recibe una Herida Crítica (2 Heridas)

-El nivel de Rabia aumenta si una Víctima sufre una Herida Crítica durante su turno.

-Cuando el Villano falle un ataque o el uso de una habilidad activa, aumenta el nivel de Rabia en uno por cada fracaso (por ejemplo, la bruja usa su segunda habilidad activa para Atacar a dos Víctimas en la misma casilla. Si no puede Atacar con éxito a ambos, su nivel de Rabia se incrementaría en 2).

-Cuando se alcanza el nivel máximo de Rabia (3), el Villano obtiene una acción adicional por turno (En el turno en el que alcanza el nivel de Rabia 3 no recibe la acción adicional).

Mejorar habilidad: Gasta dos niveles de Rabia para obtener una ficha Morada para mejorar una habilidad activa (6 como máximo).

-Sitúa la ficha Morada en la habilidad que quieres mejorar.

-Las habilidades pasivas sólo se pueden mejorar una vez.

-La primera y segunda habilidades activas se pueden mejorar más de una vez para aumentar la potencia del ataque.

Condiciones de victoria:

Para las Víctimas:

-En partidas de 2 a 4 jugadores, si al menos 2 Víctimas llegan al Búnker.

-En partidas de 5 jugadores, si al menos 3 Víctimas llegan al Búnker.

-En partidas de 6 jugadores, si al menos 4 Víctimas llegan al Búnker.

Para el Villano (cualquiera de ellas):

-Si cada Víctima sufre Herida Crítica el villano gana.

-Si el villano elimina a 2 Víctimas, el villano gana.

-Si las Víctimas agotan todas las cartas de eventos y descubren la carta de Oscuridad, el villano gana.

Estatus Herida Crítica.

Cuando una Víctima recibe dos Heridas, recibe el estado de Herida Crítica. La miniatura de ese personaje se dispondrá tumbada en la loseta en que se encuentre.

-Al alcanzar este estatus, los penalizadores que tenga la Víctima se retiran de su tablero.

-Víctimas sufriendo Herida Crítica sólo pueden Arrastrarse y esperar a que otra Víctima les cure.

-La carta de equipo Botiquín puede Curar a Víctimas que sufren Herida Crítica.

-Si una Víctima que sufre Herida Crítica se arrastra a una loseta de Hierbas, automáticamente se cura una Herida. La ficha de Hierba se retira entonces de la loseta.

-Una Víctima que sufra Herida Crítica no se beneficia

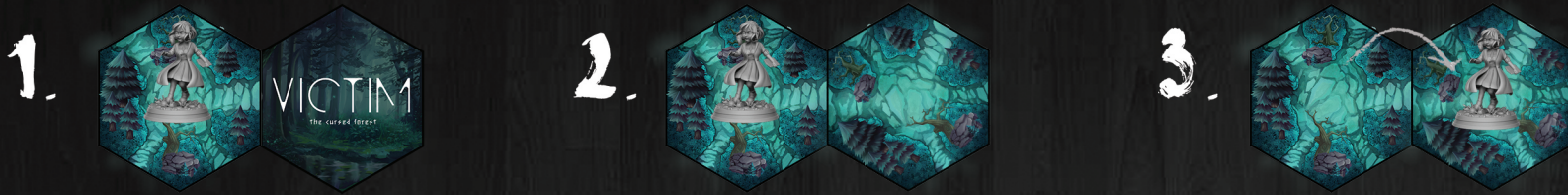
de su habilidad pasiva.

-Una Víctima que sufra Herida Crítica no se beneficia de otras habilidades pasivas.



Losetas:

Cuando una Víctima corre, si quiere ir por un camino nuevo, debe descubrir una loseta nueva y disponerla boca arriba junto a la loseta sobre la que se encuentra. A continuación, se gira la loseta para que se cree un camino que conecte a ésta y la anterior. Si una Víctima corre a una loseta de chequeo, debe ejecutar el chequeo especificado para poder continuar corriendo. Si una Víctima entra en una loseta de maldición, debe descubrir una carta de eventos, y después puede seguir corriendo.



1. Losetas comunes del mapa.

Las Víctimas deben unir losetas para crear rutas, pues, como se ha indicado, es necesario para poder Correr.



2. Losetas de decodificador.

Las Víctimas pueden ejecutar una acción de Decodificar en estas losetas. Si la Víctima tiene éxito descifra el código y recibe una ficha Numérica, además de colocar una ficha de decodificador en esa loseta. En cambio, si una Víctima decodifica con éxito en una loseta de decodificador con una ficha de decodificador sobre ella, recibe una ficha de Símbolo.



3. Losetas de cadáver.

Las Víctimas pueden realizar acciones de Buscar en estas losetas para obtener castas de equipo (sin límite de veces).



4. Losetas de maldición.

Si una Víctima descubre o corre a través de una carta de maldición debe jugar una carta de evento y mostrarla a todo el mundo antes de poder continuar. Además, el villano puede desplazarse de una loseta de maldición a otra.



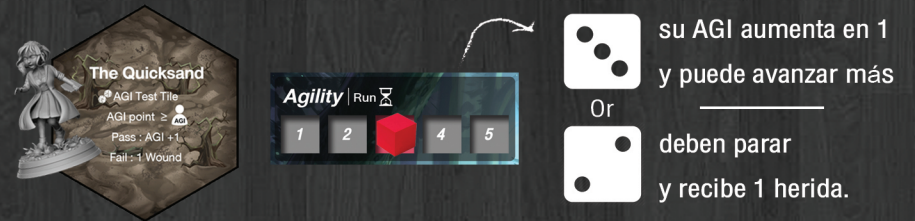
5. Loseta de Búnker.

Si una Víctima llega a esta loseta, debe descubrir una ficha de Puerta y situarla boca arriba en el tablero de Búnker. El número en la ficha de Puerta es el que deben obtener las Víctimas por medio de una ecuación con sus fichas Numéricas y de Símbolos. Una Víctima situada en una loseta de Búnker cuando se resuelve la ecuación, de izquierda a derecha, entra inmediatamente en él.



6. Loseta de chequeo.

Hay cuatro tipos de losetas de chequeo (AGI, VIT, INT y SUE). Las Víctimas en una loseta de chequeo pueden mover en cualquier dirección para alcanzar otra loseta. Cuando una Víctima entra en una loseta de chequeo, deben detenerse para ejecutar el chequeo correspondiente, de acuerdo con sus atributos, antes de poder continuar. Si la Víctima supera el chequeo, el valor de su atributo utilizado se incrementa en un punto. Si no lo superan, interrumpen su movimiento y sufren una Herida.



Por ejemplo, si una Víctima con AGI 3 entra en una loseta que chequea agilidad, tira un dado. Si el resultado es 3 o más, supera el test y su agilidad aumenta en 1. Sin embargo, si el resultado es 2 o menos, debe detenerse y sufre una Herida

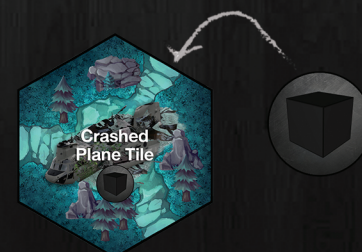
7. Loseta de Hierbas.

Cuando se descubre la loseta de Hierbas, colócala en el tablero con una ficha de Hierba sobre ella. Cuando una Víctima entra en esta loseta, puede recoger la ficha para curarse una Herida. La ficha de Hierba se descarta.



8. Losetas de avión estrellado.

Cuando se descubre la loseta de avión estrellado, sitúala en el tablero con la ficha de Caja Negra sobre ella. Cuando una Víctima entra en esta loseta, puede recoger la ficha de Caja Negra para tomar 3 cartas de equipo. La ficha de Caja Negra se descarta.



Las Víctimas.



Flexible (habilidad activa): después de **Correr**, Rolita chequea AGI para volver a **Correr**. Sin embargo, el número de casillas que puede avanzar es la mitad del resultado de la tirada de dados (redondeado hacia arriba).

-Si esta habilidad se utiliza después de que un evento haya afectado la capacidad de movimiento de Rolita (nieve, por ejemplo), reduce a la mitad (redondeando hacia arriba), el valor resultante de aplicar el evento.



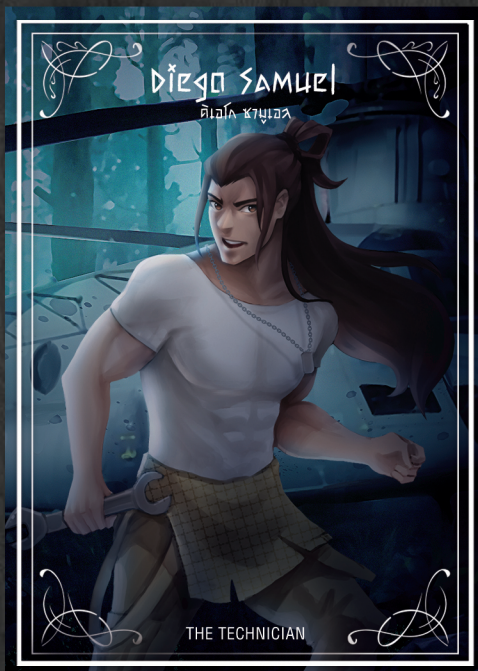
Animar (habilidad pasiva): Cuando sus compañeros corren, pueden mover una casilla adicional.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Rolita logra un valor de AGI de 5.

-Si los compañeros de Rolita corren y al chequear AGI obtienen un 0, pueden avanzar 2 casillas, pero no pueden descubrir losetas.

-Esta habilidad sólo afecta a Correr (no a Arrastrarse).

-Si una carta de evento afecta a sus compañeros (Nieve, por ejemplo), pueden avanzar una casilla más que el valor resultante de aplicar el evento.



Manitas (habilidad activa): descarta una carta de equipo para aumentar un atributo (SUE, INT, VIT, AGI).

-Esta habilidad puede beneficiar a esta Víctima o a otras situadas en la misma loseta o en una adyacente conectada por un camino.

-No puedes descartar cartas de equipo equipadas para usar esta habilidad.



Afortunado (habilidad pasiva): cuando Diego realiza una búsqueda exitosa, recibe una carta de equipo adicional.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Diego alcanza un valor de SUE de 5.



Red de Comunicaciones Inteligente (habilidad activa): el resto de Víctimas pueden realizar una acción adicional hasta el próximo turno de Lucien.

-Como de costumbre, las Víctimas afectadas por Red de Comunicaciones Inteligente no pueden realizar dos veces la misma acción.

-Sitúa la ficha de Red de Comunicaciones Inteligente sobre su tablero. Retíralo al comienzo de su turno siguiente.



Código Perfecto (habilidad pasiva): cuando Lucien decodifica con éxito, recibe dos tokens.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Lucien alcanza un valor de INT de 5.

-Si descodifica en una loseta sin ficha de decodificador, recibe una ficha Numérica y una de Símbolo.

-Si decodifica en una loseta con una ficha de decodificador, recibe dos fichas de Símbolo.

Las Víctimas.



Estudiar el Terreno (habilidad activa) Anya da la ficha de analizar el terreno a una Víctima. Esa Víctima supera automáticamente los chequeos de cualquier loseta de chequeo por las que pase al Correr este turno.



-Esta habilidad puede beneficiar a Anya o a otras Víctimas situadas en la misma loseta o en una adyacente conectada por un camino.



-La Víctima con la ficha de Estudiar el Terreno sigue incrementando sus atributos como si superase el chequeo correspondiente.

-Retira la ficha de Estudiar el Terreno de la Víctima al final de su turno.



Flash (habilidad pasiva): Al comienzo de su turno, Anya puede mirar las 3 losetas superiores de una de las pilas y volver a colocarlas arriba o debajo de la pila en el orden que desee.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Anya alcanza un valor de AGI y de SUE de 3.



Curarse (habilidad activa): Vivian realiza un chequeo de INT. Si el resultado es igual o mayor a 3, se cura una Herida.

-Esta habilidad no se considera igual a la Acción Principal: Curar, por lo que Vivian puede Curar y Curarse en el mismo turno.

-Esta habilidad se puede usar para retirar un penalizador, como la acción Curar.



Subidón de Adrenalina (habilidad pasiva) después de que el villano ataque a Vivian, puede Correr sin gastar un punto de acción.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Vivian alcanza un valor de AGI y de INT de 3.

-Después de que realice el chequeo de VIT para determinar sus puntos de defensa, independientemente de que se defienda o no con éxito, Vivian realiza un chequeo de Agilidad y puede avanzar tantas casillas como el resultado de la tirada.

-Vivian no puede descubrir losetas adicionales al usar esta habilidad.

-Esta habilidad no es efectiva si Vivian sufre Herida Crítica.



Disparar (habilidad activa): Sean puede Disparar al villano para reducir en 1 sus puntos de acción (este efecto dura un turno). Es necesario recarga tras su uso.

-Esta habilidad puede afectar al villano en la misma loseta o en una adyacente conectada por un camino.



-Cuando Sean usa esta habilidad, coloca una ficha de Bala en el tablero del villano. Retíralo al comienzo de su siguiente turno, colocando la ficha de Disparo sobre el tablero de Sean, dándole la vuelta (para indicar la recarga). Retíralo de su tablero en el turno siguiente.



Valiente (habilidad pasiva): Si Sean está en la misma loseta que otra Víctima, el Villano debe atacarle a él.

-La habilidad comienza a ser efectiva cuando Sean alcanza un valor de VIT de 5.

-Esta habilidad no es efectiva frente a los ataques o habilidades activas del villano que afecten a más de una Víctima.

Los Villanos



Oler la Sangre (habilidad pasiva): si hay una Víctima con al menos una Herida en la partida, el Hombre Lobo puede repetir sus tiradas de dados al Cazar o Atacar.

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para Cazar y Atacar.

-Sólo se puede repetir una tirada por turno (de caza o de ataque).



Objetivo (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. Coloca la ficha Amarilla en el tablero de una Víctima que esté en la misma loseta. Esa Víctima recibe el estado Objetivo y es inmediatamente atacada. Si la Víctima con el estado Objetivo ejecuta Correr, el Hombre Lobo puede tirar el dado de Villano y Cazar sin gastar un punto de acción.

Mejora: potencia de ataque +1, el Hombre Lobo puede aplicar Objetivo a más de una Víctima.

-Antes de mejorarse sólo una Víctima puede sufrir el estado Objetivo. Si el Hombre Lobo lo aplica a una nueva Víctima, la inicial pierde el estado.

-Si el Hombre Lobo entra en una loseta de chequeo al usar esta habilidad, debe detener su movimiento.



Tajo Doble (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 2 puntos. Potencia de ataque inicial: 3. El Hombre Lobo ataca dos veces a una Víctima en su loseta.

Mejora: potencia de ataque +1, el Hombre Lobo ataca 3 veces.

-Si el Hombre Lobo utiliza esta habilidad para Atacar, la Víctima debe chequear su VIT dos veces (3 después de su mejora) para determinar sus puntos de defensa.



Mordisco de Lobo (habilidad letal): Coste en Rabia: 3. El Hombre Lobo somete a una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta. La ficha Roja se coloca sobre el tablero de la Víctima para indicarlo. La Víctima Sometida está en el bando del Villano.

-La Víctima Sometida utiliza el mismo dado de Villano que el Hombre Lobo (D10 si Oler la Sangre ha sido mejorada).

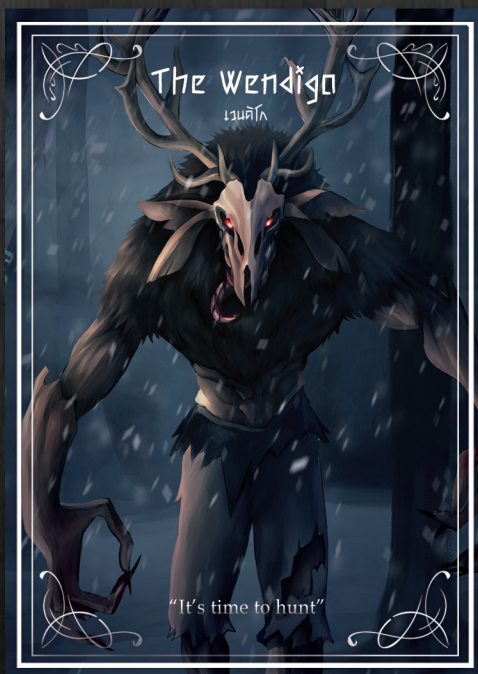
-La Víctima Sometida sufre las mismas restricciones al movimiento que el Villano.

-La Víctima Sometida no puede mejorar habilidades, no gana puntos de Rabia y no tiene Adrenalina.



Furia (habilidad pasiva): El Wendigo puede Atacar a todas las Víctimas en su misma loseta.

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para Cazar y Atacar.



Emboscada (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. El Wendigo puede usar esta habilidad para Cazar de nuevo. Si alcanza una loseta con Víctimas, puede Atacar a una de ellas.

Mejora: potencia de ataque +1, si el Wendigo Caza por medio de esta habilidad, puede mover a través de obstáculos.

-Si el Wendigo llega a una loseta de Chequeo al realizar Emboscada, debe interrumpir su movimiento, pero si hay una Víctima en esa loseta, la ataca como normalmente.



Ataque de Locura (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 2 puntos. Potencia de ataque inicial: 2. El Wendigo mueve en línea recta a través de obstáculos, hacia el borde de mapa que elija el jugador que lo controla, atacando a todas las Víctimas a su paso.

Mejora: potencia de ataque +1, el Wendigo puede atravesar losetas de Chequeo con esta habilidad.

-Si el Wendigo llega a una loseta de Chequeo al usar esta habilidad, y si la habilidad no ha sido mejorada, debe terminar su movimiento, pero si hay una Víctima en dicha loseta, la puede Atacar, como de costumbre.

-El Wendigo no puede detener su movimiento en una loseta anterior a una de borde al utilizar esta habilidad. Debe llegar a la última.



Carne Fresca (habilidad letal): Coste en Rabia: 3, retira del juego una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta que el Wendigo; a continuación, coloca la ficha Roja en el tablero de Villano. Esta ficha da +1 potencia a todos los ataques que efectúe el Wendigo.

-Cuando efectúe Atacar, si el resultado del dado es el Símbolo de Rabia, además de obtener un nivel de Rabia, la potencia del ataque será de 0+1.

Los Villanos



Muñeca Vudú (habilidad pasiva): la Bruja puede Atacar a una Víctima en la misma loseta o en una adyacente. Si tiene éxito, obtiene +1 Adrenalina

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para Cazar y Atacar.



Explosión de Cadáveres (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 3. La Bruja detona una loseta de Cadáver por medio de un hechizo, atacando a una Víctima en esa loseta o una adyacente.

Mejora: potencia de ataque +1, tras usar esta habilidad, coloca la ficha Amarilla en la loseta objetivo. Las Víctimas ya no pueden realizar Buscar en esa loseta (máximo 6 losetas).



Llamar al Trueno (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 2 puntos. Potencia de ataque inicial: 3. La Bruja invoca un relámpago que ataca a una loseta de Decodificador, atacando a todas las Víctimas en esa loseta.

Mejora: potencia de ataque +1, tras usar esta habilidad, sitúa la ficha Roja en la loseta de Decodificador objetivo. Las Víctimas ya no pueden ejecutar Decodificar normalmente en esa loseta. Las Víctimas pueden Decodificar para retirar la ficha Roja.



Maldición de Sangre (habilidad letal): Coste en Rabia: 3, retira del juego una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta que la Bruja. Todas las Víctimas sin Heridas reciben 1 Herida.



Garra Venenosa (habilidad pasiva): Si realiza Atacar con éxito, la Víctima recibe el penalizador Envenenado (ficha Amarilla). Cuando una Víctima envenenada realiza un chequeo, ejecuta una acción o una habilidad, tira un dado menos de los habituales.

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para Cazar y Atacar.

-El penalizador Envenenado no afecta a los atributos de la Víctima (SUE, INT, VIT, AGI), sólo a los dados a tirar. Afecta a todas las acciones que impliquen chequeos, como Correr, Curar, Decodificar, etc.



Telaraña (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. Coloca la ficha Amarilla en una loseta desocupada. Cuando una Víctima entra en esta loseta debe interrumpir su movimiento, y recibe el penalizador Envenenado. La Viuda Negra ataca inmediatamente a la Víctima, y la ficha se retira.

Mejora: potencia de ataque +1, la Viuda Negra puede colocar 2 telarañas en vez de una cada vez.

-Sólo puede haber 6 losetas afectadas a la vez. Si ya hay 6 y la Viuda Negra usa Telaraña, el jugador que la controla puede retirar una ficha Amarilla a su elección del mapa.

-Si la Víctima se defiende con éxito, puede continuar moviéndose. Si no, su movimiento acaba en esa loseta.



Nube Ponzonosa (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 2 puntos. Potencia de ataque inicial: 3. La Viuda Negra puede Atacar un máximo de dos Víctimas en la misma loseta o en adyacentes.

Mejora: potencia de ataque +1, si tiene éxito, la Víctima atacada sufre Envenenado.

-La Viuda Negra puede Atacar Víctimas en losetas adyacentes que no estén comunicadas por un camino al usar esta habilidad.



Marca Tóxica (habilidad letal): Coste en Rabia: 3, retira del juego una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta que la Viuda Negra. Todas las Víctimas sufren Envenenado.

Los Villanos



Subidón Sombrío (habilidad pasiva). Cuando el Doppelganger ejecuta **Caza**, puede compartir sus pasos entre la miniatura y las Sombras (Ficha Roja). Sin embargo, al atacar, debe elegir entre hacerlo con la Sombra o con la miniatura.

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para **Cazar** y **Atacar**.

-Tras ser poseído por el Doppelganger, sitúa la Sombra en la misma loseta que la miniatura.



Desgarro Oscuro (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. El Doppelganger ataca a todas las Víctimas en la misma casilla que la miniatura y sus Sombras.

Mejora: potencia de ataque +1, si el ataque es exitoso, el Doppelganger puede **Cazar** inmediatamente.

-Incluso aunque la miniatura y una Sombra estén en la misma loseta, cada Víctima es atacada sólo una vez.

-Después de la mejora, la acción **Cazar** puede repetirse una vez.



Cambiar de Dimensión (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. Cambia la posición de una Víctima que esté a tres losetas o menos de distancia por la miniatura del Doppelganger o una Sombra, y realiza Atacar sobre esa Víctima.

Mejora: potencia de ataque +1, si el ataque es exitoso, el Doppelganger puede **Cazar** inmediatamente.

-Después de la mejora, la acción **Cazar** puede repetirse una vez.



Duplicar Cuerpo (habilidad letal): Coste en Rabia: 3, retira del juego una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta que la miniatura o una Sombra y coloca otra sombra en esa loseta.



Conmoción (habilidad pasiva). Si **Atacar** tiene éxito, la Víctima recibe el penalizador **Miedo (ficha Amarilla)**. Las Víctimas que sufren **Miedo** no pueden usar sus habilidades pasivas.

Mejora: cambia el dado D6 por el D10, para **Cazar** y **Atacar**.

-El efecto de **Miedo** se activa al acabar el turno del Villano. Por ejemplo: Vivian fue atacada con éxito, por lo que sufre **Miedo**, pero aún en este turno puede usar su habilidad pasiva (**Subidón de Adrenalina**).



Danza Terrorífica (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 1 punto. Potencia de ataque inicial: 2. El Fantasma ataca hasta a 2 Víctimas en su loseta o en adyacentes.

Mejora: potencia de ataque +1, si tiene éxito, la Víctima atacada sufre **Miedo**.

-El fantasma puede **Atacar** Víctimas en losetas adyacentes que no estén comunicadas por un camino al usar esta habilidad.



¡Detrás de ti! (habilidad activa): Coste en Adrenalina: 2 puntos. Potencia de ataque inicial: 2. El Fantasma se desplaza a cualquier loseta que contenga a una Víctima, y la ataca.

Mejora: potencia de ataque +1, si tiene éxito, la Víctima atacada sufre **Miedo**.



Melodía Maldita (habilidad letal): Coste en Rabia: 3, retira del juego una Víctima con Herida Crítica que esté en la misma loseta que el Fantasma. Todas las Víctimas sufren **Miedo.**

Las fichas:



Ficha de Herida.
Cuando una Víctima sufre una Herida, sitúa esta ficha en su tablero (1 por cada Herida).



Ficha de Bala (Sean y carta de Pistola).
Cuando Sean usa Disparar o una Víctima usa la carta Pistola, coloca esta ficha en el tablero del Villano para quitarle un punto de acción durante un turno.



Ficha de Martillo.
Cuando una Víctima usa la carta de Martillo, coloca esta ficha entre 2 losetas para crear un camino que sólo las Víctimas pueden utilizar.



Ficha Red de Comunicaciones Inteligente (Lucien).
Después de que Lucien use Red de Comunicaciones Inteligente, coloca esta ficha en su tablero. Sus compañeros de equipo reciben una acción extra este turno.



Ficha de Estudio del Terreno (Anya).
Después de que Anya use Estudiar el Terreno, sitúa esta ficha en el tablero de cualquier Víctima. Esta Víctima supera automáticamente cualquier chequeo que le exijan ejecutar losetas cuando realice Correr durante su turno.



Ficha de Disparo (Sean).
Después de que Sean use Disparar, sitúa esta ficha boca abajo (recarga) sobre su tablero, hasta su turno siguiente.



Ficha de Decodificador.
Cuando una Víctima tiene éxito al Decodificar, sitúa esta ficha en la loseta en la que se encuentre.



Ficha Amarilla.
Cuando el Villano utiliza una habilidad que implica un penalizador o afecta a una loseta, colócala en el tablero de una Víctima o en la loseta seleccionada.



Ficha Roja.
Cuando el Villano utiliza una habilidad que implica un penalizador o afecta a una loseta, colócala en el tablero de una Víctima o en la loseta seleccionada.



Ficha Morada.
Cuando el Villano mejora una habilidad, sitúa esta ficha sobre la habilidad mejorada.



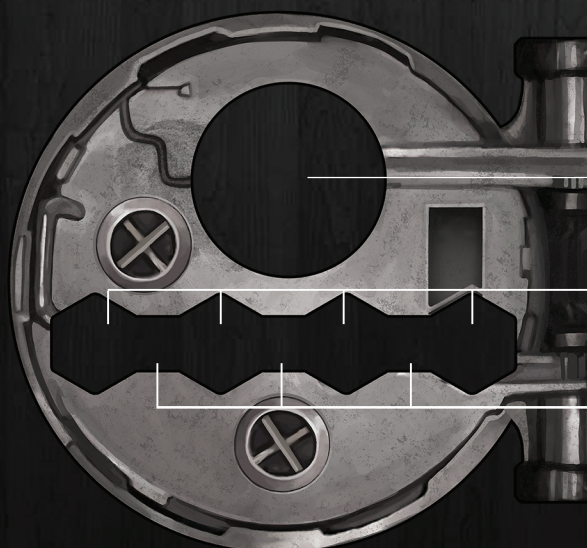
Ficha Numérica.
Después de Decodificar con éxito (loseta de decodificador sin ficha del mismo nombre sobre ella), recibe una ficha.



Después de Decodificar con éxito (loseta de decodificador con ficha del mismo nombre sobre ella), recibe una ficha.



Ficha de Puerta.
Tras localizar la loseta de Bunker, selecciona una al azar y colócala en el tablero para indicar el número que debe ser obtenido en la partida en curso.



Tablero de Bunker.

-Después de encontrar la loseta de Bunker, coloca aquí la ficha de Puerta.

-Tras realizar la acción Introducir Clave, coloca aquí la ficha Numérica.

-Tras realizar la acción Introducir Clave, coloca aquí la ficha de Símbolos.

Las Cartas de equipo.



Cartas de equipo con este icono deben descartarse tras su uso (tres de cada).

Botiquín: cura una Herida (el usuario puede utilizarlo sobre sí mismo).
Puede utilizarse incluso sufriendo Herida Crítica.

-El portador lo usa sobre cualquier Víctima en su loseta o en una adyacente conectada por un camino.

Fuegos Artificiales: evita que el portador sea atacado una vez por el Villano (puede ser usado en el turno del Villano).

-Esta carta debe ser usada antes de Defenderse (tirar dados según VIT).

Linterna: El portador mira las 3 losetas superiores de una única pila y las vuelve a poner sobre ella o debajo, en el orden que escoja.

Manual: El portador puede repetir cualquier dado cuando realice un chequeo (puede usarse en el turno del Villano).

Pistola: El usuario coloca una ficha de Bala sobre el tablero del Villano.

Los puntos de acción del Villano se reducen en 1 este turno.

-Sólo se puede usar si el villano está en la misma loseta o en una adyacente conectada por un camino.

Martillo: crea un camino que comunica dos losetas.

-Para ello, coloca la ficha de Martillo entre las dos losetas.



Cartas de equipo con este icono pueden equiparse (una de cada).

Amuleto: aporta 1 punto de SUE de una Víctima al realizar un Chequeo en una loseta, o al realizar una acción que requiera un chequeo de SUE.

-Añade el bonificador después de tirar los dados.

Calculadora: aporta 1 punto de INT de una Víctima al realizar un Chequeo en una loseta, o al realizar una acción que requiera un chequeo de INT.

-Añade el bonificador después de tirar los dados.

Chaqueta: aporta 1 punto de VIT de una Víctima al realizar un Chequeo en una loseta, o al realizar una acción que requiera un chequeo de VIT.

-Añade el bonificador después de tirar los dados.

Zapatos: aporta 1 punto de AGI de una Víctima al realizar un Chequeo en una loseta, o al realizar una acción que requiera un chequeo de AGI.

-Añade el bonificador después de tirar los dados.

Las Cartas de Evento.

Animales Salvajes: Cada Víctima en una loseta de Cadáver descarta una de sus cartas de equipo, o sufre una Herida.

Estruendo: Cada Víctima en una loseta de Decodificador descarta una de sus cartas de equipo, o sufre una Herida.

Maldición oscura: El Villano recibe un punto de Rabia. Si la carta es descubierta antes de la Fase de Maldición, las Víctimas en la loseta de Maldición sufren una Herida.

Enjambre de Insectos: Cada Víctima en una loseta de chequeo vuelve a efectuar el chequeo.

-Si lo supera, su atributo se incrementa 1.

-Si lo falla, sufre una Herida.

Graznido del Cuervo: Las Víctimas no pueden usar sus habilidades hasta el final del turno.

-El efecto de fichas ya situadas sobre un tablero de Víctima antes de aplicarse el evento sigue siendo efectivo.

Granizo: Cada Víctima descarta la mitad de sus cartas de equipo (redondeando hacia abajo).

Nieve: El número de casillas que puede avanzar al Correr se reduce a la mitad (redondeando al alza).

-Los bonificadores por equipo o habilidades pasivas de Víctimas se aplican después de la reducción causada por este evento.

-Stress: Cada Víctima elige dos de sus atributos (SUE, INT, VIT, AGI). Reduce en 1 punto el valor de uno de esos dos atributos y aumenta 1 un punto el otro.

Oscuridad: La oscuridad del Mal se extiende por el bosque; las Víctimas pierden automáticamente.



HEXA HOUSE

SPECIAL THANKS

Ignacio Romero

WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM