VICTIM

Rule Book

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

MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020

“อุบัติเหตุปริศนา

เครื่องบินขนส่งสินค้าที่ขนวัตถุโบราณไปยังงานมูลระดับนานาชาติที่กำลังจะจัดขึ้นกลางเดือนเมษายน ขาดการติดต่อและตกลงใจกลางป่าลึกโดยไม่ทราบสาเหตุ บริษัทผู้จัดงานประมูลร่วมมือกับรัฐบาลพยายามปิดข่าว และใช้อำนาจกันบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องออกจากพื้นที่เกิดเหตุ ก่อนส่งหน่วยกู้ภัยลงเพื่อค้นหาผู้รอดชีวิต แต่จุดประสงค์ที่แท้จริงคือเพื่อเก็บกู้ทรัพย์สินที่สูญหาย”

“โรลิตา คอยน์สัน” เด็กสาววัย 19 ปี ลูกสาวประธานบริษัท Coinson บริษัทที่จัดงานประมูลในครั้งนี้ พ่อของเธอได้หายตัวไปนับตั้งแต่วันที่เกิดเหตุเครื่องบินตกอย่างไม่ทราบสาเหตุ โรลิตาสืบค้นข้อมูลในห้องทำงานของพ่อ รวมถึงติดต่อไปยังบริษัท แต่ก็ไม่ได้รับคำตอบ

จนกระทั่ง “ลูเซียน ริชแมน” เพื่อนสนิทของโรลิตา ได้ข่าวจาก “อัญญา เมษาราตรี” นักศึกษาและนักข่าวฝึกหัด ที่ตามสืบข่าวเรื่องเครื่องบินตก อัญญามีข้อมูลและภาพถ่ายของมิสเตอร์คอยน์สัน ขณะกำลังขึ้นเครื่องบินของบริษัทเมื่อ 1 เดือนก่อน อัญญาจึงสันนิษฐานว่ามิสเตอร์คอยน์สัน น่าจะเดินทางไปยังพื้นที่เกิดเหตุ

โรลิตาเชื่อว่าพ่อของเธอน่าจะตกอยู่ในอันตราย ด้วยความกังวลใจจึงได้ขอความช่วยเหลือจาก “ดิเอโก ซามูเอล” ลูกชายของแม่บ้านที่โตมาด้วยกัน ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ซ่อมบำรุงเครื่องบินของบริษัท โรลิตา จึงเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้เขาฟัง พร้อมให้ดูหลักฐานทั้งหมดที่อัญญามี จนดิเอโกยอมช่วย เพราะพ่อของโรลิตามีบุญคุณกับครอบครัวของเค้าเช่นกัน ซึ่งเขาก็ได้รับมอบหมายภารกิจให้นำเสบียงไปสมทบในอีกไม่กี่วันข้างหน้าพอดี ดิเอโกจึงวางแผนให้โรลิตาและเพื่อนๆ แอบเข้าตู้สินค้าที่จะถูกนำส่งไปสมทบยังค่ายกู้ภัยที่เกิดเหตุ

เมื่อเครื่องบินมาถึงที่ค่ายกู้ภัย ขณะที่ ดิเอโก กำลังจะแอบพาพวกโรลิตาออกมาจากตู้สินค้า ก็ถูกทหารยามจับตัวไว้ได้ ดิเอโกพยายามปกป้องพวกโรลิตาจึงถูกตีด้วยด้ามปืน โรลิตาแสดงตัวว่าเป็นลูกสาวของมิสเตอร์คอยน์สัน ทหารยามจึงรีบติดต่อผู้บริหารระดับสูงของบริษัท หลังการยืนยันตัวตนผู้บริหารมีคำสั่งให้ทหารยามกักตัวพวกโรลิตาไว้ก่อนและจะรีบส่งเฮลิคอปเตอร์มารับในทันที ทหารยามพาพวกโรลิตาไปที่กักตัวที่เต็นท์พยาบาล

ขณะที่ “วิเวียน เชง” แพทย์อาสาในโครงการของรัฐบาลที่ถูกส่งมาประจำที่ค่ายกู้ภัยทำแผลให้ดิเอโกอยู่ ทันใดนั้นเสียงสัญญาณ เตือนภัยในค่ายก็ดังขึ้น เสียงกรีดร้องดังขึ้นข้างนอก ทุกคนหันไปดูยังต้นเสียง เห็นผู้คนมากมายวิ่งกรีดร้องด้วยความกลัว ทหารยามวิ่งออกไปนอกเต็นท์พยาบาลแต่ก็ไม่กลับมา วิเวียน เห็นทีท่าไม่ดีเลยจะวิ่งตามออกไปดู ทันใดนั้นชายหนุ่มร่างใหญ่ในชุดทหารก็วิ่งมาและลากทุกคนไปซ่อนในตู้สินค้า หลังจากที่ทุกคนตั้งสติได้แล้ว ทหารหนุ่มได้แนะนำตัวเองว่าชื่อ “ณอน อังเดร” เป็นทหารที่ได้รับคำสั่งโดยตรงจากมิสเตอร์คอยน์สัน ให้มาคุ้มครองโรลิตา

โรลิตาดีใจมากที่รู้ว่าพ่อของเธอยังมีชีวิตอยู่ เธอถามเรื่องของพ่อเธอกับณอน แต่ณอนตอบได้เพียงว่าเขาได้รับข้อความที่ส่งมาจากรหัสของมิสเตอร์คอยน์สัน มอบหมายภารกิจคุ้มครองโรลิตาและเพื่อนๆ ตอนแรกเขาคิดว่าเป็นเรื่องล้อเล่นจนกระทั่งได้รับแจ้งว่าพวกโรลิตามาปรากฏตัวที่ค่าย และเกิดความวุ่นวายขึ้น จึงรีบมายังสถานที่ที่กักตัวโรลิตาทันที

เมื่อเสียงข้างนอกตู้สินค้าเงียบลง ทุกคนได้ออกมาสำรวจรอบๆ และพบศพของเจ้าหน้าที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วบริเวณค่าย วิเวียนรีบค้นหาผู้รอดชีวิตแต่ก็พบว่าทุกคนตายหมดแล้ว แต่สิ่งที่วิเวียนสรุปได้ก็คือนี่ไม่ใช่ฝีมือของสัตว์ป่า อุปกรณ์สื่อสาร เสาส่งสัญญาณ เครื่องมือต่างๆ ในค่ายต่างก็ถูกทำลายใช้การไม่ได้ ณอนเล่าให้ทุกคนฟังว่าไม่ไกลจากค่ายมีหลุมหลบภัยที่รัฐบาลสร้างขึ้น แต่การจะไปยังหลุมหลบภัยจะต้องมีรหัสสำหรับเปิดประตู ดังนั้นทุกคนจึงต้องแยกย้ายกันไปซ่อมเครื่องถอดรหัสตามเต็นท์ในป่ารอบๆ ค่ายเพื่อหารหัสเปิดประตู ในตอนนี้ทุกคนไม่มีทางเลือกอื่นอีกนอกจากทำตามที่ ณอน บอก แล้วใช้เครื่องมือในหลุมหลบภัยส่งสัญญาณขอความช่วยเหลือไปยังศูนย์ใหญ่ พวกเขาต้องร่วมมือกันหารหัสและหลุมหลบภัยให้เร็วที่สุดไม่อย่างนั้นพวกเขาก็อาจจะถูกอะไรบางอย่างในป่านี้ พรากชีวิตไปก็เป็นได้…

Overview

Victim บอร์ดเกมสยองขวัญที่ให้ผู้เล่นร่วมมือกันทำการกิจที่กำหนดเพื่อทางหนีจากปีศาจ เล่นได้ตั้งแต่ 4-6 คน ใช้เวลาประมาณ 40-90 นาที โดยผู้เล่นจะได้รับบทเป็นตัวละครที่มีทักษะเฉพาะทางที่เชี่ยวชาญแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นการเดินค้นหาเส้นทาง การหาไอเท็ม การรักษาบาดแผล หรือการถอดรหัส ผู้เล่นจะต้องแบ่งหน้าที่กันเพื่อหาทางออกให้ได้ก่อนที่จะหมดเวลา เมื่อเข้าสู่ช่วงกลางเกมหนึ่งในผู้เล่นจะถูกปีศาจร้ายเข้าสิง และเปลี่ยนเป้าหมายมาเป็นการกำจัดผู้เล่น คนอื่นๆ ผู้เล่นที่เหลือจึงจะต้องเอาตัวรอด ร่วมมือกันฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือกันให้หนีออกไปจากป่าแห่งนี้ให้ได้

Components

40 Map tiles	5 Victim's Dices (D6)	6 Curse Cards	1 Bullet Token	2 Herb Tokens	6 Number Tokens
6 Victim's Boards	1 Evil's Dice (D6)	24 Marker Cubes	1 Smart Link Token	2 Black Box Tokens	8 Symbol Tokens
6 Evil's Boards	1 Evil's Dice (D12)	12 Wound Tokens	1 Ground Analyze Token	6 Yellow Tokens	10 Gate Tokens
6 Victim's Miniatures	22 Item Cards	6 Decoder Tokens	1 Self Heal Token	6 Red Tokens	1 Bunker Board
6 Evil's Miniatures	25 Event Cards	3 Hammer Tokens	1 Shooting Token	6 Purple Tokens	1 Rule Book

Setup

1. ผู้เล่นทำการเลือกแผ่นตัวละครเหยื่อที่ต้องการ (ในรอบแรกสำหรับการเล่น 4 คนแนะนำเป็น Rolita / Diego / Vivian / Lucien) จากนั้นนำ Marker วางไว้ตามค่าเริ่มต้นที่กำหนดไว้บนแผ่นตัวละครเหยื่อ โดยค่านี้จะแสดงถึงจำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการทดสอบด้านต่างๆ ของตัวละครเหยื่อตัวนั้น แล้วจึงทำการแจกการ์ด Item และ Token สกิลประจำตัวของตัวละคร

2. วางไทล์แผนที่เริ่มต้นไว้กลางโต๊ะ และนำตัวละครของผู้เล่นทุกคนมาวางรวมกันไว้ที่จุดเริ่มต้นนี้

3. แยกไทล์หลุมหลบภัยออกมาจากกองไทล์แผนที่ สับไทล์แผนที่ที่เหลือแบ่งเป็น 2 กอง สุ่มหยิบไทล์แผนที่ 5 ใบออกมาสับกับไทล์หลุมหลบภัย และนำกลับไปใส่ไว้ใต้กองไทล์แผนที่ทั้ง 2 กองที่เซ็ตไว้

4. ทำการสับการ์ด Event, การ์ด Item, การ์ด Curse, โทเคน Gate , โทเคน Number และโทเคน Symbol โดยวางไว้โดยรอบเพื่อเตรียมความพร้อมในการใช้งาน สำหรับการ์ด Event ให้นำการ์ด Darkness ใส่ไว้ใบล่างสุดของกอง Event

2-3 Players Mode

สำหรับผู้เล่น 2 คน มีการปรับเปลี่ยนตอน Setup ขั้นตอนของการเลือกตัวละคร ให้ผู้เล่นแต่ละคนทำแผ่นเลือกตัวละครคนละ 2 ใบเพื่อใช้ในการเล่น **จนกระทั่ง Cursed Phase (หน้า 5)** สำหรับผู้เล่น 2 คน ให้นำเปลี่ยนแผ่นตัวละครเหยื่อดังกล่าวเป็นแผ่นตัวละครปีศาจแทน ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของตัวละครดังกล่าวจะเปลี่ยนมาอยู่ฝั่งปีศาจ และควบคุมเฉพาะตัวละครปีศาจ ตัวละครเหยื่ออีก 1 คนของผู้เล่นที่กลายร่างจะกลายมาเป็นฝั่งเหยื่อของผู้เล่นอีกคนแทน / สำหรับผู้เล่น 3 คน ให้นำเปลี่ยนแผ่นตัวละครเหยื่อดังกล่าวเป็นแผ่นตัวละครปีศาจแทน และผู้เล่นแล้วให้ทำการทิ้งแผ่นตัวละครเหยื่ออีกคนหนึ่งไป (เล่นเฉพาะปีศาจ 1 ตนเท่านั้น) ผู้เล่นอีก 2 คน จะต้องควบคุมเหยื่อของตนเองให้ผ่านเงื่อนไขการชนะของเหยื่อให้ได้ **(หน้า 6)**

Character Boards

1.Wound token: หากเหยื่อได้รับบาดเจ็บ ให้นำมาวางบนแผ่นตัวละคร

2.AGI: จำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการ Run.

3.VIT: จำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการ Defend.

4.INT: จำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการ Decode และ Heal.

5.LUK: จำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการ Search และ Hide.

6.Skill Token: หากเหยื่อใช้สกิล ให้นำมาวางไว้บนแผ่นตัวละคร 1 เทิร์น

7.Active Skill: ใช้ 1 Action เพื่อทำการใช้สกิล เครื่องหมายนี้สามารถใช้ให้กับตัวเองเพื่อนร่วมทีมที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อม

8.Passive Skill: เมื่อครบสเตตัสตามที่ต้องการ จะสามารถใช้สกิลดังกล่าวได้ทันที

9.Main Action: ประเภทของ Main Action

10.Sub Action: ประเภทของ Sub Action

11.Equipment Slot: ช่องสวมใส่การ์ดไอเท็ม ประเภทสวมใส่ สามารถสวมได้สูงสุด 2 ใบต่อตัวละคร

12.Starter Item Card: การ์ดไอเท็มเริ่มต้น

13.Passive Skill: สกิลที่ส่งผลต่อการ Hunt หรือ Attack ของปีศาจ และสามารถอัพเกรดลูกเต๋าปีศาจจาก D6 เป็น D10 ได้ 1 ครั้ง

14.1st Active Skill: ใช้ 1 Action Point และจ่าย 1 Stamina เพื่อใช้ และสามารถอัพเกรดเพื่อเพิ่มพลังโจมตีสกิล + 1 และได้รับผลพิเศษของสกิลนั้นเพิ่มเติม สามารถอัพเกรดได้สูงสุด 6 ครั้ง

15.2rd Active Skill: ใช้ 1 Action Point และจ่าย 2 Stamina เพื่อใช้ และสามารถอัพเกรดเพื่อเพิ่มพลังโจมตีสกิล + 1 และได้รับผลพิเศษของสกิลนั้นเพิ่มเติม สามารถอัพเกรดได้สูงสุด 6 ครั้ง

16.Death Skill: ใช้ 1 Action Point และจ่าย 1 Rage เพื่อใช้สกิลไม้ตายนำเหยื่อที่บาดเจ็บสาหัสออกจากเกม

17.Main Action: ประเภทของ Main Action และ Sub Action สำหรับโหมดผู้เล่น 6 คน ปีศาจจะได้รับ Action Point +1 ต่อเทิร์น

18.Evil's Rage level: ได้รับเมื่อเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัส หรือเมื่อปีศาจโจมตีพลาด และในขณะที่ Rage เต็ม 3 จะได้รับ Action +1 (เริ่มได้รับในเทิร์นถัดไปขณะที่ Rage ยังเต็มอยู่)

19.Evil's Stamina: Stamina ของปีศาจ ได้รับ 1 Stamina เมื่อเริ่มเทิร์นโดยการนำเข้ามาวางบนแผ่นตัวละครปีศาจ

20.Yellow token: ใช้แทนโทเคนสถานะผิดปกติ หรือ พื้นที่พิเศษ ที่ระบุไว้บนแผ่นตัวละครปีศาจ

21.Red token: ใช้แทนโทเคนสถานะผิดปกติ หรือ พื้นที่พิเศษ ที่ระบุไว้บนแผ่นตัวละครปีศาจ

22.Purple token: ใช้วางบนสกิลที่ต้องการอัพเกรด สามารถจ่าย 2 Rage เพื่อได้รับ Purple token 1 ชิ้น

HOW TO PLAY - GAME PHASE

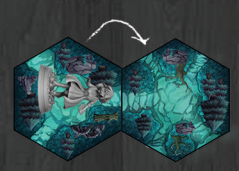
1. Victim's Action Phase: Main Action

ผู้เล่นสามารถเลือกทำได้ 2 Main Actionใน 1 เทิร์น แต่ห้ามทำ Main Action ซ้ำกัน ใน 1 เทิร์น
โดยเหยื่อมี Main Action ให้เลือกดังนี้

Run: ทอยลูกเต๋าตามจำนวนค่า AGI ผู้เล่นจะได้ Move Point เท่ากับผลรวมของลูกเต๋า โดย Move Point สามารถนำไปเลือกกระทำได้ 2 อย่างคือ 1. สำรวจ : จั่วไทล์แผ่นใหม่บนกองไทล์ จากนั้นวางไทล์ต่อกับพื้นที่ที่ติดกับตัวละครแล้วเคลื่อนที่ไปยังไทล์แผ่นนั้น หรือ 2. เดินทาง : เคลื่อนตัวไปยังไทล์ข้างเคียงที่เปิดอยู่แล้ว หากมีเส้นทางเชื่อมต่อกัน

-ไม่สามารถวิ่งข้ามสิ่งกีดขวางได้
-สามารถเดินทางไปยังไทล์ถัดไปโดยจะต้องไม่มี สิ่งกีดขวาง ขวางอยู่เท่านั้น
-สามารถหยุดก่อนถึงแต้มที่ทอยได้ แต่ต้องเคลื่อนที่อย่างน้อย 1 ช่องเสมอ
-หากเจอ Test Tile ให้ทดสอบตามคำสั่งบนไทล์ก่อน หากทดสอบผ่านจึงจะสามารถ สำรวจ หรือ เดินทาง ต่อได้
-ไม่สามารถเดินย้อนทางเดิมได้ในเทิร์นเดียวกัน
-หากได้ 0 แต้ม ผู้เล่นจะ เดินทาง ได้ 1 ช่อง แต่ไม่สามารถ สำรวจ ไทล์แผ่นที่ใหม่ได้

Crawl: เมื่อผู้เล่นได้รับบาดแผล 2 บาดแผล จะเข้าสู่สถานะบาดเจ็บสาหัส และสามารถใช้ Main Action คลานได้เท่านั้น และไม่สามารถ สำรวจ ไทล์แผ่นใหม่ได้



-เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส ไม่สามารถทำ Main Action อื่นๆ ได้
-เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส สามารถทำ Sub Action ใช้การ์ดบางอย่างได้ตามที่เงื่อนไขระบุไว้บนการ์ด เช่นการ์ด Aid Box ที่ระบุว่าสามารถใช้ในขณะบาดเจ็บสาหัสได้ เป็นต้น
-เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส ที่ใช้ Main Action คลานไปแล้ว หากสามารถรักษาตัวเองจนกลับมาเป็นปกติ จะยังไม่สามารถทำ Main Action วิ่ง ได้ในรอบเดียวกัน

Decode: เหยื่อสามารถทำ Main Action ถอดรหัสได้บน Decoder Tile โดยการทอยลูกเต๋าตามจำนวนค่า INT หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะถือว่าถอดรหัสสำเร็จ

-การถอดรหัสสำเร็จครั้งแรกบนไทล์แผ่นนั้นๆ จะได้รับ Number Token (ตัวเลข) แล้วจึงทำการวาง Decoder Token ลงบนไทล์ที่ถอดรหัสสำเร็จแผ่นดังกล่าว
-การถอดรหัสที่ Decoder Tile ที่มี Decoder Token แล้วในครั้งต่อๆ ไป จะได้รับ Symbol Token (สัญลักษณ์) แทน
-โทเคนรหัสที่ได้มาถือว่าเป็นรหัสของทีมผู้ล่นคนอื่นสามารถนำมาใช้ใส่รหัสที่ประตูหลุมหลบภัยได้

Heal: เหยื่อสามารถทำการใช้ Main Action เพื่อทำการรักษาบาดแผลให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้โดยการทอยลูกเต๋าตามค่า INT หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 รักษาสำเร็จ 1 แผล

-สามารถใช้ Main Action นี้ในการรักษาสถานะผิดปกติจากปีศาจได้ (ต้องเลือกระหว่างรักษาบาดแผล หรือสถานะผิดปกติ)
-เหยื่อไม่สามารถรักษาบาดแผล หรือสถานะผิดปกติให้กับตัวเองได้

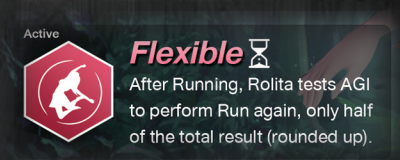
Search: ค้นหาสิ่งของบน Corpse Tile โดยการทอยลูกเต๋าตามค่า LUK หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะค้นหาไอเท็มสำเร็จ

-หากทอยลูกเต๋าได้ผลรวมมากกว่า หรือเท่ากับ 3 จะได้รับการ์ดไอเท็ม 1 ใบ
-หากทอยลูกเต๋าได้ผลรวมมากกว่า หรือเท่ากับ 6 จะได้รับการ์ดไอเท็ม 2 ใบ
-สามารถค้นหาสิ่งของบนไทล์ศพซ้ำได้ในเทิร์นถัดไป (ไม่จำกัดจำนวนครั้งในการค้นหา)

Hide: ทำการ ซ่อนตัว จากการโจมตีของปีศาจ และผลจาก Event การ์ดได้ 1 เทิร์น โดยการทอยลูกเต๋าตามค่า LUK หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะ ซ่อนตัว ได้สำเร็จ

-หลังจากซ่อนตัวสำเร็จให้นำ Hide Token ด้านสีขาวมาวางไว้บนแผ่นตัวละคร จะทำให้ไม่ตกเป็นเป้าของปีศาจ และไม่ได้รับผลจาก Event เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น หลังจากเริ่มเทิร์นถัดไปของผู้เล่นคนดังกล่าว ให้พลิก Hide token เป็นด้านสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าในรอบนี้เขาจะไม่สามารถใช้ Hide ซ้ำได้จนกว่าจะเริ่มเทิร์นถัดไป

Active Skill: ผู้เล่นสามารถใช้สกิล Active Skil ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น โดยนับเป็น 1 Action



- สกิลที่มีสัญลักษณ์นี้สามารถใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้
-บางสกิลมีการ์ด Recharge 1 เทิร์นหลังจากใช้งาน (ให้ทำการ Recharge 1 เทิร์น คือไม่สามารถใช้ได้ในเทิร์นถัดไป โดยทำการพลิกโทเคนเป็นอีกฝั่ง หลังจากนั้นพอเข้าเทิร์นถัดไปอีกครั้ง ให้นำออก แล้วจึงกลับมาใช้ได้อีก).

Enter Password: ผู้เล่นสามารถนำโทเคนรหัสที่ได้มาใส่ในไทล์หลุมหลบภัยได้ สามารถใช้ Action นี้บน Bunker Tile โดยจะต้องใส่เป็นตัวเลขสลับกับสัญลักษณ์ เช่น 1x5+6 การวางโทเคนตัวเลขหรือสัญลักษณ์ 1 ชิ้น นับเป็น 1 Action หากต้องการนำรหัสที่ใส่ไปแล้วออก จะนับเป็นอีก 1 Action

-หากได้หากรวมเท่ากับหมายเลขที่ปรากฏบนประตู หากได้ครบแล้วผู้เล่นที่ยืนอยู่บนนั้นจะออกได้ทันทีโดยไม่ใช้ Action
-ผู้เล่นที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัสจะยังไม่สามารถออกประตูไปได้ จนกว่าจะได้รับการรักษา

HOW TO PLAY - GAME PHASE

2. Victim's Action Phase: Sub Action

เหยื่อสามารถเลือกทำ Sub Action ในเทิร์นของตัวเอง โดยไม่เสีย Action Point

Give Item Card: เหยื่อสามารถเลือกให้การ์ดไอเท็มกับพื้นร่วมทีมได้ โดยไม่จำกัดจำนวนการ์ด
-เพื่อนร่วมทีมจะต้องยืนอยู่ไทล์แผ่นเดียวกัน หรือไทล์แผ่นใกล้เคียงที่มีเส้นทางเชื่อมถึงกันเท่านั้น
-ไม่สามารถให้การ์ดที่ทำการ สวมใส่ ไปแล้วได้

Play Item Card: เหยื่อสามารถเลือกใช้การ์ดไอเท็มได้ โดยไม่จำกัดจำนวนการ์ด
-สำหรับบางการ์ดที่มีสัญลักษณ์นี้ สามารถใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องใกล้เคียงกันที่มีเส้นทางเชื่อมได้
-การ์ดบางใบสามารถใช้ได้ในขณะบาดเจ็บสาหัสเช่น Aid box หรือ การ์ดบางใบสามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้เช่น Firework โดยจะมีเงื่อนไขระบุไว้บนการ์ด
-สามารถถือการ์ดบนมือได้สูงสุด 5 ใบ หากจบเทิร์นแล้วมีการ์ดเกินจะต้องทำการทิ้งการ์ดให้เหลือ 5 ใบ

Put on/Take off Item Card: เหยื่อสามารถเลือกสวมใส่ หรือถอดการ์ดอุปกรณ์ โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
-การ์ดสวมใส่ในตัวละครสามารถสวมใส่ได้สูงสุด 2 ใบ หากต้องการเปลี่ยนการ์ดสวมใส่ ให้ทำการทิ้งการ์ดที่เคยสวมใส่ไปแล้ว ทิ้งไปเสียก่อน

Pick: เหยื่อสามารถทำการหยิบโทเคนแทนสิ่งของต่างๆ ที่อยู่บนแผนที่ได้

-เหยื่อจะต้องอยู่บนไทล์แผ่นดังกล่าวจึงจะสามารถหยิบได้ เช่น โทเคนสมุนไพร
-หากเหยื่อทำการวิ่งมาหยุดเพื่อหยิบ แม้ว่าแต้มการวิ่งจะเหลืออยู่ หากหยิบแล้วจะไม่สามารถวิ่งต่อได้

Passive Skill: เหยื่อสามารถใช้ Passive Skill ได้เทิร์นละ 1 ครั้ง โดยต้องมี Status ตามที่ระบุบนสกิลเสียก่อน

Test on Test tile : เมื่อตัวละครเดินเข้าสู่ไทล์ด่านทดสอบ ให้ทำการหยุดเพื่อทดสอบค่าที่ปรากฏบนไทล์นั้นเสียก่อน หากทดสอบถามตัวละครจึงจะสามารถเดินไปต่อได้ (อ่านเพิ่มเติม หน้า 7)

3. Event Phase

เมื่อเหยื่อทำการเล่นจนครบทุกคนใน 1 รอบ ให้เหยื่อที่เล่นคนสุดท้ายจั่วการ์ดอีเวนท์ 1 ใบ แล้วส่งผลต่อทุกคนในทีมทันที
-ในกรณีเป็นอีเวนท์ที่มีระยะเวลา 1 เทิร์น ให้วางไว้ข้างหน้าของแผ่นตัวละครเหยื่อคนที่จั่ว แล้วส่งผลจนกว่าจะจบเทิร์นถัดไปของเหยื่อคนนั้น
-หากมีเหยื่อจั่วได้การ์ด Darkness ที่อยู่ใบล่างสุดของกอง ฝ่ายเหยื่อจะเป็นผู้แพ้ทันที

4. Curse Phase

สำหรับผู้เล่น 2 และ 4 คน จะเกิดขึ้นหลังจบ Event Phase รอบที่ 3
สำหรับผู้เล่น 3,5 และ 6 คน จะเกิดขึ้นหลังจบ Event Phase รอบที่ 2
เมื่อเริ่ม Cursed Phase ปีศาจจะทำการสิงร่างผู้เล่นคนใดคนหนึ่งทันที ให้ผู้เล่นคนแรกจั่วการ์ดคำสาป 1 ใบ แล้วให้ทุกคนทำการทดสอบตามค่าที่ระบุไว้บนการ์ด ปีศาจแต่ละตัวจะมีเงื่อนไขการทดสอบที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์หมาป่าใช้ค่า INT ในการทดสอบ ผู้เล่นทุกคนทอยลูกเต๋าทดสอบค่า INT ตามที่ตัวละครมี ผู้เล่นที่ทอยได้แต้มน้อยที่สุด เหยื่อของผู้เล่นคนนั้นจะถูกปีศาจสิง (กรณีที่แต้มเท่ากันให้ทอยใหม่โดยใช้ลูกเต๋า 1 ลูกเท่านั้น) ผู้เล่นคนที่ถูกสิงเปลี่ยนแผ่นตัวละครเหยื่อเป็นแผ่นตัวละครปีศาจตัวที่สิง

-หลังจากถูกสิง ให้นำ Marker วางไว้บน Rage Level เริ่มต้นที่ 0 แต้ม
แต้ม Rage จะขึ้นทันทีเมื่อมีเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัสในเกม หรือปีศาจ Attack หรือ Active สกิลพลาด

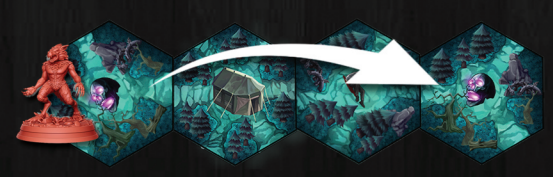
-Marker อีก 3 ชิ้นจะใช้เป็นค่า Stamina ของปีศาจ เมื่อเริ่มเทิร์นของปีศาจให้หยิบ Stamina มาวางบนแผ่นตัวละครปีศาจเทิร์นละ 1 ชิ้น

5. Evil's Action Phase: Main Action

ปีศาจสามารถเลือกทำได้ 2 Main Action ใน 1 เทิร์น แต่ไม่สามารถทำ Main Action ซ้ำกันได้ การใช้ Active Skill สามารถเลือกสกิลที่ต่างกันได้ในเทิร์นเดียวกัน (กรณีผู้เล่น 6 คน ปีศาจจะทำได้ 3 Main Action ใน 1 เทิร์น)

Hunt: ปีศาจสามารถไล่ล่าโดยทอยลูกเต๋าปีศาจ และเคลื่อนที่ตามจำนวนแต้มที่ได้ โดยเริ่มต้นที่ลูกเต๋า D6

-ปีศาจไม่สามารถเคลื่อนที่ผ่านสิ่งกีดขวางได้เช่นเดียวกับ เหยื่อ (ยกเว้นที่ระบุไว้บนสกิล)
-หากทอยได้สัญลักษณ์เรจ ปีศาจจะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ แต่จะได้เพิ่มแต้มเรจ 1 ระดับแทน
-ปีศาจจะสามารถเคลื่อนที่ไปบนไทล์แผนที่ที่เปิดแล้วเท่านั้น ไม่สามารถเปิดแผนที่ใหม่เองได้
-ปีศาจสามารถเคลื่อนที่วาร์ปไป-มาระหว่างไทล์คำสาปได้ โดยนับเป็นการเคลื่อนที่ 1 ช่อง



HOW TO PLAY - GAME PHASE

-หากปีศาจเคลื่อนที่เข้าสู่ Test Tile จะต้องหยุดเดินทันที แต่ยังสามารถทำ Action อื่นได้

Attack: ปีศาจสามารถโจมตีเหยื่อที่อยู่ช่องเดียวกันได้ หรือตามเงื่อนไขที่ Passive Skill กำหนด โดยทำการทอยลูกเต๋าปีศาจ เพื่อได้รับค่าพลังโจมตีที่ทอยได้ (เริ่มต้นที่ลูกเต๋า D6)

-หลังจากโจมตี ให้เหยื่อทำการป้องกันโดยการทดสอบ VIT ของเหยื่อ หากพลังโจมตีมีแต้มมากกว่าแต้มพลังป้องกันที่ได้จากการทดสอบ VIT ของเหยื่อ จะทำให้เหยื่อได้รับ 1 บาดแผล

Active Skill: ปีศาจสามารถใช้สกิลได้โดยการใช้ 1 Action Point สามารถใช้สกิลที่แตกต่างกันได้ใน 1 เทิร์น

-1st Active Skill: เป็นสกิลที่ต้องจ่าย Stamina 1 แต้ม มีค่าพลังโจมตีตายตัว และสามารถอัพเกรดได้มากกว่า 1 ครั้ง

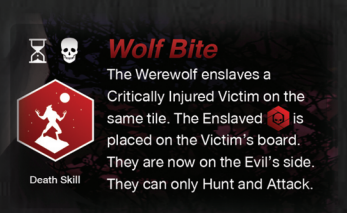
-2nd Active Skill: เป็นสกิลที่ต้องจ่าย Stamina 2 แต้ม มีค่าพลังโจมตีตายตัว และสามารถอัพเกรดได้มากกว่า 1 ครั้ง

-บางสกิลส่งผลพิเศษให้เลือกใช้โทเคนตามที่แต่ละสกิลระบุไว้ (โทเคนสีแดง และโทเคนสีเหลือง) หากเป็นสถานะ Debuff ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครของเหยื่อ หากเป็นสกิลที่ใช้กับพื้นที่ ให้นำไปวางไว้บนไทล์แผนที่ที่ต้องการ

-บางสกิลส่งผลพิเศษให้เลือกใช้โทเคนตามที่แต่ละสกิลระบุไว้ (โทเคนสีแดง และโทเคนสีเหลือง) หากเป็นสถานะ Debuff ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครของเหยื่อ หากเป็นสกิลที่ใช้กับพื้นที่ ให้นำไปวางไว้บนไทล์แผนที่ที่ต้องการ

-Debuff ของปีศาจไม่มีการทับซ้อนเพิ่มเติม

Death Skill: เป็นสกิลที่ต้องจ่ายค่า Rage 3 แต้ม จะเป็นการนำเหยื่อที่บาดเจ็บสาหัส ที่อยู่ช่องเดียวกันกันปีศาจออกจากเกม นอกจากนี้ยังส่งผลพิเศษเพิ่มเติมตามความสามารถของปีศาจแต่ละตัว



-หลังจากใช้สกิลไม้ตายให้ลดค่า Rage ลงไปเริ่มใหม่ที่ 0 แต้ม

-บางสกิลไม้ตาย จะส่งผลพิเศษให้เลือกใช้โทเคนตามที่แต่ละสกิลระบุไว้ (โทเคนสีแดง และโทเคนสีเหลือง) หากเป็นสถานะ Debuff ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครของเหยื่อ หากเป็นสกิลที่ใช้กับพื้นที่ ให้นำไปวางไว้บนไทล์แผนที่ที่ต้องการ

6. Evil's Action Phase: Sub Action

ปีศาจสามารถเลือกทำ Sub Action ในเทิร์นของตัวเองโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง โดยไม่เสีย Action

Passive Skill: : เป็นสกิลที่ส่งผลต่อการ Hunt หรือ การ Attack ของปีศาจ

-สามารถเลือกอัพเกรดเพื่อเปลี่ยนลูกเต๋าที่ใช้จาก D6 เป็น D10 ได้ (สามารถอัพเกรดได้ 1 ครั้ง)

Gain Stamina: ได้รับ 1 Stamina เมื่อเริ่มเทิร์นของปีศาจ เก็บไว้ได้สูงสุด 3 Stamina

Rage Level: ปีศาจจะได้รับ 1 Rage ทันทีเมื่อมีเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัส (2 บาดแผล)

-หากโจมตีเหยื่อไม่สำเร็จ หรือใช้ Active Skill โจมตีไม่สำเร็จ ปีศาจก็จะได้รับ 1 Rage เช่นกัน

-การโจมตีกลุ่ม หรือสกิลโจมตีกลุ่มของปีศาจหากโจมตีพลาดจะเพิ่มแต้ม Rage 1 ระดับ ต่อการพลาด 1 ครั้ง (กรณีปีศาจเลือกใช้สกิลโจมตีกลุ่มใส่เหยื่อ 2 คน หากโจมตีไม่สำเร็จทั้ง 2 คนจะได้รับ 2 Rage หากโจมตีเหยื่อสำเร็จ 1 คน ไม่สำเร็จ 1 คน จะได้รับ 1 Rage เป็นต้น) ขณะที่ Rage เต็ม 3 แต้ม จะทำให้ปีศาจได้รับ Action point เพิ่มอีก 1 (ในเทิร์นที่ปีศาจเพิ่งได้รับแต้ม Rage ครบ 3 แต้ม จะยังไม่ได้รับ Action point เพิ่มในเทิร์นนั้น แต่จะได้รับในเทิร์นถัดไปแทน)

Upgrade Skill: จ่าย Rage 2 แต้ม เพื่อได้รับโทเคนอัพเกรดสกิล (โทเคนสีม่วง)

-นำโทเคนอัพเกรดไปวางไว้บนสกิล

-Passive skill สามารถอัพเกรดได้ 1 ครั้งเท่านั้น

-1st and 2nd Active skill สามารถอัพเกรดเพื่อเพิ่มพลังโจมตี+1 ได้ (สูงสุด 6 ครั้ง)

Winning Conditions

เงื่อนไขการชนะของเหยื่อ

-กรณีผู้เล่น 2 และ 4 คน เหยื่อจะต้องออกประตูทางออกให้ได้อย่างน้อย 2 คน ทีมเหยื่อจึงจะชนะ

-กรณีผู้เล่น 3 และ 5 คน เหยื่อจะต้องออกประตูทางออกให้ได้อย่างน้อย 3 คน ทีมเหยื่อจึงจะชนะ

-กรณีผู้เล่น 6 คน เหยื่อจะต้องออกประตูทางออกให้ได้อย่างน้อย 4 คน ทีมเหยื่อจึงจะชนะ

เงื่อนไขการชนะของปีศาจ (อย่างใดอย่างหนึ่ง)

-ทำให้เหยื่อทุกคนอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส

-ใช้สกิลไม้ตายใส่เหยื่อได้สำเร็จ 2 คน

-เหยื่อเปิดการ์ดอีเวนท์ Darkness

Critical Injury Status

เมื่อผู้เล่นได้รับ 2 บาดแผล ผู้เล่นจะอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส ให้วาง Miniature ของเหยื่อดังกล่าวให้อยู่ในลักษณะแนวนอน

-ให้นำสถานะผิดปกติทุกอย่างออกจากแผ่นตัวละคร

-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะใช้ Main Action คลานได้เท่านั้น

-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสสามารถใช้ Sub Action : Play Item Card (เฉพาะที่มีระบุไว้บนการ์ดไอเท็ม)

-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสสามารถใช้ Sub Action : Pick โทเคนจากไทล์แผนที่ได้

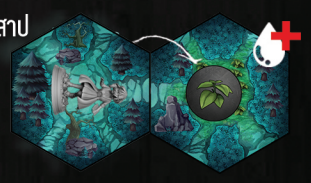
-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสไม่สามารถออกประตูทางออกได้

-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสไม่ต้องทดสอบใดๆ เมื่ออยู่บน Test Tile

-ผู้เล่นที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสไม่ต้องจั่วการ์ดคำสาปเมื่อคลานเข้าสู่ไทล์คำสาป

-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะไม่ได้รับผลกระทบใดๆ จาก Event

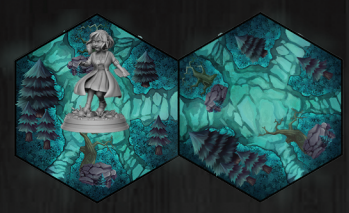
-ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะไม่ได้รับการโจมตีใดๆ จากปีศาจ ยกเว้นท่าไม้ตายของปีศาจ

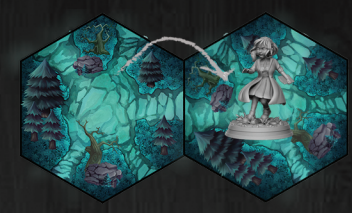


Map Tiles

เมื่อตัวละครต้องการเดินไปยังเส้นทางใหม่ ให้จั่วแผ่นไทล์แผนที่จากในกอง คว่ำไว้แล้วเลือกนำมาต่อกับไทล์ที่ตัวละครนั้นยืนอยู่ แล้วจึงค่อยหงายขึ้นมา แล้วทำการหมุนทางที่จะต่อให้มีทางเชื่อมถึงกันจึงจะสามารถเดินไปต่อได้ ถ้าเหยื่อพบ Test Tile จะต้องทำการทดสอบให้ผ่านก่อนจึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อได้ และถ้าเหยื่อเจอ Cursed Tile ให้ทำการหยุดเพื่อจั่วการ์ด Event ก่อน จึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อได้

1.

2. 

3. 

1.Normal Map Tiles

การต่อไทล์เพื่อเดินต่อจะต้องต่อไทล์ถัดไปให้เดินเชื่อมถึงกันกับไทล์ปัจจุบัน จึงจะสามารถเดินไปต่อได้

2.Decoder Tiles

ใช้สำหรับค้นหารหัส หากทำการค้นหาสำเร็จในครั้งแรกแล้วให้นำ Decoder Token มาวางไว้บนไทล์ดังกล่าว เพื่อแสดงให้เห็นว่าการค้นหารหัสครั้งต่อๆ ไปจะได้รับแต่ Symbol Token เท่านั้น

3.Corpse Tiles

ใช้สำหรับการค้นหาการ์ดไอเท็ม โดยไม่จำกัดจำนวนครั้งในการค้นหา

4.Curse Tiles

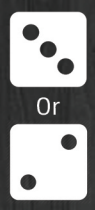
หากผู้เล่นจั่วเจอ Cursed Tile หรือเคลื่อนที่ผ่านไปบน Cursed Tile ให้ทำการจั่วการ์ด Event ขึ้นมา 1 ใบเพื่อแสดงผลทันทีก่อนจะวิ่งต่อตามจำนวนแต้มที่เหลือได้ นอกจากนี้ ปีศาจสามารถใช้ไทล์นี้ในการเดินข้ามไปมาระหว่าง Cursed Tile อื่นๆ บนแผนที่ได้อีกด้วย

5.Bunker Tile

เมื่อผู้เล่นพบไทล์นี้ให้นำ บอร์ดประตูหลุมหลบภัยออกมาวางบนโต๊ะ จากนั้นทำการสุ่มหยิบ Gate Token ขึ้นมา 1 ชิ้น แล้ววางไว้บนแผ่นประตูหลุมหลบภัย เพื่อแสดงให้เห็นว่าในรอบนี้จะต้องรวบรวม Number Token และ Symbol Token ให้ได้ผลรวมเท่ากับเลขที่ปรากฏบน Gate Token เหยื่อที่อยู่บน Bunker Tile จะลงหลุมหลบภัยออกจากเกมได้ทันที โดยไม่ใช้ Action

6.Test Tiles

จะมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 4 ประเภทคือ ทดสอบ AGI, VIT, INT และ LUK ไทล์ประเภทนี้สามารถเดินออกไปจากตัวไทล์ได้ทุกด้าน เมื่อตัวละครเดินไปเหยียบไทล์ประเภทนี้ ให้ทำการหยุดเพื่อทดสอบค่าที่ปรากฏบนไทล์นั้นเสียก่อน หากทดสอบถามตัวละครจึงจะสามารถเดินไปต่อได้ และจะได้รับค่าสถานะดังกล่าวเพิ่ม +1 แต่ถ้าไม่ผ่านให้หยุดเดินทันที และตัวละครเหยื่อคนดังกล่าวจะได้รับ 1 บาดแผล



ได้รับ Agi เพิ่ม 1 แต้ม และเคลื่อนที่ต่อได้

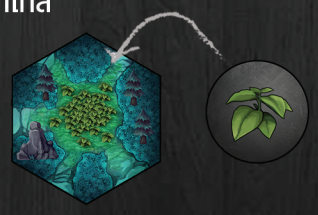
Or

ต้องหยุดเคลื่อนที่ทันที และได้รับ 1 บาดแผล

การทดสอบบนไทล์ด่านทดสอบจะขึ้นอยู่กับสถานะของตัวละครที่มีอยู่ โดยตัวละครจะต้องทอยลูกเต๋าให้ได้แต้มมากกว่าหรือเท่ากับจำนวนสถานะที่ตัวละครมีอยู่ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อตัวละครเจอด่านทดสอบ VIT หากตัวละครมีค่า VIT อยู่ที่ 2 ผู้เล่นคนนั้นจะต้องทำการทอยลูกเต๋าตามค่า VIT คือ 2 ลูก ให้ได้จำนวนแต้มมากกว่าหรือเท่ากับ 2 แต้มจึงจะสามารถผ่านด่านทดสอบ และจะได้ค่า VIT เพิ่มขึ้น +1 รวมเป็น 3 แต่ถ้าผู้เล่นทอยได้น้อยกว่า 2 แต้ม ตัวละครจะหยุดเดิน และได้รับ 1 บาดแผลทันที

7.Herb Tiles

เมื่อเปิดเจอไทล์นี้ให้นำ Herb Token มาวางไว้บนไทล์ที่เปิด เมื่อเหยื่อเคลื่อนที่มาหยุดบนไทล์นี้สามารถทำ Sub Action หยิบ Herb Token ขึ้นมามารักษาแผลได้ 1 แผล หลังจากหยิบสมุนไพรแล้วนำ Herb Token ออกจากไทล์



8.Crashed Plane Tiles

เมื่อเปิดเจอไทล์นี้นำ Black Box Token ดำมาวางไว้บนไทล์ที่เปิด เมื่อเหยื่อเคลื่อนที่มาหยุดบนไทล์นี้สามารถเลือกที่จะหยิบ Black Box Token เพื่อได้รับการ์ดไอเท็ม 3 ใบได้ทันที หลังจากหยิบเสร็จให้นำโทเคนกล่องดำออกจากไทล์

The Victims

Flexible (Active skill): ทำการทดสอบ AGI เพื่อวิ่งได้อีกครั้ง แต่จำนวนการเดินที่ได้จะลดลงครึ่งหนึ่ง (เศษปัดขึ้น)
-หากใช้สกิลนี้ตอนที่มีผลจาก Event ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ ให้ทำการลดจำนวนการเดินจาก Event ก่อน (ปัดเศษจาก Event 1 ครั้ง) หลังจากนั้นนำผลที่ได้มาลดจำนวนการเดินลงจากสกิลนี้ (ปัดเศษขึ้น)
เช่น ทดสอบ AGI ได้ 7 ได้รับผลจาก Event Snow เหลือ 4 หลังจากนั้น ลดลงตามเงื่อนไขสกิลเหลือ 2 เป็นต้น

Cheer Up (Passive skill): เมื่อเพื่อนร่วมทีม Run จะได้โบนัสพิเศษจำนวนการวิ่งเพิ่มอีก 1 ช่อง
-สามารถใช้งานได้เมื่อ AGI ของเหยื่อมีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อเพื่อนร่วมทีมทดสอบ AGI ได้ 0 แต้ม จะเดินได้ทั้งหมด 2 ช่อง (1+1) แต่ไม่สามารถเปิดไทล์แผนที่แผ่นใหม่ได้
-สกิลนี้มีผลเมื่อใช้ Action Run เท่านั้น (ไม่มีผลกับการคลาน)
-เมื่อเพื่อนร่วมทีมได้รับผลจาก Event ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ ให้ทำการลดจำนวนการเดินจาก Event ก่อน (ปัดเศษจาก Event 1 ครั้ง) หลังจากนั้นจึงค่อยเพิ่มโบนัสการเดินเข้าไปเมื่อได้ผลรวมแล้ว

Tools Master (Active skill): ทิ้งการ์ดไอเท็มบนมือ 1 ใบ เพื่ออัพค่าสถานะใดสถานะหนึ่งได้ 1 แต้ม สามารถใช้กับตัวเอง หรือเพื่อนร่วมทีมก็ได้
-สกิลนี้สามารถใช้ให้กับตัวเองหรือเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้
-ไม่สามารถทิ้งการ์ดที่สวมใส่แล้ว เพื่อใช้สกิลนี้ได้

Lucky (Passive skill): เมื่อทำการค้นหาสิ่งของสำเร็จ จะได้รับการ์ดไอเท็มเพิ่มอีก 1 ใบ
-สามารถใช้งานได้เมื่อ LUK ของเหยื่อมีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อ Diego ทดสอบ LUK ได้ 3 แต้มขึ้นไป จะได้การ์ดไอเท็มทั้งสิ้น 2 ใบ
-เมื่อ Diego ทดสอบ LUK ได้ 6 แต้ม จะได้การ์ดไอเท็มรวม 3 ใบ

Smart Link (Active skill): ทำให้เพื่อนร่วมทีมทุกคนได้รับโบนัส +1 Action Point
-สกิลนี้ไม่มีผลกับตัวลูเซียนเอง
-หลังจากใช้สกิลให้นำโทเคน Smart link มาวางไว้บนแผ่นตัวละคร Lucien จะทำให้ผู้เล่นทุกคนจะได้รับผลของสกิลจากปกติ 2 แอคชั่นเป็น 3 แอคชั่น จนกระทั่งเริ่มเทิร์นถัดไปของ Lucien ให้เอาโทเคนนี้ออกจากแผ่นตัวละคร
-การทำ Main Action ของเพื่อนร่วมทีมไม่สามารถทำซ้ำกันได้ตามกฎของเกม

Perfect Code (Passive Skill): เมื่อทำการถอดรหัสสำเร็จ จะได้รับ Number Token หรือ Symbol Token 2 เท่า
-สามารถใช้งานได้เมื่อ INT ของ Lucien มีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อถอดรหัสเครื่องที่ยังไม่มี Decoder Token วางไว้ สำเร็จ จะได้รับ Number Token 1 ชิ้น และ Symbol Token 1 ชิ้น
-หากถอดรหัสเครื่องที่มี Decoder Token วางไว้อยู่แล้วจะได้รับ Symbol Token 2 ชิ้น

The Victims

Ground Analyze (Active skill): ทำให้ตัวเองหรือเพื่อนร่วมทีมที่ได้รับ Token ที่ทำให้สามารถเคลื่อนที่ผ่าน Test Tile ในรอบนั้นผ่านได้ทันทีโดยไม่ต้องทำการทดสอบ

-สกิลนี้สามารถใช้ให้กับตัวเองหรือเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้

-เมื่อ Anya เลือกใช้สกิลให้วางโทเคน Ground Analyze ไว้บนแผ่นตัวละครเป้าหมาย เพื่อให้รู้ว่าในเทิร์นนี้จะเดินผ่าน Test tile โดยไม่ต้องทดสอบ (ไม่จำกัดจำนวนไทล์ด่านทดสอบที่เดินผ่าน)

-หลังจากจบเทิร์นของผู้เล่นคนที่ได้รับโทเคนนี้ไป ให้เอาโทเคนกลับไปคืน Anya ดังเดิม

Photo Flash (Passive skill): เมื่อเริ่มเทิร์น Anya สามารถจั่วไทล์แผนที่ขึ้นมาดูได้ 3 ใบ แล้วสามารถเลือกสลับตำแหน่ง แล้วนำกลับเข้ากองไทล์แผนที่ สามารถเลือกเอาไว้ด้านบนสุด หรือล่างสุดของกองก็ได้

-สามารถใช้งานได้เมื่อ AGI และ LUK ของเหยื่อมีค่าเท่ากับ 3

Self Heal (Active skill): ทำการทดสอบ INT (ค่าสำเร็จมากกว่าหรือเท่ากับ 3) เพื่อรักษาตัวเองได้ 1 บาดแผล

-Vivian ยังคงสามารถทำแอคชั่น Heal เพื่อนร่วมทีมในเทิร์นเดียวกันได้ตามปกติ (สกิลนี้ไม่นับเป็นแอคชั่น Heal)

-Vivian สามารถใช้สกิลนี้เพื่อเลือกรักษา Debuff ให้กับตัวเองได้

Adrenaline Rush (Passive skill): เมื่อ Vivian ถูกปีศาจโจมตี จะทำการทดสอบ AGI เพื่อใช้แอคชั่น Run ทันที

-สามารถใช้งานได้เมื่อ AGI และ INT ของเหยื่อมีค่าเท่ากับ 3

-สกิลนี้จะทำงานทันทีหลังจากที่ทดสอบการป้องกัน (VIT) เสร็จ ไม่ว่าจะป้องกันสำเร็จหรือไม่สำเร็จก็ตาม โดยให้ทำการทดสอบ AGI ต่อทันที แล้วทำการเดินตามแต้มที่ได้

-การ Run ด้วยสกิลนี้ไม่สามารถจั่วไทล์แผนที่แผ่นใหม่ได้

-หากถูกโจมตีจนบาดเจ็บสาหัส (ได้รับ 2 แผล) จะไม่สามารถใช้สกิลนี้ได้

Shooting (Active skill): Sean สามารถยิงปืนใส่ปีศาจ โดยจะลด Action ของปีศาจลง 1 แอคชั่น เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น (สกิลนี้ทำการ Recharge 1 เทิร์น)

-สามารถใช้ใส่ปีศาจที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับ Sean หรือช่องใกล้เคียงกันที่มีทางเชื่อมถึงกันได้

-หลังจากใช้สกิลให้นำโทเคน Shooting Token มาวางไว้บนแผ่นตัวละคร Sean เมื่อเริ่มเทิร์นถัดของ Sean ให้พลิก Shooting Token เป็นอีกด้าน จะเป็นสัญลักษณ์รอ recharge 1 เทิร์น ทำให้เทิร์นนี้ไม่สามารถใช้สกิลซ้ำได้ ต้องรอเข้าเทิร์นของ Shooting เทิร์นถัดไป จึงจะสามารถนำโทเคนนี้ ออกจากแผ่นตัวละคร และสามารถเลือกใช้ได้อีกครั้ง

-เมื่อปีศาจได้รับผลจากการ์ดไอเท็ม Gun (มี Bullet Token บนแผ่นตัวละครปีศาจ) จะไม่สามารถใช้สกิลนี้ยิงซ้ำได

Brave (Passive skill): เมื่อ Sean ยืนอยู่บนไทล์เดียวกันกับเพื่อนร่วมทีม ปีศาจจะต้องโจมตีเขาก่อนเสมอ

-สามารถใช้งานได้เมื่อ VIT ของเหยื่อมีค่าเท่ากับ 5

-สกิลนี้จะไม่มีผลเมื่อปีศาจใช้สกิลโจมตีกลุ่มใส่ทุกคนที่ยืนอยู่ในช่องเดียวกันกับ Sean

The Evils

Blood Smell (Passive skill): หากมีเหยื่อที่มีบาดแผลอย่างน้อย 1 คนในเกม จะทำให้ Werewolf สามารถรีโรลลูกเต๋าใหม่ได้ หากไม่พอใจแต้มที่ได้รับในขณะที่ทำการ Hunt หรือ Attack

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-เลือกรีโรลลูกเต๋าได้ 1 ครั้ง ต่อ 1 เทิร์นเท่านั้น (เลือกระหว่างจะใช้ขณะ Hunt หรือ Attack)

Target (Active skill): ทำการวางโทเคนเหลืองไว้ที่เหยื่อที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน ทำให้เหยื่อคนนั้นติดสถานะ Target ทันที และถูกโจมตีตามค่าพลังของสกิล เมื่อเหยื่อที่ติดสถานะ Target ทำการใช้แอคชั่น Run ในเทิร์นของเขา The Werewolf จะทอยลูกเต๋าทำการ Hunt ได้ทันทีแม้ไม่ใช่เทิร์นของตัวเองโดยไม่เสีย Action (ใช้ได้ครั้งละ 1 เป้าหมาย)

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และสามารถวาง Target ไว้ที่เหยื่อมากกว่า 1 เป้าหมาย

-สกิลนี้เหยื่อจะติดสถานะ Target ก่อนทันที แล้วจึงทดสอบการป้องกันด้วย VIT จากพลังโจมตีของสกิลนี้

-ก่อนอัพเกรด: สกิลนี้ใช้ได้เพียง 1 เป้าหมายเท่านั้น หากทำการใช้ Target ใส่เหยื่อคนอื่น สถานะ Target ของเหยื่อคนแรกจะหายไปทันที

-หากใช้ The Werewolf ใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้า Test tile จะต้องหยุดเคลื่อนที่ทันที

Double Slash (Active skill): โจมตีเหยื่อที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน จำนวน 2 ครั้ง

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และเพิ่มจำนวนโจมตีเป็น 3 ครั้ง

-หลังจากใช้สกิลนี้ให้เหยื่อทำการทดสอบการป้องกันทั้งหมด 2 รอบ (3 รอบ หลังอัพเกรด)

Wolf Bite (Death skill): จ่าย 3 Rage เปลี่ยนเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน ให้กลายเป็นทาสหมาป่า โดยให้วางโทเคนสีแดงลงบนแผ่นตัวละครของเหยื่อคนดังกล่าว หลังจากนั้นเขาจะเล่นเป็นฝั่งปีศาจ สามารถทำได้ 2 แอคชั่นคือ Hunt และ Attack ด้วยการทอยลูกเต๋าปีศาจ

-ทาสหมาป่าจะใช้ลูกเต๋าตามลูกเต๋าปัจจุบันที่ The Werewolf มี (ปกติ D6 ถ้าอัพเกรดแล้วจะใช้ D10)

-ทาสหมาป่านับว่าเป็นปีศาจอีกตนหนึ่ง จะมีเงื่อนไขการเคลื่อนที่เหมือนปีศาจทุกอย่าง

-ทาสหมาป่าไม่สามารถอัพเกรดสกิล ไม่สามารถเพิ่มค่า Rage และไม่ได้รับ Stamina

Frenzy (Passive skill): The Wendigo สามารถใช้แอคชั่น Attack โจมตีเหยื่อทุกคนที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับเขา

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

Ambush (Active skill): สามารถใช้สกิลนี้เพื่อทำการ Hunt ได้อีกครั้ง หากทำการเคลื่อนที่ไปหยุดอยู่ช่องเดียวกันกับเหยื่อได้ จะสามารถโจมตีเหยื่อ 1 คนที่อยู่บนไทล์ดังกล่าวได้ทันทีตามค่าพลังโจมตีของสกิลนี้

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และทำให้การ Hunt ด้วยสกิลนี้สามารถทะลุผ่านสิ่งกีดขวางได้

-หากใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้าไทล์ด่านทดสอบ จะต้องหยุดทันที แต่ถ้ามีเหยื่ออยู่บนไทล์ทดสอบแผ่นนั้น เหยื่อคนดังกล่าวจะถูกโจมตีตามปกต

Madness Crash (Active skill): พุ่งจู่โจมเป็นเส้นตรง เคลื่อนที่ไปจนสุดแผนที่ของด้านที่เลือกไว้โดยทะลุสิ่งกีดขวาง และโจมตีเหยื่อทุกคนที่วิ่งผ่านตามค่าพลังโจมตีของสกิลนี้

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และทำให้สกิลนี้สามารถพุ่งผ่าน Test tile ได้

-หากใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้า Test tile จะต้องหยุดทันที แต่ถ้ามีเหยื่ออยู่บนไทล์ทดสอบแผ่นนั้น เหยื่อคนดังกล่าวจะถูกโจมตีตามปกติ

-สกิลนี้ไม่สามารถหยุดการเคลื่อนไหวก่อนได้ จะหยุดที่ไทล์แผ่นสุดท้ายของเส้นทางที่เลือกเท่านั้น

Fresh Meat (Death skill): จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม หลังจากนั้น The Wendigo จะได้รับโทเคนสีแดง ทำให้ได้รับโบนัสพลังโจมตี +1 เมื่อทำการ Attack หรือ Active skill

The Evils

Voodoo Doll (Passive skill): The Witch สามารถใช้แอคชั่น Attack โจมตีเหยื่อ 1 คนที่ยืนอยู่ไทล์ใกล้เคียงกับเธอ 1 ช่องได้ และถ้าหากโจมตีสำเร็จจะได้รับ Stamina +1

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-สามารถโจมตีเหยื่อที่ยืนอยู่ช่องติดกันกับ The Witch ได้ แม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม

Corpse Explosion (Active skill): ร่ายเวทย์ระเบิด Corpse Tile 1 ไทล์บนแผนที่ โจมตีเหยื่อ 1 คนที่อยู่ช่องเดียวกันกับ Corpse Tile แผ่นนั้น หรือไทล์รอบข้างไทล์แผ่นนั้นในระยะ 1 ช่อง

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหลังจากระเบิดไทล์ศพแผ่นนั้นให้วางโทเคนสีเหลืองไว้บนไทล์ศพแผ่นนั้น จะทำให้เหยื่อไม่สามารถใช้แอคชั่น Search บนไทล์แผ่นดังกล่าวได้อีก

-สกิลนี้สามารถโจมตีเหยื่อคนที่อยู่ใกล้เคียงกับไทล์ศพแผ่นนั้นแม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม

-หากทำการอัพเกรดสกิลไปแล้ว แม้ว่าไทล์ศพดังกล่าวจะถูกทำลายไปแล้ว ก็ยังสามารถใช้สกิลนี้ไปยังไทล์ศพตำแหน่งเดิมเพื่อทำการโจมตีเหยื่อต่อได้

Thunder Call (Active skill): ทำการเรียกสายฟ้าฟาดลงบน Decoder Tile 1 ไทล์บนแผนที่ เพื่อโจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่บนไทล์แผ่นนั้น

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหลังจากเรียกสายฟ้าฟาดลงบนแผ่นนั้น เครื่องถอดรหัสแผ่นนั้นจะพัง ให้วาง โทเคนสีแดงไว้บนไทล์เครื่องถอดรหัสแผ่นนั้น จะทำให้เหยื่อไม่สามารถใช้แอคชั่น Decode เพื่อหา โทเคนรหัสได้ จนกว่าจะนำโทเคนสีแดงออกเสียก่อนด้วยการใช้แอคชั่น Decode ให้สำเร็จเพื่อนำโทเคนสีแดงออก

-หากทำการอัพเกรดสกิลไปแล้ว แม้ว่า Decoder Tile ดังกล่าวจะถูกสายฟ้าฟาดไปแล้ว ก็ยังสามารถใช้สกิลนี้ไปยังไทล์ตำแหน่งเดิมเพื่อทำการโจมตีเหยื่อต่อได้ แต่จะไม่สามารถวางโทเคนสีแดงซ้ำบนไทล์แผ่นดังกล่าวได้

Blood Curse (Death skill): จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม หลังจากนั้นจะทำให้เหยื่อคนอื่นๆ ที่เหลือรอดอยู่ หากเขาไม่มีบาดแผล เขาจะได้รับบาดแผลทันที 1 แผล

Venom Claw (Passive skill): หาก Attack สำเร็จ เหยื่อคนดังกล่าวจะติดสถานะ Poisoned โทเคนสีเหลือง สถานะ Poisoned จะทำให้เหยื่อใช้ลูกเต๋าในการทดสอบด้านต่างๆ ลดลงจาก Status ที่มีด้านละ 1 ลูก

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-ผลของสถานะ Poisoned ไม่ได้ลดค่าสถานะของตัวละคร ค่าสถานะของตัวละครจะอยู่เท่าเดิม แต่เพียงแค่ทำให้ลดจำนวนลูกเต๋าที่ใช้ในการทดสอบลงด้านละ 1 ลูกเท่านั้น

Spider Web (Active skill): เลือกวางใยด้วย โทเคนสีแดง ลงบนไทล์แผนที่ที่ยังว่างอยู่ (ไม่มีคนยืนอยู่) หากเหยื่อทำการเคลื่อนที่ผ่านไทล์ที่มีใยวางอยู่จะต้องหยุด และติดสถานะ Posioned ทันที แล้วจึงทำการทดสอบป้องกัน (ตามค่าพลังโจมตีตามที่ระบุในสกิล)

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และวางใยแมงมุมเพิ่มได้รอบละ 2 อัน (จากปกติ 1 อัน)

-วางใยบนแผนที่ได้สูงสุด 6 อัน หากวางใยครบแล้วต้องการวางเพิ่ม จะต้องเลือกนำออกจากตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งก่อนแล้วจึงจะสามารถวางใหม่ได้

-หากมีผู้เล่นเดินมาติดใยที่วางไว้ เขาจะถูกโจมตีตามพลังโจมตีของสกิลนี้ทันที และให้นำใยนั้นออกจากแผ่นที่

-หากผู้เล่นป้องกันสำเร็จจะสามารถเคลื่อนที่ไปต่อได้ แต่ถ้าป้องกันไม่สำเร็จจะต้องหยุดเดินทันที

Poison Mist (Active skill): โจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องที่ติดกันกับ The Widow (สูงสุด 2 เป้าหมาย)

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีเหยื่อสำเร็จจะทำให้เหยื่อติดสถานะ Poisoned ด้วยทันที

-สกิลนี้จะโจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่ใกล้เคียงกับ The Widow แม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม

Toxic Scar: จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม หลังจากนั้นจะทำให้เหยื่อคนอื่นๆ ที่เหลือรอดอยู่ติดสถานะ Poisoned ทันที

The Evils

Shadow Rush (Passive skill): เมื่อทำการ Hunt สามารถเลือกที่จะแชร์จำนวนแต้มเดินที่ได้ระหว่างตัวหลัก และเงาสมุน โทเคนสีแดง แต่สามารถเลือก Attack เหยื่อที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับตัวหลัก หรือเงาสมุนได้ 1 คนเท่านั้น

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-เมื่อ The Doppelganger เข้าสู่เกม ให้นำเงาสมุน โทเคนสีแดง 1 ชิ้น วางเริ่มต้นไว้จุดเดียวกันกับที่ ตัวหลัก ยืนอยู่ทันที

Dark Thorn (Active skill): โจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่บนไทล์แผ่นเดียวกับตัวหลัก และร่างเงา

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีด้วยสกิลนี้สำเร็จจะสามารถทำแอคชั่น Hunt ได้อีกครั้ง

-แม้ว่าตัวหลัก และร่างเงาอยู่บนไทล์แผ่นเดียวกัน เหยื่อจะถูกโจมตีแค่คนละ 1 ครั้งเท่านั้น

-หลังจากอัพเกรดแล้วสามารถทำ Action Attack ซ้ำได้อีก 1 ครั้ง แม้ว่าในเทิร์นนั้นจะทำไปแล้วก็ตาม

Swap Dimension (Active skill): ทำการสลับที่เหยื่อ 1 คน ภายในระยะไม่เกิน 3 ช่อง กับตัวหลักหรือเงาสมุนได้ หลังจากสลับเสร็จแล้วจะโจมตีเหยื่อคนดังกล่าวที่ทำการสลับไปด้วยพลังโจมตีของสกิลนี้

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีด้วยสกิลนี้สำเร็จจะสามารถทำแอคชั่น Hunt ได้อีกครั้ง

-หลังจากอัพเกรดแล้วสามารถทำ Action Hunt ซ้ำได้อีก 1 ครั้ง แม้ว่าในเทิร์นนั้นจะทำไปแล้วก็ตาม

Mimic Body (Death skill): จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม หลังจากนั้นจะได้รับเงาสมุนเพิ่มอีก 1 ตัว (โทเคนสีแดง)

Shock (Passive skill): หาก Attack สำเร็จเหยื่อคนดังกล่าวจะติดสถานะ Fear (โทเคนสีเหลือง) สถานะ Fear จะทำให้เหยื่อไม่สามารถใช้ Passive Skill ได้

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าปีศาจที่ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-ผลของสถานะ Fear จะมีหลังจากจบเทิร์นของปีศาจ ยกตัวอย่างเช่น Vivian ถูกโจมตีแล้วติดสถานะ Fear แต่ผลจาก Passive Skill (Adrenaline Rush) ยังคงส่งผลในเทิร์นนั้น ทำให้เธอยังสามารถ Run ได้อยู่ในเทิร์นนั้น

Terrifying Dance (Active skill): โจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องที่ติดกันกับ The Ghost (สูงสุด 2 เป้าหมาย)

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีเหยื่อสำเร็จจะทำให้เหยื่อติดสถานะ Fear ด้วยทันที

-สกิลนี้จะโจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่ใกล้เคียงกับ The Ghost แม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม

Behind You! (Active skill): เคลื่อนที่ไปยังช่องเดียวกันกับเหยื่อ 1 คน พร้อมกับโจมตีเขาทันที

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีเหยื่อสำเร็จจะทำให้เหยื่อติดสถานะ Fear ด้วยทันที

Haunt Humming (Death skill): จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม หลังจากนั้นจะทำให้เหยื่อคนอื่นๆ ที่เหลือรอดอยู่ติดสถานะ Fear ทันที

The Tokens

Wound Token
-เมื่อตัวละครได้รับบาดแผลให้นำไปวางไว้ บนแผ่นตัวละคร
นับเป็น 1 บาดแผล

Bullet Token (Sean and the Gun card)
-หลังจากใช้การ์ดไอเท็ม Gun หรือสกิล Shooting ของ Sean
ให้นำไปวางไว้ที่แผ่นตัวละครปีศาจ ทำให้ปีศาจลดลง 1 Action 1 เทิร์น

Hammer Token
-หลังจากใช้การ์ดไอเท็ม Hammer ให้นำไปวางไว้ ระหว่างไทล์แผนที่เพื่อ
ทำลายสิ่งกีดขวาง จะทำให้สามารถ เคลื่อนที่ข้ามไป-มา
ระหว่างไทล์แผ่นดังกล่าวได้

Smart Link Token (Lucien)
-หลังจากใช้สกิล Smart Link ของ Lucien ให้นำ ไปวางไว้บนแผ่นตัวละคร
เพื่อแสดงผลสกิล 1 เทิร์น

Ground Analyze Token (Anya)
-หลังจากใช้สกิล Ground Analyze ของ Anya ให้นำ ไปวางไว้บนแผ่น
ตัวละครเพื่อแสดงผลสกิล 1 เทิร์น

Shooting Token (Sean)
-หลังจากใช้สกิล Shooting ของ Sean ให้นำ ไปวางไว้บนแผ่นตัวละคร
หลังจากเริ่มเทิร์นถัดไป ให้ทำการพลิกคว่ำเพื่อ Recharge 1 เทิร์น

Decoder Token
-หลังจากเหยื่อถอดรหัสสำเร็จให้นำไปวาง ไว้บน Decoder tile ดังกล่าว

Yellow Token
-โทเคนใช้แทนค่าสถานะ Debuff ของปีศาจ หรือพื้นที่พิเศษจาก
ผลสกิลของปีศาจตามที่ระบุไว้บนสกิล

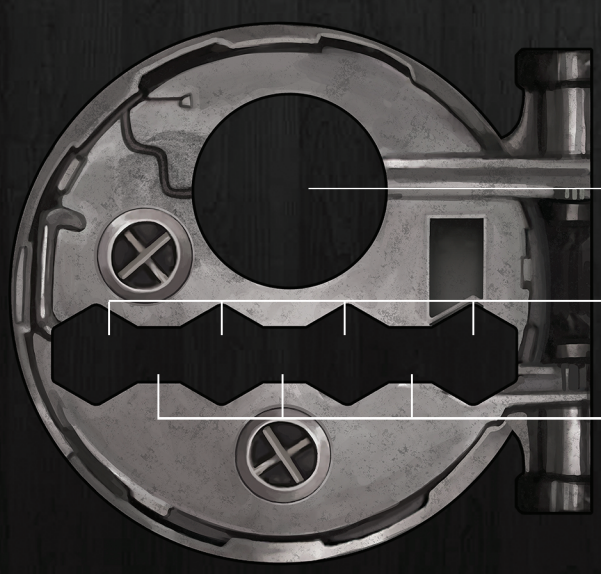
Red Token
-โทเคนใช้แทนค่าสถานะ Debuff ของปีศาจ หรือพื้นที่พิเศษจาก
ผลสกิลของปีศาจตามที่ระบุไว้บนสกิล

Purple Token
-โทเคนใช้แทนการอัพเกรดสกิลของปีศาจ ได้จากการจ่าย Rage 2
หลังจากนั้นให้นำไปวางไว้บนสกิลที่ต้องการอัพเกรด

Number Token
-หลังจากถอดรหัสสำเร็จ (Decoder tile ที่ยังไม่มี Decoder token
วางอยู่) จะได้รับ Number token 1 ชิ้น

Symbol Token
-หลังจากถอดรหัสสำเร็จ (Decoder tile ที่มี Decoder token
วางอยู่ก่อนแล้ว) จะได้รับ Symbol token 1 ชิ้น

Gate Token
-หลังจากเปิดไทล์เจอ Bunker tile ให้สุ่มหยิบ Gate token ไปวางไว้บน
Bunker Board เพื่อแสดงถึงผลรวม ของรหัส ที่ต้องทำการหามา
ใส่ในรอบการเล่นนั้น



Bunker Board
-หลังจากเปิดไทล์เจอ Bunker tile ให้สุ่ม Gate token แสดงถึงผลรวม
ของรหัสที่ต้องหาในรอบนั้นมาวางไว้บริเวณนี้
-ช่องสำหรับใส่ Number token
-ช่องสำหรับใส่ Symbol token

The Item Cards

การ์ดไอเท็มใช้แล้วทิ้ง (มีอยู่ในกองอย่างละ 3 ใบ)

Aid Box: ใช้รักษาแผลตัวเอง หรือเพื่อนร่วมทีมกัน 1 แผล
(ไอเท็มนี้สามารถใช้ได้แม้ว่าอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส)
-สามารถใช้ให้กับตัวเองเพื่อนร่วมทีมที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อม

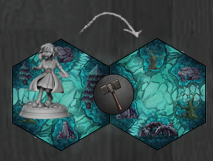
Firework: เมื่อถูกปีศาจโจมตี สามารถใช้ไอเท็มนี้เพื่อป้องกัน Attack หรือ Active Skill ของปีศาจได้ 1 ครั้ง (ไอเท็มนี้สามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้)
-ต้องใช้ก่อนที่จะทดสอบ VIT เพื่อป้องกันการโจมตี

Flashlight: สามารถเปิดแผ่นไทล์แผนที่ได้ 3 แผ่น แล้วทำการสลับตำแหน่งการวางใหม่ได้ ตอนนำกลับเข้ากองไทล์สามารถเลือกไว้ด้านบนสุดของกอง หรือเอาไว้ใต้กองก็ได้

Manual: เมื่อทำ Action ทอยลูกเต๋า หรือทำการทดสอบใดๆ ก็ตาม สามารถเลือกลูกเต๋าแล้วรีโรลใหม่ได้อีกครั้ง (ไอเท็มนี้สามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้)

Gun: ลด Action ลง 1 Action ของปีศาจเป็นระยะเวลา 1 เทิร์น
-สามารถใช้กับปีศาจที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อมได้
-หลังใช้ให้นำ Bullet token ไปวางไว้บนแผ่นตัวละครปีศาจ 1 เทิร์น

Hammer: ทำลายสิ่งกีดขวางบนแผนที่ ทำให้สามารถเดินเชื่อมถึงกันได้
-ใช้ได้เฉพาะระหว่างไทล์ที่เชื่อมอยู่ติดกับไทล์ที่ตัวละครเหยื่อของผู้ใช้ยืนอยู่เท่านั้น
-หลังใช้ให้วาง Hammer Token ลงไประหว่างแผ่นไทล์เพื่อยกเลิกสิ่งกีดขวางดังกล่าว ✓



การ์ดไอเท็มสวมใส่ (มีอยู่ในกองอย่างละ 1 ใบ)

Amulet: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า LUK หรือทำการทดสอบค่า LUK จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม
-หลังจากทอยลูกเต๋าให้ทำการบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Calculator: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า INT หรือทำการทดสอบค่า INT จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม
-หลังจากทอยลูกเต๋าให้ทำการบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Jacket: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า VIT หรือทำการทดสอบค่า VIT จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม
-หลังจากทอยลูกเต๋าให้ทำการบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Shoes: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า AGI หรือทำการทดสอบค่า AGI จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม
-หลังจากทอยลูกเต๋าให้ทำการบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

The Event Cards

Wild Animals: เหยื่อทุกคนที่อยู่บน Corpse tile ต้องทิ้งการ์ดไอเท็ม หรือการ์ดสวมใส่ 1 ใบ มิฉะนั้นจะได้รับบาดเจ็บ 1 แผล

Thunderclap: เหยื่อทุกคนที่อยู่บน Decoder tile ต้องทิ้งการ์ดไอเท็ม หรือการ์ดสวมใส่ 1 ใบ มิฉะนั้นจะได้รับบาดเจ็บ 1 แผล

Dark Curse: แต้ม Rage ของปีศาจเพิ่มทันที 1 แต้ม
หากไม่มีปีศาจอยู่ในเกมขณะนั้น เหยื่อที่อยู่บน Curse tile จะได้รับบาดเจ็บทันที 1 แผล

Insect Swarm: เหยื่อทุกคนที่อยู่บน Test tile ต้องทำการทดสอบอีกครั้ง
-หากทดสอบผ่านจะได้รับค่าสถานะเพิ่มตามปกติ
-แต่ถ้าทดสอบไม่ผ่านจะได้รับบาดเจ็บ 1 แผล

Hail: เหยื่อทุกคนทิ้งการ์ดไอเท็มครึ่งหนึ่ง (เศษปัดลง)

Crow's Cry: เหยื่อทุกคนไม่สามารถใช้ Active skill และ Passive skill ได้ 1 เทิร์น
-ผลที่ได้รับจาก token สกิลก่อนหน้า Event นี้จะได้รับตามปกต

Snow: แต้มสำหรับการทำแอคชั่น Run ของเหยื่อทุกคนลดลงครึ่งหนึ่ง เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น (เศษปัดขึ้น)
-โบนัสการวิ่งที่ได้รับจากการ์ดไอเท็ม หรือ Passive skill ของตัวละครให้บวกเพิ่มหลังจากผลของ Event

Stress: เหยื่อทุกคนเลือกลดค่าสถานะของตัวเอง 1 อย่าง ลง 1 แต้ม และเพิ่มค่าสถานะอีกอย่างขึ้น 1 แต้ม

Darkness: ความมืดมิดเข้าปกคลุมทุกคนหลงป่าตลอดกาล เหยื่อทุกคนแพ้ทันที

HEXA HOUSE
WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM