



VICTIM

ХҮҮХЭДЭЛ

MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020



“ อุบัติเหตุปริศนา ”

เครื่องบินขนส่งสินค้าที่นครภูเก็ตไปยังงานประมูลระดับนานาชาติที่กำลังจะจัดขึ้นกลางเดือนเมษายน ฆาตกรรมติดต่อกันและตกลงใจกลางป่าลึกโดยไม่ทราบสาเหตุบริษัทผู้จัดงานประมูลร่วมมือกับรัฐบาลพยายามปิดข่าว และใช้อำนาจกับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องออกจากพื้นที่เกิดเหตุ ก่อนส่งหน่วยกู้ภัยลงพื้นที่เพื่อค้นหาผู้รอดชีวิต แต่จุดประสงค์ที่แท้จริงคือเพื่อเก็บกู้ทรัพย์สินที่สูญหาย

“โรลิตา คอยน์สัน” เด็กสาววัย 19 ปี ลูกสาวประธานบริษัท Coinson บริษัทที่จัดงานประมูลในครั้งนี้ มีสเตอร์คอยน์สันพองงเธอได้หายตัวไปนับตั้งแต่วันที่เกิดเหตุ เครื่องบินตกอย่างไม่ทราบสาเหตุ โรลิตาสืบค้นข้อมูลในห้องทำงานของพ่อ รวมถึงติดต่อไปยังบริษัท แต่ก็ไม่ได้รับคำตอบใดๆ กลับมา

จนกระทั่ง “ลูเซียน ริชแมน” เพื่อนสนิทของโรลิตา ได้ข่าวจาก “อัญญา เมฆาราศรี” นักข่าวฝึกหัด ที่กำลังสืบข่าวเรื่องเครื่องบินตก อัญญามีข้อมูล และภาพถ่ายของมีสเตอร์คอยน์สัน ขณะกำลังขึ้นเครื่องบินของบริษัทเมื่อ 1 เดือนก่อน อัญญาจึงสันนิษฐานว่ามีสเตอร์คอยน์สัน น่าจะเดินทางไปยังพื้นที่เกิดเหตุ

โรลิตาเชื่อว่าพ่อของเธอน่าจะตกอยู่ในอันตราย ด้วยความกังวลใจจึงได้ขอความช่วยเหลือจาก “ดิเอโก ซามูเอล” ลูกชายของแม่บ้านที่โตมาด้วยกัน เขาเป็นเจ้าหน้าที่ซ่อมบำรุงเครื่องบินของบริษัท โรลิตา จึงเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้เขาฟัง พร้อมให้เขาดูหลักฐานทั้งหมดที่อัญญา มี ดิเอโกตัดสินใจยอมช่วย เพราะมีสเตอร์คอยน์สันมีบุญคุณกับครอบครัวของเขา ซึ่งดิเอโกเองก็ได้รับมอบหมายภารกิจให้ขนส่งเสบียงไปยังที่ค่ายกู้ภัยในอีกไม่กี่วันข้างหน้าพอดี ดิเอโกจึงวางแผนให้โรลิตา และเพื่อนๆ แอบเข้าสู่อากาศที่จะถูกนำส่งไปสมทบ

เมื่อเครื่องบินมาถึงที่ค่ายกู้ภัย ขณะที่ดิเอโกกำลังจะแอบพาพวกโรลิตาออกมาจากตัวสินค้า เขาก็ถูกทหารยามจับได้ ขณะที่ดิเอโกพยายามปกป้องพวกโรลิตาจึงถูกตีด้วยด้ามปืน โรลิตาได้แสดงตัวว่าเป็นลูกสาวของมีสเตอร์คอยน์สัน ทหารยามจึงรีบติดต่อผู้บริหารระดับสูงของบริษัท หลังจากนั้นพวกผู้บริหารได้มีคำสั่งให้ทหารยามกักตัวพวกโรลิตาไว้ก่อน และจะรับส่งเฮลิคอปเตอร์มารับในทันที ทหารยามพาพวกโรลิตาไปที่กักตัวที่เต็นท์พยาบาล

ขณะที่ “วิเวียน เฉิง” แพทย์อาสาในโครงการของรัฐบาลที่ถูกส่งมาประจำที่ค่ายกู้ภัย กำลังทำแผลให้ดิเอโกอยู่ ทันใดนั้นเสียงสัญญาณ เตือนภัยในค่ายก็ดังขึ้น เสียงกรีดร้องดังขึ้นด้านนอก ทุกคนหันไปดูยังต้นเสียง เห็นผู้คนในค่ายวิ่งกรีดร้องด้วยความกลัว วิเวียน เห็นท่าไม่ดีเลยจะวิ่งตามออกไปดู ทันใดนั้นชายหนุ่มร่างใหญ่ในชุดทหารก็วิ่งเข้ามา และพาทุกคนไปซ่อนในตู้สินค้า หลังจากที่ทุกคนตั้งสติได้แล้ว ทหารหนุ่มได้แนะนำตัวเองว่าเขาชื่อ “ฌอน อังเดร” เขาได้รับคำสั่งโดยตรงจากมีสเตอร์คอยน์สันให้มาคุ้มครองโรลิตา

โรลิตาดีใจมากที่รู้ว่าพ่อของเธอยังมีชีวิตอยู่ เธอถามเรื่องพ่อเธอกับฌอน แต่ฌอนตอบได้เพียงว่าเขาได้รับข้อความที่ส่งมาจากหังของมีสเตอร์คอยน์สัน มอบหมายภารกิจคุ้มครองโรลิตา และเพื่อนๆ ตอนแรกเขาคิดว่าเป็นเรื่องล้อเล่นจนกระทั่งได้รับแจ้งว่าพวกโรลิตามาปรากฏตัวที่ค่าย และเกิดความวุ่นวายขึ้น เขาจึงรีบมาที่นี่เพื่อพาพวกโรลิตามาซ่อนตัวเพื่อความปลอดภัยกัน

เมื่อเสียงข้างนอกตู้สินค้าเงียบลง ทุกคนได้ออกมาสำรวจรอบๆ ศพเจ้าหน้าที่ที่กระจายอยู่ทั่วบริเวณค่าย วิเวียนพยายามค้นหาผู้รอดชีวิต แต่ก็พบว่าทุกคนตายหมดแล้ว แต่สิ่งที่วิเวียนสรุปได้ก็คือนี่ไม่ใช่ฝีมือของสัตว์ป่า อุปกรณ์สื่อสาร เสาเครื่องส่งสัญญาณ รวมถึงเครื่องมือต่างๆ ในค่ายต่างก็ถูกทำลายใช้การไม่ได้ ฌอนเล่าให้ทุกคนฟังว่าไม่ไกลจากค่ายมีหลุมหลบภัยที่ถูกสร้างขึ้น ในนั้นมีเครื่องส่งสัญญาณขอความช่วยเหลือที่น่าจะใช้งานได้อยู่ แต่การจะไปยังหลุมหลบภัยจำเป็นต้องมีรหัสลับสำหรับเปิดประตู ดังนั้นทุกคนจึงต้องแยกย้ายกันไปซ่อนเครื่องถอดรหัส ที่จุดต่างๆ ของค่ายในป่าแห่งนี้ ตอนนี้ทุกคนไม่มีทางเลือกอื่นอีกนอกจากทำตามที ฌอน บอกพวกเขาต้องร่วมมือกันหารหัส และหลุมหลบภัยให้เร็วที่สุดไม่อย่างนั้นพวกเขาอาจจะถูกอะไรบางอย่างในป่านี้ ฆาตกรรมชีวิตไปก็เป็นได้...

ที่กำลังจะจัด
ไม่ทราบสาเหตุ
ทางกับบุคคล
ผู้รอดชีวิต

ที่ค่ายกู้ภัย
กรีดร้องดัง
ความกลัว
ได้เลยจะวิ่ง
ไปซ่อนในตู้
อง อังเดร”

ฌอน แต่
สัน มอบ
จนกระทั่ง
ายัง

องเจ้า



Overview

Victim บอร์ดเกมสยองขวัญ ที่ให้ผู้เล่นร่วมมือกันทำการกำจัดหุบหลุมภัยเพื่อหนีเอาตัวรอดจากปีศาจลึกลับในป่าต้องสาป สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2-6 คน ใช้เวลาประมาณ 40-90 นาที โดยผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ ซึ่งมีทักษะเฉพาะทางที่เชี่ยวชาญแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นการเดินค้นหาเส้นทาง การหาไอเทม การรักษาบาดแผล หรือการถอดรหัส ผู้เล่นจะต้องแบ่งหน้าที่กัน เพื่อหาหุบหลุมภัยให้ได้ก่อนที่จะหมดเวลา เมื่อเข้าสู่ช่วงกลางเกมผู้เล่นคนหนึ่งจะถูกปีศาจร้ายเข้าสิง และเปลี่ยนเป้าหมายในการเล่น เป็นการกำจัดผู้เล่นคนอื่นๆ แทน ผู้เล่นที่เหลือจึงจะต้องเอาตัวรอด ร่วมมือกันฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือกันให้หนีออกไปจากป่าแห่งนี้ให้ได้

Components

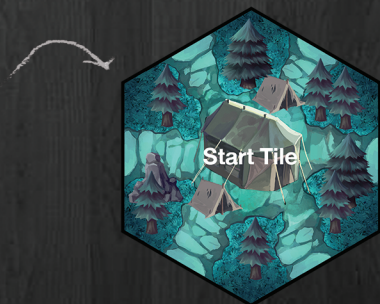
40 Map tiles	5 Victim Dice (D6)	6 Curse Cards	2 Shooting (Bullet) Token	2 Black Box Tokens	8 Symbol Tokens
6 Victim Boards	1 Evil Dice (D6)	28 Marker Cubes	1 Smart Link Token	6 Yellow Tokens	10 Gate Tokens
6 Evil Boards	1 Evil Dice (D10)	12 Wound Tokens	1 Ground Analyze Token	6 Red Tokens	1 Bunker Board
6 Victim Miniatures	22 Item Cards	6 Decoder Tokens	5 Hide Tokens	6 Purple Tokens	1 Rule Book
6 Evil Miniatures	25 Event Cards	3 Hammer Tokens	2 Herb Tokens	6 Number Tokens	

Setup

- ผู้เล่นทำการเลือกแผ่นตัวละครที่ต้องการ (ในรอบแรกสำหรับการเล่น 4 คนแนะนำ เป็น Rolita / Diego / Vivian / Lucien) จากนั้นนำ Marker วางไว้ตามค่าเริ่มต้นที่กำหนดไว้บนแผ่นตัวละครชื่อ โดยค่านี้จะแสดงถึงจำนวนลูกเต๋าค่าที่ใช้ในการทดสอบด้านต่างๆ ของตัวละครชื่อนั้น แล้วจึงทำการแจกการ์ด Item และ Token สกิลประจำตัวของตัวละคร
- แยกกล่องหุบหลุมภัยออกจากกล่องแผ่นที่ สับกล่องแผ่นที่ที่เหลือ แล้วแบ่งออกเป็น 2 กอง สุ่มหยิบกล่องแผ่นที่ 5 ใบออกมาสับกับกล่องหุบหลุมภัย จากนั้นแบ่งออกเป็น 2 กอง กองละ 3 ใบ แล้วจึงนำกลับไปใส่ไว้ใต้สุดของกล่องแผ่นที่ถึง 2 กองที่ขีดไว้ตอนแรก



- วางกล่องแผ่นที่เริ่มต้นไว้กลางโต๊ะ และนำตัวละครของผู้เล่นทุกคนมาวางรวมกันไว้ที่จุดเริ่มต้นนี้



- ให้ทำการสับการ์ด Event, การ์ด Item, การ์ด Curse, โทเคน Gate , โทเคน Number และโทเคน Symbol แล้ววางคว่ำไว้โดยรอบ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับใช้งาน สำหรับกองการ์ด Eventให้นำการ์ด Darkness แยกออกมาแล้วใส่ไว้ในล่างสุดของกอง Event



Turn Order

- ให้ทำการหาผู้เล่นคนแรกโดยการทอยลูกเต๋าค่า D10 ผู้ที่ได้แต้มสูงสุดจะเป็นผู้เล่นลำดับที่ 1 และแต้มรองลงมาจะเป็นผู้เล่นลำดับที่ 2 , 3 และ 4 เป็นต้น
- ลำดับการเล่นจะเรียงตามลำดับผู้เล่นตามปกติในทุกๆ รอบ 1-2-3-4 สำหรับผู้เล่น 4 คน เป็นต้น
- หลังจากจบ Curse Phase ผู้เล่นคนที่กลายเป็นปีศาจ จะเป็นผู้เล่นคนสุดท้ายของรอบแทน ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นคนที่ 2 กลายเป็นปีศาจ ลำดับการเล่นจะเปลี่ยนเป็น 1-3-4-2 เป็นต้น

2-3 Player Mode

โหมดสำหรับผู้เล่น 2-3 คน มีการปรับเปลี่ยนตอน Setup ขั้นตอนของการเลือกตัวละคร ให้ผู้เล่นแต่ละคนทำแผ่นเลือกตัวละครคนละ 2 ใบเพื่อใช้ในการเล่นจนกระทั่ง **Cursed Phase (หน้า 5) สำหรับผู้เล่น 2 คน** ผู้เล่นที่ถูกปีศาจสิงจะควบคุมเฉพาะตัวละครปีศาจเท่านั้น สำหรับตัวละครเหยื่ออีก 1 คนของผู้เล่น จะถูกสั่งให้ผู้เล่นอีกคนควบคุมแทน **สำหรับผู้เล่น 3 คน** ผู้เล่นที่ถูกปีศาจสิงจะควบคุมเฉพาะตัวละครปีศาจเท่านั้น และนำตัวละครเหยื่ออีก 1 คนของผู้เล่นออกจากเกม ผู้เล่น 2 คนที่เหลือ จะต้องควบคุมเหยื่อของตนเองให้ผ่านเงื่อนไขการชนะของเหยื่อให้ได้ **(หน้า 6)**

Character Boards



1 Wound token

2 Agility | Run

3 Vitality | Defend

4 Intelligence | Decode, Heal

5 Luck | Search, Hide

6 Skill Token

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

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

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

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

11 Equipment Slot

12 Starter item card : Flashlight

Anya Mesaratree
The Reporter

1.Wound token: หากเหยื่อได้รับบาดเจ็บให้นำมาวางบนแผ่นตัวละคร

2.AGI: จำนวนลูกเต๋าคือใช้ในการ Run

3.VIT: จำนวนลูกเต๋าคือใช้ในการ Defend

4.INT: จำนวนลูกเต๋าคือใช้ในการ Decode และ Heal

5.LUK: จำนวนลูกเต๋าคือใช้ในการ Search และ Hide

6.Skill Token: หากเหยื่อใช้สกิลให้นำมาวางไว้บนแผ่นตัวละคร 1 เทิร์น

7.Active Skill: ใช้ 1 Action เพื่อทำการใช้สกิล เครื่องหมายนี้สามารถใช้ให้กับตัวเอง หรือเพื่อนร่วมทีมที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อมถึงกันได้

8.Passive Skill: เมื่อครบสแตตัสตามที่สกิลระบุผู้เล่นจะสามารถใช้สกิลดังกล่าวได้ทันที

9.Main Action: ประเภทของ Main Action

10.Sub Action: ประเภทของ Sub Action

11.Equipment Slot: ช่องสวมใส่การ์ดไอเทมประเภทสวมใส่ สามารถสวมใส่ได้สูงสุด 2 ใบต่อตัวละคร

12.Starter Item Card: การ์ดไอเทมเริ่มต้น



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

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

15 2nd Active Skill: **Double Slash** The Werewolf attacks a Victim on the same tile twice.
Attacks 3 times instead.

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

17 Main Action | 2 (6 +1)
Hunt / Attack / Active skill / Death skill

18 Sub Action | without losing
Passive skill / Gain stamina / Upgrade

19 Evil's Stamina

20 Yellow token

21 Red token

22 Purple token

THE WEREWOLF

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

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

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

15.2nd Active Skill: ใช้ 1 Action Point และจ่าย 2 Stamina เพื่อใช้สกิล และสามารถอัพเกรดเพื่อเพิ่มพลังโจมตีสกิล +1 รวมถึงได้รับผลพิเศษของสกิลนั้นเพิ่มเติม สามารถอัพเกรดได้สูงสุด 6 ครั้ง

16.Death Skill: ใช้ 1 Action Point และจ่าย 3 Rage ใช้สกิลไม่ตาย นำเหยื่อที่บาดเจ็บสาหัสที่อยู่ช่องเดียวกันออกจากเกมได้ รวมถึงได้ใช้ผลพิเศษของสกิล หลังจากใช้สกิล ให้ลดแต้ม Rage กลับมาเริ่มต้นที่ 0

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

18.Evil's Rage level: ได้รับ 1 Rage เมื่อเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัสหรือโจมตีพลาด และในขณะที่ Rage เต็ม 3 จะได้รับ Action Point +1 (จะได้ Action point ในเทิร์นถัดไป ขณะที่ Rage ยังเต็มอยู่)

19.Evil's Stamina: Stamina ของปีศาจ ได้รับ 1 Stamina เมื่อเริ่มเทิร์นปีศาจ โดยการนำ Marker เข้ามาวางบนแผ่นตัวละคร

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 (1 AP)

ในแต่ละเทิร์น เหยื่อแต่ละคนจะมี 2 Action Point ในการทำ Main Action ต่างๆ

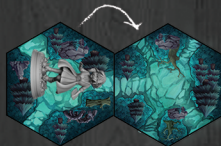
(แต่ไม่สามารถทำ Main Action ซ้ำกันได้ใ้ในเทิร์นเดียวกัน) โดยเหยื่อจะมี Main Action ให้เลือกทำดังนี้

- Run:** กอຍลูกเต๋าคำนวณค่า AGI ผู้เล่นจะได้ Move Point เท่ากับผลรวมของลูกเต๋าคำนวณ นำไปเลือกกระทำได้ 2 อย่างคือ 1. สำรอง: จั๋วโกล์แผ่นใหม่บนกองโกล์ จากนั้นวางโกล์ต่อกับพื้นที่ที่ติดกับตัวละคร แล้วเคลื่อนที่ไปยังโกล์แผ่นนั้น หรือ 2. เดินทาง: เคลื่อนที่ไปยังโกล์ข้างเคียงที่เปิดอยู่แล้ว หากมีเส้นทางเชื่อมต่อกัน



- ไม่สามารถเคลื่อนที่ข้ามสิ่งกีดขวางได้ (ต้นไม้ / ก้อนหิน ที่ปรากฏบนโกล์)
- สามารถเคลื่อนที่ไปยังโกล์ถัดไปโดยจะต้องมีเส้นทางเชื่อมต่อกันระหว่างโกล์
- สามารถหยุดเคลื่อนที่ก่อนครบจำนวน Move Point ได้ แต่ต้องเคลื่อนที่อย่างน้อย 1 ช่องเสมอ
- หากเจอ Test Tile ให้ทดสอบตามคำสั่งบนโกล์ก่อน หากทดสอบผ่านจึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อได้
- ไม่สามารถเดินถอยหลังย้อนทางเดิมได้ในเทิร์นเดียวกัน
- หากได้ 0 แต้ม ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะไม่เคลื่อนที่ หรือเคลื่อนที่ได้ 1 ช่อง แต่ไม่สามารถ *สำรอง* จั๋วโกล์แผ่นที่ใหม่ได้

- Crawl:** เมื่อผู้เล่นได้รับบาดแผล 2 บาดแผล จะเข้าสู่สถานะบาดเจ็บสาหัส สามารถทำการ Crawl เคลื่อนที่ได้ 1 ช่อง แต่จะไม่สามารถ *สำรอง* จั๋วโกล์แผ่นที่ได้



- เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส ไม่สามารถทำ Main Action อื่นๆ ได้
- เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส สามารถทำ Sub Action ใช้การ์ดบางอย่างได้ ตามที่เงื่อนไขระบุไว้บนการ์ด เช่นการ์ด Aid Box ที่ระบุว่าสามารถใช้ในขณะบาดเจ็บสาหัสได้ เป็นต้น
- เหยื่อที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส หลังจากทำการ Crawl ไปแล้ว หากสามารถรักษาตัวเองจนกลับมาเป็นปกติในรอบเดียวกัน จะยังไม่สามารถ Run ได้ทันทีในรอบนั้น

- Decode:** เหยื่อสามารถ Decode ได้บน Decoder Tile เท่านั้น โดยการกอຍลูกเต๋าคำนวณค่า INT ของตัวละคร หากผลลัพธ์รวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะถือว่าถอดรหัสสำเร็จ



- การถอดรหัสสำเร็จครั้งแรกบน Decoder Tile แผ่นนั้นๆ จะได้รับ Number Token (ตัวเลข) แล้วจึงทำการวาง Decoder Token ลงบน Decoder Tile แผ่นดังกล่าว
- การถอดรหัสที่ Decoder Tile ที่มี Decoder Token วางอยู่แล้วในครั้งต่อไป จะได้รับ Symbol Token (สัญลักษณ์) แทน โดยไม่จำกัดจำนวนครั้งในการถอดรหัส
- Number Token และ Symbol Token ที่ได้จะนับว่าเป็นรหัสรวมของทีมเหยื่อ ผู้เล่นคนอื่นสามารถนำไปใช้ใส่รหัสที่ประหลู่มหลบทภัยได้ตามอริยาศัย

- Heal:** เหยื่อสามารถ Heal เพื่อทำการรักษา 1 แผลให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้ โดยการกอຍลูกเต๋าคำนวณค่า INT ของตัวละคร หากผลลัพธ์รวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะรักษาสำเร็จ 1 แผล



- สามารถ Heal เพื่อรักษาสถานะปิดกั้นจากปีศาจได้ (นำโทเคนเหลือง หรือแดง ออกจากเป้าหมาย) โดยต้องเลือกก่อนการทดสอบว่าจะรักษาบาดแผล หรือสถานะปิดกั้น
- เหยื่อไม่สามารถ Heal เพื่อรักษาบาดแผล หรือสถานะปิดกั้นให้กับตัวเองได้

- Search:** ค้นหาสิ่งของบน Corpse Tile โดยการกอຍลูกเต๋าคำนวณค่า LUK ของตัวละคร หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะค้นหาไอเท็มสำเร็จ



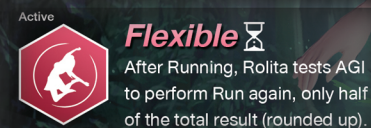
- หากกอຍลูกเต๋าคำนวณผลรวมมากกว่า หรือเท่ากับ 3 จะได้รับการ์ดไอเท็ม 1 ใบ
- หากกอຍลูกเต๋าคำนวณผลรวมมากกว่า หรือเท่ากับ 6 จะได้รับการ์ดไอเท็ม 2 ใบ
- สามารถค้นหาสิ่งของบนโกล์ศพซ้ำได้ในเทิร์นถัดไป (ไม่จำกัดจำนวนครั้งในการค้นหา)

- Hide:** ทำการ Hide เพื่อหลบจากการโจมตีของปีศาจ และหลบผลจาก Event การ์ดได้ 1 เทิร์น โดยการกอຍลูกเต๋าคำนวณค่า LUK ของตัวละคร หากผลรวมมากกว่าหรือเท่ากับ 3 จะ Hide ได้สำเร็จ



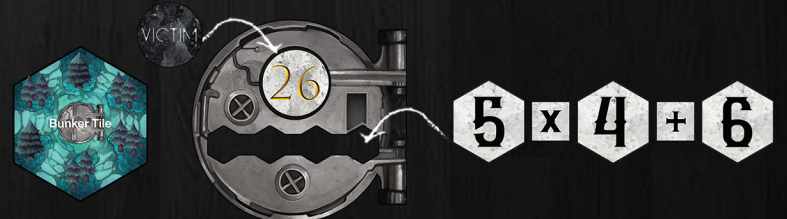
- หลังจากซ่อนตัวสำเร็จให้นำ Hide Token ด้านสีวางวางไว้บนแผ่นตัวละคร จะทำให้ไม่ตกเป็นเป้าของปีศาจ และไม่ได้รับผลจาก Event เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น หลังจากเริ่มเทิร์นถัดไปของผู้เล่นคนดังกล่าว ให้พลิก Hide token เป็นด้านสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าในรอบนี้จะไม่สามารถทำการ Hide ซ้ำได้ จนกระทั่งจบเทิร์น จึงสามารถนำโทเคน Hide สีแดงออกจากแผ่นตัวละครได้

- Active Skill:** ผู้เล่นสามารถใช้สกิล Active Skill ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น



- สกิลที่มีสัญลักษณ์นี้สามารถใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้
- บางสกิลจะต้องทำการ Recharge 1 เทิร์นหลังจากใช้งาน คือไม่สามารถใช้งานสกิลนี้ต่อเนื่องได้ในเทิร์นถัดไป โดยให้ทำการพลิกโทเคนสกิลดังกล่าวเป็นฝั่ง Recharge จนกระทั่งจบเทิร์นถัดไปจึงสามารถนำโทเคนสกิลออกจากแผ่นตัวละครได้

- Enter Password:** ผู้เล่นสามารถนำโทเคนรหัสที่ได้มาใส่ในโกล์หลุมหลบทภัยได้ สามารถใช้ Action บน Bunker Tile เท่านั้นโดยจะต้องใส่เป็นตัวเลขสลับกับสัญลักษณ์ เช่น 1x5+6 การวางโทเคนตัวเลขหรือสัญลักษณ์ 1 ชิ้น จะต้องจ่าย 1 Action Point หากต้องการนำรหัสที่ใส่ไปแล้วออก จะต้องเสีย 1 Action Point



- หากได้ผลรวมเท่ากับหมายเลขที่ปรากฏบน Bunker Board ครบแล้ว ผู้เล่นที่ยืนอยู่บน Bunker Tile จะสามารถออกได้ทันทีโดยไม่ต้องเสีย Action Point
- ผู้เล่นที่อยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัสจะยังไม่สามารถออกประตูไปได้ จนกว่าจะได้รับการรักษา
- การใส่โทเคนตัวเลข หรือโทเคนรหัส นับเป็น Main Action ประเภทเดียวกัน สามารถทำได้เทิร์นละ 1 ครั้งเท่านั้น

HOW TO PLAY - GAME PHASE

2. Victim's Action Phase: Sub Action

เหยื่อสามารถเลือกทำ Sub Action ในเทิร์นของตัวเอง โดยไม่เสีย Action Point

- Give Item Card:** เลือกให้การ์ดไอเทมกับเพื่อนร่วมทีมได้
 - ไม่จำกัดจำนวนการ์ดที่จะให้เพื่อนร่วมทีม
 - เพื่อนร่วมทีมจะต้องยืนอยู่ใกล้แผ่นเดียวกัน หรือใกล้แผ่นใกล้เคียงที่มีเส้นทางเชื่อมถึงกันเท่านั้น
 - ไม่สามารถให้การ์ดที่ทำการ สวมใส่ ไปแล้วได้

- Play Item Card:** เลือกใช้การ์ดไอเทมบนมือได้ โดยไม่จำกัดจำนวนการ์ด
 - สำหรับบางการ์ดที่มีสัญลักษณ์ สามารถใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องใกล้เคียงที่มีเส้นทางเชื่อมได้
 - การ์ดบางใบสามารถใช้ได้ในขณะที่ตัวละครบาดเจ็บสาหัสเช่น Aid box หรือ การ์ดบางใบสามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้เช่น Firework โดยจะมีเงื่อนไขระบุไว้บนการ์ด
 - สามารถถือการ์ดบนมือได้สูงสุด 5 ใบ หากจบเทิร์นแล้วมีการ์ดเกินกำหนด เหยื่อจะต้องทำการทิ้งการ์ดในมือออกให้เหลือไม่เกิน 5 ใบ

- Equip Item Card:** เลือกสวมใส่ หรือถอดการดอุปกรณ์ โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
 - การ์ดสวมใส่ในตัวละครสามารถสวมใส่ได้สูงสุด 2 ใบ หากต้องการเปลี่ยนการ์ดสวมใส่ให้ทำการทิ้งการ์ดที่เคยสวมใส่ไปแล้ว ทั้งไปเสียก่อน



- Pick:** เหยื่อสามารถทำการหยิบไอเทมสิ่งของต่างๆ บนแผนที่ได้ โดยจะต้องอยู่บนใกล้แผ่นดังกล่าวจึงจะหยิบได้



- เมื่อหยิบไอเทมแล้วจะเกิดผลทันที เช่น ไอเทมสมุนไพร จะรักษาบาดแผล/สถานะผิดปกติของตัวละครทันที
- หากเหยื่อทำการวิ่งมาหยุดเพื่อหยิบ แม้ว่าแต่การวิ่งจะเหลืออยู่ หากหยิบแล้วจะไม่สามารถวิ่งต่อไปได้

- Passive Skill:** เหยื่อสามารถใช้ Passive Skill ได้ทีละ 1 ครั้ง โดยต้องมี Status ตามที่ระบุบนสกิลเสียก่อน

- Test:** เมื่อเคลื่อนที่เข้าสู่ Test Tile ให้ทำการหยุดเพื่อทดสอบค่าที่ปรากฏบนใกล้นั้นเสียก่อน จะทำ Sub Action นี้ได้เมื่อเคลื่อนที่เข้าสู่ Test Tile เท่านั้น หากทดสอบผ่านตัวละครจึงจะสามารถเคลื่อนต่อไปต่อได้ (อ่านเพิ่มเติม หน้า 7)

3. Event Phase

เมื่อเหยื่อทำการเล่นจนครบทุกคนใน 1 รอบ ให้เหยื่อที่เล่นคนสุดท้ายจ้วงการ์ดอีเวน 1 ใบ แล้วส่งผลต่อทุกคนในทีมทันที

-ในกรณีเป็นอีเวนที่มีระยะเวลา 1 เทิร์น ให้วางไว้ข้างหน้าของแผ่นตัวละครของเหยื่อคนที่จ้วงได้ โดยผลของอีเวนก็จะเริ่มต้นเมื่อเริ่มเทิร์นของเหยื่อคนถัดไป แล้วส่งผลจนกระทั่งจบเทิร์นของเหยื่อคนที่จ้วงการ์ดอีเวนดังกล่าว

-หากมีเหยื่อจ้วงการ์ด Darkness ที่อยู่ในล่างสุดของกองการ์ดอีเวน ฝ่ายเหยื่อจะเป็นผู้แพ้ทันที



4. Curse Phase

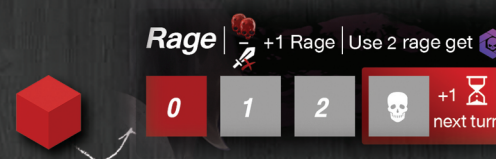
สำหรับผู้เล่น 2 และ 4 คน จะเกิดขึ้นหลังจบ Event Phase รอบที่ 3

สำหรับผู้เล่น 3,5 และ 6 คน จะเกิดขึ้นหลังจบ Event Phase รอบที่ 2

เมื่อเริ่ม Cursed Phase ปีศาจจะทำการสร้างเหยื่อคนใดคนหนึ่งทันที ให้ทำการจ้วงการ์ดคำสาป 1 ใบ จากนั้นเหยื่อทุกคนจะต้องทำการทดสอบตามค่าที่ระบุไว้บนการ์ดคำสาป ปีศาจแต่ละตัวจะมีเงื่อนไขการทดสอบที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์หมาป่าทดสอบค่า INT ให้เหยื่อทุกคนยกลูกเต๋าตามค่า INT ที่ตัวละครมี ผู้เล่นที่ได้แต้มผลรวมน้อยที่สุดจะถูกปีศาจสิง (กรณีที่มีแต้มเท่ากันให้ทอยใหม่โดยใช้ลูกเต๋า 1 ลูกเท่านั้น) เหยื่อคนที่ถูกสิงทำการเปลี่ยนแผ่นตัวละครเป็นแผ่นตัวละครปีศาจดังกล่าวทันที



- หลังจากถูกสิง ให้นำ Marker วางไว้บน Rage Level เริ่มต้นที่ 0 แต่
- แต้ม Rage จะเพิ่มขึ้นเมื่อเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัสในเกม หรือปีศาจทำการ Attack หรือ Active สกิลพลาด



- Marker อีก 3 ชิ้นจะใช้เป็นค่า Stamina ของปีศาจ เมื่อเริ่มเทิร์นของปีศาจให้หยิบ Stamina มาวางบนแผ่นตัวละครปีศาจทีละ 1 ชิ้น สามารถเก็บได้สูงสุดที่ 3 Stamina



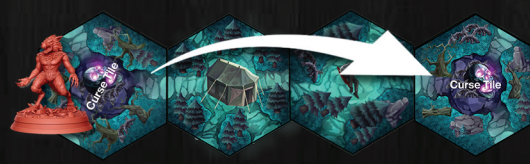
5. Evil's Action Phase: Main Action

ในแต่ละเทิร์น ปีศาจจะมี 2 Action Point ในการทำ Main Action ต่างๆ แต่ไม่สามารถทำ Main Action แบบเดียวกันซ้ำกันได้ในแต่ละเทิร์น โดยจะมี Main Action ให้เลือกดังนี้ (ในกรณีผู้เล่น 6 คน ปีศาจจะได้รับ 3 Action Point แทน)

- Hunt:** ปีศาจสามารถเคลื่อนที่โดยยกลูกเต๋าคำสาป และเคลื่อนที่ได้ตามจำนวนแต้มที่ได้ โดยเริ่มต้นที่ลูกเต๋าคำสาป D6 (สามารถอัพเกรดได้ภายหลัง)



- ปีศาจไม่สามารถเคลื่อนที่ผ่านสิ่งกีดขวางได้เช่นเดียวกับเหยื่อ (ยกเว้นบางความสามารถที่ระบุไว้บนสกิล)
- หากทอยได้สัญลักษณ์ Rage (หัวกระโหลก) ปีศาจจะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ แต่จะเพิ่ม Rage 1 ระดับแทน
- ปีศาจจะสามารถเคลื่อนที่ไปในใกล้แผ่นที่เปิดแล้วเท่านั้น ปีศาจไม่สามารถเปิดใกล้แผ่นที่ใหม่เองได้
- ปีศาจสามารถเคลื่อนที่วาร์ปไป-มาระหว่างใกล้คำสาปได้ โดยนับเป็นการเคลื่อนที่ 1 ช่อง



HOW TO PLAY - GAME PHASE

-หากปีศาจเคลื่อนที่เข้าสู่ Test Tile ปีศาจจะต้องหยุดเคลื่อนที่ทันที แต่ยังสามารถทำ Action อื่นๆ ได้



Attack: ปีศาจสามารถโจมตีเหยื่อที่อยู่ช่องเดียวกันได้ หรือตามเงื่อนไขที่ Passive Skill กำหนด โดยทำการทอยลูกเต๋ายปีศาจ เพื่อได้รับค่าพลังโจมตี ตามแต้มที่ทอยได้ (เริ่มต้นที่ลูกเต๋าย D6)
-หลังจากโจมตี ให้เหยื่อที่ตกเป็นเป้าหมายทำการ Defend โดยการทาลูกเต๋ายตามค่า VIT ของเหยื่อ ผลลัพธ์รวมที่ได้ จะนับเป็นพลังป้องกันของเหยื่อ เปรียบเทียบค่าพลังโจมตี และพลังป้องกัน หากแต้มพลังโจมตีของปีศาจมากกว่า พลังป้องกันของเหยื่อ จะทำให้เหยื่อได้รับบาดเจ็บ 1 บาดแผล

Active Skill: ปีศาจสามารถใช้ Active Skill โดยการจ่าย Stamina ที่ระบุบนสกิล และได้รับพลังโจมตีตามที่ระบุไว้บนสกิลดังกล่าว ปีศาจไม่สามารถใช้ Active Skill เดิมซ้ำได้ในเทิร์นเดียวกัน

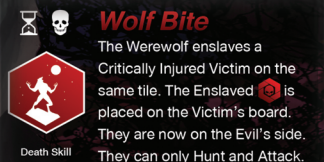


-1st Active Skill: เป็นสกิลที่ต้องจ่าย Stamina 1 แต้ม มีค่าพลังโจมตีตายตัว และสามารถอัพเกรดได้มากกว่า 1 ครั้ง เพื่อเพิ่มพลังโจมตี และรับผลพิเศษของสกิลเพิ่มเติม (อัพเกรดได้สูงสุด 6 ครั้ง)
-2nd Active Skill: เป็นสกิลที่ต้องจ่าย Stamina 2 แต้ม มีค่าพลังโจมตีตายตัว และสามารถอัพเกรดได้มากกว่า 1 ครั้ง เพื่อเพิ่มพลังโจมตี และรับผลพิเศษของสกิลเพิ่มเติม (อัพเกรดได้สูงสุด 6 ครั้ง)
-บางสกิลส่งผลพิเศษให้เลือกใช้ไอคอนตามที่แต่ละสกิลระบุไว้ (ไอคอนสีแดง และไอคอนสีเหลือง) หากเป็นสถานะ Debuff ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครของเหยื่อ หากเป็นสกิลที่ใช้กับพื้นที่ ให้นำไปวางไว้บนไอคอนพื้นที่ที่ต้องการ



-สถานะ Debuff จะไม่ทับซ้อนกัน และ Debuff จะหายไปหากเหยื่อที่ได้รับสถานะดังกล่าวเข้าสู่สถานะบาดเจ็บสาหัส
-นำค่าพลังโจมตีสกิล เปรียบเทียบค่าพลังป้องกันของเหยื่อ เช่นเดียวกับกับการ Attack

Death Skill: สกิลไม้ตาย จำเป็นต้องจ่าย Rage 3 แต้ม เพื่อนำเหยื่อที่บาดเจ็บสาหัสที่อยู่ช่องเดียวกันออกจากเกม นอกจากนี้ยังส่งผลพิเศษเพิ่มเติมตามความสามารถของปีศาจแต่ละตัว



-หลังจากใช้สกิลไม้ตายให้ลดค่า Rage ลงไปเริ่มใหม่ที่ 0 แต้ม
-บางสกิลไม้ตาย จะส่งผลพิเศษให้เลือกใช้ไอคอนตามที่แต่ละสกิลระบุไว้ (ไอคอนสีแดง และไอคอนสีเหลือง) หากเป็นสถานะ Debuff ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครของเหยื่อ หากเป็นสกิลที่ใช้กับพื้นที่ ให้นำไปวางไว้บนไอคอนพื้นที่ที่ต้องการ

6. Evil's Action Phase: Sub Action

ปีศาจสามารถเลือกทำ Sub Action โดยไม่เสีย Action Point

Passive Skill: เป็นสกิลที่ส่งผลต่อการ Hunt หรือ Attack ของปีศาจ
-สามารถเลือกอัพเกรด Passive Skill เพื่อเปลี่ยนลูกเต๋ายที่ใช้จาก D6 เป็น D10 ได้ (สามารถอัพเกรดได้ 1 ครั้ง) หลังจากอัพเกรดจะใช้ลูกเต๋าย D10 ในการ Hunt หรือ Attack แทน

Gain Stamina: เมื่อเริ่มเทิร์นของปีศาจจะได้รับเทิร์นละ 1 Stamina สามารถเก็บไว้ได้สูงสุด 3 Stamina

Rage Level: ปีศาจจะได้รับ 1 Rage ทันทีเมื่อมีเหยื่อได้รับบาดเจ็บสาหัส (2 บาดแผล)
-แต้ม Rage สามารถเพิ่มขึ้นได้แม้ว่าจะอยู่ในเทิร์นของเหยื่อ หากเขาได้รับสถานะบาดเจ็บสาหัสไม่ว่าจากกรณีใดก็ตาม
-การโจมตี หรือสกิลโจมตีกลุ่มของปีศาจหากโจมตีพลาดจะเพิ่มแต้ม Rage 1 ระดับ ต่อการพลาด 1 ครั้ง (กรณีปีศาจเลือกใช้สกิลโจมตีกลุ่มใส่เหยื่อ 2 คน หากโจมตีไม่สำเร็จทั้ง 2 คนจะได้รับ 2 Rage หรือหากโจมตีเหยื่อสำเร็จ 1 คน ไม่สำเร็จ 1 คน จะได้รับ 1 Rage เป็นต้น)
-ขณะที่ปีศาจมี Rage คสม 3 แต้ม จะได้รับ 1 Action Point เพิ่มเติม (ในเทิร์นที่ปีศาจเพิ่งได้รับแต้ม Rage คสม 3 แต้ม จะยังไม่ได้รับ Action point เพิ่มในเทิร์นนั้น แต่จะได้รับในเทิร์นถัดไปแทน)

Upgrade Skill: จ่าย Rage 2 แต้ม เพื่อได้รับไอคอนอัพเกรดสกิล (ไอคอนสีม่วง)
-นำไอคอนอัพเกรดไปวางไว้บนสกิล
-Passive skill สามารถอัพเกรดได้ 1 ครั้งเท่านั้น
-1st Active skill and 2nd Active skill สามารถอัพเกรดเพื่อเพิ่มพลังโจมตี+1 ได้ (อัพเกรดได้สูงสุด 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

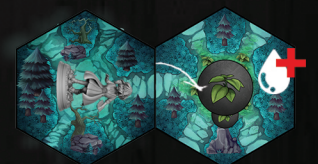
เงื่อนไขการชนะของปีศาจ (อย่างใดอย่างหนึ่ง)

- ทำให้เหยื่อทุกคนอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส
- ใช้สกิลไม้ตายใส่เหยื่อได้สำเร็จ 2 คน
- เหยื่อเปิดการ์ดอสูร Darknes

Critical Injury Status

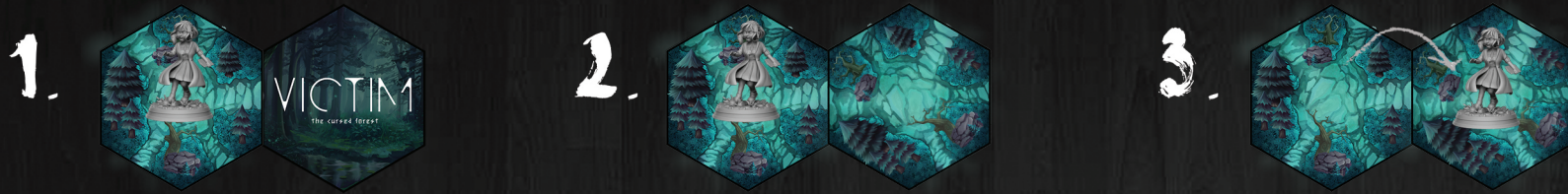
เมื่อผู้เล่นได้รับ 2 บาดแผล ผู้เล่นจะอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส ให้วาง Miniature ของเหยื่อดังกล่าวให้อยู่ในลักษณะแนวนอน

- ให้นำสถานะปิดกั้นทุกอย่างออกจากแผ่นตัวละครเหยื่อ
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะเลือกทำ Main Action: Crawl ได้เท่านั้น
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสสามารถเลือกทำ Sub Action: Play Item Card (เฉพาะที่มีระบุไว้บนการ์ดไอเท็ม)
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสสามารถเลือกทำ Sub Action: Pick ไอคอนจากไอคอนแผ่นที่ได้
- ผู้เล่นที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสไม่ต้องจ้วงการ์ดคำสาปเมื่อเคลื่อนที่เข้าสู่ Curse Tile
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสไม่ต้องทดสอบใดๆ เมื่อเคลื่อนที่เข้าสู่ Test Tile
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสไม่สามารถออกจากเกมโดย Bunker Tile ได้
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะไม่ได้รับผลใดๆ จาก Event Card
- ผู้เล่นที่บาดเจ็บสาหัสจะไม่ตกเป็นเป้าหมายการ Attack และ Active Skill ของปีศาจ (ยกเว้นท่าไม้ตายของปีศาจ)



Map Tiles

เมื่อเหยื่อต้องการ *สำรวจ* ไปยังเส้นทางใหม่ ให้ทำการเลือกจั่วแผ่นไคล์แผ่นที่จากกองไคล์แผ่นที่ โดยให้ทำการคว่ำไว้ก่อน แล้วเลือกนำมาต่อกับไคล์ที่เหยื่อคนดังกล่าวยืนอยู่ แล้วจึงพลิกหงายไคล์แผ่นที่ขึ้นมา ทำการหมุนไคล์แผ่นที่ที่จะต่อกัน ให้มีเส้นทางเชื่อมถึงกัน เหยื่อจึงจะสามารถเคลื่อนต่อไปยังไคล์แผ่นที่แผ่นนั้นได้ ถ้าเหยื่อพบ Test Tile จะต้องทำการทดสอบให้ผ่านก่อนจึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อไปได้ และถ้าเหยื่อเจอ Cursed Tile ให้ทำการหยุดเพื่อจั่วการ์ด Event ก่อน จึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อไปได้



1. Normal Map Tiles

การต่อไคล์เพื่อเคลื่อนที่ต่อ จะต้องต่อไคล์ถัดไปให้เดินเชื่อมถึงกันกับไคล์ปัจจุบันที่เหยื่อยืนอยู่ จึงจะสามารถเคลื่อนที่ไปต่อได้



2. Decoder Tiles

เหยื่อสามารถทำ Main Action: Decode บนไคล์ประเภทนี้ได้ หาก Decode สำเร็จกรณีสำเร็จครั้งแรก จะได้รับ Number Token หลังจากนั้นให้นำ Decoder Token มาวางไว้บน Decoder Tile แผ่นดังกล่าว เพื่อแสดงให้เห็นว่าการค้นหาหาคำศัพท์ครั้งต่อไป บน Decoder Tile แผ่นนี้จะได้รับ Symbol Token เท่านั้น



3. Corpse Tiles

เหยื่อสามารถทำ Main Action: Search หากการ์ดไอเท็มบนไคล์นี้ได้ โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง



4. Curse Tiles

หากเหยื่อสำรวจเจอ หรือเคลื่อนที่ผ่านไคล์ Cursed Tile ให้ทำการจั่วการ์ด Event ขึ้นมา 1 ใบ แล้วส่งผลต่อเหยื่อทุกคนในทีม ก่อนจะเคลื่อนที่ต่อตามจำนวนแต้มที่เหลือ นอกจากนี้ปีศาจสามารถใช้ไคล์นี้ในการเดินข้ามไปมาระหว่าง Cursed Tile อื่นๆ บนแผนที่ได้อีกด้วย



5. Bunker Tile

เมื่อเหยื่อสำรวจเจอไคล์นี้ให้นำ บอร์ดประตูหลุมหลบภัยมาวางบนโต๊ะ จากนั้นทำการสุ่มหยิบ Gate Token ขึ้นมา 1 ชิ้น แล้ววางไว้บนแผ่นประตูหลุมหลบภัย เพื่อแสดงให้เห็นว่าในรอบนี้จะต้องรวบรวม Number Token และ Symbol Token ให้ได้ผลรวมเท่ากับเลขที่ปรากฏบน Gate Token เหยื่อที่อยู่บน Bunker Tile จะลงหลุมหลบภัยออกจากเกมได้ทันที โดยไม่ต้องใช้ Action



6. Test Tiles

จะมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 4 ประเภทคือ ทดสอบ AGI, VIT, INT และ LUK ไคล์ประเภทนี้สามารถเดินออกไปจากตัวไคล์ได้ทุกด้าน เมื่อเหยื่อเคลื่อนที่ไปยัง Test Tile ให้ทำการหยุดเพื่อทดสอบค่าที่ปรากฏบนไคล์นั้นเสียก่อน หากทดสอบผ่าน เหยื่อจึงจะสามารถเคลื่อนที่ต่อไปได้ และจะได้รับค่าสถานะดังกล่าวเพิ่ม +1 แต่ถ้าทดสอบไม่ผ่านให้หยุดเดินทันที และเหยื่อคนดังกล่าวจะได้รับ 1 บาดแผล



การทดสอบบน Test Tile จะขึ้นอยู่กับสถานะที่มีอยู่ขณะนั้น โดยเหยื่อจะต้องทอยลูกเต๋าให้ได้แต้ม *มากกว่าหรือเท่ากับ* จำนวนค่าสถานะที่มีอยู่ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเหยื่อเจอด่านทดสอบ VIT หากเหยื่อมีค่า VIT อยู่ที่ 3 แต้ม เหยื่อคนนั้นจะต้องทำการ ทอยลูกเต๋าค่าตามค่า VIT คือ 3 ลูก ให้ได้จำนวนแต้มมากกว่าหรือเท่ากับ 3 แต้มจึงจะสามารถผ่านด่านทดสอบ ซึ่งจะได้ค่า VIT เพิ่มขึ้น +1 รวมเป็น 4 และเคลื่อนที่ต่อไปได้หากแต้มการเคลื่อนที่ที่ยังเหลือ แต่ถ้าเหยื่อทอยลูกเต๋ารวมได้น้อยกว่า 2 แต้ม จะต้องหยุดเดิน และได้รับ 1 บาดแผลทันที

7. Herb Tiles

เมื่อเปิดเจอไคล์นี้ให้นำ Herb Token มาวางไว้บนไคล์ที่เปิด เมื่อเหยื่อเคลื่อนที่มายังไคล์นี้สามารถทำ Sub Action หยิบ Herb Token ขึ้นมามารักษาแผลได้ 1 แผล หลังจากหยิบสมุนไพรแล้วนำ Herb Token ออกจากไคล์



8. Crashed Plane Tiles

เมื่อเปิดเจอไคล์นี้ให้นำ Black Box Token มาวางไว้บนไคล์ที่เปิด เมื่อเหยื่อเคลื่อนที่มายังไคล์นี้สามารถเลือกที่จะหยิบ Black Box Token เพื่อรับการ์ดไอเท็ม 3 ใบได้ทันที หลังจากหยิบเสร็จให้นำ Black Box Token ออกจากไคล์



The Victims



Flexible (Active skill): สามารถใช้สกิลนี้ทำการทดสอบ AGI เพื่อเคลื่อนที่ได้อีกครั้ง แม้ว่าจะ Run ไปแล้วก็ตาม แต่จำนวนการเคลื่อนที่ที่ได้จะลดลงครึ่งหนึ่ง (เศษปัดขึ้น)

-หากใช้สกิลนี้ตอนที่ผลจาก Event ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ ให้ทำการลดจำนวนการเดินทางจาก Event ก่อน (พิเศษจาก Event ก่อน) หลังจากนั้นนำผลที่ได้มาลดจำนวนการเดินทางลงจากสกิลนี้ (พิเศษขึ้น)
เช่น ทดสอบ AGI ได้ 7 ได้รับผลจาก Event Snow เหลือ 4 หลังจากนั้น ลดลงตามเงื่อนไขสกิลเหลือ 2 เป็นต้น



Cheer Up (Passive skill): เมื่อเพื่อนร่วมทีมทำการ Run พวกเขาจะได้โบนัสการเคลื่อนที่เพิ่มขึ้นอีก 1 ช่อง

-ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ AGI ของ Rolita มีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อเพื่อนร่วมทีมทำการ Run แล้วทดสอบ AGI ได้ 0 แต้ม จะเดินได้ทั้งหมด 2 ช่อง (1+1) แต่ไม่สามารถเปิดโกล์แผนที่แผนที่ใหม่ได้
-สกิลนี้มีผลต่อเพื่อนร่วมทีมขณะที่พวกเขาทำ Main Action: Run เท่านั้น (ไม่มีผลกับการคลาน)
-เมื่อเพื่อนร่วมทีมได้รับผลจาก Event ที่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ ให้ทำการลดจำนวนการเดินทางจาก Event ก่อน (พิเศษจาก Event ก่อน) หลังจากนั้นจึงค่อยเพิ่มโบนัสการเดินทางเข้าไปเมื่อได้ผลรวมแล้ว



Tools Master (Active skill): ทิ้งการ์ดไอเทมบนมือ 1 ใบ เพื่ออัปค่าสถานะ:ใดสถานะหนึ่งได้ 1 แต้ม สามารถใช้กับตัวเอง หรือเพื่อนร่วมทีมก็ได้

-สกิลนี้สามารถใช้ให้กับตัวเองหรือเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้
-ไม่สามารถทิ้งการ์ดที่สวมใส่แล้ว เพื่อใช้สกิลนี้ได้



Lucky (Passive skill): เมื่อทำการ Search สำเร็จ จะได้รับการ์ดไอเทมเพิ่มอีก 1 ใบ

-ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ LUK ของ Diego มีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อ Diego ทำการ Search แล้วทดสอบ LUK ได้ 3 แต้มขึ้นไป จะได้การ์ดไอเทมทั้งสิ้น 2 ใบ
-เมื่อ Diego ทำการ Search แล้วทดสอบ LUK ได้ 6 แต้มขึ้นไป จะได้การ์ดไอเทมทั้งสิ้น 3 ใบ



Smart Link (Active skill): ทำให้เพื่อนร่วมทีมทุกคนได้รับโบนัส +1 Action Point

-สกิลนี้ไม่มีผลกับ Lucien เอง
-หลังจากใช้สกิลให้นำไอเทม Smart link มาวางไว้บนแผ่นตัวละคร Lucien จะทำให้เพื่อนร่วมทีมทุกคนจะได้รับผลของสกิล จากปกติ 2 แอคชั่นเป็น 3 แอคชั่น จนกระทั่งเริ่มเทิร์นถัดไปของ Lucien ให้เอาไอเทมนี้ออกจากแผ่นตัวละคร
-การทำ Main Action ของเพื่อนร่วมทีมไม่สามารถทำซ้ำกันได้ตามกฎหมายของเกม



Perfect Code (Passive Skill): เมื่อเขาทำการ Decode สำเร็จ จะได้รับ Number Token หรือ Symbol Token 2 เท่า

-ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ INT ของ Lucien มีค่าเท่ากับ 5
-เมื่อทำการ Decode บน Decoder Tile ที่ยังไม่มี Decoder Token วางอยู่สำเร็จ เขาจะได้รับ Number Token 1 ชิ้น และ Symbol Token 1 ชิ้น
-เมื่อทำการ Decode บน Decoder Tile ที่มี Decoder Token วางไว้อยู่แล้ว เขาจะได้รับ Symbol Token 2 ชิ้น

The Victims



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

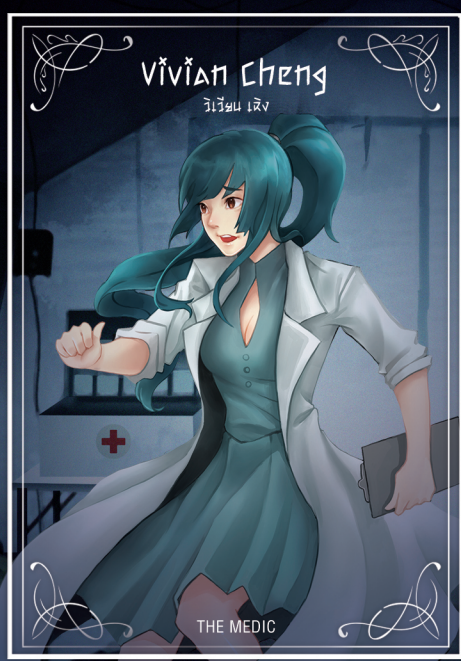


- สกิลนี้สามารถใช้ให้กับตัวเองหรือเพื่อนร่วมทีมที่อยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีทางเชื่อมได้
- เมื่อ Anya ใช้สกิลให้วาง Ground Analyze Token ไว้บนแผ่นตัวละครเป้าหมาย ในเทิร์นนี้เหยื่อคนดังกล่าวจะสามารถเดินผ่าน Test tile โดยไม่ต้องทำการทดสอบ (ไม่จำกัดจำนวนโกล์ด้านทดสอบที่เดินผ่าน) และจะได้รับค่าสถานะจากด้านทดสอบดังกล่าวเพิ่มตามปกติ
- หลังจากจบเทิร์นของผู้เล่นคนที่ได้รับ Token นี้ไปให้นำ Token กลับไปคืน Anya เช่นเดิม



Photo Flash (Passive skill): เมื่อเริ่มเทิร์น Anya สามารถจั่วโกล์แผนที่ขึ้นมาได้ 3 ใบ แล้วเลือกสลับตำแหน่งก่อนจะนำกลับเข้ากองโกล์แผนที่ โดยสามารถเลือกเอาไว้ด้านบนสุด หรือล่างสุดของกองแผนที่ก็ได้

- ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ AGI และ LUK ของ Anya มีค่าเท่ากับ 3



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

- Vivian ยังคงสามารถทำ Main Action: Heal เพื่อนร่วมทีมในเทิร์นเดียวกันได้ตามปกติ (สกิลนี้ไม่นับเป็นการ Heal)
- Vivian สามารถใช้สกิลนี้เพื่อเลือกรักษา Debuff ให้กับตัวเองได้



Adrenaline Rush (Passive skill): เมื่อ Vivian ถูกปีศาจโจมตี ให้ทำการทดสอบ AGI เพื่อเคลื่อนที่หนีได้ทันที

- ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ AGI และ INT ของ Vivian มีค่าเท่ากับ 3
- สกิลนี้จะทำงานทันทีหลังจากที่ทดสอบการป้องกัน (VIT) เสร็จ โดยไม่ว่าจะป้องกันสำเร็จ หรือไม่สำเร็จก็ตาม ให้ทำการทดสอบ AGI ต่อทันที แล้วทำการเคลื่อนที่ตามแต้มที่ได้ ตามกฎการเคลื่อนที่เช่นเดียวกับ Run
- การเคลื่อนที่ด้วยสกิลนี้ไม่สามารถ สำรอง จั่วโกล์แผนที่แผ่นใหม่ได้
- หากถูกโจมตีจนบาดเจ็บสาหัส (ได้รับ 2 แผล) จะไม่สามารถใช้สกิลนี้ได้



Shooting (Active skill): ยิงปืนใส่ปีศาจ โดยจะลด Action ของปีศาจลง -1 Action Point เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น หลังจากนั้น Sean ต้องทำการ Recharge 1 เทิร์น (ไม่สามารถใช้สกิลนี้ต่อไปในเทิร์นถัดไป)



- สามารถใช้ใส่ปีศาจที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับ Sean หรือช่องใกล้เคียงกันที่มีทางเชื่อมถึงกันได้เท่านั้น
- หลังจากใช้สกิลให้นำ Shooting Token มาวางไว้บนแผ่นตัวละคร Sean เมื่อเริ่มเทิร์นถัดไปของ Sean ให้พลิก Shooting Token เป็นอีกด้าน จะเป็นสัญลักษณ์ขอ Recharge 1 เทิร์น ทำให้เทิร์นนี้เขาจะไม่สามารถใช้สกิลซ้ำได้ ต้องรอเข้าเทิร์นถัดไป เขาจึงจะสามารถนำ Shooting Token นี้ออกจากแผ่นตัวละคร และสามารถใช้สกิลได้อีกครั้ง
- เมื่อปีศาจได้รับผลจากการ์ดไอเท็ม Gun (มี Shooting Token บนแผ่นตัวละครปีศาจ) Sean จะไม่สามารถใช้สกิลนี้ซ้ำได้



Brave (Passive skill): เมื่อเขายืนอยู่บนโกล์เดียวกันกับเพื่อนร่วมทีม ปีศาจจะต้องโจมตีเขาก่อนเสมอ

- ผลของสกิลจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อ VIT ของ Sean มีค่าเท่ากับ 5
- สกิลนี้จะไม่ผลเมื่อปีศาจใช้สกิลโจมตีกลุ่มใส่ทุกคนที่ยืนอยู่ในช่องเดียวกันกับ Sean

The Evils



Blood Smell (Passive skill): หากมีเหยื่อที่มีบาดแผลอย่างน้อย 1 คนในเกม จะทำให้ The Werewolf สามารถใช้สกิลโจมตีใหม่ได้ 1 ครั้ง เมื่อเขาทำการ Hunt หรือ Attack
Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศาที่ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน
-เลือกใช้สกิลโจมตีได้ 1 ครั้ง ต่อ 1 เทิร์นเท่านั้น (เลือกระหว่างจะใช้ขณะ Hunt หรือ Attack)



Target (Active skill): ทำการวางโทเคนเหลืองไว้ที่เหยื่อที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน ทำให้เหยื่อคนนั้นติดสถานะ Target ทันที และถูกโจมตีตามค่าพลังของสกิล เมื่อเหยื่อที่ติดสถานะ Target ทำการ Run ในเทิร์นของเขา The Werewolf จะถอยลูกเต๋าศาเพื่อ Hunt ได้ทันทีแม้ไม่ใช่เทิร์นของตัวเองโดยไม่เสีย Action (Target ได้เพียง 1 เป้าหมาย)
Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และสามารถวาง Target ไว้ที่เหยื่อมากกว่า 1 เป้าหมาย
-สกิลนี้เหยื่อจะติดสถานะ Target ก่อนทันที แล้วจึงทดสอบการป้องกันของเหยื่อจากพลังโจมตีของสกิลนี้
-ก่อนอัปเดต: สกิลนี้ใช้ได้เพียง 1 เป้าหมายเท่านั้น หากทำการใช้ Target ใส่เหยื่อคนอื่น สถานะ Target ของเหยื่อคนแรกจะหายไปทันที
-หากใช้ The Werewolf ใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้า Test tile จะต้องหยุดเคลื่อนที่ทันที



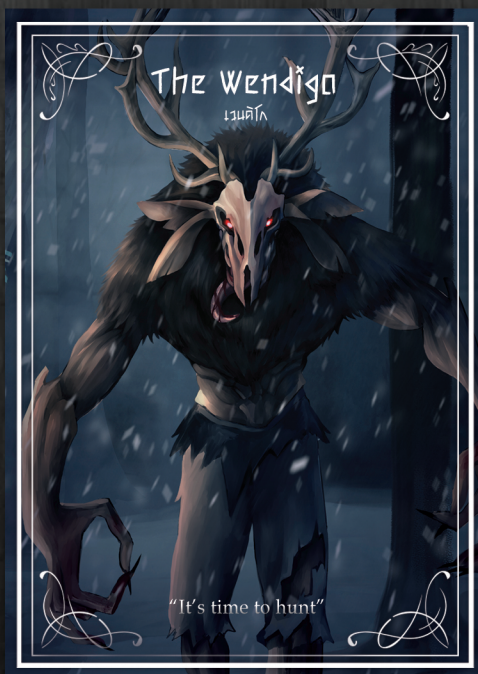
Double Slash (Active skill): โจมตีเหยื่อที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน จำนวน 2 ครั้ง
Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และเพิ่มจำนวนโจมตีเป็น 3 ครั้ง
-หลังจากใช้สกิลนี้ให้เหยื่อทำการทดสอบการป้องกันทั้งหมด 2 รอบ (3 รอบ หลังอัปเดต)



Wolf Bite (Death skill): จ่าย 3 Rage เปลี่ยนเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คน ให้กลายเป็นกาสหมาป่า โดยให้วางโทเคนสีแดงลงบนแผ่นตัวละครของเหยื่อคนดังกล่าว หลังจากนั้นเขาจะเล่นเป็นฝั่งปีศาจ สามารถทำได้ 2 แอคชั่นคือ Hunt และ Attack ด้วยการถอยลูกเต๋าศา
-กาสหมาป่าจะใช้ลูกเต๋าศาตามลูกเต๋าศาปัจจุบันที่ The Werewolf มี (ปกติ D6 ถ้าอัปเดตแล้วจะใช้ D10)
-กาสหมาป่านับว่าเป็นปีศาจอีกตนหนึ่ง จะมีเงื่อนไขการเคลื่อนที่เหมือนปีศาจทุกอย่าง
-กาสหมาป่าไม่สามารถอัปเดตสกิล ไม่สามารถเพิ่มค่า Rage และไม่ได้รับ Stamina



Frenzy (Passive skill): The Wendigo สามารถใช้แอคชั่น Attack โจมตีเหยื่อทุกคนที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับเขา
Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศาที่ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน



Ambush (Active skill): สามารถใช้สกิลนี้เพื่อทำการ Hunt ได้อีกครั้ง หากทำการเคลื่อนที่ไปหยุดอยู่ช่องเดียวกันกับเหยื่อได้ จะสามารถโจมตีเหยื่อ 1 คนที่อยู่บนไทม์ดิงกล่าวได้ทันทีตามค่าพลังโจมตีของสกิลนี้
Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และทำให้การ Hunt ด้วยสกิลนี้สามารถทะลุผ่านสิ่งกีดขวางได้
-หากใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้าไทม์ดิงทดสอบ จะต้องหยุดทันที แต่ถ้ามีเหยื่ออยู่บนไทม์ดิงทดสอบแผ่นนั้น เหยื่อคนดังกล่าวจะถูกโจมตีตามปกติ



Madness Crash (Active skill): พุ่งโจมตีเป็นเส้นตรง เคลื่อนที่ไปจนสุดแผ่นที่ของด้านที่เลือกไว้โดยทะลุสิ่งกีดขวาง และโจมตีเหยื่อทุกคนที่วิ่งผ่านตามค่าพลังโจมตีของสกิลนี้
Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และทำให้สกิลนี้สามารถพุ่งผ่าน Test tile ได้
-หากใช้สกิลนี้เคลื่อนที่เข้า Test tile จะต้องหยุดทันที แต่ถ้ามีเหยื่ออยู่บนไทม์ดิงทดสอบแผ่นนั้น เหยื่อคนดังกล่าวจะถูกโจมตีตามปกติ
-สกิลนี้ไม่สามารถหยุดการเคลื่อนที่ก่อนได้ จะหยุดที่ไทม์ดิงสุดท้ายของเส้นทางที่เลือกเท่านั้น



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 คนที่ยืนอยู่ใกล้ใกล้เคียงกับเธอ 1 ช่องได้ และถ้าหากโจมตีสำเร็จจะได้รับ Stamina +1

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศาที่ ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-สามารถโจมตีเหยื่อที่ยืนอยู่ช่องติดกันกับ The Witch ได้ แม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม



Corpse Explosion (Active skill): ปล่อยเวทย์ระเบิด Corpse Tile 1 โกล์บนแผนที่ เพื่อโจมตีเหยื่อ 1 คนที่อยู่ช่องเดียวกันกับ Corpse Tile แผ่นนั้น หรือโกล์รอบข้างโกล์แผ่นนั้นในระยะ: 1 ช่อง

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหลังจากระเบิดโกล์ศพแผ่นนั้นให้วางโทเคนสีเหลืองไว้บนโกล์ศพแผ่นนั้น จะทำให้เหยื่อไม่สามารถทำ Main Action: Search บนโกล์แผ่นดังกล่าวได้อีก

-สกิลนี้สามารถโจมตีเหยื่อคนที่อยู่ใกล้ใกล้เคียงกับโกล์ศพแผ่นนั้นแม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม

-หากทำการอัพเกรดสกิลไปแล้ว แม้ว่าโกล์ศพดังกล่าวจะถูกทำลายไปแล้ว ก็ยังสามารถใช้สกิลนี้ไปยังโกล์ศพตำแหน่งเดิมเพื่อทำการโจมตีเหยื่อต่อได้



Thunder Call (Active skill): ทำการเรียกสายฟ้าฟาดลงบน Decoder Tile 1 โกล์บนแผนที่ เพื่อโจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่บนโกล์แผ่นนั้น

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหลังจากเรียกสายฟ้าฟาดลงบนแผ่นนั้น เครื่องถอดรหัสแผ่นนั้นจะพัง ให้วางโทเคนสีแดงไว้บน

Decoder Tile แผ่นนั้น จะทำให้เหยื่อไม่สามารถทำ Main Action: Decode เพื่อหาโทเคนสีสได้ จนกว่าจะนำโทเคนสีแดงออกเสียก่อน โดยการนำ Main Action: Decode ให้สำเร็จเพื่อนำโทเคนสีแดงออก

-หากทำการอัพเกรดสกิลไปแล้ว แม้ว่า Decoder Tile ดังกล่าวจะถูกสายฟ้าฟาดไปแล้ว ก็ยังสามารถใช้สกิลนี้ไปยังโกล์ตำแหน่งเดิมเพื่อทำการโจมตีเหยื่อต่อได้ แต่จะไม่สามารถวางโทเคนสีแดงซ้ำบนโกล์แผ่นดังกล่าวได้



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 จะทำให้เหยื่อใช้ลูกเต๋าศาในการทดสอบด้านต่างๆ ลดลงจากค่าสถานะปัจจุบันด้านละ 1 ลูก

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศาที่ ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-ผลของสถานะ Poisoned ไม่ได้ลดค่าสถานะของตัวเองลง ค่าสถานะของตัวเองจะอยู่เท่าเดิม แต่จะทำให้ลดจำนวนลูกเต๋าศาที่ใช้ในการทดสอบนับจากค่าสถานะปัจจุบัน ลดลงด้านละ 1 ลูกเท่านั้น (จำนวนลูกเต๋าศาจะไม่ลดน้อยกว่า 1 ลูก)



Spider Web (Active skill): เลือกวางใยด้วย โทเคนสีแดง ลงบนโกล์แผนที่ที่ยังว่างอยู่ (ไม่มีเหยื่อยืนอยู่) หากเหยื่อทำการเคลื่อนที่ผ่านโกล์ที่มีใยวางอยู่จะต้องหยุด และติดสถานะ Posioned ทันที แล้วจึงทำการทดสอบป้องกัน (ตามค่าพลังโจมตีตามที่ระบุในสกิล)

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

-วางใยบนแผนที่ได้สูงสุด 6 อัน หากวางใยครบแล้วต้องการวางเพิ่ม

จะต้องเลือกนำออกจากตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งก่อน แล้วจึงจะสามารถวางใยใหม่ได้

-หากมีเหยื่อเดินมาติดใยที่วางไว้ เขาจะติดสถานะ Poison ทันที แล้วจึงถูกโจมตีตามพลังโจมตีของสกิลนี้ และให้นำใยนั้นออกจากแผนที่

-หากผู้เล่นป้องกันสำเร็จจะสามารถเคลื่อนที่ไปต่อได้ แต่ถ้าป้องกันไม่สำเร็จจะต้องหยุดเคลื่อนที่ทันที



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

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีเหยื่อสำเร็จจะทำให้เหยื่อติดสถานะ Poisoned ด้วยทันที

-สกิลนี้จะโจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่ใกล้ใกล้เคียงกับ The Widow แม้จะไม่มีทางเชื่อมก็ตาม



Toxic Scar: จ่าย 3 Rage นำเหยื่อที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน 1 คนออกจากเกม

หลังจากนั้นจะทำให้เหยื่อคนอื่นๆ ที่เหลือรอดอยู่ติดสถานะ Poisoned ทันที

The Evils



Shadow Rush (Passive skill): เมื่อทำการ Hunt สามารถเลือกที่จะแบ่งจำนวนแต้มการเคลื่อนที่ได้ ระหว่างตัวหลัก และเงาสวม แต่สามารถเลือก Attack เหลือที่ยืนอยู่ช่องเดียวกันกับตัวหลัก หรือเงาสวมได้ 1 คนเท่านั้น

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศางที่ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-เมื่อ The Doppelganger เข้าสู่เกม ให้นำเงาสวม (โทเคนสีแดง) 1 ชิ้น วางเริ่มต้นไว้จุดเดียวกันกับที่ ตัวหลัก ยืนอยู่ที่



Dark Thorn (Active skill): โจมตีเหยื่อทุกคนที่อยู่บนไทม์แผ่นเดียวกับตัวหลัก และร่างเงา

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีด้วยสกิลนี้สำเร็จจะสามารถทำแอคชั่น Hunt ได้อีกครั้ง

-แม้ว่าตัวหลัก และร่างเงายอยู่บนไทม์แผ่นเดียวกัน เหยื่อจะถูกโจมตีแค่คนละ 1 ครั้งเท่านั้น

-หลังจากอัปเดตแล้วสามารถทำ Main Action: Hunt ซ้ำได้อีก 1 ครั้ง แม้ว่าในเทิร์นนั้นจะทำไปแล้วก็ตาม



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

Upgrade: พลังโจมตีสกิล +1 และหากโจมตีด้วยสกิลนี้สำเร็จจะสามารถทำแอคชั่น Hunt ได้อีกครั้ง

-หลังจากอัปเดตแล้วสามารถทำ Main Action: Hunt ซ้ำได้อีก 1 ครั้ง แม้ว่าในเทิร์นนั้นจะทำไปแล้วก็ตาม

-หากทำการสลับที่พาเหยื่อไปยัง Curse tile หลังจากที่ถูกโจมตีแล้ว ให้เหยื่อคนดังกล่าวจั่วการ์ด Event 1 ใน

-หากทำการสลับที่พาเหยื่อไปยัง Test tile หลังจากที่ถูกโจมตีแล้ว ให้เหยื่อคนดังกล่าวทำการทดสอบตามปกติ ตามเงื่อนไขบน Test tile ดังกล่าว (หากทดสอบผ่านจะได้รับค่าสถานะตามปกติ และถ้าไม่ผ่านจะได้รับ 1 บาดแผล)



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

-สกิลนี้สามารถใช้ได้โดยทั้ง ตัวหลัก และเงาสวม

-ให้นำเงาสวม (โทเคนสีแดง) 1 ชิ้น วางไว้จุดเดียวกันกับที่ ตัวหลัก ยืนอยู่ที่



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

Upgrade: เปลี่ยนลูกเต๋าศางที่ใช้ Hunt และ Attack จาก D6 เป็น D10 แทน

-ผลของสถานะ Fear จะมีหลังจากจบเทิร์นของปีศาจ ยกตัวอย่างเช่น Vivian ถูกโจมตีแล้วติดสถานะ Fear

แต่ผลจาก Passive Skill (Adrenaline Rush) ยังคงส่งผลในเทิร์นนั้น ทำให้เธอยังสามารถเคลื่อนที่จากผลของสกิลได้อยู่



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

-ไม่สามารถเคลื่อนที่ไปยังเหยื่อที่ซ่อนตัวด้วย Hide อยู่ หรือได้รับบาดเจ็บสาหัสแล้วได้



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



The Tokens



Wound Token

-เมื่อตัวละครได้รับบาดเจ็บให้นำไปวางไว้ 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 ให้นำไปวางไว้ระหว่างโกล์แผ่นที่เพื่อกำลายสิ่งกีดขวาง จะทำให้สามารถ เคลื่อนที่ข้ามไป-มา ระหว่างโกล์แผ่นดังกล่าวได้ (เฉพาะเหยื่อนั้น)



Smart Link Token (Lucien)

-หลังจากใช้สกิล Smart Link ของ Lucien ให้นำไปวางไว้ บนแผ่นตัวละคร Lucien เพื่อแสดงผลสกิล 1 เทิร์น



Ground Analyze Token (Anya)

-หลังจากใช้สกิล Ground Analyze ของ Anya ให้นำไปวางไว้บนแผ่นตัวละครเป้าหมาย เพื่อแสดงผลสกิล 1 เทิร์น



Shooting Token (Sean)

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



Decoder Token

-หลังจากเหยื่อ Decode สำเร็จให้นำไปวาง ไว้บน Decoder tile ดังกล่าว



Yellow Token

-โทเคนใช้แทนค่าสถานะ Debuff ของปีศาจ หรือพื้นที่พิเศษจาก ผลสกิลของปีศาจตามทีระบุไว้บนสกิล



Red Token

-โทเคนใช้แทนค่าสถานะ Debuff ของปีศาจ หรือพื้นที่พิเศษจาก ผลสกิลของปีศาจตามทีระบุไว้บนสกิล



Purple Token

-โทเคนใช้แทนการอัปเดตสกิลของปีศาจ ได้จากการจ่าย Rage 2 หลังจากนั้นให้นำไปวางไว้บนสกิลที่ต้องการอัปเดต



Number Token

-หลังจากที่เหยื่อ Decode สำเร็จ (Decoder tile ที่ยังไม่มี Decoder token วางอยู่) จะได้รับ Number token 1 ชิ้น



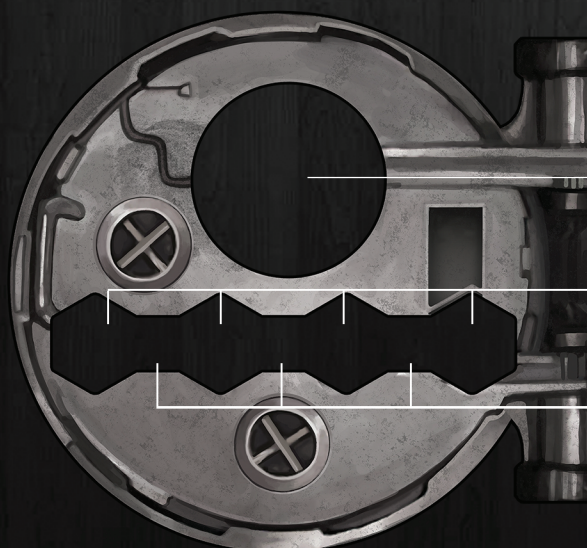
Symbol Token

-หลังจากที่เหยื่อ Decode สำเร็จ (Decoder tile ที่มี Decoder token วางอยู่ก่อนแล้ว) จะได้รับ Symbol token 1 ชิ้น



Gate Token

-หลังจากเปิดโกล์เจอ Bunker tile ให้สุ่มหยิบ Gate token ไปวางไว้บน Bunker Board เพื่อแสดงถึงผลรวม ของรหัส ที่ฝ่ายเหยื่อต้องทำการ หา รหัส มาใส่ในรอบการล่นนั้น



Bunker Board

-หลังจากเปิดโกล์เจอ Bunker tile ให้สุ่ม Gate token แสดงถึงผลรวม ของรหัสที่ต้องหาในรอบนั้นมาวางไว้บริเวณนี้

-ช่องสำหรับใส่ Number token

-ช่องสำหรับใส่ Symbol token

The Item Cards



การ์ดไอเทมใช้แล้วทิ้ง (มีอยู่ในกองอย่างละ 3 ใบ)

Aid Box: ใช้รักษาแผลตัวเอง หรือเพื่อนร่วมทีมได้ 1 บาดแผล

(ไอเทมนี้สามารถใช้ได้แม้ว่าอยู่ในสถานะบาดเจ็บสาหัส)

-สามารถใช้ให้กับเพื่อนร่วมทีมที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อม

Firework: เมื่อถูกปีศาจโจมตี สามารถใช้ไอเทมนี้เพื่อป้องกัน Attack หรือ

Active Skill ของปีศาจได้ 1 ครั้ง (ไอเทมนี้สามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้)

-ไม่นับว่าปีศาจโจมตีพลาด ปีศาจจะไม่ได้รับค่า Rage เพิ่มขึ้นจากการโจมตีครั้งนี้

Flashlight: สามารถเปิดแผ่นโกล์แผ่นที่ได้ 3 แผ่น แล้วทำการสลับตำแหน่งการวางใหม่ได้

ตอนนำกลับเข้ากองโกล์สามารถเลือกไว้ด้านบนสุดของกอง หรือเอาไว้ใต้กองก็ได้

Manual: เมื่อทำ Action ทอยลูกเต๋า หรือทำการทดสอบใดๆ ก็ตาม สามารถเลือก

ลูกเต๋าลงแล้วรีโรลใหม่ได้อีกครั้ง (ไอเทมนี้สามารถใช้ในเทิร์นของปีศาจได้)

Gun: ลด -1 Action Point ของปีศาจเป็นระยะเวลา 1 เทิร์น

-สามารถใช้กับปีศาจที่ยืนอยู่ช่องเดียวกัน หรือช่องติดกันที่มีเส้นทางเชื่อมได้

-หลังใช้ให้นำ Bullet token ไปวางไว้บนแผ่นตัวละครปีศาจ 1 เทิร์น

Hammer: ทำลายสิ่งกีดขวางบนแผนที่ ทำให้สามารถเดินเชื่อมถึงกันได้ (เฉพาะเหยื่อ)

-ใช้ได้เฉพาะระหว่างโกล์ที่เชื่อมอยู่ติดกับโกล์ที่ตัวละครเหยื่อของผู้ใช้ยืนอยู่เท่านั้น

-หลังใช้ให้วาง Hammer Token ลงไประหว่างแผ่นโกล์เพื่อยกเลิกสิ่งกีดขวางดังกล่าว



การ์ดไอเทมสวมใส่ (มีอยู่ในกองอย่างละ 1 ใบ)

Amulet: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า LUK หรือทำการทดสอบค่า LUK

จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม

-หลังจากทอยลูกเต๋าคำให้การบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Calculator: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า INT หรือทำการทดสอบค่า INT

จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม

-หลังจากทอยลูกเต๋าคำให้การบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Jacket: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า VIT หรือทำการทดสอบค่า VIT

จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม

-หลังจากทอยลูกเต๋าคำให้การบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม

Shoes: เมื่อทำ Action ที่ใช้ค่า AGI หรือทำการทดสอบค่า AGI

จะได้แต้มโบนัสผลรวมเพิ่ม 1 แต้ม

-หลังจากทอยลูกเต๋าคำให้การบวกผลรวมที่ได้เพิ่มอีก 1 แต้ม



The Event Cards

Wild Animals: เหยื่อทุกคนที่อยู่บน Corpse tile ต้องทิ้งการ์ดไอเทม

หรือการ์ดสวมใส่ 1 ใบ มิฉะนั้นจะได้รับบาดเจ็บ 1 แผล

Thunderclap: เหยื่อทุกคนที่อยู่บน Decoder tile ต้องทิ้งการ์ดไอเทม

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: เหยื่อทุกคนทิ้งการ์ดไอเทมครั้งหนึ่ง (เศษปิดลง)

Crow's Cry: เหยื่อทุกคนไม่สามารถใช้ Active skill และ Passive skill ได้ 1 เทิร์น

-ผลที่ได้รับจาก token สกิลก่อนหน้า Event นี้จะได้รับตามปกติ

Snow: แต้มการเคลื่อนที่ของเหยื่อทุกคนลดลงครึ่งหนึ่ง เป็นระยะเวลา 1 เทิร์น (เศษปิดขึ้น)

-โบนัสการวิ่งที่ได้รับจากการ์ดไอเทม หรือ Passive skill ของตัวละคร

ให้บวกเพิ่มหลังจากผลของ Event

Exhaust: เหยื่อทุกคนเลือกลดค่าสถานะของตัวเอง 1 อย่าง ลง 1 แต้ม

และเพิ่มค่าสถานะอีกอย่างขึ้น 1 แต้ม

-ไม่สามารถลดค่าสถานะที่ต่ำกว่า 1 ได้

-ไม่สามารถเพิ่มค่าสถานะได้มากกว่าจำนวนสูงสุดของค่าสถานะของเหยื่อได้

Darkness: ความมืดมิดเข้าปกคลุมทุกคนหลังป่าตลอดกาล เหยื่อทุกคนแพ้ทันที



HEXA HOUSE

SPECIAL THANKS

Vatcharis Thanomsub, Panom Sirimongkolsakul, Poj Santivatr, Sittha Thepasak,
Karn GG, Kengz Zemaki, Sisada Ransibrahmanakul, Nontapat Dusittanakarin,
Ratchakorn Wetworanan, Kampong Napatch, Natkanya Pooratcharoenchai,
Warintorn Jaiyen, Boonyapatana Leepakorn, Nanthawat Jomthong, Robby Oeyen.

WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM