

Virus: Vin d'jeu d'aide

Action	Coût	
Se déplacer	1 action/salle	Mettre le cube sur le carré blanc quand on explore une nouvelle salle Fuir: 1 dommage / ceature + 1 dommage extra. Peut être évité avec 1 explosif ou un bouclier Sortir: 1 cube dans la salle de départ après que la sortie ait été activée
Fouiller	1 action/salle: 3 cubes	
Brèche	1 action + 1 brèche	
Barricade	1 action + 1 barricade	Protection de 2/barre (Créature = 1, leader & boss = 2). 1 cube pour placer ou enlever 1 barrière
Porte	1 action + 1 porte	La placer ouverte ou fermée Comme une barrière de 1+x=nbre de héros derrière la porte
Explosifs	1 action/3 explosifs	X dommages=nbre d'explosifs Max 6 explosifs/salle. 1) héros 2) Créatures 3) Leaders 4) boss
Combat	1 cube dans la salle Lancer x cubes (min 1) + x tokens Nombre de succès = cubes action positifs x balles positives	3 succès=1 dommage. 1 succès : 1 esquive 1 bouclier prévient 1 dommage Trèfle : relancer 1 cube livres: x2-3-4 le nombre de balles positives bouclier: reprendre tous les tokens lancés en stock adrénaline : reprendre tous les cubes lancés en stock explosif: pouvoir fuir sans blessure
Activer une salle	1 action (2 actions en combat)	Max 3x par tour blessure profonde à légère - gagner 3 balles - piocher 2 rooms à garder séparément
Adrénaline	Gratuit	Gain de 7 cubes action & les défausser toutes à la fin du tour + 1 blessure
Trèfle	Gratuit	À utiliser durant la slow phase pour diminuer le mouvement d'1 groupe de 1
Echanger	Gratuit	Dans la même pièce
Prendre l'antidote	1 cube	
Avantage	1 salle face cachée / commencer 15 sec plus tard pour retourner	Rendre 1 cube combat positif / 6 ressources / défausser et piocher 1 nouvelle carte (2 salles pour 1 indice)
Avantage majeur	1 tuile / 1 tour en moins	18 ressources / restaurer 3 salles
Zombies	+1 hp= 2 points de vie	
Dogs	+1 mouvement	
Tricker	+1 succes necessaire pour esquiver	
Blooder	+1 dommage	
Leaders	2 partout : vie, mouvement,... +son habilité spéciale	

