

DDD Espansione Vittime

Se i giocatori vogliono incrementare la sfida, possono posizionare i 3 gettoni vittime nella casa. Questi gettoni rappresentano dei poveri cittadini nascosti in casa Mortimer, che vanno tenuti in vita fino all'attivazione della fase finale del gioco per evitare l'avanzamento dell'oscurità. Se una vittima riceve un danno, il gettone relativo è girata sull'altro lato. Se ne riceve un secondo, è eliminata e l'oscurità avanza di uno spazio sul tracciato.

Nella fase setup della casa posizionare una o più vittime, ciascuna in una stanza chiusa. Il gruppo dovrà cercare di impedire che le creature arrivino nella locazione delle vittime. Se uno o più sopravvissuti sono nella locazione della vittima, la 'proteggono' automaticamente durante un attacco. Una vittima attaccata senza la protezione dei sopravvissuti è vulnerabile, e le creature la scelgono come bersaglio se è più vicina di qualunque sopravvissuto. Quando una creatura entra nella locazione di una vittima la attacca. La vittima lancia 1 dado di difesa, ogni risultato-ferita non annullato le arreca 1 danno.

I giocatori possono condurre in salvo le vittime nella tessera di entrata hall. Una volta per turno per ciascuna vittima, il giocatore può spendere 1PA per muovere la vittima in una stanza adiacente (eseguibile con le solite regole di movimento).

Appena la vittima raggiunge la tessera di entrata, è considerata 'salva' e rimossa dalla plancia.

Le vittime sono vulnerabili al fuoco. Una vittima in una stanza incendiata è eliminata e l'oscurità avanza di uno spazio.

Tutte le vittime sono rimosse dalla plancia quando la fine del gioco è attivata.