

Cselekvés, veszteség és győzelem

Ha egy túlélőnek cselekednie kellene, helyette cselekvés jelzőt kap. Ha 3 cselekvés jelzője összegyűlik, legyőzöttnek számít.

Ha egy túlélő nem tud megoldani egy negatív hatást (például szenvednie kellene 1 stresszt, de a stressz mezői beteltek), cselekvés jelzőt kap ahelyett, hogy Csoport döntést hajtana végre. Ha olyan negatív hatást nem tudtok megoldani, ami nem egy adott túlélőre vonatkozik (például fel kellene helyezni egy járkálót, de a tartalék üres), minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végrehajtania.

Mikor egy túlélőt legyőznek, helyezzetek egy holttest jelzőt a mezőjére. A járkáló fázis újraéledés lépése során a jelzőt ki kell cserélni egy járkálóra.

Ha egy játékos úgy kezdené a fordulóját, hogy a figuráját legyőzték, eldobhat egy túlélő kártyát a kezéből, és helyezzen fel egy bizalom jelzőt a kezdőmezőjére. Az esemény fázis kezdetén felhelyezheti a figuráját a bizalom jelző helyére.

Mikor egy túlélő egy másik túlélő által kiváltott hatás miatt megkapja a harmadik cselekvés jelzőjét is, a kiváltó túlélő kap 1 Bizalmat. Ha viszont nem egy túlélőtől kapja meg a cselekvés jelzőt, hanem más hatás által, akkor minden más túlélő (azon kívül, aki cselekvés jelzőt kap) kap 1 Bizalmat.

Mikor egy túlélő megkapja a harmadik bizalom jelzőjét is, megnyeri a viadalt. Döntetlen esetén folytassátok a játékot mindaddig, míg egy túlélő több bizalmat nem szerez, és a több bizalom jelzővel rendelkező játékos meg nem nyeri a játékot.

Fegyvertár kártyák

Az esemény fázis speciális szabályok lépése során, ha kevesebb fegyvertár lap van a térképen, mint ahány túlélő, helyezzetek egy fegyvertár lapot képpel lefelé egy véletlenszerű mezőre. Mindaddig helyezzetek le kártyákat ilyen módon, míg a térképen lévő krátyák száma meg nem egyezik a túlélők számával. Ha a fegyvertár pakli kifogy, keverjétek vissza az eldobott lapokat. A fegyvertár lapok különleges, egyszer használatos hatásokat biztosítanak, amiket a játékosok használhatnak a fordulójuk során. Egy fegyvertár kártya használata nem számít tevékenységnek, sem pedig manővernek. A fegyvertár lapokat használat után el kell dobni.

Események és a Vezető

A Woodbury Aréna esemény pakli 10 Woodbury Aréna esemény kártyából áll. Ha az esemény pakli kifogy, keverjétek újra az eldobott lapokat és alkossatok új paklit.

Ha a vezető kijátszik egy dacos lapot, 1 stresszt szenved ahelyett, hogy el kellene dobnia 1 bizalmat. Ha nem a vezető, hanem egy másik túlélő játszik ki egy dacos lapot, az a túlélő szenved 1 stresszt, nem pedig a vezető. Az esemény lépés során ha az aktív eseményen nincsenek túlélő jelzők, minden túlélő 1 stresszt szenved, nem pedig csak a vezető. A feladat fázis során a vezetőnek át kell adnia mindenképp a tőle balra ülő játékosnak a vezető jelzőt, de nem kell eldobnia 1 bizalmat a vezető jelző átadása miatt.

Túlélő kártyák és tevékenységek

Mikor egy túlélő kijátszik egy túlélő kártyát az aktivációja során, hagyj figyelmen kívül a kártya képességét. Ehelyett a túlélő azon Woodbury Aréna kártyáján találja a speciális tevékenységét, amelynek színe megegyezik a kijátszott túlélő lap hozzáálás színével. Az a speciális tevékenység lesz elérhető a játékos számára ebben a fordulóban, a standard Woodbury Aréna tevékenységek mellett (lásd lejjebb). A speciális tevékenységhez használatos kockák számának meghatározásához a kijátszott túlélő lap cselekvés bónuszának jellemzőjét használd.

 **Támadás:** A tartózkodási meződön kiütsz egy ellenfelet.

✓ : A tartózkodási meződön kiütsz egy ellenfelet.

✓ : Válassz egy kiütött ellenfelet a tartózkodási meződön. Ha az egy túlélő, Cselekvés 1-et kell végrehajtania. Ha nem túlélő, akkor legyőzöttnek számít.

 **Keresés:** Húzz egy fegyvertár kártyát a tartózkodási meződről.

✓ : Mozogj 1 mezőt.

✓ : Mozgass 1 mezővel egy, a tartózkodási meződön lévő ellenfelet. A mozgatása során ne vedd figyelembe a többi figurát.

 **Hergelés:** Növelj 1-el a fenyegetést.

✓ : Mozgass egy ellenfelet 1 mezővel a figurád felé.

A mozgatása során ne vedd figyelembe a többi figurát.

✓ : Válassz 1 ellenfelet egy szomszédos mezőn – vagy 1 Stresszt szenved, vagy el kell dobnia 1 Fókusz.