

SLAYER



Mécanique : Mike Martins **Illustrations :** Vincent Dutrait **Versión française :** Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi **Direction éditoriale :** Sébastien Rost **Chef de projet :** Nicolas Badoux
Maquette : Vincent Joassin **Traduction :** Matthieu Emont **Relecture :** Thomas Demongin

Personne ne sait comment la dimension miroir s'est jointe à la nôtre ni comment Slayer a pu créer des failles entre ces deux dimensions. Ce qui est sûr, c'est que Slayer doit être arrêté, d'autant plus qu'il semble avoir une dent contre vous.

CONTENU



3 cartes Finale



3 cartes Pouvoir Maléfique



1 carte Pouvoir Maléfique Légendaire



2 cartes Survivante



16 cartes Terreur



2 cartes Action



6 meeples Dimension Miroir



4 jetons divers



1 plateau Tueur



1 aide de jeu Dimension Miroir



1 carte Dimension Actuelle



MISE EN PLACE SPÉCIALE

- * Placez la carte **Dimension Actuelle** à proximité de la zone de jeu.
- * Place les jetons **Survivante** et **Victime Spéciale** dans la partie « Notre Dimension » de la carte **Dimension Actuelle**.
- * Ajoutez 1 **Victime** de la **Dimension Miroir** (meeple gris) à votre zone.
- * Ajoutez 1 **Victime** de la **Dimension Miroir** sur la zone  la plus proche de **Slayer**.
- * Ajoutez les cartes **Action Ouvrir une faille** au **Tableau**.

RÈGLES SPÉCIALES

LA DIMENSION MIROIR

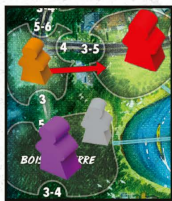
La **Dimension Miroir** est une version sombre et effrayante de **Notre Dimension** et les deux sont représentées sur le même plateau **Lieu**. Les règles suivantes s'appliquent.

- * **Slayer** ne se déplace que dans la **Dimension Miroir**, sauf mention contraire.
- * Les **Victimes** de **Notre Dimension** sont représentées par des meeples jaunes, tandis que les **Victimes** de la **Dimension Miroir** sont représentées par des meeples gris.
- * Lorsqu'une **Victime** de la **Dimension Miroir** est tuée, remplacez le meeple dans la réserve de meeples gris.
- * Le jeton placé sur la carte **Dimension Actuelle** vous indique dans quelle dimension les **Victimes Spéciales** et vous vous trouvez actuellement. S'il est dans la partie supérieure de la carte, il indique que vous vous trouvez dans **Notre Dimension** ; s'il est dans la partie inférieure, vous vous trouvez dans la **Dimension Miroir**.
- * Les règles de déplacement normales sont appliquées, mais seules les **Victimes** se trouvant dans votre **Dimension Actuelle** vous suivent.
- * Vous ne pouvez sauver de **Victimes** que sur les zones  de **Notre Dimension**.
- * Les zones  peuvent être utilisées dans les deux dimensions.
- * Pour simplifier, les jetons et autres effets des zones sont valides dans les deux dimensions, sauf mention contraire. Si l'un d'eux cible une **Victime** sur une zone et qu'il y a des **Victimes** dans les deux dimensions, alors les **Victimes** de **Notre Dimension** sont ciblées les premières, sauf mention spécifique.

EMPORTER DES VICTIMES DANS LA DIMENSION MIROIR

Les **Victimes** peuvent être emportées dans la **Dimension Miroir** par **Slayer**. Lorsque le symbole  apparaît, il cible la plus proche **Victime** de **Notre Dimension**. Exécutez les étapes suivantes.

- * Pour une **Victime** normale, remplacez le meeples jaune par un gris. Si tous les meeples gris sont déjà sur le plateau, la **Victime** de la **Dimension Miroir** la plus éloignée de **Slayer** est immédiatement tuée. Ce meeples gris est ensuite disponible pour la **Victime** emportée dans la **Dimension Miroir**.
- * Pour une **Victime Spéciale**, déplacez son jeton sur la partie **Dimension Miroir** de la carte **Dimension Actuelle**.
- * Paniquez la **Victime**.
- * Si aucune **Victime** n'est emportée dans la **Dimension Miroir**, augmentez .



Au début de la phase Tueur, **Slayer** emporte la **Victime** la plus proche de lui dans la **Dimension Miroir**.
Malheureusement, c'est votre **Meilleur Ami** (meeples **Victime Spéciale** orange). **Mike** déplace le jeton correspondant sur la carte **Dimension Actuelle**, de la partie **Notre Dimension** à **Dimension Miroir**, indiquant que le **Meilleur Ami** a changé de dimension. Le **Meilleur Ami** panique immédiatement, **Mike** obtient un 4 et le déplace sur la zone de **Slayer**.



Mike décide de jouer **Ouvrir une faille** et réussit. Il peut donc se déplacer dans la **Dimension Miroir** et déplace son jeton sur la carte **Dimension Actuelle** en conséquence. Il décide qu'il n'y a plus rien à faire pour son **Meilleur Ami** et ramène une **Victime** de la **Dimension Miroir** dans **Notre Dimension**. Il remplace le meeples gris par un jaune et redéplace son jeton sur la carte **Dimension Actuelle** en conséquence.



ENTRER DANS LA DIMENSION MIROIR

Lorsque la faille apparaît, un pouvoir s'éveille en vous. Lors de la phase **Action**, vous parvenez à ouvrir suffisamment cette faille à l'aide de votre énergie mentale pour passer dans la **Dimension Miroir**. Résolez la carte **Action Ouvrir une faille**. Les **Victimes Spéciales** de votre zone peuvent vous suivre vers la **Dimension Miroir**, mais pas les **Victimes** normales. Déplacez votre jeton sur la carte **Dimension Actuelle** en conséquence.

REVENIR DANS NOTRE DIMENSION

Lors de la phase **Action**, vous pouvez revenir dans **Notre Dimension** à tout moment (sauf lorsque vous êtes en train de résoudre une carte **Action**). Déplacez votre jeton sur la partie **Notre Dimension** de la carte **Dimension Actuelle**. Toute **Victime** sur votre zone peut également revenir avec vous dans **Notre Dimension**, en remplaçant son meeple gris par un meeple jaune. Pour les éventuelles **Victimes Spéciales**, déplacez leur jeton sur la carte **Dimension Actuelle**.

Si vous êtes dans la **Dimension Miroir** lors de la phase **Maintenance**, recevez 🍷.

ATTAQUER

Pour attaquer **Slayer** à l'aide d'**Action** ou d'**Objet** infligeant des Dégâts, vous devez vous trouver dans la même dimension que lui. Seule exception, lorsque vous êtes attaquée, vous pouvez utiliser la carte **Réaction** depuis **Notre Dimension** pour lui infliger des Dégâts.

CIBLER LES VICTIMES

Slayer est lié à vous par une connexion mentale et vous sent peu importe dans quelle dimension vous vous trouvez, mais il ne peut sentir ses **Victimes** que dans la **Dimension Miroir**.

- ✳ Lorsque il cible 🧑, **Slayer** ciblera une **Victime** de la **Dimension Miroir** ou vous, selon qui est la plus proche. Si **Slayer** attaque sur une zone où ne se trouvent que vous et des **Victimes** de **Notre Dimension**, **Slayer** vous attaquera vous et ignorera les **Victimes**.
- ✳ Lorsque il cible 🧑, il ciblera la **Victime** de la **Dimension Miroir** la plus proche. S'il n'y en a pas, il résoudra 🏠 à la place et ignorera le reste de son **Action** du **Tueur**. Continuez à résoudre le reste de la carte **Terreur**, le cas échéant.
- ✳ Lorsque il cible 🧑, il vous ciblera vous, peu importe la dimension où vous vous trouvez.

PHASE PANIQUE

Lors de la phase **Panique**, ne paniquez pas les **Victimes** de **Notre Dimension** (sauf si la carte **Finale Effondrement de la faille interdimensionnelle** est en jeu). Par exemple, **Slayer** se trouve dans la **Dimension Miroir** dans **Notre Dimension** avec 2 **Victimes** et 2 **Victimes** de la **Dimension Miroir** au début de la phase **Panique**. Puisqu'une **Victime** a été tuée plus tôt lors de ce tour, les **Victimes** de la **Dimension Miroir** paniqueront, mais pas les **Victimes** de **Notre Dimension**.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Séparez les éléments avant de trier.