

TOC TOC

Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.



TOC TOC

Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.



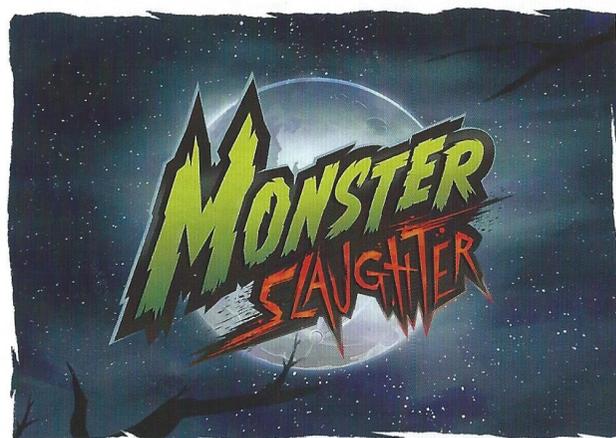
TOC TOC

Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.



TOC TOC

Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.



TOC TOC

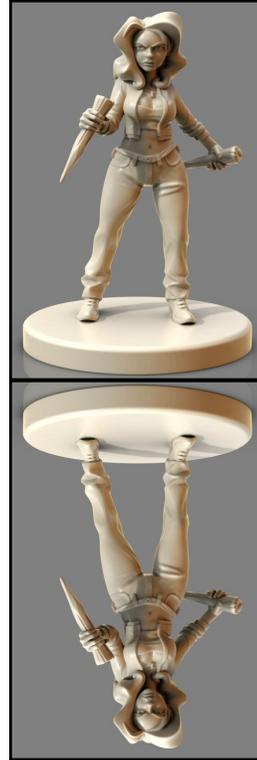
Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.



TOC TOC

Un Invité Surprise entre dans la Cabane !
Choisissez-en un et placez sa figurine dans le Salon.
Placez son cube, sa carte et son marqueur comme
vous l'avez fait avec les autres Invités.
Il reste en jeu jusqu'à sa mort ou jusqu'à 8:00.





Lorsque la carte Évènement Nocturne Toc toc est révélée, positionnez la figurine de l'Invité Surprise dans le Salon.

Les Invités Surprise n'entrent pas dans les prédictions d'Ordre de Nécrologie, mais ils peuvent être tués ou défendus. Chacun d'entre eux dispose de ses propres pouvoirs spéciaux, et leurs points de vie sont indiqués sur les cartes Personnage correspondantes.

VOICI LA LISTE DES INVITÉS SURPRISE :

DANASKULLY



FBI: Tous les Invités ont 2 dés de Réaction supplémentaires tant que DANA SKULLY reste en jeu. A chaque tour, Il est ajouté une carte à chaque pioche de la Cabane. Ces pioches sont toujours mélangées.

MACHETE



AMBIDEXTRE: Lorsque MACHETE entre en jeu, tous les Invité infligent une blessure au minimum aux Monstres en cas de Combat. Chaque Monstre, s'il attaque, perd alors 2 steaks par Combat. Ceci est valable également pour MACHETE.

BUFFY



PROTECTION: Tous les Invités ont un dé de Réaction supplémentaire en défense, minimum, tant que BUFFY reste en jeu. BUFFY se déplace de deux zones pour chaque attaque, qu'elle subit.

FOX MULDER



INTUITION: Lorsqu'un Monstre attaque un Invité, ce dernier peut piocher 2 cartes de la pioche de la pièce où il est placé et choisir celle qui convient le mieux pour se défendre. L'autre carte est remise dans la pioche, aléatoirement. La carte Objet utilisée est ensuite défaussée.

REX



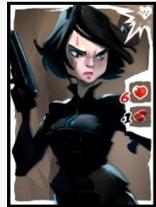
CHASSE A L'OS: REX se défend avec un dé de Réaction au minimum. Si un joueur, possédant un Os, perd un Combat avec REX, il est contraint de le défausser. Tous les Invités ont un dé de Réaction au minimum tant que Rex reste en jeu.

ELEN RIPLEY



LUNE CACHEE: ELEN RIPLEY, tant qu'elle reste en jeu, ajoute une carte Évènement à la pioche des Évènement Nocturnes à chaque tour et bloque le temps, le Compteur n'avance plus. Cependant, une carte Évènement est toujours tirée à la fin de la phase des Monstres.

BLACKWINDOW



COMBAT MORTEL: BLACK WINDOW, tant qu'elle reste en jeu, enlève 1 point de steak à chaque Monstre qui l'attaque. Elle est prioritaire aux autres Invités en cas de Combat. Elle se déplace d'une zone à chaque tour, même en cas de Barricade.

AGENT H



NEUROLASER: L'AGENT H des MEN IN BLACK, tant qu'il reste en jeu, enlève 1 dé d'attaque à chaque Monstre. Il enlève une carte de Fouille à tout Monstre sur son résultat de dé de Fouille. Il se déplace d'une zone à chaque tour, même en cas de Barricade.

