Aide pour Shadow Hunters par DCDP

Mise en Place	
Placer le Plateau, puis mélanger et placer les cartes Lieux.	
Mélanger et faire les pioches Ténèbres, Vision et Lumière.	
Chaque joueur prend une carte couleur et les Pions correspondants et en place 1 sur l'Echelle des Blessures.	
Mélanger face cachée et séparément Hunters, Shadows et Neutres.	
Créer, mélanger et distribuer un paquet Personnages.	A **4 joueurs**, prendre 2 Hunters et 2 Shadows; **5j**=2H/2S/1Neutre; **6j** = 2H/2S/2N; **7**j = 2H/2S/3N (sauf Bob); **8j** = 3H/3S2N (sauf Bob).
Garder sa carte Perso cachée.	Pour utiliser sa Capacité Spéciale, il faut révéler son Identité; peut être fait à tout moment.

Tour d'un joueur				
Se Déplacer: (Obligatoire)	Lancer les 2 dés et additionner		Relancer les dés si même Lieu qu'à l'origine.	
	Déplacer le Pion sur le Lieu correspondant.		Si 7, choisir un Lieu au choix.	
Utiliser le Pouvoir du Lieu: (Facultatif)	Suivre la consigne du Lieu	Si carte Lumière ou Ténèbres (Public)	A jouer Immédiatement: lire et appliquer	
			Equipement: mettre face visible devant soi.	Ne peut être défaussé, seulement volé.
				Pas de limite en quantité et cumulable.
		Si Vision (Secret)	Lire, choisir un Joueur et la lui donner.	
			Ce Joueur lit secrètement et en applique l'effet si condition respectée.	
Attaquer: (Facultatif)	Possible contre un Joueur sur un des 2 Lieux du Territoire			
	Lancer les 2 dés et infliger la différence, soit (+petit)-(+grand).			
	Si Perso tué, mort immédiate sans soin ou riposte possibles.		Joueur tué: montrer sa carte et retirer ses pions.	
			Joueur Tueur: prendre 1 Equipement du mort (et ce pour chaque mort).	

Fin de Partie:	Si Condition de Victoire rempli, révéler son Identité et déclarer la partie terminée.