

DLC : SHADOW OF THE PAST

**nous sommes tous hantés par notre passé,
ce quelque chose qui nous force à regarder en arrière
qui nous entraîne de nouveau dans l'enfer que nous avons déjà traversé
l'oublier pourrai être attrayant, mais n'y a-t-il pas toujours des leçons
à retenir de ce derniers ?**

**Découvrez le nouveau chapitre de Dead By Daylight
Shadow of the Past**

UNE TOUTE NOUVELLE CARTE

**le Parc d'Oakside
autrefois un camp de vacances, un parc naturel et d'activités touristique
en tout genre laissé à l'abandon par ses occupants.
Le mal ayant grandi en ces lieux sous toutes ses formes
seuls des fous, des inconscient seraient aptes à s'aventurer
sur ces terres délaissé et nourris de rumeurs plus sombre les unes que les autres

Surtout quand une ombre rodant en ces lieux, mortelle, sans pitié et entouré d'une
brume de mystère impénétrable et jusqu'alors inviolé en à fait son repaire, au plus
profond de la forêt**

UN TOUT NOUVEAU TUEUR LE SLENDERMAN / THE SHADOW

**Un tueur capable de prendre au dépourvu et plonger dans la confusion
ses victimes avec son pouvoir LURKING SHADOW.
Ses compétences personnels DARK PRESENCE, FAKE HOPES et UNBEREABLE SIGHT
lui permettent de réduire à néant la progression des survivants, de maintenir
la pression et renforcer ses capacités à mesure que la partie avance**

**le pouvoir du tueur est LURKING SHADOW
prenez au dépourvue vos victimes, semer la terreur parmi eux pour
les conduire à des décisions regrettables.....**

le pouvoir du Shadow se décompose en 3 partie :

1/L'INVISIBILITE

**en activant ce pouvoir, disparaissiez complètement ne laissant que néant.
cette capacité lui permet de camoufler son corps, son rayon de terreur et sa tâche
rouge ne restant de sa forme physique le néant sauf un son de bruit blanc audible
pour les survivants sur un rayon de 10 mètres**

**Dans cet état vous êtes légèrement plus rapide mais ne pouvez attaquer,
il faut alors vous révéler partiellement en maintenant la touche d'action pour
attaquer (le buste et les mains du SHADOW seront visible pour les survivants)**

**gare au imprudent qui chercheront a vous révéler a ce moment là
car il en payeront le prix**

**la première fois qu'un survivant cherche a vous révéler, ce ne sera pas
sans conséquence car il monteront d'un niveau de TERREUR
puis a chaque tentative pour vous révéler, leur TERREUR montera en conséquence**

2/ATTAQUE DE TERREUR

**semez la peur parmi eux, délectez vous de leur impuissance
le SHADOW peut utiliser ses tentacules pour envoyer une attaque de TERREUR
au survivants. Maintenez le bouton de pouvoir pour déployer vos tentacules
dans votre rayon de terreur et transpercé les survivants malchanceux se trouvant
sur leur chemin.**

**Attaque de Terreur a un temps de Recharge de 60 secondes
la TERREUR des survivants augmente passivement dans le rayon de terreur du
SHADOW**

les Différents stade de TERREUR :

TERREUR I

**les survivants entendent a intervalle régulière des sons et murmures,
les chances d'apparition de la tâche rouge sont légèrement augmenté
(le Shadow ne la voit pas)**

TERREUR II

**les survivants commencent à voir des mirages du SHADOW apparaître derrière eux,
dans leur angle mort ou leur champ de vision
les chances d'apparition de la tâche rouge augmente modérément**

TERREUR III

**les Survivants ont 25% de chances d'être poursuivis par des illusions poursuivantes
si il sont dans votre rayon de terreur (sinon 10%). les survivants peuvent hurler à
tout moment ce qui empêche toutes action pendant 2 secondes
les survivants peuvent sortir de cet état et revenir en TERREUR I**

3/ LES MARQUES NOIRES

Malheur a ceux qui ignorent votre présence

Le SHADOW peut poser un total de 8 Marques sur les structures environnemental (arbres/mur) , qui détecte les survivants à proximité

si c'est le cas, la marque en question passera en surbrillance

le SHADOW peut se téléporter a ses marques sur une distance de 42 mètres

ce qui a pour effet de détruire la dite marque

les Marques Noires sont audibles pour les survivant dans leur rayon de détection

LES COMPETENCES DU SHADOW

DARK PRESENCE

Votre présence seul réduit à néant le moral et les efforts de vos victimes lorsque que vous accrocher un survivant, tout les générateurs compris dans votre rayon de terreur régresseront ignorant toute intervention pendant 6/12/18 secondes

FAKE HOPES

Laissez les lutter pour mieux les brisés.

Vous devenez obsédé par un survivant

chaque fois que l'obsession sauve ou soigne un survivant vous gagne un jeton pour un total de 8.

chaque jeton vous octroie 2/2,5/3% en vitesse de fouille de casier, passage de fenêtre, récupération d'attaque manqués et destruction

vous perdez 4/3/2 jetons si vous frappez votre obsession

vous perdez et ne gagner plus de jetons si votre obsession est tué ou sacrifié

UNBEREABLE SIGHT

Imprégné la peur en un regard

lorsque la compétence est chargé et qu'un survivant regarde droit vers vous, ce dernier hurlera révélant sa position et vous dévoilant son aura pendant

1/2/3 secondes

cette compétence à un temps de recharge de 50/40/30 secondes

PRESENTATION DES ACCESSOIRES

Marrons :

Chaussures d'enfant

Une chaussure appartenant à un enfant retrouvé sans sa paire
°réduit légèrement le temps de récupération de l'attaque Terreur

page gribouillé jauni

Une feuille de papier ou est inscrit des mots répéter plusieurs fois
°augmente légèrement la Terreur infliger au survivant
°augmente légèrement les chances de générer des test d'habileté a écart entre le son et l'apparition du test en Terreur 2

Téléphone cassé

Un vieux téléphone a l'écran fêlé . Il semble être a court de batterie
°augmente légèrement la portée de détection des marques noires
°augmente légèrement la vitesse de pose des Marques Noires

Nounours en peluche usé

Un petit Nounours orné d'un nœud rouge. Le nom de 'sandy' est inscrit à l'arrière de la tête
°augmente légèrement la vitesse de mouvement lorsque lurking shadow est actif

Canne de marche tordue

Une canne conçu pour supporter les difficultés de la marche en montagne a present inutilisable
°augmente légèrement le rayon de vent généré par lurking shadow

Jaunes :

Page gribouillé arraché

Une page arraché a un cahier représentant une grande figure noir inquietante
°réduit modérément le temps de récupération de l'attaque Terreur
°augmente modérément les chances de générer des test d'habileté inversé En Terreur 2

Enregistreur sale

Un enregistreur tâché de boue séché . Un léger grésillement s'en échappe encore
°augmente modérément la vitesse de pose des Marques Noires
°augmente légèrement la portée des marques noires

Crucifix brisé

Une croix en argent qui a été brisé avec une grande violence. Des taches de sang séché orne le haut de celle ci
° réduit modérément le rayon de vent généré par lurking shadow
°augmente légèrement la vitesse de mouvement du Slenderman lorsque lurking shadow est actif

Guide Touristique d'Oakside parc

Un vieux guide du parc, plusieurs point de la carte ont été marqué au stylo.

- °augmente modérément le rayon de vent généré par lurking shadow
- °réduit légèrement la vitesse de mouvement lorsque lurking shadow est actif

Morceau de Chêne griffé

Un morceau d'un vieux chêne, une large et profonde griffure s'étend de tout son long

- °réduit modérément la distance à laquelle les survivant peuvent vous révéler

Verts :

Page gribouillée tâchée

Une page recouvert d'inscription archaïque et incohérent avec des taches de terre et d'humidité par endroit. Son énergie noire s'imprègne dans l'âme de son lecteur

- °augmente modérément la Terreur infliger au survivant
- °augmente modérément les chances de générer des test d'habileté à avertissement sonore différé en terreur 2

Masque grossier fait main

Un masque conçue à la main avec du papier journal et une peinture blanche. Un étrange liquide noire suinte des orifices

- °augmente modérément la vitesse de pose des Marques Noires
- °augmente modérément la vitesse de mouvement du Slenderman lorsque Lurking shadow est actifs

Photos abîmées

Une photo ou un groupe de jeune prend la pose à l'entrée d'Oakside parc. Une figure humanoïde se détache du fond de cette dernière

- °augmente modérément la Terreur passive des survivant dans le rayon de terreur
- °réduit modérément la Terreur infligé au survivant

Sac de randonnée déchiré

Un sac ayant beaucoup servi. La déchirure signe la fin de son utilité et celle de son propriétaire

- °réduit modérément le rayon de vent généré par lurking shadow
- °augmente modérément la portée des marques noires

Portefeuille poussiéreux

Un vieux portefeuille trouvé par les gardes forestier du parc. Une photo de famille est également à l'intérieur

- °réduit modérément la distance à laquelle les survivant peuvent vous révéler
- °réduit modérément la vitesse de mouvement lorsque lurking shadow est actif

Violets :

Page gribouillé illisible

- Une page noirci d'inscription illisible et inconnu , mais on distingue d'étrange symbole parcourant celle ci. Une peur irrationnel inspire ceux qui cherchent à la lire**
- °augmente considérablement la Terreur infligé au survivant
 - °augmente modérément les chances de généré des test d'habileté inversé en terreur 2

Bracelet d'amitié déchiré

Un bracelet fait de fils colores rose bleu et blanc. L'inscription restante dit: 'Anna et laur.... Amie pour

- °augmente considérablement le rayon de vents généré par lurking shadow
- °augmente légèrement la vitesse de mouvement lorsque lurking shadow est actif

Carnet de notes brûlée

Un carnet contenant beaucoup d'écrits à peine lisible et de photos calciné .

- °augmente considérablement la portée de détection des Marques noires
- °le Slenderman peut se téléporter depuis n'importe quel distance a ses marques noires
- °le Slenderman a un temps de recharge de 15 secondes avant de se téléporter a nouveau

Rouges :

Caméscope fumant

- Une caméra portant de nombreuses traces de brûlures et dégageant une fumée noirâtre. L'énergie qu'elle dégage remplit le Slenderman d'une colère insondable**
- °Débloque une capacité de lecture d'aura
 - °chaque fois qu'un survivant passe dans le rayon de détection des Marques Noires, l'aura des survivant est révélé pendant 2 secondes
 - °les survivant recevront l'état A DÉCOUVERT pendant 30 secondes
 - °les Marques Noires sont détruite au moment de révélé les survivant

Pages gribouillé ensanglanté

Une page au écrit et symbole clair parcourut de sang. Elle dégage un pouvoir ténébreux qui résonne avec le Slenderman

- °augmente énormément la folie infligé au survivant
- °réduit considérablement la Terreur passive des survivant
- °les illusions poursuivantes généré une tâche rouge et un rayon de terreur de 15 mètres en dehors de votre rayon de terreur

UNE TOUTE NOUVELLE SURVIVANTE

LAUREN HAYES

**une survivante qui a longtemps été au plus près de la mort
et à développé une force pour échapper a ses griffes.
Ses compétences personnelles, INSTINCT DE SURVIE,
TRAUMATISME PROFOND et DANGEREUSE PROXIMITE
lui permette d'échapper au situation critiques et réduire ses chance
d'être pourchassé par le tueur**

INSTINCT DE SURVIE

**vosre proximité avec la mort vous donne une énergie insoupçonné
la compétence s'active lorsque vous êtes blessé.
Lors d'une poursuite, si le tueur se situe à 6/8/10 mètres derrière vous
et que vous vous retourner pour le regardez,
vous bénéficier d'un boost de vitesse de 150% pendant 3 secondes
vous souffrez de l'état EPUISEMENT pendant 60/50/40 secondes
vous ne récupérez pas de l'état EPUISEMENT en courant**

TRAUMATISME PROFOND

**les souvenir douloureux nous rappelle de ne jamais oublier
Débloque une capacité de lecture d'aura
la compétence s'active après avoir été frappés 2 fois par le tueur
une fois complètement soigné, vous pourrez voir l'aura du tueur dans un rayon
de 24/28/32 mètres pendant 10/12/16 secondes
Prime sur les capacités furtives du tueur**

DANGEREUSE PROXIMITE

**c'est en étant au plus proche du danger qu'on veut vivre à tout prix
la compétence s'active si vous êtes blessé et que vous n'êtes pas en poursuite
avec le tueur
lorsque que vous vous trouvez dans le rayon de terreur du tueur,
vos gémissement de douleur diminue de 20/30/40%**

IDEES D'ANIMATION DU SLENDERMAN

LOBBY

1/le Slenderman se tient droit et regarde devant lui, ses tentacules se mouvoient dans les airs, il lui arrive de tourner la tête a droite et a gauche de temps en temps

**2/le slenderman dresse sa main droite en avant et ses tentacules se mettent en position d'attaque, puis après un court instant il penche la tête sur le côté :
laissant entrevoir quelques instant une expression inquiétante
(sourire dentelé et les yeux froncés que l'on aperçoit sous la peau)
avant de retourner a sa position initiale**

ATTAQUE DE BASE

Sa main blanche et pâle au doigt tranchant au extrémités

(PDV Survivant : Slenderman recule son bras avant de l'abattre sur le survivant)

Attaque réussi : le slenderman essuiera les éclaboussure de sang de son costume

Attaque manqués : le slenderman ramène son bras le long de son corps

ATTAQUE DE TERREUR

(PDV Survivants : le Slenderman ramène ses bras tandis que ses tentacules se déploie autour de lui, prenant légèrement de la hauteur et se prépare à attaquer - les tentacules se répandent dans le rayon de terreur du Slenderman alors que ce dernier dirige ses mains sur les côtés comme pour diriger ses tentacules (cette attaque peut être évité des survivants en s'écartant de la trajectoire des tentacules)

(PDV TUEUR : le Slenderman ramène ses mains devant l'écran avant de s'ecarter vers l'extérieur.

Ramassage de survivants

le Slenderman soulève le survivant qui est alors empêtré dans les tentacules du Slenderman

Stun : le SLENDERMAN émet un bruit blanc grave mêlé d'un grognement sourd glitché tout en mettant son bras pour se protéger

Hook

les tentacules du slenderman accroche le survivant au crochet

Marche

**le slenderman marche droit les se balançant légèrement d'avant en arrière
avec les tentacules qui bouge dans le vents (seulement quand ATTAQUE TERREUR
chargé)**

MARCHE (INVISIBLE)

**le buste du slenderman est légèrement penché en avant, ses mains reste le long de
son corps statique**

**(PDV TUEUR : les mains du slenderman se baisse lorsque l'invisibilité est active
si il est partiellement révélé, ses mains apparaissent semi transparent en bas de
l'écran**

Destruction

**les tentacules du slenderman frappe de gauche à droite le
générateur/palette/murs**

Vault

**les tentacules du slenderman passe en premier puis lui-même en se baissant et
se relevant, le rest de son corps phase la fenêtre (moitié du buste jusqu'au jambes)**

MEMENTO MORI

**Alors que le survivant essaie de se relever, les tentacules du slenderman le
transperce et commencent a lui arraché son âme**

**a ce moment le slenderman écarte les bras et laisse entrevoir un rictus
qui se change en une bouche noir sans fond**

**l'âme du survivant finit par être arraché et dévoré par le slenderman qui revient à la
normal**

**le corps du survivant s'évapore en même temps que son âme est arraché relâchant
un ultime cri qui s'éteint rapidement**

MECANIQUES DE JEU

M1 : Attaque de base (une pression)/Lunge (maintenir)

M2 : poser une marque (une pression)/ Attaque TERREUR (maintenir)

leftctrl : se téléporter au marques noires (une pression)/

Activer invisibilité (maintenir)/se révéler partiellement (maintenir)

TAILE : GRAND

VITESSE : 4.4 M/S

RAYON DE TERREUR : 32 M

RAYON DE BRUIT BLANC EMIT PAR LURKING SHADOW : 10 m

(augmente graduellement a mesure qu'il est proche des survivants)

AVEC ACCESSOIRES :

-légèrement : +2 m

-modérément : +4 m

-considérablement: +6m

VITESSE DE LURKING SHADOW : + 1,6

AVEC ACCESSOIRES

-légèrement : +0,2

-modérément: +0,4

RECHARGE DE L'ATTAQUE TERREUR : 60sec

AVEC ACCESSOIRES

-légèrement : -5sec

-modérément : -10sec

-considérablement: -15sec

PORTEE DES MARQUES NOIRES : 2m (forme conique)

AVEC ACCESSOIRES

-légèrement : +0,5m

-modérément: +1m

-considérablement : +2m

FONCTIONNEMENT DE LA TERREUR

**8 tentacules qui se répandent dans le rayon de terreur du slenderman
(ralenti durant l'action/ l'attaque se porte au point au se trouvait le tueur au moment
de lancé l'attaque)**

feront hurler les survivant sur leurs chemin ; possibilité de les évités

° utilisation de l'ATTAQUE TERREUR : un quart de terreur

° Augmente passivement dans le rayon de terreur

° révélé le tueur fait gagner jusqu'à un quart de terreur

AVEC ACCESSOIRES

-légèrement : + 10%

-modérément : + 25%

-considérablement : + 40%

-énormément : + un palier

TERREUR I

le tueur voit la position des survivants hurlant

TERREUR II

le tueur voit l'aura de ses mirages mais pas de celles qui bouge

TERREUR III

Survivants en état de panique et hurle toute les 15 sec

**Dans rayon de terreur : 25% de chances d'être poursuivit par un mirage
en dehors du rayon de terreur : 10% de chance d'être poursuivit par un mirage
(les mirages poursuivante peuvent être stoppé lorsque le survivant s'arrête,
abaisse une palette sur le mirage (ou passe la palette) ou utilise une lampe de
poche sur le mirage**

**(les mirages poursuivantes peuvent être vu de tout les survivants mais
elle n'en pourchasse qu'un a la fois**

(si rien n'est fait elle disparaît d'elle-même dans les 15 secondes suivantes)

INVISIBILITÉ DE LURKING SHADOW

l'invisibilité (si partiellement révélé) du slenderman peut être stoppé par :

-avoir été révélé par un survivant

-en ayant été éclairé par une lampe de poche

-en attaquant (réussis ou pas)

-en étant stun par une palette

Dans cet état vous ne pouvez pas :
-utiliser l'attaque TERREUR
-vous téléporter au Marques Noires
ou en poser
en étant partiellement révélé :
-vous retrouvez votre vitesse de base (ralentissement important lors de la
révélation partielle)

FONCTIONNEMENT DES MARQUES NOIRES
les Marques Noires ont une portée de base de 2m
lorsque qu'un survivant entre dans ce rayon (de forme conique vers l'avant)
la marque s'illumine en blanc
ces dernières émettent un bruit blanc dans leur rayon de détection
elles peuvent être détruites par les survivants avec des lampes de poches
le slenderman a la possibilité de poser dans l'environnement 8 marques noires

(version anglaise)
we're all haunted by our past,
that something that forces us to look back...
that drags us back to the hell we've already been through...
forgetting it might be appealing, but aren't there always lessons to be learned?
to learn from them?

Explore the new chapter of Dead By Daylight
Shadow of the Past

A BRAND NEW CARD
Oakside Park
once a holiday camp, a nature park and tourist activity park
of all kinds abandoned by its occupants.
Evil has grown up in these places in all its forms
only fools, unconscious people would be able to venture out
on these lands forsaken and fuelled by rumours, each darker than the next...

Especially when a shadow lurking in these places, deadly, ruthless and surrounded
by a mist of impenetrable mystery and inviolate until now, has made it its lair, deep
in the forest.

A BRAND-NEW KILLER
LE SLENDERMAN / THE SHADOW
A killer capable of catching off guard and plunging into confusion
his victims with his LURKING SHADOW power.
His personal perks DARK PRESENCE, FAKE HOPES and UNBEREABLE SIGHT
allow it to reverse the progression of survivors, maintain
pressure and build capacity as the Trial progress.

the killer's power is LURKING SHADOW.
take your victims unawares, sow terror among them in order to
leading them to regrettable decisions.....

...the power of the Shadow broken down into 3 parts:

1/INVISIBILITY

**by activating this power, disappear completely leaving nothing.
this ability allows him to camouflage his body, his ray of terror and his red stain,
leaving only a sound of audible white noise from his physical form nothingness for
survivors within a 10-meter radius.**

**In this state you are slightly faster but cannot attack, it is then necessary to reveal
you partially by maintaining the action key to attack (the bust and hands of the
SHADOW will be visible to the survivors)**

beware of the reckless who will seek to reveal to you at that moment.

because they will pay the price

the first time a survivor seeks you out, it won't be

without consequence because they will rise from a level of TERROR

then at every attempt to reveal you, their TERROR will increase accordingly.

2/ATTACK OF TERROR

Sow fear among them, feed on their helplessness.

the SHADOW can use its tentacles to send out an attack of TERROR to the survivors.

Hold the power button to deploy your tentacles in your radius of terror and pierce

the unfortunate survivors who are on their way.

Attack Terror has a 60-second recharge time...

the survivors' TERROR increases passively within the terror radius of the SHADOW

the different stages of TERROR:

TERROR I

the survivors hear sounds and whispers at regular intervals,

the chances of the red spot appearing are slightly increased

(The Shadow can't see her)

TERROR II

**Survivors begin to see SHADOW mirages appearing behind them, in their blind spot
or field of vision.**

the chances of the red spot appearing increases moderately

TERROR III

**Survivors have a 25% chance of being chased by chasing illusions
if they are within your radius of terror (otherwise 10%). survivors can scream at any
time which prevents any action for 2 seconds.**

the survivors can come out of this state and return to TERROR I

3/ BLACK MARKS

Woe to those who ignore your presence

**The SHADOW can place a total of 8 Marks on environmental structures (trees/wall),
which detects survivors in near proximity.**

if so, the MARK in question will be highlighted.

the SHADOW can teleport to its marks over a distance of 42 meters.

which has the effect of destroying the said mark

Black Marks are audible to survivors within their detection radius.

1.

THE PERKS OF THE SHADOW

DARK PRESENCE

Your presence alone undermines the morals and efforts of your victims.

when you hang a survivor, all generators within your radius of terror will

regress ignoring any intervention for 6/12/18 seconds

FAKE HOPES

Let them struggle for better break them.

You become obsessed with one survivor

every time the obsession unhook or heal a survivor wins you a token.

for a total of eight.

**Each token gives you 2/2.5/3% in locker search speed, vault speed, missed
attack recovery and destruction.**

you lose 4/3/2 tokens if you hit your obsession...

you lose and win no more tokens if your obsession is killed or sacrificed.

UNBEREABLE SIGHT

Imbued with fear in one look

when the perk is charged and a survivor is looking straight at you,

he will scream revealing his position and showing you his aura for 1/2/3 seconds

this perk has a cooldown of 50/40/30 seconds.

ACCESSORY PRESENTATION

Brown:

Children's shoes

A shoe belonging to a child found without his pair

- ° **slightly reduces the recovery time from the Terror attack**

yellowed scribbled page

A sheet of paper with words written on it and repeated several times.

- ° **slightly increases the terror inflicted on the survivor**
- ° **increases slightly the chances of generating skill checks with a gap between the sound and the appearance of the test in Terror 2**

Broken phone

An old phone with a cracked screen. It seems to be running out of battery.

- Slightly increases the detection range for black marks.**
- Slightly increases the speed of placing the Black Marks.**

Used teddy bear

A little teddy bear with a red bow. The name 'sandy' is written on the back of the head.

- Slightly increases the speed of movement when lurking shadow is active.**

Twisted walking stick

A cane designed to withstand the difficulties of mountain walking now unusable
slightly increases the wind radius generated by lurking shadow

Yellow:

Scribbled page torn out

A page ripped out of a notebook with a uneasy large black figure

- ° **moderately reduces the recovery time of the Terror attack**
- ° **moderately increases the chances of generating reverse skill tests In Terror 2**

Dirty recorder

A recorder stained with dried mud. There's still a slight sizzle coming out of it.

- ° **moderately increases the speed of application of the BLACK MARKS**
- ° **Slightly increases the range of the BLACK MARKS**

Broken Crucifix

A silver cross that was broken with great violence. Spots of dried blood decorate the top of it.

- ° moderately reduces the white noise radius generated by lurking shadow
- ° slightly increases the Slenderman's speed of movement when lurking shadow is active

Oakside Park Tourist Guide

An old park guide, several points on the map have been marked with a pencil.

- ° Moderately increases the wind radius generated by lurking shadow
- ° slightly reduces the speed of movement when lurking shadow is active

Piece of Scratched Oak

A piece of an old oak tree, a wide and deep scratch runs the length of its length.

- ° moderately reduces the distance survivors can reveal to you

Greens :

Stained scribbled page

A page covered with an archaic and incoherent inscription with stains of dirt and moisture in places. Its dark energy permeates the reader's soul.

- ° moderately increasing the terror inflicted on the survivor
- ° moderately increases the chances of generating skill tests with delayed audible warning in terror 2

Handmade coarse mask

A hand-designed mask with newspaper and white paint. A strange black liquid oozes from the orifices

- ° moderately increases the speed of application of the BLACK MARKS
- ° moderately increases the speed of movement of the Slenderman when Lurking shadow is active

Damaged photos

A picture of a group of young people posing at the entrance to Oakside Park. A humanoid figure stands out from the back of it

- ° Moderately increases the passive terror of the survivors in the radius of terror
- ° moderately reduces the Terror inflicted on the survivor.

Torn hiking bag

A bag that's been used a lot. Tearing the bag marks the end of its usefulness and that of its owner.

- °moderately reduces the wind radius generated by the lurking shadow**
- °moderately increases the range of black markings**

Dusty wallet

An old wallet found by the park rangers. A family photo is also inside.

- °moderately reduces the distance survivors can reveal to you**
- °moderately reduces the speed of movement when lurking shadow is active**

Violets:

Scribbled page unreadable

A page blackened with illegible and unknown inscription, but one can see strange symbols running through it. An irrational fear inspires those who seek to read it.

- °greatly increases the terror inflicted on the survivor**
- °moderately increases the chances of generating reverse terror skill tests 2**

Torn friendship bracelet

A bracelet made of pink, blue and white colored threads. The remaining inscription reads: 'Anna and laur.... Friend for

- °greatly increases the radius of white noise generated by lurking shadow...**
- °Slightly increases the speed of movement when lurking shadow is active.**

Burnt notebook

A notebook containing a lot of barely legible writing and burnt photos .

- °considerably increases the detection range of Black Marks.**
- °The Slenderman can teleport from any distance at his BLACK MARKS**
- °The Slenderman has a 15-second recharge time before beaming up again.**

Red:

Smoking camcorder

A camera with numerous burn marks and blackish smoke. The energy it radiates fills the Slenderman with unfathomable anger...

°Unblocks an aura reading ability

Each time a survivor passes within the detection radius of the Black Marks, the aura of the survivors is revealed for 2 seconds.

°Survivors will receive the Exposed status effect for 30 seconds.

°the Black Marks are destroyed upon revealing the survivors

Bloody scribbled pages

A page of clear written and symbolized writing ran in blood. It exudes a dark power that resonates with the Slenderman

°Tremendously increases the terror inflicted on the survivor

°significantly reduces the passive terror of the survivors

°the chasing illusions generated a red spot and a 15-meter radius of terror outside your radius

A BRAND-NEW SURVIVOR

LAUREN HAYES

**a survivor who's long been on the brink of death
and developed the strength to escape its clutches.**

**His personal skills, INSTINCT OF SURVIVAL,
DEPTH TRAUMATISM and DANGEROUS PROXIMITY
allows her to escape from the critical situation and reduce her chances
to be pursued by the killer.**

SURVIVAL INSTINCT

**your closeness to death gives you an unsuspected energy
the perk activates when you are injured.**

**In a chase, if the killer is 6/8/10 meters behind you..
and you turn around to look at him,
you get a speed boost of 150% for 3 seconds
you suffer from the EXHAUSTED status effect for 60/50/40 seconds
you don't recover from the EXHAUSTED status effect while running**

DEEP TRAUMA

the painful memories remind us to never forget

Unlocks an aura reading ability

**the skill activates after being hit twice by the killer.
once fully healed, you can see the killer's aura in a radius
of 24/28/32 meters for 10/12/16 seconds
Prime on the killer's stealthy abilities**

DANGEROUS PROXIMITY

it's by being as close to danger as possible that we want to live at all costs.

**the skill activates if you are injured and not in chase with the killer
when you're within the killer's radius of terror,
your groaning in pain decreases by 20/30/40%.**

SLNDERMAN ANIMATION IDEAS

LOBBY

1/the Slenderman stands upright and looks ahead, his tentacles move in the air, he turns his head to the right and left from time to time.

2/ the slenderman raises his right hand forward and his tentacles go into attack position, then after a short moment he tilts his head to the side : leaving a disturbing expression on his face for a few moments... (jagged smile and puckered eyes that you can see under the skin) before returning to its initial position

BASIC ATTACK

His white, pale hand with sharp finger at the tips

(POV Survivor: Slenderman pulls his arm back before striking)

Successful attack: the slenderman will wipe the blood splatter from his suit

Missed Attack: Slenderman brings his arm back to his body

TERROR ATTACK

(Survivors P.O.V.: The Slenderman brings his arms back as his tentacles spread around him, gaining slightly in height and preparing to attack -

the tentacles spread out in the Slenderman's terror radius as the slendermanspread his hands to the sides as if to direct his tentacles... (this attack can be avoided by the survivors by deviating from the tentacles' trajectory)

(KILLER POS: Slenderman puts his hands in front of the screen before moving away to the outside.

Picking up survivors

the Slenderman lifts the survivor who is then entangled in the tentacles Slenderman

Stun: the SLENDERMAN emits a deep white noise mixed with a glitched thud grunt. while putting his arm out for protection

Hook

the tentacles of the slenderman hook the survivor on the hook.

Walk

the slenderman walks straight, swinging his arms back and forth slightly. with the tentacles moving in the wind (only when TERROR ATTACK charged)

WALKING (INVISIBLE)

the slenderman's bust is slightly bent forward, his hands remain along his body remaining static

(KILLER PDV: Slenderman's hands drop when invisibility is active... if partially revealed, his hands appear semi-transparent at the bottom of the screen)

Destruction

the slenderman's tentacles hit the generator/palette/wall from left to right

Vault

the slenderman's tentacles go first and then he himself by bending down and getting up, the rest of his body phases the window (half of the bust up to the legs)

MEMENTO MORI

As the survivor tries to get up, the slenderman's tentacles pierce him and begin to rip out his soul.

at which point the slenderman spreads his arms wide open and gives a glimpse of a grin that turns into a bottomless black mouth

the survivor's soul is eventually ripped out and devoured by the slenderman who returns to normal.

the survivor's body evaporates as his soul is torn away releasing a final scream that quickly fades away

GAME MECHANICS

M1: Basic Attack (one press)/Lunge (hold)

M2 : Put a mark (a pressure)/ GROUND attack (maintain)

leftctrl: teleport to the black marks (one press)/

Activate invisibility (hold)/partial revelation (hold)

SIZE: LARGE

SPEED: 4.4 M/S

TERROR RADIUS: 32 M

WHITE NOISE RANGE EMITTED BY LURKING SHADOW: 10 m

(increases gradually as he gets closer to the survivors).

WITH ACCESSORIES :

-slightly: +2 m

-moderately: +4 m

-considerably: +6m

SPEED OF LURKING SHADOW: + 1.6

WITH ACCESSORIES

-slightly: +0.2

-Moderately: +0.4

Recharging of the TERROR ATTACK: 60sec

WITH ACCESSORIES

-slightly: -5sec

-Moderately: -10 seconds.

-considerably: -15sec

RANGE OF BLACK MARKS: 2m (conical shape)

WITH ACCESSORIES

-lightly: +0.5m

-moderate: +1m

-considerably: +2m

FUNCTIONING OF TERROR

**8 tentacles spreading in the terror radius of the slenderman
(slowed down during action/attack goes to the point where the killer was at the time
the attack was launched.)**

will make the survivors scream their way out; possibility of avoiding them

°use of the TERROR ATTACK: a half of terror

°Passively increases the radius of terror

° revealed the killer's winning up to a quarter of a terror

WITH ACCESSORIES

-slightly: +10%.

-moderately: + 25%.

-considerably: + 40%.

-a tremendous: + 55%

TERROR I

the killer sees the position of the survivors screaming

TERROR II

the killer sees the aura of his mirages but not the moving ones.

TERROR III

Survivors in a state of panic and screaming every 15 sec.

In terror radius: 25% chance of being chased by a mirage

outside the radius of terror: 10% chance of being chased by a mirage.

**(chasing mirages can be stopped when the survivor stops, lowers a pallet onto the
mirage (or passes the pallet) or uses a flashlight on the mirage.**

(the chasing mirages can be seen from all the survivors but

It's only chasing one at a time.

(if nothing is done it disappears by itself within 15 seconds).

INVISIBILITY OF LURKING SHADOW

the invisibility (if partially revealed) of the slenderman can be stopped by :

-being revealed by a survivor

-by being lit by a flashlight.

-in attack (successful or not)

-being stunned by a pallet

In this state you cannot :
-use the TERROR attack
-teleport yourself to the Black Marks or put some on
by being partially revealed:
-you get back to your base speed (significant slowdown in partial revelation)

THE FUNCTIONING OF BLACK MARKS
the Black Marks have a basic range of 2m
when a survivor enters this radius (conically forward)
the mark lights up in white
these emit white noise within their detection radius.
they can be destroyed by survivors with flashlights.
the slenderman has the possibility to put 8 black marks in the environment