FINAL GIRL

LIVRET DE RÈGLES

FINAL GIRL

Un événement terrible se produit… Des gens meurent… Tout le monde panique…

Vous cherchez une arme, *n'importe laquelle*. Une adolescente effrayée vous supplie de l'aider à s'échapper. Soudain, vous entendez un bruit. Vous regardez autour de vous, tentant de deviner qui — *ou quoi* — se trouve là, mais il fait trop sombre…

Sans prévenir, le tueur apparaît et décapite l'adolescente : la tête aux yeux figés d'angoisse roule à vos pieds. Le tueur vous regarde sans prononcer un mot, puis repart en quête d'une nouvelle victime. Vous courez dans la direction opposée, ne pensant qu'à fuir, portée par les cris des autres victimes. La mort vous entoure de toute part, et votre seule issue est bloquée. La réalité vous frappe, simple et froide : tuer ou être tuée.

Tous les autres sont morts. VOUS êtes la Survivante.

Pourquoi **Final Girl** ? Qu'il s'agisse d'une jeune babysitteuse échappant à un tueur maniaque pendant Halloween ou d'une passagère de vaisseau spatial survivant à l'attaque d'un alien, le concept de la Final Girl est un cliché incontournable des récits d'horreur. Ce terme, francisé en « Survivante », a été élaboré par Carol J. Clover et a depuis connu de nombreuses itérations, dont beaucoup se retrouvent dans ce jeu. Son archétype est une femme parvenant à survivre contre toute attente : elle est généralement la dernière survivante d'une joyeuse bande de copains, et devient un personnage central en quittant son statut de victime sans défense pour devenir la puissante **Final Girl**.

Production : A.J. Porfirio et Evan Derrick *(Design jeu de base)*
Direction graphique : Tyler Johnson, Vladyslava Ladkova, Tumo Mere, Roland McDonald *(Illustrations)*
2e équipe : Evan Derrick et Scott Beavers *(Design graphique)*
Éditeurs : A.J. Porfirio et Evan Derrick *(Développement)*
Assistants de production : Mikolaj Laczynski, Mike Martins et Justin Swaine *(Testeurs principaux)*
Traduction française : The Rulebook Translator

*Le jeu **Final Girl** et son logo sont la propriété exclusive de Van Ryder Games. © 2020 Van Ryder Games. Tous droits réservés.*

*Le jeu **Final Girl** n'est affilié à aucun livre, film, comics ou tout autre type d'œuvre ayant un nom similaire. Ce jeu ainsi que son contenu sont des fictions. Toute ressemblance avec des événements ou des personnes existantes ou ayant existé est totalement fortuite.*

PRÉSENTATION DES LONGS MÉTRAGES

Final Girl est un produit unique. Vous ne pouvez pas jouer en utilisant seulement la boîte de base, vous devez posséder au moins une boîte Long Métrage. Si chaque Long Métrage introduit 1 Tueur et 1 Lieu uniques, le jeu a été pensé pour que vous puissiez utiliser le Tueur et le Lieu DE VOTRE CHOIX.

Voici une liste des 5 premiers Longs-métrages disponibles séparément :

- *La Colo de l'Horreur* – **Contient Hans le Boucher et le Camp Happy Trails.**
- *Le Manoir Hanté* – **Contient le Poltergeist et le Manoir Creech.**
- *Le Bosquet Sanglant* – **Contient Inkanyamba le Vengeur et le Bosquet sacré.**
- *Massacre à la fête foraine* – **Contient Geppetto le Marionnettiste et la Foire infernale.**
- *Cauchemar sur Maple Lane* – **Contient Docteur Peur le maître des cauchemars et Maple Lane.**

Les boîtes Longs-métrages ont été conçues avec attention, afin de vous éviter de laborieux temps de préparation et de rangement. Chacune d'entre elles possède les éléments suivants :

- En ouvrant un Long Métrage pour la première fois, vous trouverez 2 nouvelles cartes Survivante. Nous vous recommandons de transférer ces cartes dans la boîte de base avec les autres cartes Survivante, puisque celles-ci peuvent être utilisées dans toutes les parties, qu'importe le Tueur ou le Lieu.
- En ouvrant la boîte côté Tueur, vous trouverez un rangement en plastique contenant son livret de règles ainsi que toutes les cartes et jetons propre à ce Tueur. Le dos de la boîte est détachable et, sur la face intérieure, vous trouverez le plateau Tueur.
- De la même manière, une fois la partie Lieu de la boîte détachée, vous obtiendrez le plateau Lieu. À l'intérieur, vous trouverez un rangement en plastique contenant cartes, jetons et livret de règles du Lieu.
- Pour vous faciliter l'organisation, chaque carte possède une icône dans son coin inférieur droit indiquant le Lieu ou le Tueur auquel elle appartient.

Ce système vous permet de choisir rapidement un Tueur et un Lieu venus ou non d'un même Long Métrage et de rester organisé de partie en partie ! Si ce n'est pas déjà fait, nous vous invitons maintenant à ouvrir et explorer votre boîte Long Métrage. Vous pourrez revenir ici une fois que vous y aurez jeté un œil.

CONTENU DE LA BOÎTE DE BASE

Ce livret de règles

1 plateau Joueur recto verso
(mode Normal et Horreur Absolue)

23 cartes Action

6 dés Final Girl

3 tuiles Victime et
3 jetons correspondants

9 jetons Dernier PV
noirs et **2** blancs

2 meeples Tueur /
marqueur Horreur

1 meeple Survivante

1 marqueur Soif de sang

21 meeples Victime

25 marqueurs Santé

8 marqueurs Usage

1 marqueur Temps

3 meeples Victime Spéciale

PRÉSENTATION DU JEU ET OBJECTIFS

Vous êtes la Survivante, vous affrontez un terrible Tueur. Vous vous déplacerez à travers le Lieu de l'aventure à la recherche d'Objets, en sauvant des Victimes et en affrontant (ou en fuyant !) le Tueur. Pendant ce temps, le Tueur s'adonnera à ses sombres œuvres, en tuant d'innocentes Victimes et en vous attaquant ! **Le jeu ne peut s'achever que de l'une des deux manières suivantes : soit la Survivante parvient à achever le Tueur, soit l'inverse !** Dans le rare cas où les deux mourraient en même temps, la Survivante gagne, effectuant le sacrifice ultime afin de débarrasser le monde de cette vile engeance !

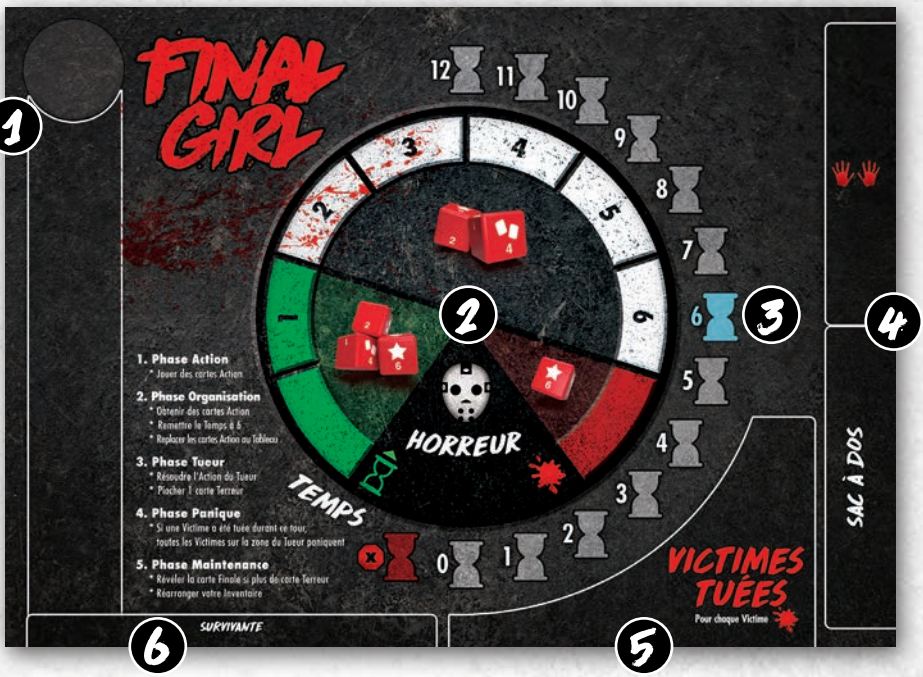
REMARQUE ! Ce livret vous enseigne le fonctionnement des règles de base de Final Girl. Cependant, chaque Tueur et Lieu peuvent avoir des règles spécifiques, pensez donc bien à vérifier les règles de chaque Long Métrage avant de jouer.

À vous de gérer votre stratégie, mais ne perdez pas de vue votre objectif final : en finir avec le Tueur ! Vous n'êtes pas tenu de sauver des Victimes, et malheureusement (mais comme souvent dans les films) vous *ne pourrez pas* toutes les sauver. Mieux vaut elles que vous ! Cependant, sauver des Victimes présente aussi des avantages. En effet, chacune d'elle vous garantira un bonus intéressant, et vous débloquerez une Capacité Ultime unique si vous en sauvez suffisamment !

APERÇU DES PLATEAUX

Avant de vous lancer dans le déroulement d'une partie, il faut vous familiariser avec le fonctionnement des plateaux Joueur, Tueur et Lieu. Les concepts mentionnés ci-dessous seront détaillés plus tard dans le livret de règles.

PLATEAU JOUEUR



1. ***Piste Santé.*** Le côté gauche du plateau est composé de la piste Santé et de la case du jeton Dernier PV.

2. ***Piste Horreur.*** La piste Horreur se situe au milieu du plateau. Lorsque l'Horreur augmente ou diminue, déplacez le marqueur Horreur (l'un des meeples Tueur) sur cette piste : c'est le Niveau d'Horreur. Celui-ci détermine le nombre de dés lancés à chaque jet d'Horreur.

3. ***Piste Temps.*** C'est ici que vous suivez votre Temps, une ressource essentielle qui vous permettra d'exécuter des actions et d'acquérir de nouvelles cartes au cours de la phase Organisation.

4. ***Mains et Sac à dos.*** Tous les objets que vous trouverez seront placés sur un de ces emplacements.

5. ***Victimes Tuées.*** Toute Victime tuée au cours de la partie est placée ici.

6. ***Carte Survivante.*** Placez votre carte Survivante ici, sous le plateau.

7. ***Mode Horreur Absolue.*** Utilisez ce côté pour une partie plus corsée. La piste Horreur y est plus ardue et vous ne recevez que 5 Temps par tour.

PLATEAU TUEUR

1. ***Caractéristiques de départ.*** Le Niveau d'Horreur et la Santé de départ du Tueur.
2. ***Piste Santé.*** Le côté gauche est composé de la piste Santé et de la case destinée au jeton Dernier PV.
3. ***Carte Finale.*** La carte Finale est placée ici face cachée. Elle pourra être révélée plus tard dans la partie.
4. ***Pouvoir Maléfique.*** La carte Pouvoir Maléfique est placée ici face cachée et sera révélée durant la partie.
5. ***Action du Tueur.*** C'est l'Action initiale que le Tueur exécutera au début de chaque phase Tueur.
6. ***Piste Soif de sang.*** Elle sert à mesurer la force et la vitesse du Tueur. Au début de la partie, le marqueur Soif de sang démarre au bas de la piste, le Tueur étant au plus faible. À chaque fois qu'il tue une Victime, la Soif de sang du Tueur augmente, le rendant plus puissant.
7. ***Capacité de Déplacement.*** Le nombre de zones que le Tueur peut traverser d'un seul déplacement.
8. ***Capacité d'Attaque.*** Correspond au nombre de Dégâts que le Tueur peut infliger en une seule attaque.
9. ***Effets spéciaux.*** Effets à usage unique, déclenchés immédiatement lorsque le marqueur Soif de sang atteint leurs paliers. Peuvent aussi augmenter le Niveau d'Horreur, révéler le Pouvoir Maléfique du Tueur, etc.
10. ***Effet Final.*** C'est l'effet qui sera déclenché de manière répétitive à chaque fois que la Soif de sang aura atteint son palier maximal et continuera à augmenter.
11. ***Pouvoir Maléfique Mineur.*** Placez ici les cartes Pouvoir Maléfique Mineur piochées du paquet Terreur.

PLATEAU LIEU

1. ***Zones.*** Chaque Lieu est composé de plusieurs zones interconnectées. Deux zones sont connectées si une ligne est visible entre elles. Sur ce plateau, la *Corniche des amoureux* est adjacente à la *Falaise,* mais n'est *pas* adjacente aux *Bungalows,* bien que les zones soient très proches.

2. ***Zones de Recherche.*** Les zones possédant l'icône et entourées en orange peuvent être fouillées pour trouver des objets utiles.

3. ***Zones Sortie.*** Les zones possédant l'icône et entourées en vert permettent de sauver les Victimes.

4. ***Zones désignées.*** Certaines zones possèdent des noms. Différentes cartes (Événement, Terreur ou Objet) pourront y faire référence. En dehors de ça, elles fonctionnent comme toute autre zone.

5. ***Paquets Objet.*** Chaque zone de Recherche possède un paquet de cartes Objet, placé sur l'emplacement correspondant au-dessus du plateau.

6. ***Carte Disposition.*** Placez ici la carte Disposition tirée aléatoirement. L'icône indique la zone de départ de votre Survivante, et l'icône indique celle du Tueur. Les nombres inscrits dans les zones indiquent le nombre de Victimes à y placer.

7. ***Résultats de Panique.*** Les numéros situés entre deux zones adjacentes déterminent la direction suivie par les Victimes en panique.

MISE EN PLACE

1. Choisissez 1 Tueur et 1 Lieu parmi vos Longs-métrages. Retirez les plateaux Tueur et Lieu (n'oubliez pas qu'ils sont détachables des boîtes !) ainsi que le matériel qui leur est associé et démarrez la mise en place :

BOÎTE DE BASE

2. Ouvrez la boîte de base et choisissez (ou tirez aléatoirement) 1 carte Survivante. Si c'est votre première partie, vous trouverez les cartes Survivante dans les boîtes Long Métrage. Veillez à les ranger dans la boîte de base à l'avenir.

3. Sortez le plateau Joueur et placez-le sur la table, en choisissant le niveau de difficulté : mode Normal au recto, mode Horreur Absolue au verso (pour vos premières parties, nous recommandons le mode Normal). Placez votre carte Survivante sous le plateau Joueur, face Victimes Sauvées visible.

4. Sortez les 6 dés et placez-les sur le côté du plateau.

5. Sortez les cartes Action. Trouvez les 6 cartes Action Gratuite et placez-les de côté : elles composeront votre main de départ. Vous les identifierez aisément à leur sablier doré et au « 0 » inscrit dans leur coin inférieur droit.

6. Placez les cartes Action restantes en un tableau de deux rangées, triées et empilées par nom, comme indiqué page suivante. Certaines piles seront constituées de deux cartes, d'autres d'une seule. Ce tableau est appelé Tableau Action.

7. Mettez de côté les meeples Victime et Victime Spéciale ainsi que les tuiles Victimes et leurs jetons. Conservez également à disposition tout jeton, marqueur ou meeple restant dans la boîte de base, ils pourront servir au cours du Long Métrage.

BOÎTE LONG MÉTRAGE

8. Placez le plateau Tueur sélectionné au-dessus du plateau Joueur, puis le plateau Lieu directement à droite.

9. Mélangez les cartes Finale du Tueur (celles dont le verso représente le haut de son corps) et placez-en une côté verso sur la case correspondante de son plateau. Puis, mélangez ses cartes Pouvoir Maléfique (celles dont le verso représente le bas de son corps) et placez-en une côté verso sous la carte Finale. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

10. Mélangez ensemble les cartes Terreur du Tueur et celles du Lieu. Prenez 10 cartes de ce paquet pour former la pile Terreur, et placez celle-ci à droite du plateau Lieu. Posez les cartes Terreur restantes de côté.

11. Mélangez les cartes Objet du Lieu et formez trois piles de quatre cartes face cachée au-dessus du plateau Lieu. Puis, retournez la première carte de chaque pile. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

12. Mélangez les cartes Disposition du Lieu et piochez-en une. Installez les différents éléments de la boîte sur le plateau Lieu tel qu'indiqué sur la carte. L'icône indique la zone de départ de votre meeple Survivante, et l'icône indique la zone de départ de l'un des meeples du Tueur. Les nombres inscrits dans les zones indiquent le nombre de meeples Victime jaunes à y placer. Conservez la carte Disposition à proximité du plateau pour vous y référer ultérieurement, et remettez les cartes restantes dans la boîte.

13. **TRÈS IMPORTANT !** Prenez les 9 jetons Dernier PV noirs de la boîte de base et mélangez-les face cachée (icône +1 visible). Placez-en un sur le cercle du coin inférieur gauche du plateau Tueur et un sur le cercle du coin supérieur gauche du plateau Joueur SANS LES REGARDER ! Remettez les jetons restants dans la boîte, toujours sans les regarder !

14. Dans le coin supérieur gauche de la carte Survivante et du plateau Tueur, vous trouverez indiquée la Santé maximum de chacun d'eux. Sur la piste Santé de leurs plateaux respectifs, placez un nombre de marqueurs Santé équivalent à ce numéro (n'oubliez pas le jeton Dernier PV noir, qui compte déjà pour 1 de Santé). Sur cet exemple, Laurie a une Santé de 5 (voir carte Survivante), son plateau doit donc comprendre 1 jeton Dernier PV noir et 4 marqueurs Santé. Hans a une Santé de 12 (voir plateau Tueur), son plateau doit donc comprendre 1 jeton Dernier PV noir et 11 marqueurs Santé.

15. Placez le marqueur Soif de sang au bas de la piste Soif de sang, sur le côté droit du plateau Tueur.

16. Placez le marqueur Temps sur la case « 6 » du plateau Joueur.

17. Placez le second meeple Tueur sur la piste Horreur du plateau Joueur. Ce meeple est désormais appelé marqueur Horreur. Il est placé sur le Niveau d'Horreur de départ du Tueur, correspondant au chiffre indiqué dans le coin supérieur gauche du plateau Tueur, à côté de l'icône .

18. Mélangez les cartes Événement du Lieu et placez-les face cachée à proximité du plateau Lieu. Retournez la première carte et suivez ses instructions (ajout de nouvelles Victimes, modification du fonctionnement du jeu, etc.)

Vous êtes désormais prêt à jouer !

Voici à quoi ressemblerait votre mise en place si votre Tueur était Hans, votre Lieu Camp Happy Trails et votre Survivante Laurie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue par tours, découpés en 5 phases. Continuez à jouer jusqu'à votre mort ou celle du Tueur !

TOUR DE JEU

Dans Final Girl, chaque tour est composé des 5 phases suivantes :

1. Phase Action
2. Phase Organisation
3. Phase Tueur
4. Phase Panique
5. Phase Maintenance

PHASE ACTION

Au cours de cette phase, vous jouerez des cartes Action pour vous déplacer, attaquer, vous reposer, fouiller et autres. Nous vous rappelons que vous disposez en début de partie de 6 cartes Action Gratuite.

CARTES ACTION

La plupart des cartes Action sont jouées durant la phase Action et se résolvent en effectuant un Jet d'Horreur (voir page suivante). Assurez-vous de placer les cartes Action jouées ou défaussées sur la pile de défausse centrale, séparée du Tableau Action.

JETS D'HORREUR

La plupart des cartes Action — ainsi que d'autres cartes — requièrent un Jet d'Horreur. Le nombre de dés que vous lancerez dépendra du Niveau d'Horreur actuel, c'est-à-dire de l'emplacement du marqueur sur la piste Horreur.

Chaque résultat de 5 ou 6 sera considéré comme un Succès.

Chaque résultat de 3 ou 4 sera considéré comme un Succès partiel. Vous POUVEZ défausser 2 cartes Action de votre main pour convertir un Succès partiel en Succès. Vous pouvez le faire 1 fois pour chaque dé de valeur 3 ou 4.

Si aucun des dés ne présente un Succès (converti ou non), le Jet d'Horreur a échoué.

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR LES JETS D'HORREUR

Certaines cartes modifient le nombre de dés à lancer.

- Certaines cartes vous permettent de relancer certains ou l'intégralité de vos dés (comme *De justesse*).
- Vous devez toujours lancer au moins 1 dé.
- Si vous devez lancer plus de 6 dés, notez les résultats précédents et relancez le nombre nécessaire de dés, puis comptabilisez tous ces dés à la fois.

RÉSOUDRE LES EFFETS DES CARTES ACTION

Les cartes Action ont 3 résultats potentiels : 2 Succès ou +, 1 Succès ou Échec. Lorsque vous avez fini de modifier les résultats de vos dés (au travers de Capacités, de cartes et/ou d'Objets), résolvez les effets de la carte de gauche à droite, en fonction des résultats du Jet d'Horreur. Ces effets peuvent être positifs ou négatifs. La plupart des effets des cartes Action sont indiqués par les icônes ci-dessous. Ces icônes et leurs effets seront expliqués plus amplement dans ce livret.

*Récupérez **1** Santé*

*Perdez **1** Santé (inévitable)*

*Augmentez le Niveau d'Horreur de **1***

*Diminuez le Niveau d'Horreur de **1***

***1** Dégât*

*Recevez **1** Temps*

*Perdez **1** Temps*

*Lancez **1** dé supplémentaire*

Fin immédiate de la phase Action

REMARQUE ! Consultez la section *Signification des Icônes* au dos de ce livret pour une liste complète des symboles et icônes apparaissant sur les cartes Action !

La Santé de Reiko est très basse, elle décide donc de jouer la carte Action *Halte*. Le Niveau d'Horreur est actuellement à 3, elle lance donc 2 dés pour son Jet d' Horreur.

Elle obtient 1 Succès (5) et 1 Succès partiel (4) ! Elle peut valider ce Succès unique et récupérer 1 de Santé pour un coût de 1 en Temps. Cependant, il lui faut vraiment se soigner.
Elle désigne donc 2 cartes Action dont elle peut se passer et les défausse face cachée afin de transformer son Succès partiel en Succès. En conséquence, elle reçoit la récompense pour un double Succès : 2 marqueurs Santé.

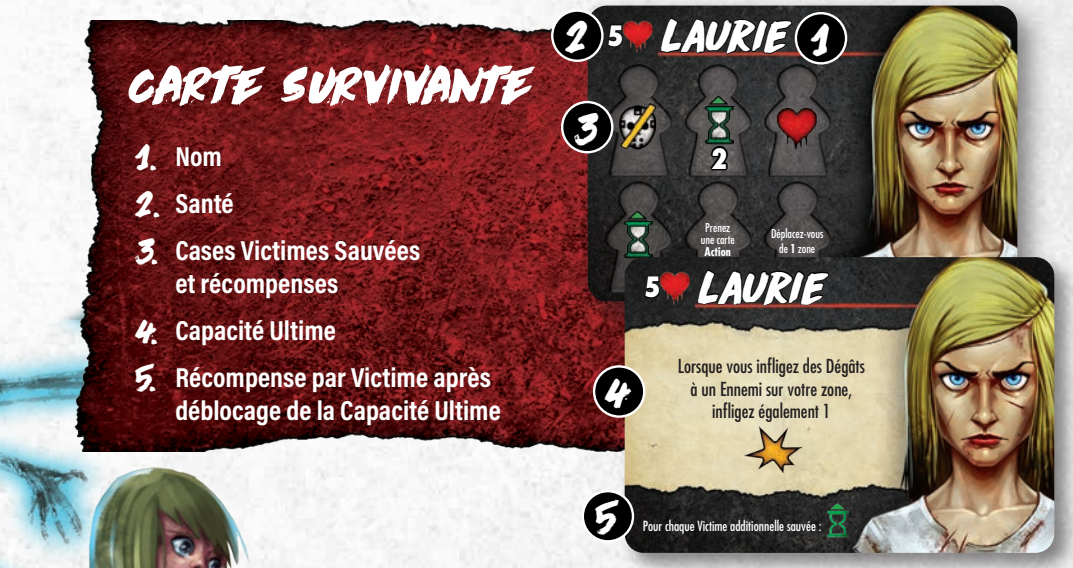
DÉPLACEMENT

Si le résultat d'une Action vous indique un nombre de déplacements, ceux-ci représentent le nombre maximal de déplacements que vous pouvez effectuer, il n'y a pas de minimum. Vous devez effectuer chaque déplacement sur une zone adjacente. Ces zones sont généralement indiquées par un chemin ou une porte et sont connectées par une ligne. Tout déplacement non utilisé est perdu. Vous pouvez vous déplacer sur ou depuis la zone où se situe le Tueur sans restriction ni pénalité.

Lorsque vous quittez une zone contenant une ou plusieurs Victimes, vous pouvez emmener **jusqu'à 2 Victimes** avec vous. Elles sont effrayées et vous suivront de plein gré. Cependant, les Victimes ne vous suivront PAS sur la zone où se situe le Tueur, vous ne pouvez donc pas les emmener dessus pour aller ensuite sur la zone suivante. Évidemment, si des Victimes sont déjà sur la zone où se situe le Tueur et que vous décidez de quitter cette zone, elles seront enchantées de vous suivre.

SAUVETAGE DES VICTIMES

À tout moment de la phase Action, si vous vous trouvez sur une zone possédant l'icône verte Sortie, même au cours d'un déplacement, vous POUVEZ sauver toute Victime qui se trouve sur cette zone (que vous l'y ayez emmenée ou

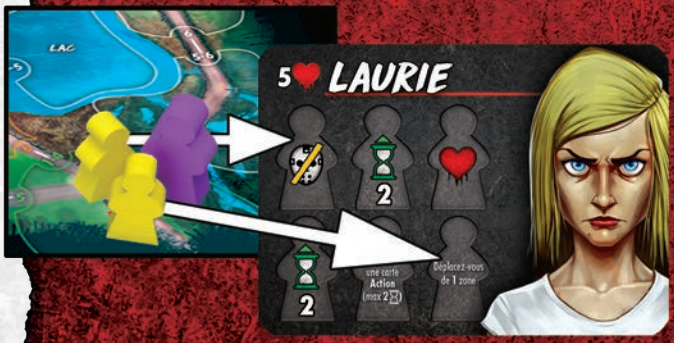


qu'elle s'y trouve déjà). Si vous décidez de sauver les Victimes (ce qui arrivera généralement), placez-les sur une case Victimes Sauvées vide de la carte Survivante. Obtenez les récompenses des icônes ou textes inscrits sur les cases que vous recouvrez. Si une carte Action est mentionnée, prenez-la du Tableau et placez-la dans votre main. Vous pouvez choisir l'ordre et le moment d'obtention de ces récompenses et leur application. Cependant, tous les effets doivent avoir été résolus avant de jouer une nouvelle carte Action.

Une fois que toutes les cases Victimes Sauvées sont recouvertes de Victimes, retirez-les et retournez la carte Survivante. Félicitation ! Vous venez de débloquer la Capacité Ultime de la Survivante et vous pouvez maintenant utiliser son effet immédiat ou permanent ! Toute Victime supplémentaire sauvée vous confèrera la récompense indiquée sous la Capacité Ultime.

REMARQUE ! Les Victimes sont naturellement désorientées/courageuses/stupides, ou un mélange de tout ça. En conséquence, elles ne peuvent être sauvées que par la Survivante. Les Victimes se situant sur une zone Sortie ne peuvent pas se sauver toutes seules !

Laurie joue *Sprint* et lance 2 dés pour son Jet d'Horreur, puisque le Niveau d'Horreur est à 3. Elle obtient 1 Succès : elle se déplace de 2 zones et perd 1 Temps. Elle décide de se déplacer en direction d'une Sortie, en passant d'abord par une zone contenant une Victime. La Victime est enchantée de la suivre sur la zone Sortie.



Laurie est maintenant sur une zone Sortie avec 2 Victimes et décide de les sauver. Elles s'échappent avec soulagement et Laurie les place sur sa carte Survivante, choisissant de réduire le Niveau d'Horreur de 1 et de se déplacer de 1 zone supplémentaire.

Elle décide de se déplacer vers le *Ponton*, espérant y trouver un Objet utile.

RECHERCHE D'OBJETS

Sur le plateau Lieu, vous trouverez des zones de Recherche . Elles sont entourées en orange et possèdent un paquet de cartes Objet dédiées sur le haut du plateau. Pour en fouiller une, vous devez jouer une carte Action Recherche de votre main. Selon vos résultats aux dés, vous pourrez piocher 1 ou plusieurs cartes du paquet de la zone, en conserver généralement une et remettre les autres, face visible au-dessus ou face cachée au-dessous.

Durant la partie, il est possible que la 1re carte d'un paquet soit face cachée. C'est par exemple le cas si vous avez dû piocher seulement la 1re carte d'un paquet OU si vous décidez de remettre les cartes non choisies face cachée, au bas du paquet. La prochaine carte NE DOIT alors pas être révélée.
Dans le rare cas où un paquet de cartes Objet est vidé, aucun autre Objet ne pourra être trouvé dans cette zone.

Laurie est sur le *Ponton* et souhaiterait fouiller la zone. Elle joue une carte Action *Recherche* et effectue un jet d'Horreur, obtenant 2 Succès !

Selon la carte Recherche, ce double Succès lui permet de prendre les 2 premières cartes du paquet *Ponton* et d'en choisir 1 (en payant 1 Temps). La carte supérieure est déjà visible : il s'agit du *Vieux Revolver*. Elle le prend et révèle la carte suivante : *Boisson énergétique*.

**Puisqu'elle n'a pas encore d'Arme, elle choisit de garder le *Vieux Revolver*. Elle ne pense pas que la *Boisson énergétique* puisse lui servir à grand-chose à l'avenir, elle la place donc face cachée sous le paquet *Ponton*. La carte supérieure de la pile reste face cachée.
Lors d'un prochain tour, Laurie espère bien refaire une Action Recherche et trouver quelque chose de plus utile qu'une *Boisson énergétique*.**

REPOS/SOIN

Certaines cartes vous permettent de vous soigner et de récupérer de la Santé. Récupérez 1 marqueur Santé par icône jusqu'à votre maximum. Vous ne pouvez jamais dépasser votre Santé de départ. Ainsi, Laurie démarre avec une Santé de 5, elle ne pourra donc jamais avoir plus de 5 de Santé.

ATTAQUE

Pour effectuer une attaque, vous devez vous trouver sur la même zone que le Tueur, à moins de posséder un Objet ou une Capacité vous permettant d'attaquer à distance. Pour effectuer une attaque, jouez une carte Action vous permettant d'infliger des Dégâts (comme *Attaque faible* ou *Attaque puissante)*, faites un Jet d'Horreur, puis appliquez les résultats des dés. Infligez 1 Dégât au Tueur pour chaque icône .

Si une Arme/Objet/Capacité vous permet de modifier vos Dégâts et que le résultat de la carte Action inflige au moins 1 Dégât, modifiez les Dégâts infligés (voir section *Objets* page 25).

Lorsque vous touchez le Tueur, retirez un nombre de marqueurs Santé équivalent au nombre de Dégâts infligés. Si vous devez encore infliger des Dégâts et qu'il ne lui reste plus que le jeton Dernier PV noir, révélez celui-ci pour voir si le Tueur est bien mort ou pas (voir section *Jetons Dernier PV* page 28).

Asami décide de se déplacer sur la zone du Tueur et de l'attaquer ! Elle joue *Attaque puissante* et lance 2 dés (le Niveau d'Horreur étant à 5). Elle obtient 1 Succès et 1 Succès partiel. Elle n'a malheureusement pas de carte Action supplémentaire pour convertir son Succès partiel en Succès, mais elle est équipée d'une *Hache* qui inflige 2 Dégâts supplémentaires. Elle en inflige donc 3 au Tueur (et retire 3 marqueurs Santé de son plateau) et diminue le Niveau d'Horreur de 1, mais la phase Action s'achève immédiatement.

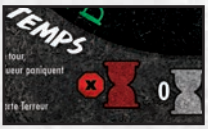
GAIN/PERTE DE TEMPS

En plus d'autres effets, certaines Actions réduisent votre Temps, tandis que d'autres l'augmentent. Assurez-vous de toujours déplacer le marqueur Temps selon ces changements. Par exemple :

2 Cette icône signifie que vous obtenez 2 Temps, vous devez donc MONTER votre marqueur Temps de 2 cases sur la piste Temps.

Cette icône signifie que vous perdez 1 Temps, vous devez donc DESCENDRE votre marqueur Temps de 1 case sur la piste Temps.

Si votre marqueur Temps doit descendre sous 0, sur la case rouge de la piste Temps, la phase Action prend immédiatement fin après résolution de l'Action en cours. Dans ce cas, une fois que votre marqueur Temps est descendu sous zéro, vous n'avez aucun moyen d'obtenir à nouveau du Temps pour le remettre en positif.



NOTE DE L'AUTEUR ! Nous savons que le temps n'est pas une valeur que l'on peut regagner. Dans ce cadre, « augmenter » son temps représente l'idée que vous l'utilisez de manière plus efficace, en planifiant vos actions ou en les accomplissant plus rapidement.

DÉFAUSSER DES CARTES ACTION POUR OBTENIR DU TEMPS

À tout moment avant la fin de la phase Action, vous pouvez défausser autant de cartes Action que vous le souhaitez en échange de +1 Temps chacune. Obtenir du Temps de cette manière peut vous permettre d'allonger votre phase Action ou d'avoir plus de Temps pour la phase Organisation (qui sera expliquée dans les pages suivantes).

ESSENTIEL !
Ne sous-estimez pas l'importance de cette tactique !

NIVEAU D'HORREUR

Lorsque l'une de ces icônes apparaît, ajustez le Niveau d'Horreur en déplaçant le marqueur Horreur sur la piste.

Augmentez le Niveau d'Horreur de 1

Diminuez le Niveau d'Horreur de 1

Si le Niveau d'Horreur est à l'une des deux extrémités de la piste et doit encore avancer dans cette direction, laissez le marqueur en place et prenez la pénalité ou le bonus indiqué.

Vous obtenez 1 Temps en bonus si vous descendez le Niveau d'Horreur au plus bas.

La Soif de sang du Tueur est augmentée si vous montez le Niveau d'Horreur au plus haut (voir section *Soif de sang* page 29).

Ces icônes sont inscrites des deux côtés de la piste Horreur afin que vous ne les oubliiez pas.

FIN DE LA PHASE ACTION

Vous pouvez jouer des cartes Action tant que vous le souhaitez, jusqu'à l'une des situations suivantes :

- Vous décidez d'arrêter.
- Vous n'avez plus de cartes à jouer.
- Une carte Action se solde par cette icône : .
- Le marqueur Temps descend SOUS zéro (à zéro, vous pouvez toujours jouer).

N'ayez pas peur de finir votre phase Action avec quelques cartes en main. Celles-ci pourront parfois mieux vous servir lors d'un prochain tour.

PHASE ORGANISATION

Lorsque la phase Action se termine (que vous l'ayez décidé ou non), la phase Organisation démarre. Au cours de cette phase, vous pourrez utiliser votre Temps restant pour obtenir des cartes du Tableau dans l'ordre suivant :

1. Dépensez du Temps pour acquérir des cartes Action du Tableau. Si le coût d'une carte est supérieur à zéro, descendez le marqueur Temps d'un nombre équivalent de cases sur la piste Temps. Le coût de chaque carte Action est visible dans le coin inférieur droit de la carte.

   Vous ne pouvez pas :

   - Acquérir de carte jouée ou défaussée depuis la dernière phase Organisation (ou à la phase précédente lors du 1er tour).
   - Acquérir de carte dont le coût ferait passer votre marqueur Temps sous la case zéro de la piste Temps.
   - Acquérir de carte si vous possédez déjà plus de 10 cartes en main.

2. Lorsque vous avez fini d'acquérir des cartes Action, replacez le marqueur Temps sur la case 6 (tout Temps non dépensé est perdu !)

3. Enfin, replacez toutes les cartes Action jouées ou défaussées depuis la dernière phase Organisation (ou à la phase précédente lors du 1er tour) sur le Tableau, selon leur type. Ceci inclut toutes les cartes Action Gratuite, qui peuvent toutes être placées sur la même pile.

ESSENTIEL ! Toutes les cartes Action jouées/défaussées DOIVENT être mises de côté sur une pile centrale JUSQU'À LA FIN DE LA PROCHAINE PHASE ORGANISATION. Les cartes seront la plupart du temps jouées au cours de la phase Action, mais parfois aussi durant d'autres phases. Dans tous les cas, ces cartes Action seront replacées sur leurs piles respectives du Tableau À LA FIN DE LA PROCHAINE PHASE ORGANISATION. Si vous ne les séparez pas, vous risqueriez de les « réacquérir » accidentellement au cours de la phase Organisation. Vous ne pouvez jamais acquérir une carte qui vient d'être jouée, pas même une carte Action Gratuite.

1. **Après la phase Action, il reste 4 Temps à Selena. Elle considère l'idée d'acquérir *Attaque puissante*, mais préfère prendre 1 *Recherche* et 1 *Sprint*, coûtant chacune 2 Temps. Elle descend donc le marqueur Temps jusqu'à zéro pour représenter ces achats.**

2. **Deux cartes Action Gratuite sont disponibles – *Marche* et *Concentration* – et elle décide de les prendre en main, même s'il ne lui reste plus de Temps à dépenser (les cartes Action Gratuite sont toujours disponibles).**

3. **Puis, Selena remet son marqueur Temps à 6 et reprend toutes les cartes Action qu'elle à jouées depuis la fin de sa précédente phase Organisation et les place sur leurs piles respectives du Tableau. Ensuite, la phase Tueur démarre.**

CARTES ACTION GRATUITE

Tout en respectant la limite des 10 cartes en main maximum, vous pouvez **toujours** acquérir toutes les cartes Action Gratuite du Tableau, car celles-ci ne vous font pas dépenser de Temps. Vous pouvez acquérir ces cartes même si votre marqueur Temps est à zéro ou en dessous.

PHASE TUEUR

Au cours de cette phase, le Tueur passe à l'action et différentes situations peuvent avoir lieu. Résolvez cette phase dans l'ordre suivant :

1. Résolvez les Actions du Tueur, indiquées dans le coin supérieur gauche de la carte Finale à côté de l'icône T. Si la carte Finale a été révélée, sautez l'étape 2 (voir section *Révéler la carte Finale* page 24).
2. Piochez la 1re carte Terreur et résolvez ses effets de haut en bas.

RÉSOUDRE UNE CARTE TERREUR

Les cartes Terreur peuvent avoir des effets différents : certaines influencent le Tueur, en le faisant se déplacer, attaquer ou changer de cible ; tandis que d'autres influencent la situation générale, ajoutant des Victimes, augmentant le Niveau d'Horreur, etc.

REMARQUE ! Consultez la section *Signification des Icônes* au dos de ce livret pour une liste complète des symboles et icônes apparaissant sur les cartes Terreur !

ACTIONS DU TUEUR

Les Actions du Tueur apparaissent généralement sur 2 cartes :

- Au recto et au verso de la carte Finale.
- Sur les cartes Terreur.

Une Action du Tueur implique qu'il définisse une cible, puis qu'il se déplace et/ou attaque (voir page suivante). Résolvez les Actions du Tueur l'une après l'autre, intégralement et de gauche à droite.

Une Action du Tueur sur une carte Finale

Une Action du Tueur sur une carte Terreur

DÉSIGNER UNE CIBLE

La première icône d'une Action du Tueur désigne sa cible : une Victime, la Survivante ou la personne la plus proche. Sauf mention contraire, choisissez toujours l'option **la plus proche**.

Sa cible est la Victime la plus proche

Sa cible est la Survivante

Sa cible est la plus proche, Victime ou Survivante

À proximité égale, choisissez le groupe possédant le plus de Victimes (la Survivante n'est pas une Victime). S'il y a une égalité à départager, référez-vous à la section *Règles ambiguës* page 31.

DÉPLACEMENT

Lorsqu'une icône Déplacement apparaît lors d'une Action du Tueur, celui-ci va se déplacer en direction de sa cible. Le nombre de zones qu'il franchira est indiqué par sa Capacité de Déplacement actuelle, qui varie selon la position du marqueur Soif de sang sur son plateau.

Le Tueur suivra toujours le chemin le plus court, et ne se déplacera pas s'il est déjà sur la zone de sa cible. S'il y a plusieurs icônes , le Tueur se déplace plusieurs fois, si nécessaire, afin d'atteindre sa cible. Par exemple, si sa Capacité de Déplacement est de 3, et qu'une carte Terreur est piochée et indique , le Tueur se déplace de 6 zones. Il s'arrête immédiatement lorsqu'il atteint sa cible, même s'il possède encore du Déplacement. Parfois, le Tueur passera sur une zone où se trouve une Victime ou la Survivante sans pour autant s'arrêter, car celle-ci n'est pas sa cible.

ATTAQUE

Lorsqu'une icône Attaque apparaît lors d'une Action du Tueur, celui-ci va attaquer une cible de la zone où il se trouve. Pour chaque icône , le Tueur attaque une fois. Le nombre de Dégâts qu'il inflige est indiqué par sa Capacité d'Attaque actuelle, qui varie selon la position du marqueur Soif de sang sur son plateau.

Chaque attaque porte sur une seule cible : une Victime ou la Survivante. Le Tueur attaque toujours les Victimes présentes sur une zone avant de s'attaquer à la Survivante, sauf si celle-ci est sa cible désignée.

ATTAQUE D'UNE VICTIME

Les Victimes ne possèdent que 1 de Santé chacune : elles sont donc immédiatement tuées lorsqu'elles sont touchées. Lorsqu'une Victime meurt, placez son meeple sur la case Victimes Tuées du plateau Joueur. Pour chaque Victime tuée, augmentez de 1 point la valeur de Soif de sang du Tueur. Tout Dégât restant d'une attaque est perdu. Ainsi, si la Capacité d'Attaque du Tueur est de 3 et qu'il cible une Victime, les 2 Dégâts restants sont perdus (disons qu'il s'est acharné sur un corps mort…)

Chaque icône supplémentaire déclenche une nouvelle attaque du Tueur sur sa zone, s'il reste d'autres cibles.

ATTAQUE DE LA SURVIVANTE

Si vous (la Survivante) êtes sa cible et que le Tueur se trouve sur votre zone, son attaque vous blesse immédiatement. À moins d'utiliser une carte Réaction (voir ci-dessous), vous perdrez un nombre de marqueurs Santé équivalent aux Dégâts infligés par le Tueur (selon sa Capacité d'Attaque). Si un Dégât vous est infligé et qu'il ne vous reste que votre jeton Dernier PV noir, révélez-le pour découvrir si vous êtes morte ou non (voir section *Jetons Dernier PV* page 28).

Si une autre icône est visible, traitez séparément chaque attaque. Ainsi, si le Tueur attaque deux fois avec une Capacité d'Attaque de 2, vous perdrez au total 4 marqueurs Santé.

REMARQUE ! Dans le rare cas où le Tueur ne peut pas atteindre sa cible et finit son déplacement sur une zone où se trouve un personnage qui n'est pas sa cible, il utilisera quand même son attaque.

UTILISER UNE CARTE RÉACTION POUR SE DÉFENDRE

Certaines cartes Action possèdent un fond bleu : ce sont les cartes Réaction. Elles ne peuvent être jouées qu'en réaction à une attaque. Si vous en possédez une dans votre main au moment d'une attaque, vous pouvez la jouer et effectuer un Jet d'Horreur. Selon son résultat, vous pourrez réduire voire annuler les Dégâts. En utilisant la carte *Riposte,* vous pourrez même infliger des Dégâts au Tueur !

Chaque carte Réaction ne peut vous défendre que contre une seule attaque. Cependant, vous pouvez utiliser plusieurs cartes Réaction (l'une après l'autre) contre la même attaque si vous le souhaitez. Si le Tueur effectue plusieurs attaques et que vous souhaitez vous en protéger, vous devrez donc utiliser plusieurs cartes Réaction.

Vous ne pouvez jamais utiliser de carte Réaction contre une perte de Santé liée à l'icône .

REMARQUE ! Vous ne pouvez pas utiliser de carte Réaction pour protéger une Victime d'une attaque, elles ne servent qu'à vous protéger vous.

Au début de la phase Tueur, Hans exécute une Action du Tueur qui se trouve sur la carte Finale. C'est une attaque simple, et il se trouve malheureusement sur une zone avec une Victime.

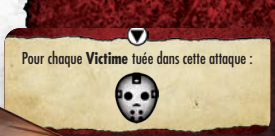
La Victime est tuée et placée sur la case Victimes Tuées du plateau Joueur. Puis, la Soif de sang de Hans est augmentée de 1, le rendant plus fort (son attaque passe de 2 à 3 Dégâts). Une icône est également atteinte dans la colonne Effet Spécial et prend donc immédiatement effet : le Niveau d'Horreur est augmenté de 1.

Lorsque la carte Terreur est piochée, ça s'annonce mal : ***Coups de masse frénétiques.*** Il y a encore des Victimes sur le plateau, la première partie de la carte est donc ignorée, et l'Action du Tueur est résolue.

La cible est la Victime la plus proche, mais il y a deux groupes de Victimes à égale distance de Hans. Il y a 2 Victimes aux *Bungalows* et 3 Victimes au *Feu de camp*, il se rend donc au plus grand groupe (entouré en rouge).

L'Action du Tueur est composée de 2 icônes Déplacement, et la Capacité de Déplacement actuelle de Hans est de 1, il se déplace donc de 2 zones (1 par icône). Même s'il passe d'abord par la zone de la Survivante, il ignore celle-ci, car il est totalement focalisé sur ses cibles.

L'Action du Tueur possède 2 icônes Attaque, et la Capacité d'Attaque actuelle de Hans est de 3, plus qu'assez pour tuer une Victime (qui n'a que 1 de Santé). Hans tue 2 Victimes, une par attaque. La troisième Victime échappe à sa furie (pour l'instant). Les Victimes tuées sont placées sur la case Victimes Tuées du plateau Joueur et la Soif de sang de Hans est augmentée de 2, révélant une carte Pouvoir Maléfique (impeccable !).



Enfin, l'effet inférieur de la carte Terreur est résolu. Puisqu'il y a eu 2 Victimes durant cette attaque, le Niveau d'Horreur est augmenté de 2. Ceci conclut la phase Tueur. Les choses semblent mal tourner pour la Survivante !

PHASE PANIQUE

PANIQUE

Après la phase Tueur, vous devez déterminer si des Victimes vont paniquer (la Survivante **ne panique pas** durant la phase Panique). Une Victime panique dans le cas suivant :

* Au moins une Victime a été tuée à ce tour (qu'importe le lieu ou la manière)

ET

* La Victime se trouve sur la même zone que le Tueur.

Pour résoudre la panique d'une Victime, lancez un dé et référez-vous aux numéros indiqués sur la zone du plateau où elle se trouve. Déplacez la Victime d'une zone dans la direction indiquée ou laissez-la sur sa zone si le chiffre indiqué par le dé n'apparaît pas. Répétez ce processus pour chaque Victime qui panique. Si plusieurs Victimes paniquent, vous pouvez décider de l'ordre des déplacements.

Aussi terrible que cela puisse paraître, bien que les Victimes ne vous suivront pas sur la zone où se trouve le Tueur (comme indiqué précédemment), elles pourraient paniquer et se retrouver parfois sur sa zone.

REMARQUE ! Durant la partie, certaines cartes Terreur, Événement ou d'autres effets de jeu peuvent faire paniquer les Victimes ou même la Survivante (généralement au cours de la phase Tueur). Ces cas-la seront résolus selon les règles ci-dessus.

À la fin de la phase Tueur, Hans a tué 2 Victimes et termine son tour sur le *Feu de camp* avec 3 autres Victimes ainsi que la Survivante.

Puisque des Victimes sont mortes ce tour-ci, nous devons vérifier si quelqu'un panique. Les 3 Victimes du *Feu de camp* (entourées en rouge) vont paniquer puisqu'elles sont sur la même zone que le Tueur. La Survivante et la Victime présente sur la zone à l'est du *Feu de camp* ne paniquent pas.

Trois dés sont lancés pour déterminer la ou les Victimes qui vont paniquer. Selon les nombres inscrits sur les chemins quittant le *Feu de camp*, les résultats de 2 à 5 partent vers l'est, et les 6 partent vers le nord. Une Victime fuit vers l'est (le dé 3) tandis qu'une autre détale vers le nord (le dé 6). La troisième Victime (le dé 1) reste sur la même zone, car aucun résultat « 1 » ne permet de sortir du *Feu de camp*.

PHASE MAINTENANCE

Il y a souvent peu à faire durant la phase Maintenance, mais assurez-vous de vérifier tous les effets des cartes Événement ou autres règles spéciales qui pourraient s'y référer.

Procédez dans l'ordre suivant :

1. **Révéler la carte Finale.** S'il ne reste aucune carte Terreur dans la pile Terreur, révélez la carte Finale.
2. Exécutez toute action indiquée par une carte (Événement, Objet ou autre) ou par une règle spéciale.
3. Si vous le souhaitez, vous pouvez désormais réorganiser les Objets présents dans vos Mains et dans votre Sac à dos. À part lorsque vous obtenez une nouvelle carte Objet (voir section *Objets* page suivante), la phase Maintenance est le seul moment où vous pourrez réarranger votre Inventaire.

Vous êtes désormais prêt à jouer un nouveau tour.

RÉVÉLER LA CARTE FINALE

Lorsque la pile Terreur est vide, la carte Finale doit être révélée au cours de la phase Maintenance. Retournez la carte face visible et replacez-la au même endroit. Certaines cartes Finale auront des effets immédiats, tandis que d'autres auront des effets permanents, qui seront appliqués tels que la carte l'indique. Dans le rare cas où la carte Pouvoir Maléfique serait toujours face cachée au moment où la carte Finale est révélée, retournez-la également.

L'Action Finale du Tueur indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte remplacera l'Action du Tueur initiale qui était indiquée de l'autre côté de la carte. Elle sera désormais l'Action qui sera exécutée lors de la Phase Tueur, et ce jusqu'à la fin de la partie.

La carte Finale étant révélée lorsque la pile Terreur est vide, vous ne piocherez désormais plus de carte Terreur au cours de la phase Tueur.

CARTES FINALE

1. Titre de la carte
2. Action Initiale du Tueur
3. Action Finale du Tueur
4. Effets immédiats ou permanents

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque vous (défaite) ou le Tueur (victoire) mourrez. Dans le rare cas où les deux meurent en même temps, vous êtes néanmoins victorieux, car vous êtes parvenu à votre objectif, même au prix du sacrifice ultime.

RÈGLES ADDITIONNELLES

OBJETS

Les Objets peuvent être trouvés lorsque vous fouillez une zone de Recherche . Vous devez tenir la plupart des Objets dans vos Mains pour les utiliser. Ces cartes Objet indiqueront une ou deux Mains. De plus petits Objets pourront être utilisés depuis votre Sac à dos. Leurs cartes n'indiquent alors pas de Mains. Lorsque vous recevez un Objet à la suite d'une Recherche fructueuse, placez celui-ci sur votre plateau Joueur, au choix dans votre Sac à dos ou dans vos Mains. À chaque Objet reçu, vous pouvez réarranger votre Inventaire librement. Sinon, vous ne pourrez le faire qu'à la phase Maintenance suivante.

CARTES OBJET

1. Titre de la carte
2. Descriptif
3. Portée
4. Modificateur de Dégâts
5. Mains requises
6. Nombre d'utilisations
7. Règle et effet spéciaux
8. Icône Lieu/Tueur
9. Jeton correspondant

OBJETS EN MAIN

Vous possédez 2 Mains, et chacune d'entre elles peut tenir un Objet. Si un Objet nécessite 2 Mains pour être tenu, vous ne pouvez tenir QUE CET OBJET. Votre Sac à dos peut contenir un nombre illimité d'Objets, même ceux indiquant une icône Main. Vous ne pouvez pas utiliser les Objets indiquant une ou deux Mains rangés dans votre Sac à dos, vous devez d'abord les placer dans vos Mains.

Adelaide tient 2 Objets dans ses Mains : la *Trousse de secours* dans l'une et la *Bombe au poivre* dans l'autre. Ces 2 Objets indiquent une icône Main, ils peuvent donc être utilisés tant qu'ils sont tenus en Main.

Son Sac à dos contient 3 cartes. Les cartes *Pilules* et *Dés* n'indiquent pas d'icône Main et peuvent donc être utilisées à tout moment. La *Hache* indique 2 icônes Main et doit donc être tenue à 2 Mains pour être utilisée. Dans le Sac à dos, elle ne sert à rien.

OBJETS À USAGE UNIQUE OU LIMITÉ

Certains Objets ont un nombre limité d'utilisations. Si aucune indication n'est présente sur la carte et si le texte le permet, vous pouvez utiliser un Objet autant de fois que désiré. Si un Objet est à usage unique, son texte vous indiquera de le défausser après usage.
D'autres Objets ont un nombre limité d'usages, indiqués par des cercles blancs sur leur carte. Lorsque vous obtenez la carte, placez-y les marqueurs Usage afin de visualiser le nombre d'utilisations restantes.
À chaque utilisation, retirez 1 des marqueurs. Lorsque le dernier marqueur est retiré, défaussez la carte.

Marqueurs Usage

ARMES

La plupart des Objets à tenir en Main sont des Armes. La partie gauche de la carte indique la Portée et le Modificateur de Dégâts. Lorsque vous possédez une Arme différente dans chaque Main, vous devez en choisir UNE pour effectuer une attaque.

- **Portée** – le chiffre indique le nombre de zones de distance qui DOIVENT vous séparer du Tueur pour l'utiliser. Les Armes dotées d'une Portée « 0 » ne peuvent être utilisées que sur la même zone que le Tueur. Les Armes dotées d'une Portée « 1 » ou plus ne peuvent être utilisées qu'à la distance indiquée du Tueur.
- **Modificateur de Dégâts** – sauf indication contraire, les Armes modifient les attaques des cartes Action. Lorsque vous résolvez une carte Action et que vous infligez 1 Dégât ou plus, vous pouvez ajouter le Modificateur de Dégâts pour infliger davantage de Dégâts.

Voir page 15 pour un exemple d'utilisation d'un Modificateur de Dégâts.

Selena possède 1 *Vieux Revolver* dans une main et 1 *Couteau* dans l'autre. Elle se trouve dans la même zone que le Tueur et veut l'attaquer.

Le *Vieux Revolver* a une portée de 1, Selena doit donc se trouver exactement à 1 zone de distance du Tueur, ce qui n'est pas le cas. Elle ne peut donc pas l'utiliser. De plus, l'effet du *Vieux Revolver* permettant de modifier la carte Action *Attaque Faible* ne peut être utilisé, puisque la carte est déjà dans la pile de défausse : il ne sert donc à rien.

Le *Couteau* quant à lui possède une portée de 0 et aucune restriction n'empêche Selena de s'en servir. Elle peut donc l'utiliser pour infliger 1 Dégât supplémentaire par attaque. Elle joue *Attaque Puissante* et se prépare à lancer ses Jets d'Horreur.

JETONS DERNIER PV

Sur les 9 jetons Dernier PV noirs, 3 d'entre eux affichent une icône Santé au verso (1, 2 ou 3 Santé), les autres sont vierges. La Survivante et le Tueur commencent tous deux la partie avec un jeton Dernier PV noir. Lorsqu'ils subissent des Dégâts, un nombre équivalent de marqueurs Santé est ôté de leurs plateaux. Lorsqu'il n'y a plus assez de marqueurs Santé présents sur le plateau, le jeton Dernier PV noir est révélé.

S'il est vierge, le personnage meurt et la partie s'achève. Si au contraire une icône Santé apparaît, le personnage revient à la vie, dans le plus pur style du film d'horreur ! Remplacez alors le jeton Dernier PV noir par un jeton Dernier PV blanc, et rajoutez le nombre de marqueurs Santé indiqué sur l'icône du jeton noir moins 1 (le jeton blanc compte déjà comme 1 marqueur Santé). Puis, remettez le jeton noir dans la boîte.

Lorsqu'un personnage revient à la vie, la phase en cours s'achève IMMÉDIATEMENT et la partie continue à la phase suivante. Lorsque tous ses marqueurs Santé seront à nouveau ôtés et que le jeton Dernier PV blanc l'aura également été, il n'y aura plus de retour à la vie possible pour ce personnage et la partie s'achèvera.

REMARQUE ! Si la Survivante ou le Tueur reviennent à la vie, N'APPLIQUEZ PAS les Dégâts restants. Disons que le Tueur inflige 5 Dégâts à la Survivante, mais celle-ci n'a plus que 2 de Santé. Elle défausse alors son dernier marqueur Santé et retourne son jeton Dernier PV noir. Si une icône Santé se trouve au verso, la Survivante revient à la vie avec le nombre de Santé indiqué ! Les 3 Dégâts « supplémentaires » du Tueur ne seront pas infligés et seront perdus.

Barbara inflige 3 Dégâts à Hans. Il ne lui reste que 2 de Santé (1 marqueur Santé et son jeton Dernier PV noir), c'est donc un coup mortel ! Elle retire le marqueur Santé et retourne le jeton Dernier PV.

Mince alors, 3 icônes Santé sont indiquées à l'arrière du jeton ! Hans n'est pas tout à fait mort et parvient à revenir à la vie. Elle place un jeton Dernier PV blanc et 2 marqueurs Santé, pour un total de Santé de 3. Puis, elle retire le jeton Dernier PV noir et sa phase Action s'achève immédiatement.

MONTÉE D'ADRÉNALINE

Si l'un des personnages (Survivante ou Tueur) ne possède plus que son jeton Dernier PV (blanc ou noir), vous pouvez utiliser 1 dé supplémentaire pour vos Jets d'Horreur (2 dés si les deux ne possèdent plus que leurs jetons Dernier PV !). Ceci est représenté par l'icône au recto des jetons Dernier PV. Ce bénéfice est perdu si au moins 1 marqueur Santé est regagné et que le jeton Dernier PV n'est plus seul.

SOIF DE SANG

Au cours de la partie, le Tueur deviendra de plus en plus fort et toujours plus de Victimes périront. La piste Soif de sang du plateau Tueur représente cette évolution. Pour chaque Victime tuée et pour chaque icône rencontrée, augmentez de 1 la Soif de sang du Tueur. Appliquez tous les effets spéciaux indiqués dans la ligne nouvellement atteinte et appliquez les éventuels changements des Capacités d'Attaque et de Déplacement du Tueur. Si le marqueur Soif de sang atteint la dernière ligne de la piste, chaque nouvelle augmentation déclenchera l'effet Final.

REMARQUE ! Parfois, une réaction en chaîne se produira et la Soif de sang augmentera plusieurs fois tandis que d'autres effets seront en attente. Dans ce cas, chaque effet de la piste Soif de sang doit être résolu, l'un après l'autre. Ce n'est qu'après les avoir tous résolus que vous pouvez passer aux autres effets de jeu.

POUVOIRS MALÉFIQUES NORMAUX, LÉGENDAIRES ET MINEURS

Les cartes Pouvoir Maléfique représentent des Capacités uniques que le Tueur pourra utiliser une fois celles-ci révélées. Une des cases de la piste Soif de sang du plateau Tueur indique lorsque la carte Pouvoir Maléfique doit être révélée. Elle doit l'être immédiatement lorsque le marqueur Soif de sang atteint cette case.

En plus des cartes Pouvoir Maléfique normales, la plupart des Tueurs possèdent également une carte Pouvoir Maléfique légendaire, reconnaissable à son cadre ensanglanté. Ces cartes ajoutent des Capacités particulièrement viles aux Tueurs et ne devront être intégrées à une partie qu'en tenant compte de cette difficulté additionnelle.

Certaines cartes Terreur sont des Pouvoirs Maléfiques Mineurs qui donneront temporairement de nouvelles Capacités au Tueur. Lorsque vous en piochez une, placez-la sur le plateau Tueur. En plus de lui donner une nouvelle Capacité, les cartes Pouvoir Maléfique Mineur augmentent la Santé du Tueur. Placez le nombre équivalent de marqueurs Santé sur les emplacements de la carte.

Par la suite, lorsque la Survivante blessera le Tueur, ces marqueurs Santé seront retirés les premiers, avant les marqueurs Santé du plateau Tueur. Une fois qu'une carte Pouvoir Maléfique Mineur a perdu tous ses marqueurs Santé, celle-ci est défaussée et le Tueur perd sa Capacité.

Carte Pouvoir Maléfique

Carte Pouvoir Maléfique Légendaire

Carte Pouvoir Maléfique Mineur

TUILES VICTIMES ET LEURS JETONS

Vous trouverez 3 tuiles Victimes ainsi que des jetons correspondants dans la boîte du jeu. Pour éviter que le nombre de Victimes ne « déborde » d'une zone donnée, utilisez une tuile Victimes. Placez le jeton correspondant sur la zone choisie du plateau, et déplacez toutes les Victimes de cette zone sur la tuile Victimes. Les Victimes sont toujours considérées comme étant sur cette zone, vous ne les déplacez que pour désengorger visuellement le plateau Lieu. Cependant, le Tueur et la Survivante doivent toujours rester sur le plateau Lieu, ils ne sont jamais placés sur une tuile Victimes.

ÉVÉNEMENTS

Vous révélez une carte Événement au début de la partie, et pourrez en révéler d'autres en cours de jeu. Lorsque vous voyez apparaître l'icône

, révélez la prochaine carte Événement et appliquez-en les effets. Certaines cartes possèdent des effets permanents tandis que d'autres possèdent des effets immédiats, auquel cas la carte est défaussée après usage. Piocher une nouvelle carte Événement n'annule NI ne remplace les effets des précédentes. Il est possible que plusieurs Événements permanents soient actifs en même temps.

Parfois, l'effet d'un Événement ne peut pas être appliqué, car il n'y a pas de Victime présente sur le plateau, ou pour une situation similaire. Dans pareil cas, ignorez l'Événement et NE PIOCHEZ PAS de nouvelle carte.

CARTES ÉVÉNEMENTS

1. **Titre de la carte**
2. **Descriptif**
3. **Meeple Victime Spéciale ou jeton correspondant**
4. **Règle et effets spéciaux**
5. **Temps d'utilisation**

VICTIMES SPÉCIALES

Certaines cartes (généralement des cartes Événement) nécessiteront l'ajout ou le remplacement de Victimes sur le plateau par une Victime Spéciale. Ce sont ces trois meeples blanc, orange et bleu. Dans ce cas, suivez le texte inscrit sur la carte.

Sauf mention contraire sur la carte, les Victimes Spéciales répondent à toutes les règles concernant les Victimes : elles vous suivront en respectant la limite de 2 Victimes maximum ; vous pouvez les placer sur les cases Victimes Sauvées et recevoir la récompense ; elles sont placées sur la case Victimes Tuées à leur mort et augmentent alors la Soif de sang.

JETONS

Certaines cartes Objet, Événement ou Terreur nécessiteront l'usage d'un ou plusieurs jetons. Le jeton associé sera toujours indiqué dans la partie supérieure droite de la carte. Suivez les instructions de la carte et placez le jeton correspondant sur le plateau à l'endroit indiqué. Dans ce jeu, les jetons servent régulièrement de rappel visuel pour certains effets.

DÉFAUSSER/PIOCHER/JOUER/RETIRER

De nombreux effets vous demandent d'exécuter l'une de ces actions avec une carte. Même si leur définition paraît évidente, vous en trouverez un rappel ci-dessous :

- **Défausser** – placez les cartes indiquées sur la pile de défausse appropriée. Les cartes Action défaussées (volontairement pour déclencher un effet ou involontairement en raison de la limite de cartes ou autre) retournent toujours sur le Tableau à la fin de la phase Organisation. Nous vous conseillons (libre à vous) de défausser face cachée les cartes déclenchant un effet, afin de vous rappeler de la raison de leur défausse. Si une carte indique qu'elle doit être défaussée, tout effet situé SOUS cette indication est ignoré et **ne sera pas** résolu. Si une carte de la pile Action est défaussée, aucun de ses effets n'est résolu.
- **Piocher (ou prendre)** – piochez la 1re carte de la pile indiquée. Les cartes Action sont placées dans votre main et les cartes Objet sont placées dans votre Inventaire sur les cases Main ou Sac à dos. Tous les autres types de cartes sont immédiatement résolus lorsque vous les piochez.
- **Jouer** – jouez une carte Action pour ses effets, ce qui induit généralement un Jet d'Horreur. Un Objet ou une Capacité est *utilisé*, ce qui n'est pas considéré comme *jouer* une carte.
- **Retirer** – si un élément est « retiré de la partie », il doit être remis dans la boîte et ne peut pas revenir en jeu. Si un élément est « retiré du jeu », vous devez le retirer du plateau, mais celui-ci peut toujours revenir en jeu si un effet le déclenche.

RÈGLES AMBIGUËS

Avec ses multiples interactions et combinaisons de cartes, *Final Girl* possède une quantité quasi infinie de possibilités. En conséquence, il peut arriver de temps en temps qu'un élément ne soit pas couvert par ces règles ou qu'une interaction entre deux cartes ne colle pas parfaitement, bref un petit dysfonctionnement qui rend incertaine la lecture de la situation. Dans pareil cas, suivez l'une des trois règles suivantes :

- **La règle du Mal absolu** – résolvez le problème de la pire manière possible pour vous.
- **La règle du Réalisme abject** – résolvez le problème de la manière la plus réaliste par rapport au thème de la partie.
- **La règle de l'Hilarité maximale –** résolvez le problème de la manière la plus drôle possible.

Nous vous recommandons de choisir UNE de ces trois règles avant la partie et de l'appliquer à toutes les ambiguïtés qui se produisent.

ENNEMIS, TUEURS ET SBIRES

La plupart des parties vous confronteront à 1 seul Tueur. Cependant, certains Tueurs seront accompagnés de Sbires. Parfois, il n'y aura d'ailleurs que des Sbires et pas de Tueur. Il est donc important que vous ayez en têtes les règles suivantes pour la résolution des effets :

- **Ennemi(s)** – Les règles et cartes qui font référence aux *Ennemis* **s'appliquent au Tueur ET aux Sbires.**
- **Tueur –** Les règles et cartes qui font référence au *Tueur* **ne s'appliquent pas aux Sbires.**
- **Sbires** – Les règles et cartes qui font référence aux *Sbires* **ne s'appliquent pas au Tueur.**

SBIRES

Des Sbires seront présents dans certains Longs-métrages. Ceux-ci sont des monstres de rang inférieur (mais toujours terrifiants) qui essaient également de vous tuer. Selon le scénario, ils accompagneront un Tueur principal ou viendront seuls. Ainsi, dans *Massacre à la fête foraine,* vous trouverez un Tueur (Geppetto) ainsi que des Sbires (les Marionnettes). À l'inverse, l'extension Court-métrage *La Mort venue du Ciel* ne proposera que des Sbires (Oiseaux) et pas de Tueur.

Les Sbires viennent avec leur(s) propre(s) carte(s) vous indiquant leurs caractéristiques spécifiques.

Les Sbires peuvent apparaître au début ou durant la partie. Ces règles seront spécifiées pour chacun d'entre eux. Le nombre de Sbires pouvant être présents en même temps sur le plateau est limité au nombre de jetons Sbire inclus. Si le jeu vous demande d'invoquer ou de rajouter un Sbire et qu'aucun jeton n'est disponible, ignorez cet effet.

ATTAQUER UN SBIRE

Lorsque vous attaquez un Sbire, suivez les mêmes règles que lorsque vous attaquez le Tueur, en appliquant les modifications suivantes :

- Si le tueur se trouve sur la même zone que 1 ou plusieurs Sbires vous devez d'abord décider si vous attaquez le Tueur ou le(s) Sbire(s) (vous ne pouvez pas attaquer tout le monde à la fois).
- Si vous décidez d'attaquer les Sbires et que ceux-ci sont plusieurs sur la même zone, vous les attaquez TOUS. Vous pouvez diviser à votre guise les Dégâts entre eux, mais tout Dégât non utilisé sera perdu. Cependant, vous NE POUVEZ PAS diviser les Dégâts entre le Tueur et les Sbires.
- Les Victimes vous suivront sur une zone où sont présents des Sbires, à moins que le Tueur n'y soit déjà.

PHASE TUEUR

Lorsque vous jouez avec des Laquais, suivez les règles de la phase Tueur, avec les modifications suivantes :

- En plus de résoudre l'Action du Tueur située au verso de la carte Finale, vous devrez également résoudre l'Action Sbire (ou parfois seulement résoudre l'Action Sbire). Si les deux Actions sont présentes, résolvez-les de haut en bas.
- Sauf mention contraire, lorsque vous résolvez des cartes Terreur, tous les Ennemis exécuteront la ou les Action(s) du Tueur, l'une après l'autre. Les Laquais devraient toujours agir les premiers, suivis par le Tueur.

PHASE PANIQUE

Si au moins une Victime a été tuée durant ce tour, les Victimes présentent sur des zones contenant des Sbires vont paniquer de la même manière que si elles se trouvaient sur la zone contenant le Tueur.

INDEX

Action, cartes 9, 10, 16, 21
Action, cartes, acquérir 17
Action, cartes Action Gratuite 18
Action du Tueur 5, 19-21
Action du Tueur, Attaque 20-21
Action du Tueur, Attaque d'une Victime 20
Action du Tueur, Attaque de la Survivante 21
Action du Tueur, Déplacement 20
Action du Tueur, Désigner une cible 20
Ambiguïtés 31
Armes 27
Armes, Modificateur de Dégâts 27
Armes, Portée 27
Attaque 15, 20-21
Attaque, Survivante 15
Attaque, Tueur 20-21
Capacité d'Attaque **5**
Capacité Ultime 12-13
Cartes, défausse 31
Cartes, jouer 31
Cartes, pioche 31
Cartes, prendre 31
Cartes, retirer du jeu 31
Conditions de Victoire 3, 23
Contenu 3
Décharge d'Adrénaline 28
Défense (cartes Réaction) **21**
Dégâts 15, 20-21, 27-29

Dégâts, annuler ou réduire **21**
Dégâts, Arme **15, 27**
Déplacement **5, 12, 20**
Déplacement, Survivante **12**
Déplacement, Tueur **5, 20**
Dés **10, 23**
Disposition, cartes **7**
Disposition, partie **7-8**
Échec **10**
Égalité **20,31**
Ennemis **32**
Événements **30**
Finale, Action du Tueur **24**
Finale, carte **5, 24**
Finale, révéler **24**
Jetons **31**
Jetons Dernier PV **28**
Jets d'Horreur **10**
Laquais **32-33**
Laquais, Action **33**
Laquais, Attaque **33**
Limite de cartes (10 !) **17**
Long Métrage **2**
Mains **4, 26**
Maintenance, phase **24**
Marqueurs Usage **26**
Mode Horreur Absolue **4**
Niveau d'Horreur **4, 16**
Objets **25**
Objets, Armes **27**
Objets, réarranger Inventaire **24**
Objets, tenir en Main **26**
Objets, utiliser **26**
Organisation, phase **17-18**
Panique **23**
Panique, phase **23**
Panique, résultats **6**
Paquets Objet **6**
Phases du tour **9**
Piste Horreur **4**
Piste Santé, Survivante **4**
Piste Santé, Tueur **5**
Piste Temps **4**
Plateau Joueur **4**
Plateau Lieu **6**
Plateau Tueur **5**
Pouvoir Maléfique **5, 29**
Pouvoir Maléfique légendaire **5, 29**
Pouvoir Maléfique mineur **5, 29**
Réaction, cartes **21**
Recherche **14**
Repos **14**
Sac à dos **4, 25-26**
Santé, Dernier PV **28**
Santé, se soigner **14**
Soif de sang **20, 29**
Soif de sang, Piste **5**
Succès **10**
Succès partiel **10**
Survivante, Capacité Ultime **12-13**
Survivante, carte **4, 12**
Survivante, Santé **4**
Signification des Icônes ..... **Dernière page**
Temps, augmenter **15-16**
Temps, dépenser **17**
Temps, diminuer **15**
Terreur, carte **19-21**
Tueur, définition **32**
Tueur, phase **19-21, 33**
Victimes, récompense **13**
Victimes, attaque **20**
Victimes, mort **5**
Victimes, panique **23**
Victimes, sauver **13**
Victimes, suivre la Survivante **12, 33**
Victimes, tuile **30**
Victimes Spéciales **30**
Zones **6**
Zones, Nom **6**
Zones, Recherche **6**
Zones, Sortie **6**

RÉSUMÉ DU TOUR

1. **Phase Action**
   * Jouer des cartes Action
2. **Phase Organisation**
   * Obtenir des cartes Action
   * Remettre le Temps à 6
   * Replacer les cartes Action sur le Tableau
3. **Phase Tueur**
   * Résoudre l'Action du Tueur
   * Piocher 1 carte Terreur
4. **Phase Panique**
   * Si une Victime a été tuée durant ce tour, toutes les Victimes sur la zone du Tueur paniquent
5. **Phase Maintenance**
   * Révéler la carte Finale si plus de carte Terreur
   * Réarranger votre Inventaire

CARTES ACTION

Les cartes Action peuvent être utilisées ainsi :

* ***Résoudre une Action de la carte***
  Effectuez un Jet d'Horreur pour voir si l'Action est une réussite ou non.
* ***Convertir un Succès partiel***
  Au cours d'un Jet d'Horreur, vous pouvez défausser 2 cartes Action au choix pour convertir un 3 ou un 4 en Succès. Vous pouvez le faire 1 fois pour chaque dé de valeur 3 ou 4.

* ***Recevoir +1 Temps***
  À tout moment avant la fin de la phase Action, vous pouvez défausser autant de cartes Action que désiré en échange de +1 Temps chacune.

SIGNIFICATION DES ICÔNES

Récupérez **1** *Santé*

Perdez **1** *Santé (inévitable)*

Augmentez le Niveau d'Horreur de **1**

Diminuez le Niveau d'Horreur de **1**

Fin immédiate de la phase Action

1 *Dégât*

Recevez **1** *Temps*

Perdez **1** *Temps*

Lancez **1** *dé supplémentaire*

Succès d'un Jet d'Horreur

Échec d'un Jet d'Horreur

Cible la plus proche des deux

Cible la plus proche Victime

Cible la Survivante

Attaque du Tueur

Déplacement du Tueur

Augmentez la Soif de sang de **1**

Piochez une carte Événement

Zone Sortie

Zone de Recherche