FINAL GIRL

ZASADY GRY

FINAL GIRL

Dzieje się tu coś przerażającego... Ludzie umierają... Wszyscy panikują...

Próbujesz znaleźć coś, *cokolwiek*, co posłuży za broń. Przerażony nastolatek błaga cię o pomoc w ucieczce. Nagle słyszysz dziwny dźwięk. Próbujesz dostrzec, kto (a może *co?*) czai się w mroku...

Bez ostrzeżenia pojawia się morderca i pozbawia nastolatka głowy, która upada na ziemię i toczy się do twych stóp. Morderca bez słowa wskazuje na ciebie i po chwili wydającej się wiecznością oddala się w poszukiwaniu kolejnej ofiary. Uciekasz w przeciwną stronę, pragnąc jedynie wydostać się z tego przepełnionego wrzaskami zarzynanych miejsca. Wokół masakra i śmierć, a jedyna droga ucieczki jest odcięta. Wtedy zdajesz sobie sprawę, że pozostał ci tylko jeden wybór: zabić albo być zabitą.

Pozostali są już martwi. Teraz TY jesteś Final Girl – ostatnią bohaterką.

Dlaczego właśnie ***Final Girl***? Czy to w postaci opiekunki broniącej się przed nożownikiem podczas święta zmarłych, czy załogantki starającej się przetrwać natarcie obcych, czy też kobiety umykającej mordercy z koszmarów, motyw „final girl" (ostatniej bohaterki) jest esencją slasherów. „Final girl" jest terminem z dziedziny filmoznawstwa wprowadzonym przez Carol J. Clover w książce „Mężczyźni, kobiety i piły mechaniczne: Płeć w nowoczesnym horrorze". Postać ta jest protagonistką, która stawia czoła przeciwnościom losu, zazwyczaj jako ostatnia żyjąca z radosnej gromadki dziwaków. Z bezradnej ofiary przemienia się w silną i nieustraszoną bohaterkę – **Final Girl**.

Produkcja: A.J. Porfirio i Evan Derrick *(projekt gry podstawowej)*
Zdjęcia: Tyler Johnson, Vladyslava Hladkova, Tumo Mere, Roland McDonald *(ilustracje)*
2. kamera: Evan Derrick i Scott Beavers *(projekt graficzny)*
Montaż: A.J. Porfirio i Evan Derrick *(rozwój gry)*
Asystenci produkcji: Mikołaj Łączyński, Mike Martins i Justin Swaine *(główni testerzy)*

Tłumaczenie i grafika: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania **Redakcja:** Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman **Konsultacja:** Mikołaj Łączyński

*Gra i logo **Final Girl** to znaki towarowe Van Ryder Games.*
©2020 Van Ryder Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Gra planszowa **Final Girl** nie jest powiązana z żadnym filmem, książką, komiksem ani innym dziełem literackim. Ta gra i związana z nią zawartość przedstawia fikcję literacką. Wszelkie podobieństwo do żywych (i martwych) osób i zdarzeń jest przypadkowe.*

SYSTEM FILMÓW

To gra jedyna w swoim rodzaju. Aby z niej skorzystać, oprócz podstawowego pudełka konieczne jest przynajmniej 1 pudełko z filmem. W każdym filmie znajdują się wyjątkowy morderca i lokacja. Dzięki modularnej budowie gry posiadacze wielu filmów mogą połączyć DOWOLNEGO mordercę z DOWOLNĄ lokacją!

Poniżej znajduje się lista 5 pierwszych filmów wraz z mordercami i lokacjami, do zakupienia oddzielnie od pudełka podstawowego:

- *Horror w Szczęśliwej przystani* – rzeźnik Hans i obóz Szczęśliwa przystań
- *Legenda nawiedzonego dworu* – Poltergeist i nawiedzony dwór
- *Rzeź w świętym gaju* – Inkanyamba i święty gaj
- *Masakra w lunaparku* – Geppetto i krwawy lunapark
- *Koszmar z Alei Klonów* – Dr Dreszcz i Aleja Klonów

Pudełka z filmami zostały zaprojektowane tak, aby maksymalnie uprościć i usprawnić przygotowanie i uprzątnięcie gry. Na każde pudełko z filmem składają się:

- 2 nowe karty bohaterek. Zalecamy przełożenie ich do pudełka podstawowego, bo można ich używać z dowolną kombinacją mordercy i lokacji.
- Okładka pudełka z mordercą, którą można oddzielić i której rewers służy jako plansza mordercy. W pudełku po stronie mordercy znajdują się ulotka z zasadami oraz wyjmowalna plastikowa tacka zawierająca wszystkie karty i inne elementy związane z tym mordercą.
- Okładka pudełka z lokacją, którą można oddzielić i której rewers służy jako plansza lokacji. W pudełku po stronie lokacji znajdują się ulotka z zasadami oraz wyjmowalna plastikowa tacka zawierająca wszystkie karty i inne elementy związane z tą lokacją.
- Wszystkie karty mają symbole, dzięki którym łatwo je przyporządkować do właściwego mordercy/lokacji.

System ten pozwala na szybkie połączenie mordercy i lokacji z tego samego bądź z różnych filmów i na wygodne przechowywanie elementów pomiędzy rozgrywkami. Przed kontynuowaniem czytania zachęcamy do zapoznania się z zawartością dowolnego pudełka z filmem.

ELEMENTY PUDEŁKA PODSTAWOWEGO

Instrukcja

1 dwustronna plansza gracza (z trybami normalnym i ekstremalnego horroru)

23 karty akcji

6 kości

2 pionki mordercy/ znaczniki horroru

1 pionek bohaterki

3 planszetki ofiar oraz **3** odpowiadające im żetony

9 czarnych i **2** białe żetony ostatniego tchnienia

1 znacznik żądzy krwi

21 pionków ofiar

25 znaczników zdrowia

8 znaczników użycia

1 znacznik czasu

3 pionki ofiar specjalnych

OPIS I CEL GRY

Wcielasz się w rolę bohaterki, która stawia czoła potwornemu mordercy. Bohaterka będzie poruszać się po lokacji w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów, ratując ofiary i mierząc się z mordercą (lub przed nim uciekając). Jednocześnie morderca będzie siał spustoszenie, głównie mordując niewinne ofiary i atakując bohaterkę. **Gra skończyć się może jedynie śmiercią bohaterki lub mordercy!** W rzadkim przypadku, gdy oboje giną jednocześnie, bohaterka wciąż wygrywa – pokonała potwora za cenę własnego życia.

UWAGA! Ta instrukcja zawiera podstawowe zasady gry Final Girl. Jednak każdy morderca i każda lokacja mogą mieć własne specjalne zasady, które są opisane na dołączonych do każdego filmu ulotkach.

Jest wiele dróg prowadzących do celu, ale ten jest tylko jeden: pokonanie mordercy! Uratowanie wszystkich ofiar nie jest konieczne, a często nawet (jak to bywa w filmach) wręcz niemożliwe – niektórym już nic nie jest w stanie pomóc. Cóż, grunt, żeby to bohaterka przetrwała. Ratowanie ofiar ma jednak swoje zalety. Jedną z nich są nagrody za uratowanie, a jeśli bohaterce uda się uratować ich dostatecznie wiele, odblokowuje swoją unikalną ostateczną zdolność.

OPIS PLANSZ

Przed rozgrywką należy dobrze zapoznać się ze sposobem działania planszy gracza, mordercy oraz lokacji. Przedstawione tu założenia będą opisane szerzej w dalszej części instrukcji.

PLANSZA GRACZA

1. ***Tor zdrowia.*** Po lewej stronie planszy znajdują się pole na żeton ostatniego tchnienia oraz tor zdrowia.

2. ***Tor horroru.*** Pośrodku planszy znajduje się tor horroru. Kiedy poziom horroru wzrasta lub opada, znacznik horroru (jeden z pionków mordercy) zmienia swoje położenie. Poziom horroru wyznacza liczbę kości używanych przy rzucie horroru.

3. ***Tor czasu.*** Na tym torze zaznaczany jest czas – ważny zasób służący do wykonywania akcji oraz zakupu nowych kart w trakcie fazy planowania.

4. ***Dłonie i plecak.*** Wszystkie odnalezione przedmioty trafią do jednego z tych miejsc, na prawo od planszy.

5. ***Martwe ofiary.*** Wszystkie ofiary zabite w trakcie gry odkładane są tutaj.

6. ***Karta bohaterki.*** Miejsce na kartę bohaterki, poniżej planszy.

7. ***Tryb ekstremalnego horroru.*** Ta strona planszy oferuje większe wyzwanie. Tor horroru jest mniej przebaczający, a na turę przypada tylko 5 czasu.

PLANSZA MORDERCY

1. ***Startowe statystyki.*** Startowe poziomy horroru i zdrowia mordercy.
2. ***Tor zdrowia.*** Po lewej stronie planszy znajdują się pole na żeton ostatniego tchnienia oraz tor zdrowia.
3. ***Zakończenie.*** Miejsce na kartę zakończenia. Grę rozpoczyna zakryta, ale później może zostać odkryta.
4. ***Mroczna moc.*** Miejsce na kartę mrocznej mocy. Grę rozpoczyna zakryta, ale później może zostać odkryta.
5. ***Akcja mordercy.*** Miejsce na akcję, którą morderca będzie wykonywał na początku każdej fazy mordercy.
6. ***Tor żądzy krwi.*** Służy do śledzenia szybkości i siły mordercy. Na początku gry znacznik żądzy krwi znajduje się na dole toru: wtedy morderca jest najsłabszy. Za każdym razem, gdy ginie ofiara, żądza krwi mordercy wzrasta i staje się on potężniejszy.
7. ***Wartość ruchu.*** Wskazuje, o ile pól może poruszyć się morderca w jednym ruchu.
8. ***Wartość ataku***. Wskazuje, ile obrażeń zadaje morderca w jednym ataku.
9. ***Efekty specjalne.*** Jednorazowe efekty rozpatrywane natychmiast, gdy znacznik żądzy krwi osiągnie odpowiedni poziom. Może to być podwyższenie poziomu horroru, odkrycie mrocznej mocy mordercy albo coś innego.
10. ***Efekt końcowy.*** Ten efekt będzie rozpatrywany za każdym razem, gdy żądza krwi osiągnęła już najwyższy poziom i miałaby wzrosnąć ponownie.
11. ***Pomniejsza mroczna moc.*** Wszystkie dobrane z talii terroru karty pomniejszych mrocznych mocy umieszczane są tutaj.

PLANSZA LOKACJI

1. ***Pola.*** Każda lokacja składa się z różnych połączonych ze sobą pól. Pola sąsiadują ze sobą, jeśli są połączone linią. Na przykład na planszy **obozu Szczęśliwa przystań** *miejsce schadzek* sąsiaduje ze *skarpą*, ale NIE sąsiaduje z *domkami*, mimo że graficznie przedstawione są blisko siebie.

2. ***Pola przeszukania.*** Pola z symbolem są zaznaczone na pomarańczowo i mogą zostać przeszukane w celu odnalezienia przydatnych przedmiotów.

3. ***Pola wyjścia***. Pola z symbolem są zaznaczone na zielono i pozwalają na uratowanie ofiar.

4. ***Nazwane pola***. Niektóre pola są nazwane i mogą być wspomniane na kartach wydarzeń, terroru lub przedmiotów. Poza tym nie różnią się od innych pól.

5. ***Stosy przedmiotów.*** Każde pole przeszukania ma przyporządkowany stos przedmiotów, który należy umieścić w tym miejscu.

6. ***Karta przygotowania.*** Miejsce na wylosowaną kartę przygotowania lokacji. Symbol wskazuje miejsce rozstawienia bohaterki, mordercy, a liczby wyznaczają, ile ofiar należy umieścić na każdym z pól.

7. ***Liczby paniki.*** Liczby pomiędzy sąsiadującymi polami są używane do określenia kierunku, w którym pobiegną spanikowane ofiary.

PRZYGOTOWANIE

1. Wybierz mordercę i lokację spośród posiadanych filmów. Odepnij od pudełek plansze mordercy i lokacji (pamiętaj, są częścią okładek pudełka!) i wyjmij tacki z odpowiednimi elementami.

PUDEŁKO PODSTAWOWE

2. Otwórz pudełko podstawowe i wybierz lub wylosuj 1 kartę bohaterki. Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, karty bohaterek odnajdziesz w pudełkach filmów, ale w przyszłości przechowuj te karty w pudełku podstawowym.

3. Wyjmij z pudełka podstawowego planszę gracza i umieść ją na stole, wybierając przy tym poziom trudności: tryb normalny albo ekstremalnego horroru (na początek zalecamy tryb normalny). Umieść kartę bohaterki poniżej planszy gracza z polami na uratowane ofiary ku górze.

4. Wyjmij z pudełka 6 kości i umieść je obok planszy.

5. Wyjmij z pudełka karty akcji. 6 kart akcji o koszcie 0 odłóż na bok – to będzie twoja startowa ręka. Karty te można łatwo rozpoznać po złotej klepsydrze z cyfrą „0" w prawym dolnym rogu karty.

6. Pozostałe karty akcji rozdziel na stosy według nazwy, tworząc z nich np. 2-rzędową wystawkę. Niektóre stosy będą się składały z 2 kart, a niektóre z 1. Te wszystkie karty zwane są rynkiem kart akcji.

7. Pionki ofiar, ofiar specjalnych, planszetki ofiar oraz pasujące do nich żetony na razie odłóż na bok. Wyjmij też z pudełka wszystkie pionki, żetony i znaczniki i trzymaj je pod ręką, aż przydadzą się podczas przygotowania filmu lub podczas rozgrywki.

PUDEŁKO FILMU

8. Umieść planszę wybranego mordercy nad planszą gracza. Następnie umieść planszę wybranej lokacji na prawo od planszy mordercy.

9. Przetasuj karty zakończeń mordercy (to te z górną częścią ciała mordercy) i umieść 1 losową kartę zakrytą na planszy mordercy tak, aby pasowała do grafiki planszy. Następnie przetasuj karty mrocznej mocy mordercy (z dolną częścią ciała) i 1 losową umieść poniżej karty zakończenia. Pozostałe karty zakończeń i mrocznych mocy odłóż do tacki.

10. Przetasuj razem karty terroru mordercy i lokacji, tworząc z nich 1 talię. Następnie dobierz z tej talii 10 zakrytych kart, tworząc z nich talię terroru, i umieść ją na prawo od planszy lokacji. Pozostałe karty terroru odłóż na bok.

11. Przetasuj wszystkie karty przedmiotów lokacji, rozdziel je na 3 zakryte stosy po 4 karty i umieść nad planszą lokacji. Następnie odkryj górną kartę każdego ze stosów. Pozostałe karty przedmiotów odłóż do tacki.

12. Przetasuj karty przygotowania lokacji i wylosuj 1. Przygotuj lokację zgodnie z instrukcjami na karcie, korzystając z elementów z pudełka podstawowego. Symbol oznacza startowe pole pionka bohaterki, a oznacza startowe pole jednego z pionków mordercy. Liczby na polu wyznaczają, ile żółtych pionków ofiar należy umieścić na takim polu. Pozostaw kartę przygotowania nad planszą lokacji. Pozostałe karty przygotowania odłóż do tacki.

13. **BARDZO WAŻNE!** Wyjmij z pudełka podstawowego 9 czarnych żetonów ostatniego tchnienia i zakryte dokładnie wymieszaj (wszystkie powinny wskazywać symbol +1). Umieść 1 żeton w okręgu w lewym dolnym rogu planszy mordercy i 1 w okręgu w lewym górnym rogu planszy gracza. **NIE WOLNO ICH PODGLĄDAĆ**! Pozostałe czarne żetony ostatniego tchnienia odłóż do pudełka. **ICH RÓWNIEŻ NIE WOLNO PODGLĄDAĆ**!

14. Umieść znaczniki zdrowia na planszach mordercy i gracza w takiej liczbie, by łącznie z żetonami ostatniego tchnienia sumowały się do maksymalnego zdrowia odpowiednio mordercy i bohaterki. Na przykład Laurie ma 5 zdrowia (co wskazuje jej karta bohaterki), zatem na planszy gracza powinien znajdować się 1 żeton ostatniego tchnienia oraz 4 znaczniki zdrowia (łącznie 5 elementów). Hans ma 12 zdrowia (co wskazuje jego plansza mordercy), powinien więc na swojej planszy mieć 12 elementów: 1 czarny żeton ostatniego tchnienia i 11 znaczników zdrowia.

15. Umieść znacznik żądzy krwi na najniższym polu toru żądzy krwi, który znajduje się po prawej stronie planszy mordercy.

16. Znacznik czasu umieść na niebieskim polu „6" na planszy gracza.

17. Drugi pionek mordercy umieść na okrągłym torze horroru na planszy gracza. Ten pionek to od teraz znacznik horroru. Startowy poziom horroru mordercy wskazuje liczba obok symbolu , którą można znaleźć w lewym górnym rogu planszy mordercy.

18. Przetasuj karty wydarzeń lokacji i umieść je zakryte w stosie obok planszy lokacji. Dobierz górną kartę i postępuj zgodnie z zawartymi na niej poleceniami (może to być dodanie nowych ofiar, stałe efekty itd.).

Możesz teraz rozpocząć grę!

Tak wygląda przygotowanie gry, jeśli mordercą jest Hans, lokacją obóz Szczęśliwa przystań, a bohaterką Laurie.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się w turach, z których każda ma 5 faz. Gra skończy się wraz ze śmiercią bohaterki lub mordercy.

TURA GRY

W **Final Girl** na turę składa się 5 faz:

1. FAZA AKCJI
2. FAZA PLANOWANIA
3. FAZA MORDERCY
4. FAZA PANIKI
5. FAZA UTRZYMANIA

FAZA AKCJI

W trakcie tej fazy można zagrywać karty akcji, aby poruszać się, atakować, odpoczywać, przeszukiwać itd. Na początku gry w ręku znajduje się 6 kart akcji o koszcie 0.

KARTY AKCJI

Większość kart akcji zagrywa się podczas fazy akcji i rozpatruje, wykonując rzut horroru (patrz następna strona). Po zagraniu albo odrzuceniu karty akcji należy odłożyć ją na stos kart odrzuconych, a nie na rynek.

RZUT HORRORU

Większość kart akcji (oraz część innych kart) wymaga rzutu horroru. Liczba kości użytych do rzutu wynika z aktualnego poziomu horroru wyznaczonego przez pozycję znacznika horroru na torze horroru.

Wyniki 5 i 6 są sukcesami.

Wyniki 3 i 4 są częściowymi sukcesami. MOŻNA odrzucić 2 karty akcji z ręki, aby zamienić częściowy sukces w całkowity. Można tak uczynić dla każdej kości z wynikiem 3 lub 4.

Jeśli żaden wynik na kości nie jest sukcesem lub nie został zamieniony na sukces, rzut horroru kończy się porażką.

DODATKOWE ZASADY RZUTU HORRORU

- Niektóre efekty kart wpływają na liczbę rzucanych kości.
- Niektóre karty pozwolą na przerzucenie części lub wszystkich kości (np. *O mały włos*).
- Rzut wykonuje się zawsze co najmniej 1 kością.
- Jeśli zajdzie potrzeba rzucenia więcej niż 6 kośćmi, należy zapisać wcześniejsze wyniki, przerzucić kości i przy rozpatrywaniu wziąć pod uwagę wyniki z obydwu rzutów.

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW KART AKCJI

Karty akcji mają 3 możliwe rezultaty: 2+ sukcesy, 1 sukces oraz porażkę. Po zakończeniu modyfikacji wyników przy użyciu kart, umiejętności i przedmiotów należy rozpatrzeć od lewej do prawej efekty na karcie przy odpowiednim rezultacie. Efekty mogą być pozytywne lub negatywne. Wiele powtarzających się efektów kart akcji zapisanych jest symbolami. Będą one szerzej opisane w dalszej części tej instrukcji.

*Odzyskaj **1** zdrowia*

*Stracić **1** zdrowia (nie do obrony)*

*Podwyższ poziom horroru o **1***

*Obniż poziom horroru o **1***

***1** obrażenie*

*Zyskaj **1** czasu*

*Stracić **1** czasu*

*Rzuć **1** dodatkową kością*

Faza akcji natychmiast się kończy

UWAGA! Na końcu tej instrukcji znajduje się lista występujących na kartach akcji symboli wraz z ich opisami.

Reiko jest na granicy śmierci, zagrywa więc akcję *Krótki odpoczynek*. Aktualny poziom horroru wynosi 3, więc do rzutu horroru użyje 2 kości.

Otrzymuje 1 sukces (5) i 1 częściowy sukces (4)! Jeśli chce, *może* zadowolić się 1 sukcesem, który pozwoli jej na odzyskanie 1 zdrowia kosztem 1 czasu. Jednak *bardzo* zależy jej na odzyskaniu więcej zdrowia, wybiera więc 2 nie tak potrzebne karty akcji z ręki i odrzuca je zakryte, zamieniając częściowy sukces w całkowity. Dzięki temu rozpatruje efekt z wiersza podwójnego sukcesu i odzyskuje 2 zdrowia.

RUCH

Jeśli rezultat akcji pozwala na poruszenie się o 1 lub więcej pól, można poruszyć się o taką lub mniejszą liczbę pól. Ruch pozwala na przemieszczenie się na sąsiednie pole. Sąsiadujące pola są połączone linią oraz graficznie: zazwyczaj drzwiami albo ścieżką. Niewykorzystany ruch przepada. Bohaterka może wchodzić i opuszczać pole z mordercą bez dodatkowych obostrzeń i kar.

Opuszczając pole z ofiarami, bohaterka może zabrać ze sobą **do 2 ofiar**. Są przerażone i chętnie za nią podążą. Ofiary NIE PODĄŻĄ jednak za bohaterką na pole z mordercą, więc jeśli ta chce poruszyć się na takie pole, nie może zabrać ze sobą żadnych ofiar. Oczywiście, jeśli na polu mordercy już znajdują się ofiary, chętnie podążą za bohaterką.

RATOWANIE OFIAR

Jeśli w dowolnym momencie fazy akcji bohaterka znajduje się na zielonym polu wyjścia (nawet jeśli nie zakończy ruchu na tym polu), MOŻE uratować dowolną liczbę ofiar z tego pola. Nie ma znaczenia, czy ofiary te podążyły za nią na to pole, czy były na nim już wcześniej.

KARTY BOHATERKI

1. Imię
2. Zdrowie
3. Pola uratowanych ofiar i nagrody
4. Ostateczna zdolność
5. Nagroda za uratowanie ofiary po odblokowaniu ostatecznej zdolności

Każdą uratowaną ofiarę należy umieścić na karcie bohaterki na dowolnym z dostępnych pól uratowanych ofiar i natychmiast rozpatrzeć nagrody przykryte pionkiem uratowanej ofiary. Jeśli nagrodą jest karta akcji, należy dobrać wymienioną kartę z rynku na rękę. Można wybrać kolejność i moment otrzymania nagród i rozpatrzenia ich efektów, ale wszystkie efekty muszą zostać rozpatrzone przed zagraniem kolejnej karty akcji.

Po tym, jak wszystkie pola ofiar na karcie bohaterki zostaną zakryte pionkami, należy je odrzucić i odwrócić kartę. Gratulacje! Od teraz dostępna jest ostateczna zdolność bohaterki, którą można wykorzystać dla jej natychmiastowych albo stałych efektów. Każda uratowana od teraz ofiara przyniesie nagrodę wymienioną pod ostateczną zdolnością.

UWAGA! Ofiary są oszołomione/odważne/głupie albo wszystko po trochu i w związku z tym mogą być uratowane jedynie wtedy, gdy do ucieczki przekona je bohaterka. Dlatego ofiary, które znajdą się same na polu wyjścia, nie są automatycznie ratowane.

Laurie zagrywa kartę *Bieg* i rzuca 2 kośćmi (bo horror jest na 3. poziomie). Otrzymuje 1 sukces, który pozwala ruszyć się jej do 2 pól, a następnie traci 1 czasu. Postanawia poruszyć się na pole wyjścia, po drodze przechodząc przez pole z ofiarą. Ofiara chętnie podąża za nią do pola wyjścia.

Laurie jest na polu wyjścia z 2 ofiarami. Postanawia uratować je obie, a tych długo nie trzeba namawiać do ucieczki. Laurie umieszcza ich pionki na swojej karcie bohaterki na polach z nagrodami: obniżenie poziomu horroru o 1 i ruch o 1 pole.

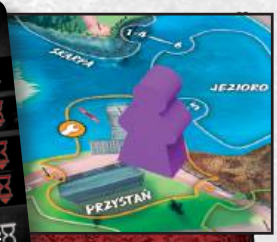
Dzięki dodatkowemu ruchowi Laurie porusza się do przystani, mając nadzieję na udane przeszukanie.

PRZESZUKANIE

Pola, na których można znaleźć różne przedmioty, są nazywane polami przeszukania . Są zaznaczone na pomarańczowo i do każdego z nich przypisany jest 1 ze znajdujących się nad planszą stosów kart przedmiotów. Aby zdobyć przedmiot, należy zagrać kartę akcji *Przeszukanie*. W zależności od rzutu horroru możliwym rezultatem jest dobranie 1 lub więcej kart z odpowiedniego stosu przedmiotów, zatrzymanie 1 z nich i zwrócenie pozostałych odkrytych na wierzch stosu lub zakrytych na jego spód.

Może się zdarzyć, że w trakcie gry górne karty niektórych stosów będą zakryte. Jest to wynikiem wcześniejszego dobierania jedynie górnych kart ze stosu LUB odkładania zakrytych, niechcianych kart na jego spód. Następna karta NIE POWINNA zostać odkrywana. Jeśli w stosie kart przedmiotów skończą się karty (co zdarza się rzadko), na tym polu przeszukania nie można odnaleźć nowych przedmiotów.

Laurie jest przy przystani i ma nadzieję, że odnajdzie tu coś, co pomoże jej przetrwać. Zagrywa kartę akcji *Przeszukanie*, wykonuje rzut horroru i uzyskuje 2 sukcesy!



Wiersz podwójnego sukcesu na karcie *Przeszukanie* pozwala jej na odkrycie 2 górnych kart ze stosu przedmiotów przystani i dobranie 1 z nich (kosztem 1 czasu). Górna karta jest już odkryta i jest nią *Stary rewolwer*, podnosi więc ją i odkrywa kolejną kartę: *Energetyk*.

Ponieważ bohaterka nie ma jeszcze broni, wybór jest prosty: zachowuje *Stary rewolwer*. Uznaje *Energetyka* za mało wartościowe znalezisko, odkłada więc go zakrytego na spód stosu przedmiotów przystani. Kolejna karta pozostaje zakryta, ale Laurie ma nadzieję, że w przyszłości zagra kolejne *Przeszukanie* i odnajdzie coś bardziej przydatnego od *Energetyka*.

ODPOCZYWANIE/UZDRAWIANIE

Niektóre karty akcji (oraz inne karty) pozwalają na uleczenie się i odzyskanie zdrowia. Bohaterka odzyskuje 1 znacznik zdrowia za każdy symbol aż do odzyskania maksimum zdrowia. Nie można mieć więcej zdrowia, niż wskazuje startowa wartość. Na przykład startowe zdrowie Laurie wynosi 5, więc nigdy nie będzie miała więcej niż 5 zdrowia.

ATAKOWANIE

Podczas atakowania bohaterka musi być na tym samym polu co morderca, chyba że posiada przedmiot lub umiejętność pozwalające na atak zasięgowy. Aby zaatakować, należy zagrać kartę akcji, która pozwala na zadanie obrażeń (np. *Słaby atak* albo *Wściekłe uderzenie*). Następnie należy wykonać rzut horroru i rozpatrzyć rezultat w zależności od wyniku rzutu. Za każdy symbol bohaterka zadaje mordercy 1 obrażenie.

Jeśli bohaterka ma broń/przedmiot/umiejętność modyfikującą obrażenia, a rezultatem karty akcji jest zadanie chociaż 1 obrażenia, należy odpowiednio zmodyfikować zadane obrażenia (więcej o *przedmiotach* na str. 25).

Po zadaniu obrażeń mordercy należy usunąć z jego planszy tyle znaczników zdrowia, ile zadano obrażeń. Jeśli mordercy pozostał jedynie czarny żeton ostatniego tchnienia, a zostały jeszcze obrażenia do przydzielenia, należy odkryć ten żeton i sprawdzić, czy morderca zginął, czy jeszcze nie (więcej o *żetonie ostatniego tchnienia* na str. 28).

Asami postanawia poruszyć się na pole mordercy i go zaatakować! Zagrywa *Wściekłe uderzenie* i rzuca 2 kośćmi (bo poziom horroru wynosi 5). Wynikiem jest 1 sukces i 1 częściowy sukces. Niestety nie ma na ręku żadnych kart akcji, dzięki którym mogłaby przekuć częściowy sukces w całkowity, ale ma ze sobą *Siekierę*, dzięki której zadaje 2 dodatkowe obrażenia. Zadaje mordercy 3 obrażenia (usuwa 3 znaczniki zdrowia mordercy) i obniża poziom horroru o 1, ale faza akcji kończy się natychmiast.

ZYSKIWANIE/STRATA CZASU

Większość akcji (oraz różne efekty) prowadzi do straty czasu, jednak są również rezultaty, które pozwalają zyskać czas. Należy się upewnić, że znacznik czasu jest odpowiednio poruszany. Na przykład:

2 oznacza zyskanie 2 czasu i poruszenia znacznika czasu o 2 pola w górę toru czasu.

oznacza stratę 1 czasu i poruszenia znacznika czasu o 1 pole w dół toru czasu.

Jeśli w wyniku straty czasu znacznik czasu przesunie się na czerwone pole toru czasu, faza akcji kończy się natychmiast po rozpatrzeniu aktualnej akcji. W tej fazie w żaden sposób nie można już zyskać czasu, by przesunąć znacznik z czerwonego pola i kontynuować fazę akcji.

UWAGA AUTORA! Zdajemy sobie sprawę, że zyskiwanie „2 czasu" brzmi niezręcznie. Jednak na potrzeby gry czas jest traktowany jako policzalna waluta. Fabularnie zaś zyskanie czasu oznacza wykorzystywanie dostępnego czasu w bardziej efektywny sposób poprzez ostrożne planowanie i wykonanie akcji szybciej, niż się zakładało.

ZYSKANIE CZASU PRZEZ ODRZUCENIE KART AKCJI

W dowolnym momencie przed zakończeniem fazy akcji możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart akcji, zyskując +1 czasu za każdą. Zyskany w ten sposób czas pozwoli na przedłużenie fazy akcji lub na większe zakupy podczas fazy planowania (patrz *Faza planowania* na następnej stronie).

BARDZO WAŻNE!
Nie należy bagatelizować znaczenia tej taktyki!

POZIOM HORRORU

Po napotkaniu jednego z tych symboli należy przesunąć wskaźnik horroru w górę lub w dół na torze.

Podwyższ poziom horroru o 1

Obniż poziom horroru o 1

Jeśli znacznik horroru znajduje się na jednym ze skrajnych pól toru i znacznik miałby przesunąć się poza tor, zamiast tego rozpatrywany jest widniejący obok pola symbol kary/nagrody.

Nagrodą za obniżenie poziomu horroru poza tor jest zyskanie 1 czasu.

Karą za podwyższenie poziomu horroru poza tor jest wzrost żądzy krwi (patrz *Żądza krwi* na str. 29).

KONIEC FAZY AKCJI

Karty akcji można zagrywać aż do momentu, w którym:

- Bohaterka zdecyduje się przerwać zagrywanie.
- Skończyły się karty akcji na ręku.
- Rezultatem karty akcji jest .
- Znacznik czasu został przesunięty PONIŻEJ pola „0" (jeśli jest na „0", można nadal zagrywać karty).

Nie trzeba zużywać wszystkich kart z ręki przed zakończeniem fazy akcji. Może się okazać, że te karty da się wykorzystać lepiej w kolejnych turach.

FAZA PLANOWANIA

Po zakończeniu fazy akcji (dobrowolnym bądź nie) przychodzi czas na fazę planowania. Podczas tej fazy można wydać cały pozostały z poprzedniej fazy czas na zakupy z rynku kart akcji. Należy stosować się do poniższej kolejności:

1. Wydanie czasu na zakup kart akcji z rynku kart akcji. Jeśli koszt karty wynosi więcej niż 0, należy poruszyć znacznik czasu o jedno pole w dół za każdy wydany czas. Koszt każdej karty akcji podany jest w jej prawym dolnym rogu.

   NIE można:

   - Zakupić karty akcji zagranej lub odrzuconej od czasu poprzedniej fazy planowania (lub początku gry podczas pierwszej tury).
   - Zakupić karty, jeśli przy opłacaniu jej kosztu należałoby przesunąć znacznik czasu poniżej pola „0".
   - Zakupić karty, jeśli na ręku jest już 10 kart.

2. Po zakończeniu kupna kart akcji należy umieścić znacznik czasu na polu „6" toru czasu – niewykorzystany czas przepada.

3. Na koniec należy zebrać wszystkie zagrane i odrzucone od czasu ostatniej fazy planowania karty akcji (albo od początku gry w 1. turze) i umieścić je na odpowiednich stosach na rynku kart akcji. Dotyczy to również kart o koszcie 0 (można je ułożyć w jednym stosie).

BARDZO WAŻNE! Wszystkie zagrane/odrzucone karty akcji MUSZĄ być odłożone na bok na stosie kart odrzuconych AŻ DO KOŃCA NASTĘPNEJ FAZY PLANOWANIA! Większość kart jest zagrywana podczas fazy akcji, ale zdarzają się wyjątki. W każdym razie te karty akcji wrócą na swoje stosy na rynku akcji dopiero na KONIEC NASTĘPNEJ FAZY PLANOWANIA. Jeśli nie będą trzymane oddzielnie, mogą zostać przypadkowo kupione w zbyt wczesnej fazie planowania. Nigdy nie można kupić właśnie zagranych kart, dotyczy to również kart o koszcie 0.

1. **Po fazie akcji Selenie pozostało 4 czasu. Przez chwilę zastanawia się, czy nie wydać wszystkiego na akcję *Wściekłe uderzenie*, ale zamiast tego kupuje *Przeszukanie* i *Bieg*, każdą za 2 czasu. W związku z tym przesuwa znacznik czasu na pole „0".**

2. **Na rynku dostępne są 2 karty o koszcie 0: *Chód* i *Skupienie*. Je również dobiera na rękę, mimo że nie ma już czasu (karty o koszcie 0 są zawsze darmowe).**

3. **Selena ustawia znacznik czasu ponownie na pole „6". Następnie zbiera wszystkie karty akcji, które zagrała od czasu końca ostatniej fazy planowania, i rozkłada je na rynku. Na koniec przechodzi do fazy mordercy.**

KARTY O KOSZCIE 0 (ZERO)

O ile nie spowoduje to przekroczenia limitu 10 kart na ręku, karty o koszcie 0 ZAWSZE można zakupić z rynku akcji, ponieważ ich dobranie nie wymaga wydania czasu (należy pamiętać, że nie dotyczy to kart odrzuconych). Karty o koszcie 0 można zakupić, nawet jeśli znacznik czasu jest na polu „0" albo poniżej.

FAZA MORDERCY

To w trakcie tej fazy działa morderca oraz rozpatrywane są charakterystyczne dla lokacji efekty i czynności. Należy wykonać poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Rozpatrzeć akcję mordercy zgodnie z poleceniami na karcie zakończenia obok symbolu M. Jeśli karta zakończenia została odkryta, należy pominąć 2. krok (patrz *Odkrycie zakończenia* na str. 24).
2. Dobrać wierzchnią kartę terroru i rozpatrzeć jej efekty od góry do dołu.

ROZPATRYWANIE KART TERRORU

Karty terroru działają na wiele sposobów. Niektóre sprawią, że morderca będzie obierał cele (ofiary lub bohaterkę), poruszał się i atakował. Inne podwyższą poziom horroru, dodadzą do planszy ofiary albo uruchomią inne efekty specjalne.

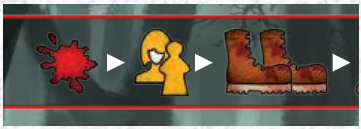
UWAGA! Na końcu tej instrukcji znajduje się lista, która zawiera znajdujące się na kartach terroru symbole wraz z ich opisami.

AKCJE MORDERCY

Akcje mordercy będą się zazwyczaj pojawiać w dwóch miejscach:

* Na awersie i rewersie karty zakończenia
* Na kartach terroru

Na akcję mordercy składają się wybór celu, a następnie kombinacja ruchu i ataku (jak wytłumaczono poniżej). Akcję mordercy należy rozpatrywać od lewej do prawej, wykonując każdy krok w pełni przed przejściem do kolejnego.



Akcja mordercy na karcie zakończenia

Akcja mordercy na karcie terroru

OBIERANIE CELU

Pierwsza część akcji mordercy wskazuje, kto będzie celem mordercy: ofiara, bohaterka czy też bliższa z tych dwojga. Samo obranie celu nie porusza mordercy. O ile nie wskazano inaczej, zawsze należy obrać za cel najbliższą z postaci.

Celem jest najbliższa ofiara

Celem jest bohaterka

Celem jest najbliższa postać – ofiara albo bohaterka

Jeśli możliwe najbliższe cele są w tej samej odległości, za cel należy obrać większą grupę ofiar (bohaterka nie jest ofiarą). Jeśli to NADAL nie rozstrzyga remisu, należy postępować zgodnie z dotyczącymi *niejasności w grze* instrukcjami na stronie 31.

RUCH

Jeśli częścią akcji mordercy jest symbol ruchu, morderca poruszy się w stronę swojego celu. Liczba pól, o którą się poruszy, jest wyznaczona przez aktualną wartość ruchu mordercy (wskazuje ją znacznik żądzy krwi na planszy mordercy).

Morderca zawsze obierze najkrótszą drogę do celu, włącznie z brakiem ruchu, jeśli cel znajduje się na tym samym polu. Jeśli jest kilka symboli ruchu , morderca poruszy się kilka razy aż do osiągnięcia celu. Na przykład jeśli aktualna wartość ruchu wynosi 3, a dobrana karta terroru zawiera , morderca poruszy się do 6 pól. Morderca zatrzyma się natychmiast, gdy osiągnie swój cel, nawet jeśli pozostał mu ruch. Czasami morderca przejdzie przez pole z bohaterką albo ofiarą, nie zatrzymując się na nim, ponieważ na tym polu nie ma jego obranego celu.

ATAKOWANIE

Jeśli częścią akcji mordercy jest symbol ataku, morderca atakuje 1 cel na swoim polu. Za każdy symbol morderca przeprowadzi 1 atak. Liczba obrażeń, jaką zada, jest wyznaczona przez aktualną wartość ataku mordercy (wskazuje ją znacznik żądzy krwi na planszy mordercy).

Każdy atak będzie miał 1 cel – ofiarę albo bohaterkę. Morderca na swoim polu zawsze wpierw zaatakuje ofiarę, a dopiero później bohaterkę, chyba że bohaterka została wyraźnie wskazana jako cel.

ATAKOWANIE OFIARY

Każda ofiara ma tylko 1 zdrowia i ginie po otrzymaniu obrażenia. Jeśli morderca zaatakuje i zabije ofiarę, należy usunąć jej pionek z planszy i umieścić go na polu *Martwe ofiary*. Gdy ofiara ginie, należy przesunąć znacznik żądzy krwi o 1 pole w górę. Nadliczbowe obrażenia przepadają. Na przykład jeśli wartość ataku mordercy wynosi 3, a celem jest ofiara, nadliczbowe 2 obrażenia przepadają.

Za każdy dodatkowy symbol morderca zaatakuje inny cel, o ile takowy jest na jego polu.

BARDZO WAŻNE! Poziom żądzy krwi należy ZAWSZE podnieść, gdy ginie ofiara – nawet jeśli nie zabił jej morderca!

ATAKOWANIE BOHATERKI

Jeśli bohaterka jest celem i morderca znajduje się na jej polu, jego atak automatycznie zadaje jej obrażenia. O ile bohaterka nie zagra karty reakcji (patrz niżej), straci zdrowie w liczbie równej wartości ataku mordercy. Odrzuca 1 znacznik zdrowia za każdy punkt obrażeń. Jeśli bohaterce pozostał jedynie czarny żeton ostatniego tchnienia i nadal należy przydzielić jej obrażenia, należy odkryć ten żeton i sprawdzić, czy bohaterka zginęła, czy jeszcze nie (więcej o *żetonie ostatniego tchnienia* na str. 28).

Jeśli jest więcej symboli , każdy atak należy rozpatrzeć oddzielnie. Na przykład jeśli morderca zaatakuje bohaterkę 2 razy, a każdy atak zadaje po 2 obrażenia, łącznie straci ona 4 zdrowia.

UWAGA! Gdy morderca nie może dotrzeć do swojego celu i kończy ruch na polu z kimś, kto nie jest jego celem, wciąż KORZYSTA on ze swojego ataku.

OBRONA PRZED ATAKIEM PRZY POMOCY KARTY REAKCJI

Niektóre karty akcji mają niebieskie tło i nazywane są kartami reakcji. Można je zagrać TYLKO jako reakcję na atak. Jeśli taka karta znajduje się na ręku w momencie ataku mordercy na bohaterkę, można tę kartę zagrać i wykonać rzut horroru. W zależności od rezultatu można zmniejszyć otrzymane obrażenia albo ich całkowicie uniknąć. Zagrywając kartę reakcji *Zemsta*, można nawet zadać obrażenia mordercy!

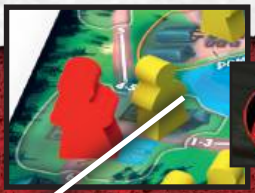
UWAGA! Kartę reakcji *Zemsta* można modyfikować przy pomocy broni, by zadać więcej obrażeń (patrz *Bronie* na str. 27).

Każdej karty reakcji można użyć do obrony przed pojedynczym atakiem, ale można użyć wielu kart reakcji do obrony przed tym samym atakiem (po jednej na raz). Jeśli morderca zaatakował wielokrotnie, do obrony przed atakami należy użyć oddzielnych kart reakcji.

Nie można użyć kart reakcji do obrony przed stratą zdrowia wynikającą z symbolu .

UWAGA! Kart reakcji nie można użyć do obrony ofiar przed atakiem! Karty reakcji mogą obronić jedynie bohaterkę.

Na początku fazy mordercy Hans wykonuje swoją akcję mordercy, która znajduje się na karcie zakończenia. Jest to pojedynczy atak, a na polu Hansa, na swoje nieszczęście, znajduje się ofiara.



Ofiara ginie i jest odkładana na pole *Martwe ofiary* na planszy gracza. Następnie żądza krwi wzrasta o 1, co czyni Hansa znacznie silniejszym (od teraz jego ataki zadają 3 obrażenia zamiast 2). Dodatkowo w kolumnie efektów specjalnych znajduje się symbol , który rozpatrywany jest natychmiast i w wyniku tego poziom horroru wzrasta o 1.

Odkrywana jest następna karta terroru i niestety jest to jedna z tych gorszych: *Straszliwa szarża z młotem*. Ponieważ na planszy wciąż znajdują się ofiary, pierwsza część karty jest ignorowana, a następnie rozpatrywana jest akcja mordercy.

Celem jest najbliższa ofiara, ale w tej samej odległości od Hansa znajdują się 2 grupy ofiar. Grupa w domkach składa się z 2 ofiar, natomiast grupa przy ognisku z 3 i właśnie ta większa grupa (zaznaczona na czerwono) zostaje obrana za cel.

Akcja mordercy ma 2 symbole ruchu, a aktualna wartość ruchu Hansa wynosi 1, może się on zatem poruszyć do 2 pól (1 pole za każdy symbol). Pomimo że bohaterka znajduje się na polu, przez które przechodzi Hans, on ją ignoruje, bo jego celem są ofiary.

Akcja mordercy ma 2 symbole ataku, a aktualna wartość ataku Hansa wynosi 3 – znacznie więcej, niż potrzeba do zabicia ofiary (która ma tylko 1 zdrowia). Hans zabija 2 ofiary, po 1 na każdy atak. Trzecia ofiara unika gniewu Hansa (na razie). Zamordowane ofiary umieszcza się na polu *Martwe ofiary* na planszy gracza, a żądza krwi wzrasta 2 razy, odsłaniając kartę mrocznej mocy Hansa (po prostu wspaniale...).

Na koniec rozpatrywany jest efekt na dole karty terroru. Ponieważ w tym ataku zginęły 2 ofiary, poziom horroru wzrasta 2 razy. Na tym kończy się faza mordercy. Sprawy nie wyglądają dobrze dla bohaterki!

FAZA PANIKI

PANIKA

Po fazie mordercy należy sprawdzić, czy jakieś ofiary panikują (bohaterka NIE panikuje podczas fazy paniki). Ofiara spanikuje, jeśli będą spełnione 2 warunki jednocześnie:

* Co najmniej 1 ofiara została w tej turze zabita (nie ma znaczenia, gdzie i w jaki sposób)

  ORAZ

* Ofiara jest na tym samym polu co morderca.

Aby rozpatrzeć panikę ofiary, należy rzucić kością i porównać wynik z liczbami na polu ofiary na planszy. Następnie należy poruszyć ofiarę o 1 pole w kierunku wskazanym przez rzut albo pozostawić ją w miejscu, jeśli wynik rzutu nie jest pokazany na polu. Proces ten należy powtórzyć dla każdej panikującej ofiary. Jeśli wiele ofiar panikuje, można samemu ustalić kolejność rozpatrywania paniki ofiar.

Chociaż ofiary, jak to było już wcześniej wytłumaczone, nie podążą za bohaterką na pole mordercy, mogą na takie pole (niezbyt to niestety mądre) w panice wbiec.

UWAGA! Niektóre karty terroru, karty wydarzeń oraz inne efekty mogą doprowadzić do paniki albo spanikowanego ruchu ofiar lub nawet bohaterki również w innych momentach gry (często w fazie mordercy). Rozpatruje się je tak samo, jak opisano powyżej.

Na końcu fazy mordercy, w której zamordował 2 ofiary, Hans znalazł się na polu *Ognisko* wraz z 3 ofiarami i bohaterką.

Ponieważ w tej turze zginęły jakieś ofiary, należy sprawdzić, które ofiary wpadną w panikę. 3 ofiary przy ognisku (zaznaczone na czerwono) będą panikować, bo znajdują się na tym samym polu co morderca. Bohaterka oraz ofiara na polu na wschód od ogniska NIE będą panikować.

Należy rzucić 3 kośćmi – po 1 za każdą panikującą ofiarę. Następnie porównujemy wynik ze ścieżkami odchodzącymi od ogniska, by zobaczyć, w którą stronę pobiegną panikujące ofiary (2–5: na wschód, 6: na północ). Jedna ofiara biegnie na wschód (3), a druga na północ (6). Trzecia ofiara pozostaje na tym samym polu, bo nie ma ścieżki oznaczonej „1" odchodzącej od ogniska.

FAZA UTRZYMANIA

Ta faza najczęściej będzie bardzo krótka, ale należy się upewnić, że nie są pomijane żadne efekty z wydarzeń albo zasad specjalnych, które powinny być rozpatrzone w tej fazie.

Należy stosować się do poniższej kolejności:

1. **Weryfikacja zakończenia.** Jeśli w talii terroru nie pozostały żadne karty, należy odkryć kartę zakończenia.
2. Przeprowadzenie utrzymania wynikającego z wydarzeń, przedmiotów, innych kart lub zasad specjalnych.
3. Opcjonalne ułożenie przedmiotów w plecaku i dłoniach. To jedyna okazja (oprócz momentu zdobycia nowego przedmiotu) w trakcie tury do przełożenia przedmiotów z plecaka do dłoni i odwrotnie (patrz *Przedmioty* na następnej stronie).

Na tym kończy się tura i rozpoczyna nowa.

ODKRYCIE ZAKOŃCZENIA

Jeśli w talii terroru nie pozostały żadne karty, karta zakończenia zostanie odkryta w najbliższej fazie utrzymania. Po odkryciu kartę zakończenia należy umieścić w tym samym miejscu. Na niektórych kartach zakończenia znajdują się efekty natychmiastowe, które należy rozpatrzeć od razu po odkryciu karty, zaś na innych kartach efekty stałe. W rzadkim przypadku, gdy karta zakończenia została odkryta, a karta mrocznej mocy jeszcze nie, należy odkryć również kartę mrocznej mocy.

Nowa akcja mordercy w lewym górnym rogu karty zakończenia zastępuje początkową akcję mordercy z drugiej strony karty. Od teraz w fazie mordercy będzie się rozpatrywać tę nową akcję.

Ponieważ talia terroru jest pusta, po odkryciu finału nie dobiera się już karty terroru podczas fazy mordercy.

KARTY ZAKOŃCZEŃ

1. Tytuł karty
2. Początkowa akcja mordercy
3. Końcowa akcja mordercy
4. Natychmiastowe albo stałe efekty

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z zabiciem mordercy (zwycięstwo) albo śmiercią bohaterki (porażka). W rzadkim przypadku, gdy oboje giną jednocześnie, bohaterka wciąż wygrywa – osiągnęła swój cel za cenę własnego życia.

ZASADY DODATKOWE

PRZEDMIOTY

Przedmioty można odkryć, przeszukując pola oznaczone symbolem . Wiele przedmiotów, aby móc z nich korzystać, musi być trzymanych w dłoni. Takie przedmioty będą miały na karcie symbol 1 albo 2 dłoni. Inne, mniejsze przedmioty, które nie mają symboli dłoni, mogą być używane, nawet jeśli są w plecaku. Po każdym zdobyciu przedmiotu w wyniku udanej akcji przeszukania należy zdecydować, czy dodać ten przedmiot do dłoni, czy do plecaka. W momencie zdobycia przedmiotu wszystkie przedmioty można dowolnie ułożyć. Poza tym przedmioty można układać jedynie w fazie utrzymania.

KARTY PRZEDMIOTÓW

1. Tytuł karty
2. Tekst fabularny
3. Zasięg
4. Modyfikator obrażeń
5. Wymagane dłonie
6. Liczba użyć
7. Specjalne zasady i efekty
8. Symbol lokacji
9. Żeton

TRZYMANIE PRZEDMIOTÓW

Bohaterka ma 2 dłonie i w każdej może trzymać po 1 przedmiocie. Jeśli jakiś przedmiot wymaga 2 dłoni do trzymania, będzie to JEDYNY przedmiot, jaki może trzymać. Plecak mieści dowolną liczbę przedmiotów, nawet tych z symbolami dłoni. Jeśli w plecaku znajduje się przedmiot z 1 albo 2 symbolami dłoni, nie może zostać użyty, dopóki nie zostanie umieszczony w dłoni.

Adelaida trzyma w rękach 2 przedmioty: *Apteczkę* i *Gaz pieprzowy*. Oba przedmioty mają symbol dłoni, mogą być zatem używane tak długo, jak długo pozostają w dłoniach bohaterki.

W plecaku ma jeszcze *Tajemnicze pigułki*, *Szczęśliwe kości* i *Siekierę*. *Pigułki* i *Kości* nie mają symbolu dłoni, mogą więc być użyte w dowolnym momencie. Natomiast *Siekiera* ma dwa symbole dłoni, co oznacza, że aby z niej skorzystać, należy użyć obu dłoni. W plecaku jest bezużyteczna.

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWEGO I LIMITOWANEGO UŻYCIA

Niektóre przedmioty będą miały ograniczoną liczbę użyć. O ile na karcie nie wskazano inaczej, przedmiotu można używać wielokrotnie zgodnie z okolicznościami podanymi na karcie. Jeśli przedmiotu można użyć tylko raz, tekst na karcie nakaże odrzucenie przedmiotu w celu jego użycia. Inne przedmioty, których można użyć określoną liczbę razy, będą miały na swojej karcie niewielkie okrągłe pola. Po zdobyciu takiego przedmiotu należy umieścić na jego karcie znaczniki użycia na tych polach, by zobrazować, ile użyć pozostało. Po użyciu przedmiotu należy odrzucić z jego karty 1 znacznik. Kiedy zostanie odrzucony ostatni znacznik, należy również odrzucić kartę.

znaczniki użycia

BRONIE

Wiele przedmiotów wymagających trzymania w dłoni to bronie. Po lewej stronie karty przedmiotu znajdują się modyfikatory zasięgu i obrażeń. Jeśli bohaterka ma w dłoniach różne bronie, podczas rozpatrywania ataku musi wybrać JEDNĄ.

- **Zasięg** – ta liczba wskazuje, w odległości ilu pól MUSI znajdować się morderca, aby można było użyć w ataku tej broni. Bronie z zasięgiem 0 mogą być użyte tylko na tym samym polu co morderca. Bronie z zasięgiem 1 lub większym mogą być użyte tylko na polach znajdujących się w odpowiedniej odległości od mordercy.
- **Modyfikator obrażeń** – o ile nie wskazano inaczej, bronie modyfikują ataki wykonane przy użyciu kart akcji. Jeśli w wyniku rozpatrywania karty akcji zadano 1 lub więcej obrażeń, można dodać do nich modyfikator broni.

*(*patrz *Dodawanie modyfikatora broni do ataku* na str. 15*).*

Selena w jednej dłoni trzyma *Stary rewolwer*, a w drugiej *Nóż*. W tym momencie znajduje się na tym samym polu co morderca i chce go zaatakować.

***Stary rewolwer* ma zasięg 1, więc Selena mogłaby go wykorzystać jedynie wtedy, gdy morderca znajduje się dokładnie o 1 pole od niej. Morderca jest jednak na tym samym polu, więc rewolwer się nie przyda. Poza tym *Stary rewolwer* może być użyty wyłącznie jako modyfikator akcji *Słaby atak*, a karta tej akcji obecnie jest w stosie kart odrzuconych.**

Na szczęście *Nóż* ma zasięg 0 oraz może być użyty z dowolną kartą akcji zadającą obrażenia. Selena może go użyć i, być może, dodać 1 obrażenie do swojego ataku. Zagrywa zatem *Wściekłe uderzenie* i przygotowuje się do rzutu horroru.

ŻETON OSTATNIEGO TCHNIENIA

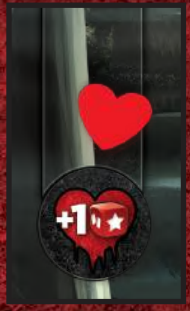
W pudełku znajduje się 9 czarnych żetonów ostatniego tchnienia, spośród których 3 na rewersie mają symbole zdrowia (1, 2 albo 3 symbole). Rewersy pozostałych żetonów są puste. Zarówno bohaterka, jak i morderca rozpoczynają grę z zakrytym czarnym żetonem ostatniego tchnienia. Gdy są im zadawane obrażenia, usuwają znaczniki zdrowia w liczbie równej zadanym obrażeniom. Gdy nie pozostały już żadne znaczniki zdrowia, a nadal należy przydzielić obrażenia, odkrywany jest żeton ostatniego tchnienia.

Jeśli na rewersie nie ma symboli, cel ataku ginie i gra się kończy. Jednak jeśli żeton nie jest pusty, cel powraca do życia w klasycznym stylu horroru! Odkryty czarny żeton ostatniego tchnienia należy podmienić na biały żeton ostatniego tchnienia, a następnie ewentualnie dobrać 1 lub 2 znaczniki zdrowia (jeśli na rewersie były odpowiednio 2 albo 3 symbole). Na koniec odkryty czarny żeton należy usunąć z gry.

Gdy ktoś powróci do życia, aktualna faza kończy się NATYCHMIAST i tura przechodzi do kolejnej fazy. Jeśli ożywiona postać ponownie straci całe zdrowie i biały żeton ostatniego tchnienia, tym razem ginie bezpowrotnie.

UWAGA! Jeśli bohaterka lub morderca mieliby powrócić, NIE należy im przydzielać nadliczbowych obrażeń. Dla przykładu przyjmijmy, że bohaterka ma 2 zdrowia, a morderca zadał jej 5 obrażeń. Bohaterka odrzuca swój ostatni znacznik zdrowia i odkrywa swój czarny żeton ostatniego tchnienia. Jeśli na rewersie żetonu znajdują się symbole zdrowia, bohaterka powraca do życia z taką liczbą znaczników zdrowia. 3 nadliczbowe obrażenia zadane przez mordercę NIE zostaną przydzielone do jej właśnie odzyskanego zdrowia.

Barbara właśnie zaatakowała Hansa, zadając mu 3 obrażenia. Ponieważ ma on tylko 2 zdrowia (1 znacznik zdrowia i czarny żeton ostatniego tchnienia), zadała mu śmiertelny cios! Odrzuca znacznik zdrowia i odwraca żeton ostatniego tchnienia.



Niedobrze! Na rewersie żetonu ostatniego tchnienia są 3 symbole zdrowia! Okazuje się, że Hans jednak wciąż żyje! Barbara umieszcza biały żeton ostatniego tchnienia i 2 znaczniki zdrowia, czyli łącznie 3 zdrowia. Następnie usuwa czarny żeton ostatniego tchnienia i natychmiast kończy fazę akcji.

SKOK ADRENALINY

Jeśli bohaterce lub mordercy pozostał tylko żeton ostatniego tchnienia (nieważne, czy czarny, czy biały), bohaterka podczas rzutów horroru może używać 1 dodatkowej kości (2 dodatkowych kości, jeśli i mordercy, i bohaterce pozostało tylko po żetonie). Przypomina o tym symbol +1 na żetonach ostatniego tchnienia. Jeśli postać odzyska zdrowie i będzie miała go więcej niż tylko żeton ostatniego tchnienia, bonus ten przepada.

ŻĄDZA KRWI

Morderca staje się potężniejszy wraz z upływem czasu i każdą zabitą ofiarą. Ten postęp jest reprezentowany przez tor żądzy krwi na planszy mordercy. Za każdym razem, gdy ginie ofiara lub pojawi się symbol , należy zwiększyć żądzę krwi o 1. Następnie należy rozpatrzeć efekty specjalne widoczne w nowym rzędzie i zwrócić uwagę na ewentualne nowe wartości ruchu i ataku. Jeśli żądza krwi osiągnie maksimum, przez resztę gry każde dodatkowe zwiększenie żądzy krwi uruchomi efekt podany nad torem żądzy krwi.

UWAGA! Niekiedy może dojść do sytuacji, w której seria zdarzeń doprowadzi do wzrostu żądzy krwi kilkukrotnie, mimo że inne efekty nadal oczekują na rozpatrzenie. W takiej sytuacji każdy efekt żądzy krwi musi być rozpatrzony w pierwszej kolejności. Dopiero po rozpatrzeniu efektów żądzy krwi można kontynuować rozpatrywanie innych efektów.

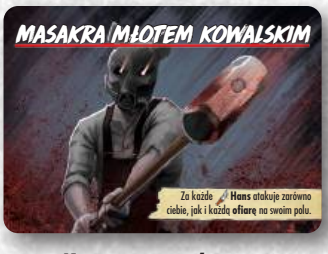
MROCZNE MOCE, EPICKIE MROCZNE MOCE I POMNIEJSZE MROCZNE MOCE

Karty mrocznych mocy zawierają wyjątkowe zdolności, których morderca będzie mógł używać po odkryciu karty. Na torze żądzy krwi znajduje się pole, które wyznacza, kiedy należy odkryć kartę mrocznej mocy. Kiedy znacznik żądzy krwi osiągnie to pole, należy natychmiast odkryć kartę.

Oprócz zwykłej karty mrocznej mocy większość morderców posiada również kartę epickiej mrocznej mocy oznaczoną krwistą ramką. Epickie mroczne moce są wyjątkowo wredne i stanowią potężne wyzwanie.

Pośród kart terroru znajdują się karty pomniejszych mrocznych mocy, które uzbrajają mordercę w nowe, tymczasowe umiejętności. Po dobraniu takiej karty należy umieścić ją nad planszą mordercy. Oprócz nowych umiejętności karty te również dodają mordercy dodatkowe zdrowie. Na odpowiednich polach karty pomniejszych mrocznych mocy należy umieścić znaczniki zdrowia.

Gdy bohaterka zadaje obrażenia mordercy, wpierw należy usunąć znaczniki zdrowia z pomniejszych mrocznych mocy. Jeśli wszystkie znaczniki zdrowia są usunięte z takiej karty, należy ją odrzucić – morderca nie ma już tej umiejętności.



Karta mrocznej mocy

Karta epickiej mrocznej mocy

Karta pomniejszej mrocznej mocy

PLANSZETKI I ŻETONY OFIAR

W pudełku znajdują się 3 planszetki i żetony ofiar. Jeśli na polu znajduje się za dużo pionków i innych elementów, można skorzystać z planszetki. Aby to zrobić, należy umieścić na polu planszy żeton i przenieść wszystkie ofiary na pasującą planszetkę. Ofiary na planszetce traktowane są tak, jakby nadal znajdowały się na tym polu – w ten sposób plansza staje się czytelniejsza. Pionki bohaterki i mordercy powinny być cały czas na planszy i nie należy przenosić ich na planszetkę.

WYDARZENIA

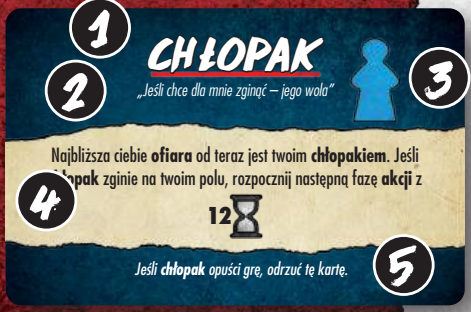
Na początku gry odkrywana jest karta wydarzenia, a kolejne mogą zostać odkryte w toku rozgrywki. Kiedy pojawi się symbol wydarzenia

, należy odkryć następną kartę i rozpatrzeć jej efekty. Niektóre karty wydarzeń zawierają stałe efekty, a niektóre jednorazowe i takie należy odrzucić po rozpatrzeniu efektu. Dobranie nowej karty wydarzenia NIE anuluje ani nie zastępuje efektów poprzednich kart wydarzeń. Może się zdarzyć, że w grze będzie aktywnych jednocześnie kilka stałych efektów kart wydarzeń.

Zdarza się, że efekty nie mogą zostać rozpatrzone, ponieważ np. na planszy nie ma ofiar. W takim przypadku efekt jest ignorowany i NIE dobiera się nowej karty wydarzenia.

KARTY WYDARZEŃ

1. **Tytuł karty**
2. **Tekst fabularny**
3. **Pionek ofiary specjalnej albo odpowiedni żeton**
4. **Specjalne zasady i efekty**
5. **Warunek odrzucenia**



OFIARY SPECJALNE

Niektóre karty (głównie wydarzenia) wymuszą zastąpienie zwykłej ofiary albo umieszczenie na planszy ofiary specjalnej. Te są reprezentowane przez biały, pomarańczowy i niebieski pionek. Na karcie znajduje się dokładny opis postępowania z ofiarą specjalną.

O ile nie wskazano inaczej, na potrzeby rozgrywki ofiary specjalne działają pod każdym względem tak samo jak zwykłe ofiary. Mogą podążać za bohaterką w ramach limitu 2 ofiar, jeśli uratowane – umieszczane są na karcie bohaterki, jeśli zabite – na polu *Martwe ofiary* planszy gracza.

ŻETONY

Niektóre przedmioty, wydarzenia i karty terroru będą wymagać wykorzystania 1 lub więcej żetonów. Takie karty zawsze będą miały w prawym górnym rogu ilustrację właściwego żetonu. Należy postępować zgodnie z instrukcjami na karcie i umieścić żeton we wskazanym miejscu. Żetony często są używane jako graficzne przypomnienie o efekcie gry.

ODRZUCANIE/DOBIERANIE/ZAGRYWANIE/ USUWANIE

Wiele efektów nakazuje wykonać te czynności względem kart. Ich znaczenie powinno być oczywiste, ale na potrzeby klarowności zostały opisane poniżej.

- **Odrzucanie** – należy umieścić wskazaną kartę na odpowiednim stosie odrzuconych kart. Odrzucone karty akcji (z wyboru dla efektu albo z konieczności ze względu na limit kart lub inny efekt) zawsze wracają na rynek kart akcji na końcu fazy planowania. Jest wskazane (ale nie konieczne), aby karty akcji odrzucone dla innych efektów zakryć w celu podkreślenia sposobu, w jaki zostały użyte. Jeśli karta instruuje, by ją odrzucić, wszystkie efekty poniżej efektu odrzucenia są ignorowane i NIE są rozpatrywane. Jeśli karta jest odrzucana z wierzchu talii, żaden z efektów na karcie nie jest rozpatrywany.
- **Dobieranie (albo branie)** – należy dobrać górną kartę wskazanego typu. Karty akcji są dobierane na rękę, a karty przedmiotów umieszczane w dłoniach lub plecaku bohaterki obok jej planszy. Wszystkie pozostałe typy kart są rozpatrywane natychmiast po dobraniu.
- **Zagrywanie** – oznacza zagrywanie karty akcji w celu rozpatrzenia jej efektu, zazwyczaj wymaga rzutu horroru. Przedmioty i umiejętności są *używane*, co nie jest traktowane jako zagrywanie karty.
- **Usuwanie** – jeśli coś jest ***usuwane z gry***, należy zwrócić to do pudełka i nie można tego ponownie użyć w tej rozgrywce. Jeśli coś jest ***usuwane/odrzucane z planszy***, powinno zostać zabrane z planszy, ale może znów powrócić do gry, jeśli jakiś efekt gry na to pozwoli.

NIEJASNOŚCI W GRZE

Final Girl składa się z tylu wzajemnie na siebie oddziałujących kart i efektów, że liczba kombinacji jest niemal nieskończona. Może się więc zdarzyć, że jakiś aspekt zostanie pominięty w zasadach, pojawi się pytanie o właściwy moment rozpatrzenia, zajdzie nietypowa interakcja, remis wydaje się niemożliwy do rozstrzygnięcia lub dojdzie do innej sytuacji, która wzbudzi wątpliwości. W takiej sytuacji należy zastosować się do 1 z poniższych zasad:

- **Zasada nieskończonego zła** – sytuację należy rozwiązać tak, aby efekt był jak najgorszy dla bohaterki.
- **Zasada nadrzędnego realizmu** – sytuację należy rozwiązać tak, aby efekt był jak najbardziej realistyczny lub tematyczny.
- **Zasada beczki śmiechu** – sytuację należy rozwiązać tak, aby efekt był jak najzabawniejszy.

Zalecamy wybranie przed rozgrywką JEDNEJ z tych zasad i zgodnie z nią rozwiązywać niejasności.

WROGOWIE, MORDERCY I SŁUGUSI

W większości rozgrywek przeciwnikiem będzie 1 morderca. Czasami jednak mordercy będą towarzyszyli sługusi, a czasem będzie wiele sługusów i nie będzie mordercy. Dlatego ważne jest zrozumienie poniższych określeń występujących w zasadach i efektach:

- **Wróg/wrogowie** – zasady i efekty odnoszące się konkretnie do *wrogów* dotyczą zarówno mordercy, jak i sługusów.
- **Morderca** – zasady i efekty odnoszące się konkretnie do *mordercy*. Nie dotyczą sługusów.
- **Sługus/sługusi** – zasady i efekty odnoszące się konkretnie do *sługusów.* Nie dotyczą mordercy.

SŁUGUSI

W niektórych filmach pojawiają się sługusi, którzy są nieco mniejszymi (ale nadal przerażającymi) potworami, próbującymi zabić bohaterkę. W zależności od scenariusza sługusi pojawiać się mogą z głównym mordercą albo bez niego. Na przykład film *Masakra w lunaparku* zawiera zarówno mordercę (Geppetta), jak i sługusów (marionetki), ale dodatek *Groza prosto z nieba* zawiera tylko sługusów (ptaki) bez mordercy.

Wszyscy sługusi mają własne karty pomocy, na których znajdują się ich zdrowie i wartości ataku i ruchu.

Sługusi często są rozstawiani na początku lub w trakcie gry. Jest to dokładnie opisane w zasadach każdego sługusa. Liczba sługusów w grze jest zawsze ograniczona liczbą żetonów sługusów występujących w grze. Jeśli efekt gry wymaga rozstawienia lub umieszczenia sługusów, a ich żetony się skończyły, należy taki efekt zignorować.

ATAKOWANIE SŁUGUSA

Atakowanie sługusa działa tak samo jak atakowanie mordercy, z poniższymi wyjątkami:

* Jeśli morderca znajduje się na tym samym polu co sługus(i), przed atakiem należy wybrać cel – mordercę albo sługusa(ów). Nie można zaatakować obu naraz.
* Jeśli celem zostanie sługus, a na tym samym polu znajduje się ich więcej, atakowani są WSZYSCY sługusi na tym polu. Obrażenia zadane sługusom można dowolnie pomiędzy nich rozdzielić. Nadliczbowe obrażenia przepadają. NIE MOŻNA rozdzielić obrażeń pomiędzy sługusów i mordercę.
* Ofiary podążą za bohaterką na pole ze sługusami, o ile na tym polu nie ma mordercy.

FAZA MORDERCY

Podczas rozgrywki ze sługusami faza mordercy jest rozgrywana jak zwykle, z poniższymi wyjątkami:

* Oprócz rozpatrzenia akcji mordercy (M) z karty zakończenia należy również rozpatrzeć akcję sługusa (S) (w niektórych przypadkach będzie tylko akcja sługusa). Jeśli występują zarówno akcja mordercy, jak i sługusa, należy je rozpatrzeć w kolejności od góry do dołu.
* Podczas rozpatrywania kart terroru, o ile nie stwierdzono inaczej, wszyscy wrogowie rozpatrzą akcje mordercy jedna po drugiej. Sługusi powinni działać przed mordercą.

FAZA PANIKI

Jeśli chociaż 1 ofiara została zabita w tej turze, ofiary na polu ze sługusem będą panikować tak samo, jakby dzieliły pole z mordercą.

SKOROWIDZ

Akcja mordercy **5, 19–21**
Akcja mordercy, atakowanie **20–21**
Akcja mordercy, atakowanie bohaterki **21**
Akcja mordercy, atakowanie ofiary **20**
Akcja mordercy, ruch **20**
Akcja mordercy, wybór celu **20**
Atakowanie **15, 20–21**
Atakowanie, bohaterka **15**
Atakowanie, morderca **20–21**
Bohaterka, karta **4, 12**
Bohaterka, ostateczna zdolność **12–13**
Bohaterka, zdrowie **4**
Bronie **27**
Bronie, modyfikator obrażeń **27**
Bronie, zasięg **27**
Czas, tracenie **15**
Czas, wydawanie **17**
Czas, zyskiwanie **15–16**
Częściowy sukces **10**
Dłonie **4, 26**
Elementy **3**
Faza akcji **9–17**
Faza akcji, koniec **17**
Faza mordercy **19–21, 33**
Faza paniki **23**
Faza planowania **17–18**
Fazy tury **9**
Faza utrzymania **24**
Karty, branie **31**
Karty, dobieranie **31**

Karty, odrzucanie ... **31**
Karty, usuwanie z gry ... **31**
Karty, zagrywanie ... **31**
Karty akcji ... **9, 10, 16, 21**
Karty akcji, koszt 0 ... **18**
Karty akcji, kupno ... **17**
Karty przygotowania ... **7**
Karty reakcji ... **21**
Karty terroru ... **19–21**
Kości ... **10, 23**
Leczenie/odzyskiwanie zdrowia ... **14**
Limit kart (10) ... **17**
Lista symboli ... ostatnia strona
Morderca (definicja) ... **32**
Mroczna moc ... **5, 29**
Mroczna moc, epicka ... **5, 29**
Mroczna moc, pomniejsza ... **5, 29**
Nagrody za ofiary ... **13**
Niejasności w grze ... **31**
Obrażenia ... **15, 20–21, 27–29**
Obrażenia, anulowanie lub redukcja ... **21**
Obrażenia, bronie ... **15, 27**
Obrona (karty reakcji) ... **21**
Odpoczywanie ... **14**
Ofiary, martwe ... **5**
Ofiary, panika ... **23**
Ofiary, podążanie za bohaterką ... **12, 33**
Ofiary, przetrzymywanie ... **30**
Ofiary, specjalne ... **30**
Ofiary, uratowanie ... **13**
Ofiary, zaatakowane ... **20**
Ostateczna zdolność ... **12–13**
Ostatnie tchnienie ... **28**
Panika ... **23**
Panika, liczby ... **6**
Plansza gracza ... **4**
Plansza lokacji ... **6**
Plansza mordercy ... **5**
Plecak ... **4, 25–26**
Pola ... **6**
Pola, nazwane ... **6**
Pola, przeszukanie ... **6**
Pola, wyjścia ... **6**
Porażka ... **10**
Poziom horroru ... **4, 16**
Przedmioty ... **25**
Przedmioty, bronie ... **27**
Przedmioty, trzymanie ... **26**
Przedmioty, ułożenie ... **24**
Przedmioty, użycia ... **26**
Przeszukanie ... **14**
Przygotowanie gry ... **7–8**
Pudełko filmu/system filmów ... **2**
Remisy/rozwiązania remisów ... **20, 31**
Ruch ... **5, 12, 20**
Ruch, bohaterka ... **12**
Ruch, morderca ... **5, 20**
Rynek akcji ... **7, 17–18**
Rzut horroru ... **10**
Skok adrenaliny ... **28**
Sługusi ... **32–33**
Sługusi, akcja ... **33**
Sługusi, atakowanie ... **33**
Spanikowany ruch ... **23**
Stosy przedmiotów ... **6**
Sukces ... **10**
Tor czasu ... **4**
Tor horroru ... **4**
Tor zdrowia, bohaterka ... **4**
Tor zdrowia, morderca ... **5**
Tryb ekstremalnego horroru ... **4**
Wartość ataku ... **5**
Warunki zwycięstwa ... **3, 23**
Wrogowie ... **32**
Wydarzenia ... **30**
Zakończenie ... **24**
Zakończenie, akcja mordercy ... **24**
Zakończenie, karta ... **5, 24**
Zakończenie, odkrycie ... **24**
Znaczniki użycia ... **26**
Żądza krwi ... **20, 29**
Żądza krwi, tor ... **5**
Żeton ostatniego tchnienia ... **28**
Żetony ... **31**

PODSUMOWANIE TURY

1. **Faza akcji**
   * Zagraj karty akcji
2. **Faza planowania**
   * Kup karty akcji
   * Ustaw czas na „**6**”
   * Zwróć karty akcji ze stosu kart odrzuconych na rynek
3. **Faza mordercy**
   * Rozpatrz akcję mordercy
   * Dobierz kartę terroru
4. **Faza paniki**
   * Jeśli w tej turze zginęła ofiara, wszystkie ofiary na polu mordercy panikują
5. **Faza utrzymania**
   * Odkryj zakończenie, jeśli skończyły się karty terroru
   * Ułóż przedmioty

KARTY AKCJI

Kart akcji można użyć do:

* ***Rozpatrzenia akcji na karcie.***
  Wykonaj rzut horroru, by sprawdzić, czy akcja zakończyła się sukcesem, czy porażką.
* ***Zamiany częściowego sukcesu w całkowity.***
  Podczas rzutu horroru możesz odrzucić 2 dowolne karty akcji z ręki, aby zamienić wynik 3 lub 4 na sukces. Możesz tak uczynić dla każdej kości z wynikiem 3 lub 4.

* ***Zyskania +1 czasu.***
  W dowolnym momencie przed zakończeniem fazy akcji możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart akcji, zyskując +1 czasu za każdą.

LISTA SYMBOLI

*Odzyskaj **1** zdrowia*

*Strać **1** zdrowia (nie do obrony)*

*Podwyższ poziom horroru o **1***

*Obniż poziom horroru o **1***

Faza akcji natychmiast się kończy

***1** obrażenie*

*Zyskaj **1** czasu*

*Strać **1** czasu*

*Rzuć **1** dodatkową kością*

Sukces rzutu na horror

Porażka rzutu na horror

Celem jest najbliższa ofiara albo bohaterka

Celem jest najbliższa ofiara

Celem jest bohaterka

Morderca atakuje

Morderca porusza się

*Zwiększ żądzę krwi o **1***

Dobierz nowe wydarzenie

Pole wyjścia

Pole przeszukania