ПОСЛЕДНЯЯ ВЫЖИВШАЯ

FINAL GIRL

ПРАВИЛА ИГРЫ

FINAL GIRL

ПОСЛЕДНЯЯ ВЫЖИВШАЯ

Происходит что-то ужасное… Люди гибнут… Все в панике…

Ты лихорадочно пытаешься найти что-нибудь, *ну хоть что-то*, что можно было бы использовать в качестве оружия. Рядом мечется испуганный подросток, умоляя помочь ему спастись. И вдруг ты слышишь какой-то шорох. Ты озираешься по сторонам, пытаясь разглядеть, кто или что издаёт этот звук, но вокруг так темно… Внезапно из тьмы появляется убийца и одним махом отрубает подростку голову — она катится прямо к твоим ногам и замирает, глядя на тебя широко раскрытыми глазами. Убийца безмолвно указывает на тебя пальцем и отворачивается, чтобы найти следующую жертву. Ты бросаешься в другую сторону, не помышляя ни о чём, кроме бегства, и крики умирающих звенят в твоих ушах. Жестокая резня уносит жизни, а единственный путь к спасению перекрыт. Тогда ты понимаешь, что есть только одна истина: убей или умри.

Все остальные мертвы. Ты — Последняя выжившая.

Почему именно «***Последняя выжившая***»? Будь то молоденькая няня, отбивающаяся от душегуба в канун Хэллоуина, или участница космического рейса, которая пытается противостоять инопланетной угрозе, или женщина, что бежит от убийцы из своих ночных кошмаров, — всё это воплощения литературного тропа «последняя выжившая», укоренённого в самой основе жанра ужасов. Этот чеканный троп, введённый в оборот Кэрол Дж. Кловер, отражён во множестве образов, большинство из которых вы найдёте в этой игре. Троп характеризует женщину, ставшую героиней истории (как правило, единственную оставшуюся в живых из большой и дружной, но очень невезучей компании) — женщину, что выстояла вопреки всему и проявила свою внутреннюю силу, превратившись из беспомощной жертвы в ***Последнюю выжившую***.



Продюсеры: Эй Джей Порфирио и Эван Деррик *(дизайн базовой игры)*.
Операторы-постановщики: Тайлер Джонсон, Владислава Ладкова, Тумо Мере, Роланд МакДональд *(иллюстрации к игре)*.
Вторая операторская группа: Эван Деррик и Скотт Биверс *(графический дизайн игры)*.
Режиссёры монтажа: Эй Джей Порфирио и Эван Деррик *(разработка игры)*.
Ассистенты на производстве: Миколай Лащински, Майк Мартинс и Джастин Суэйн *(главные тестировщики игры)*.

Игра «Последняя выжившая» и её логотип являются торговыми марками издательства Van Ryder Games. ©2020 Van Ryder Games. Все права защищены.

*Настольная игра **«Последняя выжившая»** не связана ни с каким фильмом, книгой, комиксом или иным одноимённым медиапродуктом. Эта игра и сопутствующий ей контент являются художественным вымыслом. Любое сходство с реальными людьми, живыми или мёртвыми, а также сходство событий с реальными событиями является случайным совпадением.*

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция выражает благодарность Олесе Шамариной, Денису Карпенко, Антону Абашкину, Артёму Жданееву, Глебу Андросову, Алексею Полянскому, Евгении Акбашевой, Марии Гольской-Диас, Игорю Трескунову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА «ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФИЛЬМОВ»

«Последняя выжившая» — уникальный в своём роде продукт. В эту игру нельзя играть, имея только базовую коробку; для полноценного игрового процесса требуется наличие хотя бы одной коробки «Художественный фильм». В каждой коробке с «фильмом» вы найдёте уникального убийцу и локацию, и вся система спроектирована таким образом, что, приобретя несколько разных коробок с «фильмами», вы можете встретить ЛЮБОГО убийцу в ЛЮБОЙ локации!

Ниже приведён список первых пяти «Художественных фильмов», доступных к приобретению отдельно от базовой коробки:

- Ужас на Счастливых тропках — с участием Мясника Ганса и лагеря «Счастливые тропки».
- Зловещий дух из Крич-Мэнор — с участием Полтергейста и поместья Крич-Мэнор.
- Бойня в Священных рощах — с участием Инканьямбы и Священных рощ.
- Резня на Карнавале — с участием Джеппетто и Карнавала крови.
- Кошмар на Кленовой аллее — с участием Доктора Фрейта и Кленовой аллеи.



Коробки «Художественных фильмов» тщательно продуманы и представляют собой простую в использовании модульную систему, которая минимизирует время, уходящее на подготовку к партии и на уборку после неё. Каждая такая коробка имеет следующие особенности:

- При первом открытии коробки «Художественного фильма» вы найдёте 2 новые карты Последней выжившей. Мы рекомендуем переложить эти карты в базовую коробку к другим картам Последней выжившей, поскольку их можно использовать в любой партии, вне зависимости от выбранного убийцы или локации.
- Крышка коробки со стороны убийцы снимается, и внутренняя сторона крышки используется в качестве планшета убийцы. В коробке со стороны убийцы хранится лист с его правилами и съёмный пластиковый мини-органайзер, содержащий все карты и компоненты, необходимые для этого убийцы.
- Аналогично снимается и крышка коробки со стороны локации — её внутренняя сторона используется в качестве планшета локации. В коробке со стороны локации хранится лист с её правилами и съёмный пластиковый мини-органайзер со всеми картами и компонентами, необходимыми для этой локации.
- Все карты помечены символами, указывающими принадлежность к определённому убийце или локации, что поможет вам легко рассортировать карты, когда вы будете убирать их после партии.

Эта система позволит вам быстро выбрать убийцу и локацию из одного «Художественного фильма» или из разных и поможет поддерживать порядок от партии к партии! Если вы ещё не открыли коробку «Художественного фильма», мы приглашаем вас открыть и изучить её прямо сейчас. Вы можете вернуться к этой странице после того, как посмотрите, что же таится внутри коробочки.

КОМПОНЕНТЫ БАЗОВОЙ КОРОБКИ



Правила игры



Планшет игрока (двухсторонний: обычный режим и режим экстремального ужаса) — 1 шт.



Карты действий — 23 шт.



Кубики — 6 шт.



Фигурки убийцы / маркеры ужаса — 2 шт.



Фигурка Последней выжившей — 1 шт.



Планшеты избытка жертв (3 шт.) и соответствующие жетоны (3 шт.)



Жетоны остатка здоровья — 9 чёрных и 2 белых



Маркер жажды крови — 1 шт.



Фигурки жертв — 21 шт.



Маркеры здоровья — 25 шт.



Маркеры отслеживания — 8 шт.



Маркер времени — 1 шт.



Фигурки особых жертв — 3 шт.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС И ЦЕЛИ ИГРЫ

Вы — Последняя выжившая, которой предстоит сразиться с ужасным убийцей. Вам придётся перемещаться по локациям, искать полезные предметы, спасать жертв и противостоять убийце (или убегать от него!). А тем временем убийца будет сеять хаос всеми доступными ему способами, чаще всего — убивая невинных жертв и нападая на вас! **Игра заканчивается одним из двух способов: либо Последняя выжившая уничтожает убийцу, либо убийца расправляется с ней!** В тех редких случаях, когда они оба погибают одновременно, победа остаётся за Последней выжившей, которая жертвует собой, чтобы избавить мир от мерзкого монстра.

ВНИМАНИЕ! В этой книге прописаны базовые правила игры «Последняя выжившая». Однако у каждого убийцы и у каждой локации могут быть дополнительные правила, поэтому перед игрой ознакомьтесь с их листами, вложенными в соответствующую коробку «Художественного фильма».

Стратегия игры зависит только от вас, но не забывайте о своей конечной цели — уничтожить убийцу! Спасать жертв не обязательно, а некоторым жертвам, к сожалению, помочь просто невозможно (как это часто бывает в кино). Лучше уж пусть погибнут они, чем вы! Однако спасение жертв имеет свои преимущества. После спасения они принесут вам ценные бонусы, а если вы спасёте достаточное количество жертв, то откроете уникальную способность выбранной вами Последней выжившей!

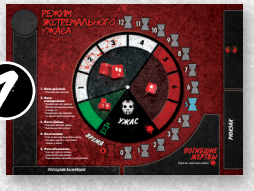
ОБЗОР ИГРОВЫХ ПЛАНШЕТОВ

Прежде чем приступить к игровому процессу, важно получить максимально полное представление о том, как работают игровые планшеты игрока, убийцы и локации. Более подробное объяснение концепций, упомянутых здесь, приводится далее в этих правилах игры.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



1. ***Шкала здоровья.*** На левой стороне планшета находится круглая ячейка для жетона остатка здоровья и продолговатая ячейка для маркеров здоровья.
2. ***Шкала ужаса.*** В центре планшета находится шкала ужаса. Когда ужас нарастает или ослабевает, вы соответствующим образом перемещаете маркер ужаса (одну из фигурок убийцы). Положение этого маркера называется уровнем ужаса и определяет, сколько кубиков вы используете при броске ужаса.
3. ***Шкала времени.*** Здесь вы будете отмечать количество оставшихся в запасе часов. Время — важнейший ресурс, который используется как для выполнения действий, так и для приобретения новых карт в фазе планирования.
4. ***«Руки» и «Рюкзак».*** Любые найденные вами предметы помещаются в одну из этих ячеек справа от планшета.
5. ***Погибшие жертвы.*** Фигурки всех жертв, убитых или погибших в ходе игры, помещаются сюда.
6. ***Карта Последней выжившей.*** Поместите свою карту Последней выжившей сюда, под планшет.
7. ***Режим экстремального ужаса.*** Используйте вторую сторону планшета для усложнённого варианта игры. Здесь шкала ужаса становится более суровой, а маркер времени по умолчанию находится (и в фазе планирования восстанавливается) на отметке «5».



ПЛАНШЕТ УБИЙЦЫ



1. ***Стартовые показатели.*** Начальный уровень ужаса при убийце и здоровье убийцы.
2. ***Шкала здоровья.*** На левой стороне планшета находится продолговатая ячейка для маркеров здоровья убийцы и круглая ячейка для жетона остатка здоровья.
3. ***Финал.*** Сюда выкладывается карта финала. В начале игры она выкладывается взакрытую, но в процессе игры может быть раскрыта.
4. ***Тёмная сила.*** Здесь размещается карта тёмной силы. В начале игры она выкладывается взакрытую, но в процессе игры может быть раскрыта.
5. ***Действие убийцы.*** Это изначальное действие убийцы, которое он будет выполнять в начале каждой фазы убийцы.
6. ***Шкала жажды крови.*** Эта шкала определяет силу ударов и скорость перемещения убийцы. В начале игры маркер жажды крови находится в нижней части шкалы — убийца в это время слабее всего. Когда умирает одна из жертв, уровень жажды крови повышается, и убийца становится сильнее.
7. ***Значение перемещения.*** Количество зон, через которые убийца может пройти за один ход.
8. ***Значение атаки.*** Количество урона, которое убийца наносит за одну атаку.
9. ***Особые эффекты.*** Одноразовые действия, которые выполняются сразу же, как только маркер жажды крови доходит до определённого уровня. Это может быть повышение уровня ужаса, раскрытие карты тёмной силы на планшете убийцы или что-нибудь ещё.
10. ***Финальный эффект жажды крови.*** Это эффект, который будет срабатывать постоянно с момента, когда жажда крови достигнет максимального уровня и продолжит расти.
11. ***Малые тёмные силы.*** В эти ячейки помещаются любые карты малых тёмных сил, вытянутые из колоды угрозы.

ПЛАНШЕТ ЛОКАЦИИ



1. ***Зоны.*** Каждая локация состоит из различных взаимосвязанных зон. Зона считается смежной с другой зоной, если обе они соединены линией. Например, на планшете локации **Лагерь «Счастливые тропки»** зона *«Полянка для свиданий»* смежна с зоной *«Утёс»*, но не смежна с зоной *«Хижины»*, хотя визуально полянка находится по соседству с хижинами.

2. ***Зоны поиска.*** Зоны, отмеченные символом  и обведённые оранжевым контуром, можно обыскивать, чтобы найти полезные предметы.

3. ***Зоны выхода.*** Зоны, отмеченные символом  и обведённые зелёным контуром, означают места, в которых жертвы могут спастись, сбежав из локации.

4. ***Именованные зоны.*** Некоторые зоны имеют названия и могут быть связаны с прилагающимися к локации картами событий, угроз или предметов. В остальном для игровых нужд это такие же зоны, как и все прочие.



5. ***Колоды предметов.*** У каждой зоны поиска есть собственная колода предметов, которая размещается в соответствующей ячейке.

6. ***Карта подготовки.*** Поместите сюда случайно выбранную карту подготовки локации. Символ  означает место размещения фигурки Последней выжившей,  — место размещения убийцы, а цифры указывают количество фигурок жертв в каждой зоне.



7. ***Цифры паники.*** Цифры между смежными зонами используются для определения, в каком направлении жертвы будут бежать в панике.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

1. Выберите убийцу и локацию из любых имеющихся у вас коробок «Художественных фильмов» (из одной коробки или из разных). Извлеките планшеты убийцы и локации (помните, они напечатаны на обратных сторонах крышек коробок!) и соответствующие мини-органайзеры для компонентов намеченной партии.

БАЗОВАЯ КОРОБКА

2. Откройте базовую коробку игры и выберите или вытяните наугад карту Последней выжившей. Если вы играете с коробкой «Художественного фильма» в первый раз, в ней вы найдёте дополнительные карты Последних выживших — их следует сразу переложить в базовую коробку для будущих партий.
3. Достаньте из базовой коробки планшет игрока. Выберите сложность игры — обычный режим или режим экстремального ужаса — и положите планшет на стол выбранной стороной вверх (для первых партий рекомендуем выбрать обычный режим). Поместите карту своей Последней выжившей чуть ниже планшета игрока, в открытую, чтобы был виден счётчик спасённых жертв.
4. Достаньте из базовой коробки 6 кубиков и отложите их в сторону.
5. Достаньте из базовой коробки карты действий. Отложите в сторону 6 карт действий с нулевой стоимостью — это ваша стартовая рука. Карты с нулевой стоимостью узнать легко: в правом нижнем углу таких карт изображён золотой символ песочных часов с цифрой «0».



6. Рассортируйте оставшиеся карты действий в стопки по названиям и выложите их на стол в два ряда, как показано на рисунке. В каких-то стопках будет по две карты, а в каких-то лишь по одной. Эти ряды называются «картотека действий».
7. Отложите 12 фигурок жертв, 3 фигурки особых жертв и 3 планшета избытка жертв с соответствующими жетонами. Оставшиеся фигурки, маркеры и жетоны из базовой коробки пока уберите в сторону — они могут понадобиться в процессе подготовки коробки «Художественного фильма» и/или в процессе партии.

КОРОБКА «ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬМ»

8. Положите выбранный планшет убийцы на стол над планшетом игрока. Затем положите выбранный планшет локации справа от планшета убийцы.
9. Перемешайте карты финала убийцы (те, на которых изображена верхняя часть тела убийцы) и поместите одну из них взакрытую на планшет убийцы так, чтобы рисунок на рубашке карты совпал с рисунком на планшете. Затем перемешайте карты тёмной силы убийцы (те, на которых изображена нижняя часть тела убийцы) и поместите одну из них взакрытую на планшет убийцы ниже карты финала. Оставшиеся карты финала и тёмной силы положите обратно в мини-органайзер.
10. Возьмите карты угроз убийцы и карты угроз локации и замешайте их вместе в одну колоду. Затем сдайте из этой колоды 10 карт взакрытую, чтобы сформировать общую колоду угроз, и положите её справа от планшета локации. Оставшиеся карты угроз отложите в сторону.
11. Перемешайте карты предметов локации и разложите их взакрытую над планшетом локации на три стопки (по четыре карты в каждой). Затем раскройте верхнюю карту в каждой стопке. Оставшиеся карты предметов положите обратно в мини-органайзер.
12. Перемешайте карты подготовки локации и вытяните одну. Подготовьте планшет локации, согласно указаниям карты, используя компоненты из базовой коробки. Символ указывает на стартовую зону фигурки вашей Последней выжившей, символ — на стартовую зону одной из фигурок убийцы, а цифры в зонах определяют, сколько жёлтых фигурок жертв окажется в этих зонах. Положите карту подготовки локации в открытую над планшетом локации для последующего использования. Оставшиеся карты подготовки положите обратно в мини-органайзер.

13. **ВНИМАНИЕ, ВАЖНО!** Возьмите из базовой коробки 9 чёрных жетонов остатка здоровья и перемешайте их ВЗАКРЫТУЮ — вам должны быть видны только стороны с символом +1 . Положите по одному чёрному жетону на планшет убийцы (в круглую ячейку в левом нижнем углу) и на планшет игрока (в круглую ячейку в левом верхнем углу), **НЕ ГЛЯДЯ НА ОБОРОТ ЖЕТОНА**! Прочие чёрные жетоны остатка здоровья уберите обратно в коробку, **НЕ РАЗГЛЯДЫВАЯ ИХ**!



14. Выложите маркеры здоровья в ячейки на левой стороне планшетов убийцы и игрока. Маркеры здоровья выкладываются согласно их максимальному количеству, указанному на планшете убийцы и на карте Последней выжившей соответственно (с учётом чёрного жетона остатка здоровья!). Например, у Лори 5 единиц здоровья (как указано на её карте Последней выжившей), поэтому на планшете игрока должен быть 1 чёрный жетон остатка здоровья и 4 обычных маркера здоровья. У Ганса 12 единиц здоровья (как указано на его планшете убийцы), поэтому на его планшете должен быть 1 чёрный жетон остатка здоровья и 11 обычных маркеров здоровья.

15. Поместите маркер жажды крови в нижнюю часть шкалы жажды крови на правой стороне планшета убийцы.

16. Поместите маркер времени на шкалу времени в синюю ячейку (номер «6») на планшете игрока.

17. Поместите вторую фигурку убийцы на круговую шкалу ужаса на планшете игрока. Эта фигурка теперь является маркером ужаса. Начальный уровень ужаса, присущий каждому убийце, обозначается цифрой рядом с символом в левом верхнем углу планшета убийцы.

18. Перемешайте карты событий локации и положите их взакрытую рядом с планшетом локации. Вытяните верхнюю карту и следуйте инструкциям на ней (возможно, вам придётся добавить больше жертв, разыграть новый эффект, воздействующий на игровой процесс, и т. д.).

Теперь вы готовы начать игру!

Вот как выглядит подготовка к партии, в которой убийца — Ганс, локация — лагерь «Счастливые тропки», а Последняя выжившая — Лори.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Процесс игры складывается из последовательных ходов, каждый из которых делится на пять фаз. Игра продолжается до тех пор, пока не погибнет либо Последняя выжившая, либо убийца!

ИГРОВОЙ ХОД

Каждый ход состоит из пяти фаз:

1. Фаза действий
2. Фаза планирования
3. Фаза убийцы
4. Фаза паники
5. Фаза обновления

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе вы разыгрываете карты действий из руки, чтобы перемещаться, атаковать, отдыхать, искать и/или выполнять другие действия. Напоминаем, что в начале игры у вас в руке есть 6 карт действий с нулевой стоимостью.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Большинство карт действий разыгрывается в фазе действий или сбрасывается при выполнении броска ужаса (как описано на следующей странице). Разыграв или сбросив из руки карту действия, не забывайте откладывать её в центральную стопку, отдельно от картотеки действий.



БРОСКИ УЖАСА

Большинство карт действий (и некоторые другие карты) предписывают выполнить бросок ужаса, используя кубики. Количество кубиков зависит от текущего уровня ужаса — он определяется расположением маркера ужаса на соответствующей шкале.

Каждая выпавшая цифра «5» или «6» считается успехом.

Каждая выпавшая цифра «3» или «4» считается частичным успехом. Вы МОЖЕТЕ сбросить из руки 2 карты действий, чтобы превратить этот результат в успех. Так можно сделать по одному разу для каждого кубика, на котором выпала «3» или «4».

Если в результате броска ни одна грань не показала успех или не была превращена в успех, бросок ужаса провален.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БРОСКОВ УЖАСА

- Эффекты некоторых карт изменяют количество бросаемых кубиков.
- Некоторые карты действий позволяют вам перебросить некоторые или все кубики (например, *«Опасное положение»*).
- Вы всегда бросаете как минимум 1 кубик.
- Если вам вдруг потребуется бросить больше 6 кубиков, запомните все уже выпавшие результаты и при необходимости перебросьте нужное количество кубиков, учитывая новые результаты в совокупности с полученными ранее.



РОЗЫГРЫШ ЭФФЕКТОВ НА КАРТАХ ДЕЙСТВИЙ

На картах действий изображены 3 возможных исхода действия согласно результату броска ужаса: если выпало 2 успеха (или больше), если выпал 1 успех и если не выпало ни одного успеха (что означает провал). Вы можете подкорректировать итог броска, отправив в сброс карты с руки либо использовав свои способности и/или предметы. Затем разыграйте по порядку, слева направо, изображённые на карте действия эффекты, соответствующие итоговому результату броска. Эффекты могут быть положительными или отрицательными. Многие общие эффекты на картах действий обозначаются нижеуказанными символами. Эти символы и их эффекты будут подробнее рассмотрены далее в правилах.



Восстановите ***1*** *единицу здоровья*



Потеряйте ***1*** *единицу здоровья (нельзя предотвратить)*



Повысьте уровень ужаса на ***1***



Понизьте уровень ужаса на ***1***



1 *урон*



Получите ***1*** *час*



Потеряйте ***1*** *час*



Бросьте дополнительно ***1*** *кубик*



Фаза действий немедленно заканчивается

ВНИМАНИЕ! **Полный список символов, изображённых на картах действий, приведён в Памятке по символам на задней обложке правил игры!**

Рейко почти при смерти, поэтому она решает разыграть карту действия *«Краткая передышка»*. Уровень ужаса сейчас равен 3, поэтому она, выполняя бросок ужаса, использует 2 кубика. Выпадает один успех (5) и один частичный успех (4)! Рейко *могла бы* просто засчитать один успех, и это позволило бы ей восстановить 1 единицу здоровья и стоило бы ей 1 часа времени. Однако ей *очень* хочется подлечиться получше, поэтому она выбирает две карты действий, без которых вполне можно прожить, и взакрытую сбрасывает их, чтобы превратить частичный успех в полный. Теперь Рейко получает исход действия согласно ряду двойного успеха и восстанавливает 2 единицы здоровья.





ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если результат действия позволяет вам переместиться на одну или несколько зон, вы можете переместить фигурку на указанное или меньшее расстояние. Каждое перемещение может производиться только в смежную зону. Связь смежных зон обычно отображается дорожкой либо дверью и обозначается соединяющей линией. Все неиспользованные перемещения, которые вы решили не совершать, теряются. Вы можете перемещаться в зону убийцы и обратно без ограничений или штрафов.

Покидая зону, в которой есть одна или несколько жертв, вы можете взять с собой **до 2 жертв**. Они насмерть перепуганы и с радостью последуют за вами. Однако жертвы НЕ последуют за вами в зону с убийцей, поэтому, если вы хотите перейти в зону убийцы, ни одну жертву брать с собой туда нельзя. Но, разумеется, если жертвы уже находятся в одной зоне с убийцей, а вы покидаете эту зону, жертвы охотно последуют за вами.

СПАСЕНИЕ ЖЕРТВ

Если в любой момент фазы действий вы оказались в зелёной зоне выхода (даже просто проходя через неё), вы МОЖЕТЕ спасти всех жертв, находящихся в этой зоне (независимо от того, привели вы их с собой или они уже были там). Если вы решите их спасти (а обычно вам этого хочется), поместите их фигурки на карту Последней выжившей в любую доступную ячейку на счётчике спасённых жертв.

КАРТА ПОСЛЕДНЕЙ ВЫЖИВШЕЙ

1. Имя
2. Здоровье
3. Счётчик спасённых жертв и их бонусов
4. Уникальная способность выжившей
5. Награда за спасение жертв после открытия уникальной способности





Получите бонусы, обозначенные символом или текстом каждой ячейке, которую вы закрыли фигуркой. Если упоминается карта действия, возьмите её из картотеки действий в руку, если это возможно. Вы можете выбрать порядок и время, когда получать эти бонусы и применять их эффекты, но все эффекты должны быть применены до того, как будет разыграна другая карта действия.

Как только все ячейки жертв на карте Последней выжившей будут заняты, вы можете убрать фигурки жертв и перевернуть эту карту. Поздравляем, вы получили уникальную способность Последней выжившей и теперь можете использовать её мгновенный или продолжительный эффект! А за спасение дополнительных жертв с этого момента будет выдаваться награда, указанная под описанием уникальной способности.

ВНИМАНИЕ! **Жертвы в силу своих натур слишком растеряны/отважны/глупы или сочетают эти черты в разных комбинациях, поэтому спасти их можно только в случае, если Последняя выжившая придёт и уговорит их сбежать. Жертвы, оказавшиеся в зоне выхода в одиночестве, НЕ СПАСАЮТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ.**

Лори разыгрывает *«Спринтерский рывок»* и, поскольку уровень ужаса равен 3, выполняет бросок ужаса двумя кубиками. Она получает 1 успех, что позволяет ей переместиться на расстояние до 2 зон, потратив на это 1 час. Лори решает двигаться к зоне выхода, пройдя сначала через зону с жертвой. Жертва с радостью следует за Лори в зону выхода.





Поскольку Лори сейчас находится в зоне выхода с двумя жертвами, она решает спасти их обеих. Жертвы радостно убегают, и игрок за Лори кладёт их фигурки на карту Последней выжившей, выбирая понизить уровень ужаса на 1 и переместиться дополнительно ещё на 1 зону.

Используя своё бонусное перемещение, Лори приходит в док, надеясь обыскать эту зону и найти в ней что-нибудь полезное.



ПОИСК ПРЕДМЕТОВ

Некоторые зоны на планшете локаций являются зонами поиска . Такие зоны обведены оранжевым контуром и дополнены колодой карт предметов, которая выкладывается в соответствующей ячейке над планшетом локации. Чтобы выполнить поиск, вы должны сыграть карту действия «Поиск» из своей руки. В зависимости от результата вы можете взять одну или несколько карт из соответствующей колоды предметов, обычно оставляя себе одну, а остальные возвращая в колоду — либо сверху и в открытую, либо снизу и взакрытую.

В процессе игры может оказаться, что верхняя карта какой-то из колод предметов лежит взакрытую. Это бывает, если вы вытянули и забрали себе только одну верхнюю карту этой колоды предметов ИЛИ если вы решили положить карты, которые не стали брать, взакрытую под низ колоды. Раскрывать следующую карту НЕ НУЖНО. Если в колоде предметов вдруг закончатся карты (такое бывает редко), то в этой зоне больше не будет предметов.

Лори находится в зоне «Док» и надеется найти что-нибудь, что поможет ей выжить. Она разыгрывает карту действия *«Поиск»* и выполняет бросок ужаса, получая 2 успеха!





Исход с двойным успехом на карте *«Поиск»* позволяет Лори взять 2 верхние карты из колоды предметов зоны «Док» и выбрать одну из этих карт (заплатив за это потерей 1 часа). На верхней раскрытой карте Лори уже видит *«Старый револьвер»*, поэтому она берёт его и открывает следующую карту: это *«Банка энергетика»*.

У Лори пока нет оружия, и выбор очевиден: она оставляет себе *«Старый револьвер»*. А вот *«Банка энергетика»* не представляет сейчас особой ценности, поэтому Лори кладёт её взакрытую под колоду предметов зоны «Док». Третья по порядку карта остаётся лежать взакрытую, но Лори надеется, что на следующем ходу она сумеет сыграть ещё одну карту *«Поиск»* и найти что-то полезнее, чем просто энергетик.



ОТДЫХ / ЛЕЧЕНИЕ

Некоторые карты действий (а также часть других карт) позволяют Последней выжившей лечиться и восстанавливать здоровье. Восстанавливайте по 1 маркеру здоровья за вплоть до максимального уровня её здоровья. Вы ни при каких условиях не можете превысить начальный уровень здоровья героини. Например, начальное здоровье Лори равно 5, поэтому у неё никогда не может быть больше 5 маркеров здоровья.

АТАКА

При атаке Последняя выжившая должна находиться в той же зоне, что и убийца, если только у неё нет предмета или способности, позволяющей атаковать с расстояния. Чтобы атаковать, разыграйте карту действия, позволяющую нанести урон (например, *«Слабая атака»* или *«Яростное нападение»*). Выполните бросок ужаса, а затем примените эффекты карты в зависимости от результата броска. За каждый символ нанесите убийце 1 урон.

Если у вас есть оружие/предмет/способность, что влияет на количество урона, а исход карты действия позволил нанести 1 урон или больше, измените количество урона соответствующим образом (подробнее см. раздел *«Предметы»* на стр. 25).

Когда вы наносите урон убийце, убирайте с его планшета маркеры здоровья в количестве, равном нанесённому вами урону. Если урон нанесён ещё не весь, а у убийцы остался только чёрный жетон остатка здоровья, раскройте его, чтобы узнать, погиб ли убийца на самом деле или нет (подробнее см. раздел *«Жетон остатка здоровья»* на стр. 28).

Асами решила переместиться в зону убийцы и атаковать! Она разыгрывает карту *«Яростное нападение»* и, поскольку уровень ужаса равен 5, бросает два кубика. Она получает один успех и один частичный успех. К сожалению, у неё нет дополнительных карт действий для сброса, чтобы превратить частичный успех в полный, но у неё есть карта *«Топор»*, которая добавляет дополнительно 2 урона. Асами наносит убийце 3 урона (убирая 3 маркера здоровья убийцы) и понижает уровень ужаса на 1, но фаза действий сразу же заканчивается.



ПОЛУЧЕНИЕ / ПОТЕРЯ ВРЕМЕНИ

Помимо прочих эффектов, большинство действий уменьшают ваш запас времени, но бывают и такие результаты действий, которые этот запас увеличивают. Не забудьте передвинуть маркер времени вниз или вверх соответственно. Например:

2 означает, что вы получаете 2 часа и перемещаете маркер времени на 2 ячейки ВВЕРХ по шкале времени.

означает, что вы теряете 1 час и перемещаете маркер времени на 1 ячейку ВНИЗ по шкале времени.



Если вы теряете столько часов, что маркер времени опускается ниже нуля и оказывается в красной зоне на шкале времени, то фаза действий заканчивается сразу после розыгрыша вашего текущего действия. В таком случае, после того как маркер времени оказался ниже нуля, вы уже никак не сможете получить время, чтобы вернуть маркер в зону положительного значения.



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: **Мы знаем, что реальное время не является чем-то, что можно «получить» сверх имеющегося. В рамках игры «получение времени» означает, что героиня более эффективно использовала своё время за счёт тщательного планирования или же выполнила действия за меньшее время, чем предполагалось.**

СБРОС КАРТ ДЕЙСТВИЙ РАДИ ПОЛУЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ

В любой момент до окончания фазы действий вы можете сбросить столько карт действий, сколько пожелаете, в обмен на +1 час за каждую. Получив таким образом время, вы можете продлить текущую фазу действий или получить больше времени для использования в фазе планирования (эта фаза рассматривается на следующей странице).

ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВАЖНЫЙ МОМЕНТ!
Не стоит недооценивать значимость этой тактики!

УРОВЕНЬ УЖАСА

Когда вы видите один из этих символов, измените уровень ужаса соответствующим образом, передвинув маркер ужаса вверх или вниз по шкале:

 ***Повысьте уровень ужаса на 1***

 ***Понизьте уровень ужаса на 1***

Если уровень ужаса достиг конца шкалы и его повышение или понижение заставило бы маркер ужаса выйти за пределы шкалы, оставьте маркер на месте, и вместо его передвижения получите указанный бонус/штраф.



 Бонус за снижение уровня ужаса ниже предела шкалы: получите 1 час.

 Штраф за повышение уровня ужаса выше предела шкалы: повысьте жажду крови (подробнее см. раздел «Жажда крови» на стр. 29).



Эти символы, напечатанные у обоих концов шкалы ужаса, напоминают о соответствующих эффектах.

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Вы можете продолжать разыгрывать карты действий до тех пор, пока не случится что-то из нижеперечисленного:

- Вы решили остановиться.
- У вас закончились карты для розыгрыша.
- На карте действия символ , предписывающий завершить фазу действий.
- Маркер времени опустился НИЖЕ нуля (если он находится на нуле, вы всё ещё можете продолжать действовать).

Не бойтесь завершать фазу действий, пока у вас в руке ещё есть карты. Иногда эти карты оказываются куда полезнее на следующем ходу.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Как только фаза действий заканчивается (неважно, по вашей воле или против неё), вы переходите к фазе планирования. В этой фазе вы потратите какое-то количество оставшихся у вас в запасе часов на покупку карт из картотеки действий. Действуйте в указанном порядке:

1. Потратьте часы на покупку карт из картотеки действий. Если стоимость карты больше нуля, перемещайте маркер времени вниз по шкале — на одну ячейку за каждый потраченный час. Стоимость каждой карты действия указана в правом нижнем углу карты.

   Вы НЕ можете:

   - Приобретать карты действий, которые были сыграны или сброшены с момента предыдущей фазы планирования (или с начала игры на первом ходу).
   - Приобрести карту, если её оплата приведёт к перемещению маркера времени ниже нулевой ячейки на шкале времени.
   - Приобрести карту, если у вас в руке уже есть 10 карт.

2. Когда вы закончите покупать карты действий, выставьте маркер времени в ячейку «6» на шкале времени — все неизрасходованные часы будут потеряны!
3. И, наконец, переложите все карты действий, сыгранные или сброшенные с момента предыдущей фазы планирования (или с начала игры на первом ходу), обратно в картотеку действий к другим одноимённым картам. Это касается и карт с нулевой стоимостью, которые могут быть сложены в одну стопку.

ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВАЖНЫЙ МОМЕНТ! **Все сыгранные/сброшенные карты действий СЛЕДУЕТ ОТКЛАДЫВАТЬ в центральную стопку сброса ДО КОНЦА ПРЕДСТОЯЩЕЙ ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ! Чаще всего карты разыгрываются в фазе действий, но иногда это происходит в другой фазе. В любом случае эти карты действий будут возвращены в соответствующие стопки в картотеке действий В КОНЦЕ ПРЕДСТОЯЩЕЙ ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ. Если вы не будете хранить эти карты отдельно, то вероятна случайная «повторная покупка» их в фазе планирования. Нельзя приобретать карты, которые были только что разыграны, даже карты действий с нулевой стоимостью.**

1. После фазы действий у Селены осталось 4 часа в запасе. Она подумывает, не потратить ли их на *«Яростное нападение»*, но вместо этого покупает карты *«Поиск»* и *«Спринтерский рывок»*, каждая из которых стоит 2 часа. Селена передвигает маркер времени на ноль, отмечая трату времени.

2. К приобретению доступны также две карты с нулевой стоимостью — *«Ходьба»* и *«Собранность»* — поэтому Селена берёт их в руку, несмотря на то, что у неё не осталось времени, которое можно было бы потратить (карты с нулевой стоимостью всегда бесплатны).

3. Селена выставляет маркер времени в ячейку «6». Затем она берёт все карты действий, разыгранные ею с момента предыдущей фазы планирования, и перекладывает их на соответствующие места в картотеке действий. Затем Селена переходит к фазе убийцы.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ С НУЛЕВОЙ СТОИМОСТЬЮ

Пока не превышен лимит на 10 карт в руке, вы ВСЕГДА можете приобрести из картотеки действий все карты действий с нулевой стоимостью, потому что такие карты не требуют траты времени (помните, это не относится к картам в стопке сброса!). Вы можете приобрести карты с нулевой стоимостью, даже если маркер времени находится на нуле или ниже.



ФАЗА УБИЙЦЫ

В этой фазе убийца совершает действия и/или происходят другие события, связанные с локацией. Разыграйте по порядку:

1. Выполните действие убийцы, указанное на карте финала рядом с соответствующим символом . Если карта финала уже раскрыта, пропустите шаг 2 (подробнее см. раздел «Раскрытие карты финала» на стр. 24).
2. Вытяните верхнюю карту угрозы и разыграйте её эффекты сверху вниз.

РОЗЫГРЫШ КАРТ УГРОЗ

Карты угроз могут иметь различные последствия. В результате розыгрыша некоторых карт убийца выбирает своей целью жертву или Последнюю выжившую, перемещается либо атакует. Другие карты повышают уровень ужаса, добавляют на локацию фигурки жертв или запускают иные особые эффекты.



ВНИМАНИЕ! **Полный список символов, изображённых на картах угроз, приведён в Памятке по символам на задней обложке правил игры!**

ДЕЙСТВИЯ УБИЙЦЫ

Символы действий убийцы будут встречаться, как правило, в двух местах:

- На лицевой стороне и на рубашке карты финала.
- На картах угроз.

Действие убийцы заключается в том, что убийца выбирает цель, а затем перемещается и/или атакует (как описано далее). Разыгрывайте действие убийцы слева направо, завершая каждую часть, прежде чем переходить к следующей.



Действие убийцы на карте финала



Действие убийцы на карте угрозы

ВЫБОР ЦЕЛИ

Первая часть действия убийцы указывает, какую цель он будет преследовать: жертву, Последнюю выжившую или любую из них, оказавшуюся ближе. Если не указано иное, всегда выбирайте БЛИЖАЙШУЮ цель.



Цель: ближайшая жертва



Цель: Последняя выжившая



Цель: ближайшая фигурка, неважно, жертва это или Последняя выжившая

Если ближайших целей на одинаковом расстоянии оказывается несколько, выберите группу, в которой больше жертв (Последняя выжившая — не жертва). Если равенство вариантов всё ещё сохраняется, см. раздел Неоднозначные игровые ситуации на стр. 31.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 

Если в действии убийцы имеется символ «Перемещение», убийца перемещается по направлению к своей цели. Количество зон, на которое он может переместиться, зависит от нынешнего значения перемещения убийцы (его определяет положение маркера жажды крови на планшете убийцы).

Убийца всегда выбирает кратчайший путь к цели, вплоть до отказа от перемещения, если цель находится в его зоне. Если изображено несколько символов , убийца будет перемещаться несколько раз, если это необходимо, чтобы достичь цели. Например, если нынешнее значение перемещения равно 3, а на карте угрозы символ , убийца может переместиться на 6 зон. Убийца остановится, как только достигнет намеченной цели, даже если у него ещё остались единицы перемещения. Иногда убийца проходит через зону, в которой находится Последняя выжившая или жертва, но не останавливается, поскольку у него другая цель.

АТАКА 

Если в действии убийцы имеется символ «Атака», убийца атакует одну цель в своей зоне. За каждый символ  убийца совершает одну атаку. Количество урона, наносимого убийцей при каждой атаке, определяется текущим значением атаки (его определяет положение маркера жажды крови на планшете убийцы).

У каждой атаки будет одна цель — либо жертва, либо Последняя выжившая. Если в одной зоне находятся и жертвы, и Последняя выжившая, первоочерёдной целью убийцы будут жертвы, если только Последняя выжившая не окажется прямо указана в качестве цели.

АТАКА НА ЖЕРТВУ

У каждой жертвы есть только 1 единица здоровья, и при получении урона жертва автоматически погибает. Если убийца атакует и убивает жертву, уберите её фигурку с локации и поместите в ячейку «Погибшие жертвы» на планшете игрока. После убийства жертвы повысьте жажду крови убийцы, передвинув маркер по соответствующей шкале на 1 ячейку вверх. Весь избыточный урон от атаки теряется. Например, если значение атаки убийцы было равно 3, а его целью была жертва, после удара дополнительные 2 единицы урона будут потеряны (с точки зрения тематики, они ВСЕ ушли на убийство жертвы).

За каждый дополнительный символ  убийца атакует в своей зоне другую цель, если таковая имеется.

АТАКА НА ПОСЛЕДНЮЮ ВЫЖИВШУЮ

Если целью атаки являетесь вы (Последняя выжившая), а убийца находится в вашей зоне, его атака автоматически наносит вам урон. Если вы не защититесь картой реакции (см. о них далее), вы потеряете здоровье в количестве, равном урону, определённому значением атаки убийцы. Потеряйте по 1 маркеру здоровья за каждое очко урона. Если в процессе нанесения урона у вас остался только чёрный жетон остатка здоровья, раскройте его, чтобы узнать, погибли вы на самом деле или нет (подробнее см. раздел *«Жетон остатка здоровья»* на стр. 28).

Если символ  не один, считайте каждую атаку отдельно. Например, если убийца атакует дважды и наносит по 2 урона за атаку, вы потеряете в общей сложности 4 здоровья.

ВНИМАНИЕ! **В том редком случае, когда убийца не может достичь своей цели и, закончив перемещение, оказывается в зоне с кем-то, кто не был его целью, убийца ВСЁ РАВНО использует свою атаку.**

ЗАЩИТА ОТ АТАКИ С ПОМОЩЬЮ КАРТЫ РЕАКЦИИ

У некоторых карт действий синий фон, и они называются картами реакции. Их можно разыграть ТОЛЬКО в ответ на атаку. Если в момент атаки на вас у вас в руке есть такая карта, вы можете разыграть её и выполнить бросок ужаса. В зависимости от результата вы можете отменить или уменьшить урон. А если вы используете карту реакции *«Ответный удар»*, вы сумеете даже нанести ответный урон убийце!

Каждая карта реакции может защитить только от одной атаки, но при желании вы можете использовать несколько карт реакции (по одной за раз) против одной и той же атаки. Если убийца совершает несколько атак, у вас должны быть отдельные карты реакции, чтобы использовать их для защиты от каждой атаки.

Невозможно использовать карты реакции для защиты от потери здоровья при появлении символа .



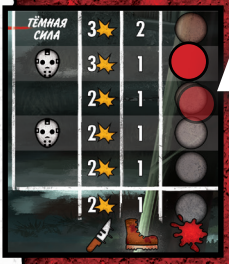




ВНИМАНИЕ! **Нельзя использовать карты реакции для защиты жертв от атаки на них! Вы можете использовать карты реакции только для самозащиты.**

В начале фазы убийцы Ганс выполняет своё действие убийцы, которое изображено на обратной стороне его карты финала. Это одна атака на ближайшую цель. И, к сожалению, в его зоне есть жертва.







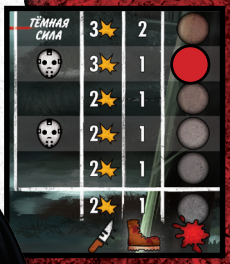
Жертва убита и помещена в ячейку «Погибшие жертвы» на планшете игрока. После этого жажда крови повышается на 1, делая Ганса намного сильнее (его атаки теперь наносят не 2, а 3 урона). В столбце «Особый эффект» также есть символ , который немедленно срабатывает, повышая уровень ужаса на 1.

Теперь тянем следующую карту угрозы, и это плохая карта: *«Ужасающий удар молота»*. На планшете локации всё ещё есть жертвы, поэтому первую часть инструкции на карте игнорируем, и разыгрываем сразу действие убийцы.

Целью назначена ближайшая жертва, но для Ганса ближайшими являются две группы жертв на одинаковом расстоянии. В группе у хижин 2 жертвы, а в группе у костра 3 жертвы, и целью выбирается группа побольше (обведена красным контуром).







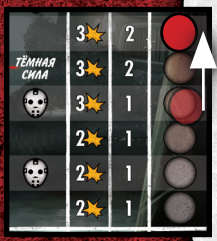


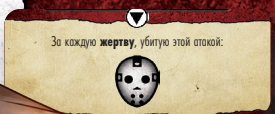
В действии убийцы есть два символа «Перемещение», а текущее значение перемещения Ганса равно 1, поэтому он может переместиться на 2 зоны (по 1 зоне за каждый символ). Несмотря на то что в первой же зоне, через которую перемещается Ганс, находится Последняя выжившая, он игнорирует её, поскольку его внимание сосредоточено исключительно на жертвах.



В действии убийцы есть два символа атаки, а текущее значение атаки Ганса равно 3 — это более чем достаточно, чтобы убить жертву (у которой всего 1 здоровье). Ганс убивает двух жертв, по одной за каждую атаку. Третья жертва избегает гнева Ганса (пока что). Фигурки убитых отправляются в ячейку «Погибшие жертвы» на планшете игрока, а жажда крови повышается на 2, открывая карту тёмной силы Ганса (ну за что-о-о).







Наконец срабатывает нижний эффект на карте угрозы. Поскольку во время этой атаки было убито две жертвы, уровень ужаса повышается на 2. На этом фаза убийцы заканчивается. Дела у Последней выжившей идут неважно!

ФАЗА ПАНИКИ

ПАНИКА

После фазы убийцы вы должны проверить, не впала ли в панику какая-нибудь жертва (Последняя выжившая НЕ ПАНИКУЕТ в этой фазе). Жертва впадает в панику, если:

- хотя бы одна жертва была убита на этом ходу (где и как это произошло — не имеет значения)

  И ПРИ ЭТОМ

- жертва находится в одной зоне с убийцей.

Чтобы разыграть панику, бросьте кубик за жертву и сверьтесь с цифрами в её зоне на планшете локации. Переместите жертву на одну зону в указанном направлении или оставьте её на месте, если выпавшая на кубике цифра отсутствует на планшете. Повторите этот процесс для каждой жертвы, впавшей в панику. Если паникует несколько жертв, вы можете выбрать порядок их розыгрыша.

Хотя жертвы, как было сказано ранее, не последуют за вами в зону с убийцей, они будут (как это ни печально) время от времени сами вбегать в зону с убийцей, потеряв голову от паники!

ВНИМАНИЕ! **Некоторые карты угроз, карты событий или другие игровые эффекты могут заставить жертв или даже Последнюю выжившую впасть в панику в другое время в процессе игры (часто — в фазе убийцы). Такая ситуация разыгрывается так же, как описано выше.**

В конце фазы убийцы Ганс убил 2 жертвы и оказался у костра, где находятся 3 жертвы и Последняя выжившая. Поскольку на этом ходу имеются убитые, мы проверяем, какие жертвы впадут в панику. Три жертвы у костра (обведены красным) запаникуют, потому что они находятся в одной зоне с убийцей. Последняя выжившая и жертва, что находится в зоне к востоку от костра, НЕ запаникуют.







Бросаем три кубика за жертв, которые паникуют. Сверяемся с цифрами на дорожках, ведущих от костра, чтобы понять, в каком направлении жертвы побегут в панике (цифры 2–5 поведут на восток, а 6 — на север). Одна жертва в панике бежит на восток (3), а вторая — на север (6). Третья жертва, однако, остаётся в той же зоне, потому что выпала «1», но нет такой цифры на дорожках, уводящих прочь от костра.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В большинстве случаев в фазе обновления вам практически ничего не нужно делать, но не забывайте о различных эффектах карт событий или других особых правилах, которые требуют от вас выполнения действий именно в этой фазе.

Выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Проверка наступления финала. Если в колоде угроз не осталось карт, раскройте карту финала.
2. Выполните все необходимые действия обновления, предписанные событиями, предметами, другими картами или особыми правилами.
3. Если хотите, вы можете переложить любые предметы из рюкзака в руки и обратно. Это единственный промежуток времени, когда вы можете перекладывать свой инвентарь, кроме момента, когда вы получаете новую карту предмета (см. раздел «Предметы» на следующей странице).

Вы готовы к следующему ходу.

РАСКРЫТИЕ КАРТЫ ФИНАЛА

Когда в колоде угроз не останется ни одной карты, в фазе обновления будет раскрыта карта финала. Переверните карту и положите её в открытую туда же, где она лежала. Эффекты некоторых карт финала срабатывают сразу после их раскрытия, а у некоторых карт имеются длительные эффекты, которые следует применять в соответствии с указаниями карты. В редких случаях, когда карта финала раскрывается, а карта тёмной силы всё ещё лежит взакрытую, карту тёмной силы также следует раскрыть.

Новое «Финальное действие убийцы», изображённое в левом верхнем углу карты, заменит «Начальное действие убийцы», указанное на обратной стороне карты. Это новое действие будет выполняться в фазе убийцы до конца игры.

После раскрытия карты финала вы больше не будете тянуть карту угрозы в фазе убийцы, поскольку колода угроз закончилась.

КАРТЫ ФИНАЛА

1. **Название карты**
2. **Начальное действие убийцы**
3. **Финальное действие убийцы**
4. **Немедленный или длительный эффект**



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только вы уничтожите убийцу (победа) или падёте от его руки (поражение). В редких случаях, когда оба эти события происходят одновременно, вы всё равно побеждаете, потому что достигли своей цели, даже если для этого пришлось пожертвовать собой.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПРЕДМЕТЫ

Предметы можно найти, оказавшись в зоне поиска . Многие предметы для использования необходимо держать в руках. На картах таких предметов изображены один или два символа руки. Другие предметы, те что помельче, можно использовать прямо из рюкзака, поэтому на их картах нет символа руки. Когда вы после успешного поиска получаете предмет, поместите его либо в ячейку «Руки», либо в ячейку «Рюкзак» в правой части планшета игрока. Свободно перекладывать предметы из ячейки в ячейку можно каждый раз, когда вы получаете новый предмет. В ином случае вы можете перекладывать их только в фазе обновления.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

1. **Название карты**
2. **Художественный текст**
3. **Дальность воздействия**
4. **Модификатор урона**
5. **Требование свободных рук**
6. **Количество использований**
7. **Особые правила и эффекты**
8. **Символ локации**
9. **Прилагающийся жетон предмета**



ПРЕДМЕТЫ В РУКАХ

У вас две свободные руки, и в каждой руке можно держать по одному предмету. Если для удержания предмета требуется две руки, то это ЕДИНСТВЕННЫЙ предмет, который вы можете держать в руках. В вашем рюкзаке может находиться неограниченное количество предметов, даже тех, на картах которых есть символы рук. Если карта предмета с одним или несколькими символами рук находится в вашем рюкзаке, этот предмет нельзя использовать, пока вы не переместите его в руки.



В руках у Аделаиды два предмета: в одной руке *аптечка первой помощи*, в другой — *перцовый баллончик*. Обе карты предметов отмечены символом руки, поэтому эти предметы можно использовать до тех пор, пока их карты остаются в её руках.

В рюкзаке Аделаиды лежат *загадочные везучие кубики* и *топор*. На картах *«Загадочные таблетки»* и *«Везучие кубики»* нет символов рук, поэтому их можно использовать в любой момент. А вот на карте *«Топор»* есть два символа руки, то есть для использования этот предмет нужно нести в обеих руках. В рюкзаке он бесполезен.

ПРЕДМЕТЫ ОДНОРАЗОВОГО И ОГРАНИЧЕННОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Количество использований некоторых предметов ограничено. Если карта предмета никак это не оговаривает, вы можете использовать предмет столько раз, сколько захотите, в соответствии с текстом на карте. Если предмет можно использовать только один раз, в тексте карты будет указано, что её нужно сбросить, чтобы использовать предмет. На картах других предметов, которые можно использовать неоднократно, но ограниченно, есть маленькие круглые ячейки. Приобретая такой предмет, поместите на карту маркеры отслеживания, чтобы указать, сколько раз можно воспользоваться этим предметом. Каждый раз после использования предмета убирайте с его карты один из маркеров. Когда последний маркер будет убран, сбросьте карту предмета.



Маркеры отслеживания



ОРУЖИЕ

Многие предметы, которые вы должны держать в руках, являются оружием. На левой стороне такой карты предмета указывается дальность его воздействия и модификатор урона. Если у вас по карте оружия в каждой руке, при розыгрыше атаки вы должны выбрать ОДНУ из них.

- **Дальность воздействия** — цифра, указывающая, в скольких зонах от убийцы вы ДОЛЖНЫ находиться, чтобы атаковать этим оружием. Оружие с дальностью «0» можно использовать, только находясь в одной зоне с убийцей. Оружие с дальностью «1» или выше можно использовать, находясь в зоне на соответствующем расстоянии от убийцы.
- **Модификатор урона** — если не указано иное, оружие модифицирует атаки, выполненные с помощью карт действий. Когда вы разыгрываете карту действия и наносите 1 урон или больше, вы можете добавить модификатор урона с карты оружия, чтобы нанести дополнительный урон.

Пример добавления к атаке модификатора урона с карты оружия см. на стр. 15.

У Селены в одной руке *старый револьвер*, а в другой — *нож*. В данный момент она находится в одной зоне с убийцей и хочет атаковать его.

Дальность воздействия карты *«Старый револьвер»* равна 1, поэтому Селена могла бы использовать револьвер, только если бы убийца находился ровно в 1 зоне от неё. Однако убийца находится в её зоне, а вблизи это оружие бесполезно. Кроме того, карту *«Старый револьвер»* можно было бы использовать лишь для модификации карты действия «Слабая атака», которая сейчас лежит в стопке сброса Селены, так что героиня не смогла бы использовать револьвер ещё и поэтому.

А вот у карты «Нож» дальность воздействия равна 0, и на ней нет никаких ограничений относительно того, какие карты действий позволено модифицировать этим оружием. Селена может использовать эту карту и в перспективе добавить к своей атаке 1 урон. Она разыгрывает карту *«Яростное нападение»* и готовится выполнить свой бросок ужаса!











ЖЕТОН ОСТАТКА ЗДОРОВЬЯ



В игре 9 чёрных жетонов остатка здоровья, 3 из которых с обратной стороны содержат символы здоровья (1, 2 или 3 сердечка). Остальные пустые. И Последняя выжившая, и убийца начинают игру с чёрным жетоном остатка здоровья. Каждый раз, когда кому-то из них нанесён урон, убирайте их обычные маркеры здоровья в количестве, равном количеству полученного урона. Когда обычных маркеров здоровья не остаётся, а урон ещё должен быть нанесён, раскройте чёрный жетон остатка здоровья этого персонажа.

Если чёрный жетон остатка здоровья пуст, персонаж погибает и игра окончена. Однако если жетон не пустой, персонаж оживает, прямо как в классическом фильме ужасов! Замените чёрный жетон остатка здоровья белым жетоном и, исходя из того, сколько сердечек было изображено на обратной стороне чёрного жетона, положите на планшет обычные маркеры здоровья. Затем уберите чёрный жетон остатка здоровья из игры.

Если кто-то таким образом оживает, текущая фаза НЕМЕДЛЕННО заканчивается, и игра переходит к следующей фазе. Если здоровье единожды погибшего персонажа полностью исчерпано во второй раз и убран уже белый жетон остатка здоровья, возврата к жизни больше не будет — персонаж умрёт окончательно.

ВНИМАНИЕ! **Если Последняя выжившая или убийца оживают, не наносите лишнего урона. Допустим, убийца нанёс вашей героине 5 единиц урона, но у неё осталось только 2 единицы здоровья. Героиня сбрасывает один свой маркер здоровья, а затем раскрывает свой чёрный жетон остатка здоровья. Если на обратной стороне жетона есть символы сердечек, то героиня оживает с указанным количеством здоровья! Однако 3 «оставшихся» единицы урона от атаки убийцы не будут применяться к её восстановленному здоровью.**

Барбара только что атаковала Ганса, нанеся ему 3 урона. У него оставалось всего 2 единицы здоровья (один маркер здоровья и чёрный жетон остатка здоровья), а значит, Последняя выжившая нанесла убийце смертельный удар! Она убирает маркер здоровья, а затем переворачивает его жетон остатка здоровья.



Проклятье, на обратной стороне жетона остатка здоровья изображены 3 сердечка! Ганс на самом деле не умер и сумел ожить! Барбара кладёт на планшет убийцы белый жетон остатка здоровья, а затем 2 маркера здоровья, чтобы в целом получилось 3 единицы здоровья. Затем она убирает в коробку чёрный жетон остатка здоровья и немедленно заканчивает фазу действий.



ПРИЛИВ АДРЕНАЛИНА

Если у Последней выжившей и/или убийцы остался только жетон остатка здоровья (чёрный или белый), вы можете добавлять +1 кубик ко всем своим броскам ужаса (+2 кубика, если у них обоих осталось по последней единице здоровья!) Это обозначено символом +1 на обратной стороне жетонов остатка здоровья. Если здоровье персонажа восстанавливается настолько, что его становится больше, чем изображено на жетоне остатка здоровья, преимущество «Прилив адреналина» перестаёт действовать.

ЖАЖДА КРОВИ

По мере того, как игра продолжается и погибает всё больше жертв, убийца становится сильнее. Об этом напоминает шкала жажды крови на планшете убийцы. Каждый раз, когда погибает жертва, и всякий раз, когда вы видите символ , вы должны повысить уровень жажды крови на 1. Примените все особые эффекты, указанные рядом с достигнутой позицией, и обратите внимание на обновление значений перемещения и атаки убийцы. Если жажда крови достигла максимального значения, до конца игры при каждом дополнительном увеличении жажды крови будет срабатывать финальный эффект этой шкалы.

ВНИМАНИЕ! Иногда может случиться так, что цепочка эффектов приведёт к тому, что жажда крови повысится несколько раз, в то время как другие эффекты ожидают своего розыгрыша. В таких случаях необходимо сперва разыграть каждый эффект со шкалы жажды крови. После того как эффекты от повышения жажды крови будут разыграны, завершите розыгрыш остальных игровых эффектов обычным образом.

ТЁМНЫЕ СИЛЫ, ЭПИЧЕСКИЕ ТЁМНЫЕ СИЛЫ И МАЛЫЕ ТЁМНЫЕ СИЛЫ

Карты тёмной силы содержат уникальные способности, которые убийца сможет использовать, если раскроет такую карту. На шкале жажды крови есть ячейка, которая указывает, когда должна раскрыться карта тёмной силы убийцы. Если маркер жажды крови достигнет этой ячейки, немедленно раскройте карту «Тёмная сила».

Помимо обычных карт тёмной силы, у большинства убийц есть карта эпической тёмной силы, отмеченная кровавой каймой на лицевой стороне карты. Карты эпических тёмных сил отличаются особенно отвратительными способностями, и их следует включать в игру только в том случае, если вы хотите устроить героине эпическое испытание.

Некоторые карты угроз — это малые тёмные силы, которые наделяют убийцу новыми временными способностями. Вытянув такую карту, разместите её над планшетом убийцы. Помимо наделения убийцы какой-то способностью, малые тёмные силы также увеличивают здоровье убийцы. Поместите соответствующее количество маркеров здоровья на карту малой тёмной силы в специальные ячейки.

Каждый раз, когда Последняя выжившая наносит урон убийце, она должна убирать маркеры здоровья с карт малых тёмных сил, прежде чем перейти к маркерам на планшете убийцы. Если с карты малой тёмной силы убраны все маркеры здоровья, эта карта сбрасывается, и убийца больше не обладает её способностью.



Карта тёмной силы



Карта эпической тёмной силы



Карта малой тёмной силы

ПЛАНШЕТЫ ИЗБЫТКА ЖЕРТВ И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЖЕТОНЫ

В комплект игры входят 3 планшета избытка жертв и соответствующие жетоны. Если зона становится слишком загромождена фигурками жертв и другими компонентами, вы можете использовать планшет избытка жертв. Положите один из жетонов на переполненную зону локации и переместите всех жертв оттуда на соответствующий планшет избытка. Жертвы считаются по-прежнему находящимися в этой зоне и размещаются на отдельном планшете просто из соображений удобства. Убийца и Последняя выжившая всегда должны оставаться в локации и никогда не перемещаются на планшет избытка жертв.



СОБЫТИЯ



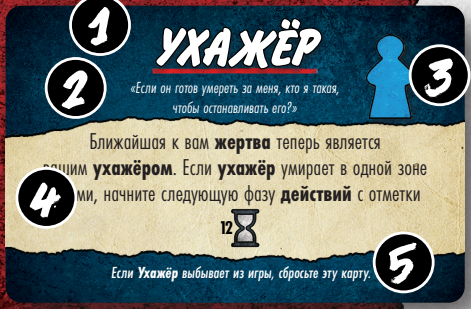
Одна карта события раскрывается в начале партии, затем в процессе игры могут быть раскрыты другие карты событий. Когда вам попадается символ 

, раскройте следующую карту события и примените её эффект. Некоторые карты событий обладают постоянными длительными эффектами, в то время как другие имеют одноразовый эффект и сбрасываются после его применения. Вытягивание новой карты события НЕ отменяет и НЕ заменяет эффекты предыдущих карт событий. В игре возможно наличие одновременно нескольких карт длительных событий.

Иногда эффекты события невозможно применить, потому что на планшете локации нет жертв или в других подобных ситуациях. В таких случаях событие просто игнорируется, и вы НЕ тянете другую карту события.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

1. **Название карты**
2. **Художественный текст**
3. **Фигурка особой жертвы или связанный с этой картой жетон**
4. **Особые правила и эффекты**
5. **Условие сброса карты**



ОСОБЫЕ ЖЕРТВЫ

Некоторые карты (обычно карты событий) требуют, чтобы вы ввели в игру фигурку особой жертвы, добавив её на планшет локации или заменив ею фигурку обычной жертвы. Особые жертвы — это фигурки белого, оранжевого и синего цветов. Чтобы узнать, как будет функционировать особая жертва, следуйте тексту на карте.



Если на их карте не указано иное, для всех игровых нужд фигурки особых жертв используются так же, как и фигурки обычных. Они будут следовать за вами, соблюдая ограничение в 2 жертвы. Если вы спасёте одну из особых жертв, поместите её в ячейку счётчика спасённых жертв на карте Последней выжившей и получите полагающийся за это бонус. Если особая жертва будет убита, поместите её в ячейку «Погибшие жертвы» на планшете игрока и повысьте уровень жажды крови.

ЖЕТОНЫ

Некоторые карты предметов, событий или угроз требуют использования одного или нескольких жетонов. На таких картах в правом верхнем углу всегда есть изображение соответствующего жетона. Действуйте согласно инструкциям на карте и положите жетон на планшет, как указано. Жетоны часто используются в качестве визуального напоминания об определённых игровых эффектах.

СБРОС / ВЫТЯГИВАНИЕ / РОЗЫГРЫШ / УДАЛЕНИЕ

Многие эффекты используют эти термины по отношению к картам. Их значения должны быть очевидны, но для ясности мы приводим их далее.

- **Сброс / сбросьте** — поместите указанную карту в соответствующую стопку сброса. Карты действий, которые были сброшены (добровольно ради какого-либо эффекта или принудительно из-за лимита руки или другого эффекта), всегда возвращаются в картотеку действий в конце фазы планирования. Рекомендуем (но не обязываем) карты действий, сброшенные ради альтернативных эффектов, сбрасывать взакрытую, чтобы отметить, как именно они были использованы. Если карта предписывает сбросить саму себя, все эффекты, прописанные на карте ниже эффекта сброса, игнорируются и НЕ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ. Если карта сброшена с верха колоды, ни один из её эффектов не разыгрывается.
- **Вытягивание / вытяните (или возьмите)** — возьмите верхнюю карту указанного типа. Карты действий берите в руку, а карты предметов кладите в ячейки планшета игрока «Руки» или «Рюкзак». Все остальные типы карт разыгрываются сразу же после вытягивания.
- **Розыгрыш / разыграйте** — означает разыгрывание карты действия для получения её эффектов, обычно требующее броска ужаса. Предметы и способности просто используются, что не считается розыгрышем карты.
- **Удаление / удалите или уберите** — если что-то «удалено из игры», оно должно быть помещено обратно в коробку и не может вернуться в текущей партии. Если что-то «убрано», оно должно быть убрано с планшета, но может вернуться в игру, если к этому приведёт игровой эффект.

НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

«Последняя выжившая» — это масштабная игровая система, в которой количество возможных взаимодействий и комбинаций карт стремится к бесконечности. Поэтому время от времени в процессе игры может возникнуть ситуация, когда что-то не оговорено в правилах, возникает вопрос о временных рамках, обнаруживается странное сочетание карт, складывается ничья, которую невозможно разрешить адекватным образом, или происходит что-то ещё, вызывающее у вас неуверенность в дальнейших действиях. В таких случаях примените одно из следующих правил:

- **Правило Беспредельного Зла** — разрешите ситуацию таким образом, чтобы она привела к наихудшему для вас исходу.
- **Правило Презренного Реализма** — разрешите ситуацию так, чтобы итог получился наиболее реалистичным или тематическим.
- **Правило Бесконечного Веселья** — разрешите ситуацию так, чтобы добиться самого забавного исхода.

Рекомендуем вам ещё до начала партии выбрать ОДНО из этих правил и разрешать все неоднозначности в соответствии с ним.

ВРАГИ, УБИЙЦЫ И ПРИСПЕШНИКИ

В большинстве партий вы будете иметь дело только с одним убийцей. Однако некоторых убийц могут сопровождать приспешники, а в иных случаях в игре может быть много приспешников, но не будет убийцы. Поэтому для понимания правил и розыгрыша эффектов важно усвоить следующие игровые термины и понятия:

- **Враг / Враги** — правила и карты, упоминающие *«врагов»*, применяются как к убийце, так и к приспешникам.
- **Убийца** — правила и карты, упоминающие *«убийцу»*, не применимы к приспешникам.
- **Приспешник / Приспешники** — правила и карты, упоминающие *«приспешников»*, не применимы к убийце.

ПРИСПЕШНИКИ

В некоторых коробках «Художественных фильмов» встречаются приспешники, которые представляют из себя чудовищ поменьше (но всё равно страшных), также пытающихся вас убить. Приспешники могут появляться как вместе с главным убийцей, так и без него, в зависимости от сценария. Например, в коробке с художественным фильмом *«Резня на Карнавале»* есть и убийца (Джеппетто), и приспешники (марионетки), а в дополнении-короткометражке *«Угроза с небес»* есть только приспешники (птицы), а убийцы нет.

Для каждого типа приспешников предусмотрена личная карта-памятка (или несколько памяток), на которой указаны значения здоровья, атаки и перемещения приспешника.

Приспешники часто появляются в начале партии или в ходе неё. Это будет указано в правилах для каждого конкретного приспешника. Количество приспешников, которые могут находиться на планшете, всегда ограничено количеством жетонов приспешников. Если игра требует от вас наплодить или разместить на планшете новых приспешников, а их жетонов больше нет, этот эффект следует проигнорировать.



АТАКА НА ПРИСПЕШНИКА

Атакуя приспешника, придерживайтесь правил атаки на убийцу, с учётом следующих изменений:

* Если убийца находится в той же зоне, что и один или несколько приспешников, вы должны сначала решить, кого вы атакуете — убийцу или приспешника(-ов). Вы не можете атаковать оба типа врагов одновременно.
* Если вы решили атаковать приспешников, а их в одной зоне больше одного, вы атакуете их ВСЕХ. Вы можете распределить урон между приспешниками в целевой зоне по своему усмотрению. Любой нераспределённый урон пропадает. Однако вы НЕ МОЖЕТЕ распределить урон между приспешниками и убийцей.
* Жертвы последуют за вами в зону, где есть приспешники, только если в этой зоне нет убийцы.

ФАЗА УБИЙЦЫ

При игре с приспешниками фаза убийцы проходит по прежним правилам со следующими изменениями:

* В дополнение к розыгрышу действия убийцы  на обратной стороне карты финала, будет разыгрываться также действие приспешника  (или, в некоторых случаях, ТОЛЬКО действие приспешника). Если имеются и действие убийцы, и действие приспешника, разыгрывайте их по порядку сверху вниз.
* При розыгрыше карт угрозы, если не указано иное, все враги по очереди выполняют любые действия убийцы, по одному за раз. Первыми всегда действуют приспешники, а затем — убийца.

ФАЗА ПАНИКИ

Если во время хода была убита хотя бы одна жертва, жертвы, находящиеся в зоне с приспешником, начинают паниковать, как если бы они находились в одной зоне с убийцей.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Атака....5, 20–21
Атака на приспешника(-ов)....33
Атака Последней выжившей....15
Атака убийцы....20–21
Враги....32
Время: получение....15–16
Время: потеря....15
Время: трата....17
Действие убийцы....5, 19–21
Действие убийцы: атака....5, 19–21
Действие убийцы: атака на жертву....20
Действие убийцы: атака на Последнюю выжившую....21
Действие убийцы: выбор цели....20
Действие убийцы: перемещение....20
Действия приспешников....33
Жажда крови....20, 29
Жажда крови: шкала....5
Жертвы: атака на жертву....20
Жертвы: бонусы за спасение....13
Жертвы: особые....30
Жертвы: паника....23
Жертвы: планшет избытка....30
Жертвы: погибшие....4, 20
Жертвы: следование за Последней выжившей....12, 33
Жертвы: спасение....13
Жетоны....31
Жетоны остатка здоровья....28
Защита (карты реакции)....21
Здоровье: шкала Последней выжившей....4
Здоровье: шкала убийцы....5
Значение атаки....5
Зоны....6

Зоны выхода ... 6
Зоны поиска ... 6
Именованные зоны ... 6
Картотека действий ... 7, 17–18
Карты действий ... 9, 10, 16, 21
Карты действий: нулевая стоимость ... 18
Карты действий: приобретение ... 17
Карты подготовки ... 7
Карты реакции ... 21
Карты угрозы ... 19–20
Карты: взятие ... 31
Карты: вытягивание ... 31
Карты: розыгрыш ... 31
Карты: сброс ... 31
Карты: удаление из игры ... 31
Компоненты ... 3
Кубики ... 10, 23
Лечение / восстановление здоровья ... 14
Лимит руки (10 карт) ... 17
Маркеры отслеживания ... 26
Неоднозначные игровые ситуации ... 31
Ничья / разрешение ничьей ... 20, 31
Оружие ... 27
Оружие: дальность воздействия ... 27
Оружие: модификаторы урона ... 27
Остатки здоровья ... 28
Отдых ... 14
Памятка по символам ... Задняя обложка правил игры
Паника ... 23
Перемещение ... 5, 12, 20
Перемещение Последней выжившей ... 12
Перемещение убийцы ... 5, 20
Планшет игрока ... 4
Планшет локации ... 6
Планшет убийцы ... 5
Подготовка к партии ... 7–8
Поиск ... 14
Последняя выжившая: здоровье ... 4
Последняя выжившая: карта ... 4, 12
Последняя выжившая: уникальная способность ... 12–13
Предметы ... 25
Предметы в руках ... 26
Предметы: использование ... 26
Предметы: колода ... 6
Предметы: оружие ... 27
Предметы: перекладывание ... 24
Прилив адреналина ... 28
Приспешники ... 32–33
Провал ... 10
Режим экстремального ужаса ... 4
Руки (ячейка на планшете персонажа) ... 4, 26
Рюкзак (ячейка на планшете персонажа) ... 4, 25–26
События ... 30
Тёмная сила ... 5, 29
Тёмная сила, малая ... 5, 29
Тёмная сила, эпическая ... 5, 29
Убийца (определение) ... 32
Ужас: бросок ... 10
Ужас: уровень ... 4, 16
Ужас: шкала ... 4
Уникальная способность ... 12–13
Урон ... 15, 20–21, 27–29
Урон от оружия ... 15, 27
Урон: отмена или уменьшение ... 21
Условия победы ... 3, 23
Успех ... 10
Фаза действий ... 9–17
Фаза действий: завершение ... 17
Фаза обновления ... 24
Фаза паники ... 23
Фаза планирования ... 17–18
Фаза убийцы ... 19–21, 33
Фазы хода ... 9
Финал ... 24
Финал: карта ... 5, 24
Финал: раскрытие карты ... 24
Финальное действие убийцы ... 24
Художественные фильмы: коробки / система ... 2
Цифры паники ... 6
Частичный успех ... 10
Шкала времени ... 4

ПОРЯДОК ХОДА

1. **Фаза действий**
   * Розыгрыш карт действий
2. **Фаза планирования**
   * Приобретение карт действий
   * Выставление маркера времени в ячейку «6»
   * Возвращение карт действий из сброса в картотеку действий
3. **Фаза убийцы**
   * Розыгрыш действий убийцы
   * Вытягивание карты угрозы
4. **Фаза паники**
   * Если на этом ходу были убиты жертвы, все живые жертвы в зоне убийцы впадают в панику.
5. **Фаза обновления**
   * Если карт угроз не осталось, раскрывается карта финала.
   * Перекладывание предметов в руках/рюкзаке.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Как можно использовать карты действий:

* ***Для розыгрыша действия с карты.***
  Выполните бросок ужаса, чтобы узнать, успешным или провальным было это действие.
* ***Для превращения частичного успеха в полный.***
  Во время броска ужаса вы можете сбросить две любые карты действий, чтобы превратить «3» или «4» в «5/6». Вы можете сделать это по одному разу для каждого кубика, на котором выпала «3» или «4».



* ***Для получения +1 часа.***
  В любой момент до конца фазы действий вы можете сбросить любое количество карт действий в обмен на +1 час за каждую.



ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ



*Восстановите **1** здоровье*



*Потеряйте **1** единицу здоровья (неотвратимо)*



*Повысьте уровень ужаса на **1***



*Понизьте уровень ужаса на **1***



Фаза действий немедленно заканчивается



***1** урон*



*Получите **1** час*



*Потеряйте **1** час*



*Бросьте дополнительно ещё **1** кубик*



Бросок ужаса: успех



Бросок ужаса: провал



Цель: ближайшая фигура (неважно, жертва или ПВ)



Цель: ближайшая жертва



Цель: Последняя выжившая



Атака убийцы



Перемещение убийцы



*Повысьте уровень жажды крови на **1***



Вытяните новую карту события



Зона выхода



Зона поиска