

Placez le jeton **Bateau à moteur** sur la zone la plus proche de vous au bord de l'eau. Dépensez **2** pour l'utiliser et vous déplacer sur toute autre zone au bord de l'eau. Les **Victimes** peuvent vous accompagner.

FINAL GIRL #1 • Camp / Cartes Objets



**10** Défaussez **TOUTES** vos cartes Action sauf **Rédemption** et décroître ⚡ du nombre de cartes défaussées.

FINAL GIRL #3 • Inkanyamba / Carte Courroux Divin



Lancez un dé par **Victime** sur une . Si le résultat est 1-4, la **Victime** saute et meurt.

FINAL GIRL #2 • Poltergeist / Cartes Événement



Si **Carolyn** n'est pas avec vous, défaussez cette carte et piochez la carte **Terreur** suivante. Sinon :  
Mélangez **Carolyn** dans le paquet **Objet**

FINAL GIRL #2 • Poltergeist / Cartes Terreur

FINAL GIRL  
ERRATUMS • 05/2024

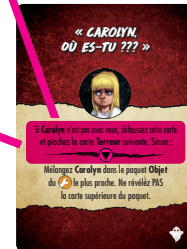
Pour ⌚ vous pouvez faire paniquer toutes les **Victimes** sur votre zone ou une zone adjacente.

FINAL GIRL #3 • Inkanyamba / Cartes Objets



Si **Carolyn** n'est pas avec vous, défaussez cette carte et piochez la carte **Terreur** suivante. Sinon :  
Mélangez **Carolyn** dans le paquet **Objet** du le plus proche. Ne révélez PAS la carte supérieure du paquet.

FINAL GIRL #2 • Poltergeist / Cartes Terreur



Placez 4 nouvelles **Victimes** sur une contenant au moins 1 **Victime**. S'il n'y en a aucune, placez-en 4 au **Carrefour**.

Final Girl #5 • Maplelane / Cartes événement



Accroître ⚡ du nombre de **Victimes Sauvées**.

FINAL GIRL #3 • Inkanyamba / Cartes Terreur

