

THE OTHERS



RULEBOOK



INTERVIEW WITH A KILLER

by Eric Kelley

Le Docteur Leah Solomon fronça les sourcils sur le visage de son moniteur. "Un autre membre de l'équipe? Et vous avez rencontré cet homme où?"

Morgana sourit. Ses crocs clignotaient dans les lampadaires qui passaient devant ses fenêtres de limousine. «Debout sur un Acolyte mort. Salomon soupira et s'assit. La prise vide derrière son patch oculaire a commencé à faire mal. Elle préférait un processus de sélection beaucoup plus rigoureux que le vampire. "Et qui le qualifie pour travailler pour la FOI comment?"

"Il a trouvé la créature lui-même, en utilisant rien de plus avancé que les cartes de la rue, un téléphone avec appareil photo, et l'observation pure. En fait, sans l'aide d'un ordinateur, il a reproduit la technique de détection de l'IA que vous avez programmé pour utiliser en ce moment.

Le regard de Salomon ne s'allumait pas, mais elle demanda: - Qui est cet homme?

Un sous-écran apparut avec un homme de profil. Bradley Holcomb, anciennement de Haven Constabulary, le plus récemment détective-sergent Holcomb de Drury Rail (un petit village au nord de Haven). L'avertissement clignotant attira son attention. Elle le tapota et ouvrit un instant son regard. - C'est un fugitif recherché!

Morgana haussa les épaules. - Qui n'a pas été, à un moment ou à un autre?

- Selon lui, c'est un suspect!

Encore une fois, cette haussement d'épaules et un lancer de ses cheveux blonds. "Plus que soupçonné, en fait. De plus, des bâtons et des pierres, Docteur. Vous avez beaucoup de tueurs sur ma paie.

"Est-ce votre insistance que nous l'entraîner, avec peut-être la menace d'une réduction de financement si nous ne le faisons pas?"

- Pas du tout, Docteur. Je suggère fortement une entrevue. Son statut de suspect recherché disparaît avec un simple appel téléphonique de ma part. Après cela, il emportera le même badge du ministère de la Défense que nous faisons tous et sera autorisé à agir en conséquence.

"Licensed to kill, vous voulez dire."

Elle a souri. - A chacun son métier, non?

Salomon hocha la tête. "Bien. J'ai le temps la semaine prochaine ...

"Je pensais maintenant que ce serait bon," dit-elle alors que la limousine entrait dans le garage caché de FAITH.

"J'ai une opération commençant dans cinq minutes."

"Parfait. Qui commande?"

«Je suis au centre de commandement. Karl a le terrain.

Le vampire hocha la tête. «Comme il est juste et correct. Nous ne vous dérangerons pas.

L'écran devint noir et le docteur Salomon soupira lourdement. Le vampire Morgana était brillant, ridiculement riche, et presque toujours obtenu son chemin. Heureusement, elle avait le mérite d'avoir raison. Le loup-garou de l'équipe, Karl, était une de ses recrues, et l'homme (bête?) Était un brillant tacticien et stratège. Si ce nouveau recruteur avait des talents tout aussi impressionnants, ça pourrait marcher. Si...

Salomon quitta son bureau et entra dans le centre de commandement. L'holo-globe tournait sereinement sur l'écran central. "Tactique. Strike Team One ", dit-elle. Le globe tourbillonnait sur la côte méridionale britannique et zoomait sur la ville de Haven. Le quai District se trouve sur la côte sud à l'intérieur d'une baie peu profonde. Des piliers et des quais s'étirent au-dessus de l'eau, ressemblant à des dents de quelque prédateur à dents écartées, vu de dessus.

Chest-cam alimentations sont apparues, quatre d'entre eux, correspondant à la couleur des indicateurs sur la carte. Les chiffres se dirigeaient vers l'entrepôt soupçonné, évoqué en rouge pâle.





L'ascenseur s'ouvrit derrière Salomon. Elle se retourna pour regarder Morgana (toujours dans ce catsuit incroyablement serré) et sa visiteuse.

Bradley Holcomb peut bien avoir été un vagabond avec son manteau usé par le temps et des cheveux indisciplinés et gras. Elle n'avait pas à imaginer la légère odeur d'alcool qu'il traînait dans les airs. Malgré cela, il y avait quelque chose de pénétrant dans son regard quand il parcourait la pièce. Ses yeux se posèrent sur le symbole au-dessus du moniteur central. - FOI, hein? Un peu ostentatoire, maman?

- Pas du tout, chérie, dit Morgana. "Rencontrez le docteur Leah Solomon, que vous avez entendu sur l'appel. Docteur, c'est le sergent-détective Bradley Holcomb.

Il prit la main de Salomon dans une prise ferme. «Juste Brad, s'il te plaît, maman. Mes jours d'exécution sont passés depuis longtemps. Et, quant au morceau de meurtre, c'est la vérité. Je ne suis pas timide ou honteux. Je trouve ces choses et je les dépose.

- Comme nous, dit Morgana.

- Non, maman, pas tout à fait, dit Brad en regardant autour de lui. "Quelle est l'opération, si vous ne me dérange pas de demander?"

- Force de reconnaissance, dit Salomon. «Cet entrepôt loge probablement un nid.» Elle a frappé une superposition. "Les attaques d'animaux, les rapports de personnes disparues, et ainsi de suite ont augmenté de quatre cent pour cent dans un rayon de quatre blocs de cette zone."

Brad hochait la tête. "C'est le modèle tout droit."

La voix commue et une voix grêle et accentuée annonçaient: - Frappe un, rapportant. Nous n'avons rien ici.

"Grec?" Demanda Brad, indiquant la voix.

Morgana sourit. "Thrace, pour être précis. C'est Karl, notre loup-garou.

Brad ouvrit la bouche pour répondre, mais le regard de Salomon les fit taire. "Grève une, comment voulez-vous dire rien?"

"Thorley expliquera." La caméra de la poitrine tournée vers un homme incroyablement énorme portant des lunettes de soleil sombres malgré la nuit et un hoodie tiré bas.

«Je suis désolé, Docteur,» dit-il dans un grondement. Son accent était britannique, bas cant, tout comme Brad's. - Ne sentez rien. Rien de nouveau, de toute façon.

"Scout vers le bas de la jetée. Peut-être qu'ils sont partis par bateau, dit Karl. "Rocco, trouve un terrain avantageux. Rose, avec moi.

Les indicateurs de l'affichage se divisent. Rocco a grimpé une échelle de grue à une plate-forme élevée. Thorley se promena dans la large jetée, remplie elle-même de caisses et de conteneurs. Les indicateurs pour Rose et Karl sont restés ensemble, se déplaçant lentement, suivant Thorley.

"Maman?" Demanda Brad à Morgana, "Qu'est-ce qu'il voulait dire par rien sentir?"

Morgana lui tapota le nez. "Il est très sensible. Mieux qu'un chien de chasse.

"Hein. Eh bien, je suppose que si les vampires et les loups-garous sont réels, tout est possible. "

Elle a souri. "Des mots sages d'un homme qui tue et tue des horreurs extradimensionnelles mutantes."

"Est-ce que ce sont ces choses? Extraterrestres?"

Salomon se retourna. - En quelque sorte, oui. Cependant, les questions peuvent attendre. "

- Oui, maman, dit-il.



«Contact», a déclaré comm Rocco. - Quatre ... six ... Faites neuf hommes. Manteaux. Longshoremen, je pense. Descendre le quai. Ils vont passer la jetée dans un instant.

"Puis-je voir ça?" Demanda Brad.

Solomon appuya le comm, "Rocco, caméra. Voyons-les.

Il n'a fallu que quelques instants pour que l'alimentation change. Il n'y avait rien d'inhabituel chez les hommes à l'œil de Salomon. Swarthy, fort, tous portant des manteaux longs contre la nuit froide anglaise.

Brad s'avança, scruta chacun des camions de poitrine et se retourna vers Salomon. "C'est un piège."

Solomon et Morgana se regardèrent, puis se tournèrent vers Brad. Il a continué: «S'ils se tournent pour descendre la jetée, vos hommes sont sur, c'est un piège. Il n'y a pas de navires qui déchargent à cette heure de la nuit, et il est trop tôt pour se présenter au travail. C'est un piège."

Salomon ne prit qu'un moment. «Frappe un, évacuez lentement. Rocco, couvrez ces hommes. Si ils se déplacent à la tête en bas de la jetée, coup d'avertissement, attendez dix, puis ouvrez le feu. "

Un silence étonné de l'autre côté, puis des remerciements. L'indicateur de Thorley remonta rapidement le quai vers Rose et Karl. Ils étaient à mi-chemin quand les débardeurs se retournèrent et s'avancèrent.

Le fusil de Rocco a craqué son coup d'avertissement. Les hommes ne s'arrêtèrent pas. De longues manteaux s'envolèrent, des mutations apparurent et des armes surgirent. La fusillade a commencé.

Salomon regarda avec un œil attentif alors que Strike One se déplaçait en avant d'un bout à l'autre de la jetée bondée. L'artilleur expert de Rocco en avait déjà deux avant que les débardeurs ne fassent le feu.

Brad a dit, "Ils sont complètement en infériorité numérique."

Salomon pouvait presque sentir le sourire de Morgana. "Oui. Les pauvres petits mutants.

Je parlais de votre peuple.

«Oh?» Dit-elle innocemment.

Un rugissement d'animal a coïncidé avec la caméra de Karl clignotante. Une énorme forme poilue courut devant Thorley, et l'homme énorme suivit son sillage, bondissant et bondissant au-dessus des caisses et des conteneurs.

L'avantage de Rocco montra que le combat se déroulait en vingt secondes, lorsque les hommes monstrueux déchiraient les débardeurs. Des membres coupés ont volé, le sang a jailli, et les quelques qui ont fui ont été abattus par Rocco et Rose.

Finalement, "Tout clair" est venu en face de Rocco, parlant de la transformée Karl.

"Nettoyer les détails en cours de route", a déclaré Salomon alors qu'elle saisissait les ordres. "Nous interceptons le bavardage de la police et le reroutage. Vous avez trente minutes, en haut. Vérifiez l'entrepôt, mais il est probable que ce n'était qu'une embuscade."

"Reconnu."

Elle cligna le comm et se retira. «Quelqu'un les a renvoyés à notre surveillance. Une solide semaine d'écoute attentive ruiné. "

"Une semaine? Avec ce lot? Alors, plus comme vous ont été repérés, maman », a déclaré Brad.

Elle se tourna vers lui.

Il haussa les épaules. "De son accent, Rocco est clairement italien. Ça restera sur les docks. Les deux bigguns ne passeront pas sans préavis, et la jeune femme ... bien, Dockside n'est pas un endroit pour elle. On dirait que vous avez besoin d'une personne habituée à un peu de travail de détective.

Le docteur Salomon plissa les lèvres, réfléchit un moment, puis demanda: - Avez-vous une formation de combat?

Encore une fois, il haussa les épaules. "Je connais un peu les bombes."

Elle lui serra la main et fit un léger sourire. "Bienvenue à bord."

TABLE OF CONTENTS

INTERVIEW WITH A KILLER	2	Hero Dashboards	20
GAME COMPONENTS	6	Secondary Dashboard.....	21
GAME OVERVIEW	8	Sin Boards	22
GAME SETUP	8	Acolyte Boards	22
1. Choose Player Roles	8	Apocalypse Track and Cards	23
2. Choose Sin	8	Hell Club.....	23
3. Choose Acolytes	9	Sin Cards	24
4. Choose Story	9	Tokens	24
5. Choose Map	10	Exploration Tokens.....	24
6. Choose Heroes	11	NPC Tokens.....	26
Advanced Team Building.....	11	Altar Tokens.....	27
7. Final Preparations	12	Metro Tokens.....	27
VICTORY AND DEFEAT	13	Orbital Strike Tokens.....	28
GAME SEQUENCE	13	Marked Tokens.....	28
Start of Round.....	13	Upgrade Cards	28
Hero Turns.....	13	Dark Past Cards	29
Sin Reactions.....	13	MOVEMENT	30
End of Round.....	13	Using the Metro.....	30
START OF ROUND	14	Teleport.....	30
Beginning of Round Story Tasks.....	14	Fire and Corruption Tokens	30
Decide the First Hero.....	14	Fire Checks.....	31
HERO TURNS	14	Corruption Checks.....	31
Spend a Turn Token.....	14	Spaces with Monsters	31
Move and Take an Action.....	14	Spaces with Heroes	31
Move.....	14	ROLLING DICE	32
Take an Action.....	14	Sin Dice Roll	32
Start a Fight.....	14	Hero Dice Roll	32
Cleanse an Area.....	15	Teamwork.....	32
City Actions	15	Corruption.....	32
SIN REACTIONS	16	FIGHT	33
Spend a Reaction Token.....	16	Hero Preparation	33
Move a Monster.....	16	Sin Preparation	33
Start a Fight with the Current Hero.....	16	Fight Resolution	33
END OF THE ROUND	16	Effects on the Hero.....	33
End of Round Story Tasks.....	16	Effects on the Monsters.....	34
Summon Monsters.....	16	Ranged Fight	36
Draw Extra Sin Cards.....	17	TAKING CORRUPTION	38
Reset Tokens.....	17	Forced Corruption	39
Unite or Fall.....	17	Voluntary Corruption	39
COMPONENTS OVERVIEW	18	Maximum Corruption	39
Game Board	18	TAKING WOUNDS	40
Story Board	19	HERO DEATH	41
Missions.....	20	INDEX	42
Hero Number.....	20	RULES SUMMARY	44

GAME COMPONENTS

TOKENS

- 10 jetons Feu
- 10 jetons Corruption
- 6 jetons Pentagramme
- 6 jetons Innocent
- 6 jetons Tour Supplémentaire
- 6 jetons Nid
- 3 jetons Autel
- 4 jetons Action de Ville
- 8 jetons Tour
- 7 jetons Réaction
- 12 jetons Épuisé
- 4 jetons Métro
- 1 jeton Point de Départ
- 2 jetons Frappe Orbitale
- 1 jeton Commissaire
- 1 jeton PROXY
- 1 jeton RavenCorp

10 tuiles VILLE

7 Plateaux Héro
et le plateau
secondaire de KARL

7 dés
Héro



8 HERO FIGURES



LEAH

THORLEY

MORGANA

ROCCO

BRAD

ROSE

KARL

7 plateaux de scénario

Piste
Apocalypse

2 plateaux Pêché

3 plateaux Acolyte

39 MONSTER FIGURES



8 PRIDE (orgueil) FIGURES

(1 Avatar, 1 Controller, 6 Abominations)

8 SLOTH (paresse) FIGURES

(1 Avatar, 1 Controller, 6 Abominations)

5 HELL CLUB FIGURES



18 ACOLYTE FIGURES



6 Corrupted Doctors
(docteurs)

6 Corrupted Hobos
(clochards)

6 Corrupted Nuns
(nônes)

GAME OVERVIEW

Dans *The Others : 7 Sins*, un joueur sera le joueur Pêché, incarnant l'un des 7 péchés capitaux, invoqué par le Hell Club afin d'amener l'apocalypse qui anéantira le monde. Les autres joueurs seront les joueurs Héros, travaillant ensemble comme un groupe d'agents du F.A.I.T.H. en charge de repousser la terrible invasion. Leur champ de bataille est la ville de Haven (du Havre, c'est moins réaliste mais ça m'a fait rire), une grande métropole sur la côte sud de l'Angleterre. Le joueur Pêché va invoquer des monstres pour corrompre, brûler et détruire la ville, pendant que les joueurs Héros vont se servir de leurs forces, leurs compétences, et de la ville elle-même afin de contrecarrer le mal. À la fin, soit les joueurs Héros auront gagné tous ensemble, soit le joueur Pêché l'emportera seul.

Le plan du Hell Club, et ce que les Héros doivent faire pour le contrer, est défini par le plateau de scénario choisi pour chaque partie. Les joueurs Héros doivent effectuer les missions les unes après les autres. S'ils arrivent à terminer la dernière, ils sont victorieux et le mal est banni... pour le moment. Plus ils mettront de temps, plus ils laisseront le péché se développer, plus la Piste Apocalypse avancera, rendant le péché toujours plus puissant. Si le joueur Pêché arrive à éliminer assez d'agent du F.A.I.T.H., alors il gagne la partie et le monde sombre dans l'obscurité.

GAME SETUP

Chaque partie de *The Others* peut être une expérience unique grâce aux différents éléments interchangeables. Suivez ces étapes afin de préparer votre partie :

1 ► Choisir les rôles des joueurs

2 ► Choisir le péché

3 ► Choisir les Acolytes

4 ► Choisir un Scénario

5 ► Choisir la carte

6 ► Choisir les Héros

7 ► Derniers préparatifs

1. Choisir les rôles des joueurs

The Others se pratique de 2 à 5 joueurs. Un joueur doit prendre le rôle du joueur Pêché, tandis que les autres seront les joueurs Héros. Les joueurs Héros vont coopérer, alors que le joueur Pêché jouera contre eux.

Audio Surveillance Transcript - Dead Drop Mic #8919, Midtown

Female: You look like a man that could use some company.

Male: You're not a regular here, luv.

Female: I fancied a walk in a new part of town. Thought I might find better company. Am I right?

Male: You could be. What are we talking in exchange.

Female: Buy me a drink, mate. We'll discuss the details.

Male: Feeling a bit dizzy, all of a sudden. And... really good.

Female: I have that effect on people. A drink will help.

Male: Yeah. Yeah, it might. Shall we step into my parlor, luv?

Female: <laughs> That's my line, mate.

2. Choisir le Pêché

Le joueur Pêché prend un péché à incarner. Celui-ci peut être choisi ou pris au hasard. La boîte de base contient deux péchés : Fierté et Paresse, alors que les 5 autres seront vendus séparément dans les boîtes d'extension Pêché.

Une fois le péché choisi, suivez ces instructions :

- Prenez le plateau Apocalypse et placez-le près du joueur Pêché, avec un pion Tentacule sur l'emplacement « zéro ».
- Prenez le plateau Pêché correspondant et placez-le près du plateau Apocalypse.
- Prenez les cartes Pêché correspondantes, mélangez-les et placez-les face cachée près du joueur Pêché.
- Prenez toutes les figurines Monstre correspondantes et placez-les près du joueur Pêché (1 Avatar, 1 Contrôleur, 6 Abominations).

Tout le matériel correspondant aux autres péchés reste dans la boîte.

Note : Afin d'être sûr que de ne pas confondre le Contrôleur avec les autres monstres, insérez-lui le socle noir.

3. Choisir les Acolytes

Les monstres du péché obtiendront le soutien d'un seul type d'Acolyte pendant la partie. Le joueur Pêché prend, par choix ou au hasard, un type d'Acolyte qui le servira. La boîte de base contient trois types d'Acolyte : docteurs corrompus, clochards corrompus et sœurs corrompues, alors que beaucoup d'autres types seront vendus séparément dans les boîtes d'extension d'équipe.

Une fois qu'un type d'Acolyte a été choisi, suivez ces instructions :

- Prenez le plateau Acolyte correspondant et placez-le près du plateau Pêché.
- Prenez les 6 figurines de monstre correspondantes et placez-les près du joueur Pêché.

Le matériel correspondant aux autres Acolytes reste dans la boîte.



Rocco de Curtis, Lecture Excerpt on Minions of Pride:

"... which is key when facing Others which feed off Pride. None of us are an 'army of one', not even our Doctor Solomon, despite her being American. ... Sorry, that was a joke. Apparently, I'm the only one old enough to remember this recruiting slogan.

Moving on, Pride abominations choose targets based on your thoughts. This is true. Obviously, they will pursue individuals presenting as a target, but if you're in a pair (and you should be), they will pursue whichever of you perceives themselves as the more competent. This is also an insidious means of sowing discord.

For instance, if you're paired with Karl, and he's under their direct assault, then, yes, he considers himself more competent than you. This is irrelevant. We are all highly trained, intelligent, and tactically sound. There is no room for jealousy in the field. This plays directly into their hands. Besides, when one of these horrors charges your way, would not you rather they tangle with the two and a half meter tall werewolf than your hairless hide?

Sorry, Karl, but this is truth, and I'm glad the joke was funny this time. Moving on..."

4. Choisir le scénario

Les joueurs doivent prendre un scénario parmi ceux disponibles sur les plateaux de scénario. Les joueurs peuvent soit choisir ensemble un scénario, soit en prendre un aléatoirement.

Il y a trois types de scénario dans The Others :

- **Terror** - Ces scénarios se concentrent sur le combat et l'action, et sont généralement plus simples.
- **Corruption** - Ces scénarios se concentrent sur les efforts des Héros pour résister à la corruption et en nettoyer la ville.
- **Redemption** - Ces scénarios se concentrent sur la protection de la ville face aux différentes crises et missions spécifiques.

Pour la première partie : Il est recommandé de choisir le scénario Terreur Haven's Last comme introduction à The Others.

Prenez le deck de cartes Apocalypse correspondant au scénario choisi, mélangez-le, et placez-le face cachée à côté du joueur Pêché.

Placez le plateau du scénario choisi sur la table, à côté d'un joueur Héros qui sera chargé de gérer sa progression. Placez un pion Tentacule sur l'emplacement de la première mission, et un autre sur l'emplacement « zéro » de la piste de progression de la mission. Le plateau scénario est expliqué en page 19.

5. Choisir la carte

Au dos du plateau de scénario se trouvent les instructions de mise en place qui devront être utilisées pour ce scénario. Les joueurs peuvent choisir soit ensemble, soit aléatoirement, quelle carte ils veulent utiliser.

Suivez les indications de mise en place de la carte pour créer le plateau de jeu :

- Prenez et placez les tuiles Ville correspondantes, en vous assurant qu'elles soient orientées correctement.
- Prenez les jetons dans les quantités adéquates et placez-les sur le plateau aux emplacements indiqués.
- Placez les figurines Monstre demandées sur les emplacements indiqués.

Le verso de certains plateaux de scénario peut aussi indiquer des instructions de mise en place spécifiques qui doivent être effectuées à ce moment.

OFFICER STILL MISSING AFTER ANIMAL ATTACK

Haven, Cornwall – Responding to a request for assistance from Haven Animal Control, police reportedly encountered what witnesses described as a 'huge, rabid dog' in the South Dock District late yesterday evening.

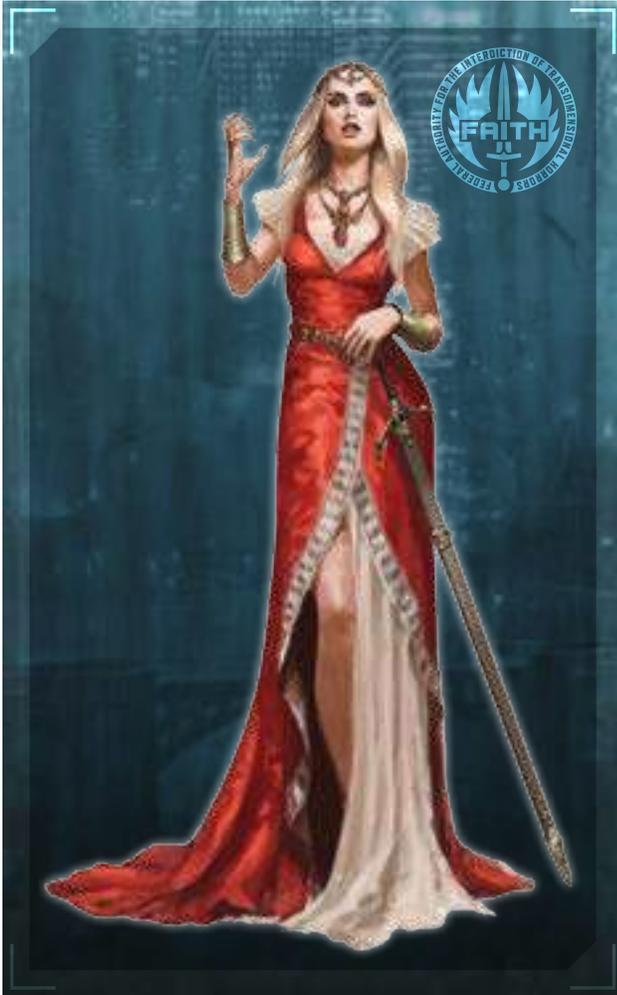
The missing officer is Sergeant Megan Beets, a seven year veteran of the force. Witnesses report that Sergeant Beets was last seen pursuing what is suspected to be the animal down a side alley off the 2100 block of New Shires Boulevard.

"We've never seen the like," said Rodney Haynes, animal control officer. "We got it down this one alley with a fence, but it just went through the fence like it weren't even there! I can't even think what happened to that poor copper. But the screams..." Mr. Haynes declined further comment.

Blood found at the scene is suspected be that of Sergeant Beets. Residents are strongly advised to use caution when traveling in or around South Dock, especially after dark...



6. Choisir les Héros



Les joueurs Héros ont toujours à leur disposition une équipe complète de 7 agents du F.A.I.T.H. pour affronter les forces du Péch  durant une partie. Cependant, ces Héros ne seront pas tous en jeu en m me temps. Le nombre de Héros en jeu est d termin  par le nombre de joueurs Héros :

1 Hero Player: controls 3 Heroes (3 Heroes in play)

2 Hero Players: each controls 2 Heroes (4 Heroes in play)

3 Hero Players: each controls 1 Hero (3 Heroes in play)

4 Hero Players: each controls 1 Hero (4 Heroes in play)

De cette mani re il y aura tout le temps un total de 3 ou 4 Héros en jeu, d pendant du nombre de joueurs Héros. Les joueurs choisissent, ou prennent al atoirement, le(s) H ros(s) avec le(s)quel(s) ils vont d buter la partie. Les H ros restants de l' quipe sont mis de c t  en tant que r serve de H ros. Quand un H ros est tu , le joueur qui le contr le le remplace en choisissant un des H ros restant dans la r serve de H ros et en le mettant en jeu.

Cr ateur d' quipe avanc 

La boite de base contient une  quipe compl te de 7 H ros. Cependant, vous pourrez obtenir plus de H ros dans les bo tes d'extension d' quipe, vendues s par ment. Avec plus de H ros vous serez en mesure de personnaliser votre  quipe. Avant que chaque joueur H ros ait   choisir leur H ros de d part, ils doivent construire ensemble leur  quipe. Une  quipe d'agent du F.A.I.T.H. se compose toujours de 7 H ros, comportant :

- 1 Leader
- 2 Fixers (magouilleurs)
- 2 Shooters (snipers)
- 2 Bruisers (cogneurs)

Une fois que les 7 H ros sont s lectionn s, les autres retournent dans la bo te.

Afin de reconnaître au mieux les diff rents H ros, ins rez les socles de couleur sur les figurines selon leur classe :



Placez les figurines des H ros qui d butent la partie sur les emplacements du plateau contenant le jeton Point de D part.



Chaque joueur H ros place le(s) plateau(x) H ros de son(ses) H ros(s) de d part devant lui (Les plateaux H ros sont d crits   la page 20).

- Un pion Tentacule est plac  sur l'emplacement « 1 » de la piste Corruption de chaque plateau.
- Chaque H ros re oit aussi 5 pions Blessure plac s pr s de son plateau.
- Chaque H ros re oit 2 jetons Tour plac s face active visible pr s de son plateau.
- Chaque H ros re oit 1 jeton Action de Ville plac  pr s de son plateau.

Les figurines et les plateaux des H ros restants de l' quipe sont plac s dans la r serve de H ros.

7. Derniers préparatifs

Inventaire de cartes Amélioration – Mélangez les cartes Amélioration et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Piochez 5 cartes du dessus du deck et placez-les face visible, côte à côte près du plateau de jeu, à portée des joueurs Héros. Elles constituent l'inventaire de cartes Amélioration.

Si vous possédez plus de cartes Amélioration grâce à des boîtes d'extension d'équipe, vendues séparément, il suffit de les mélanger dans le deck de cartes Amélioration..

Cartes Pêché – Le joueur Pêché pioche sa main de départ de cartes Pêché. Le nombre de cartes est égal au nombre de Héros en jeu

Jetons Réaction – Le joueur Pêché reçoit aussi un nombre de jetons Réaction égal au nombre de Héros en jeu (NdT : 3 ou 4). Placez-les près du plateau Pêché, face active visible.

Surveillance Transcript, Drop Mic #783, Docksider:

Male One: You were dead, mate. I saw ya.

Male Two: Which I was taken poorly for a few days, but it's better now.

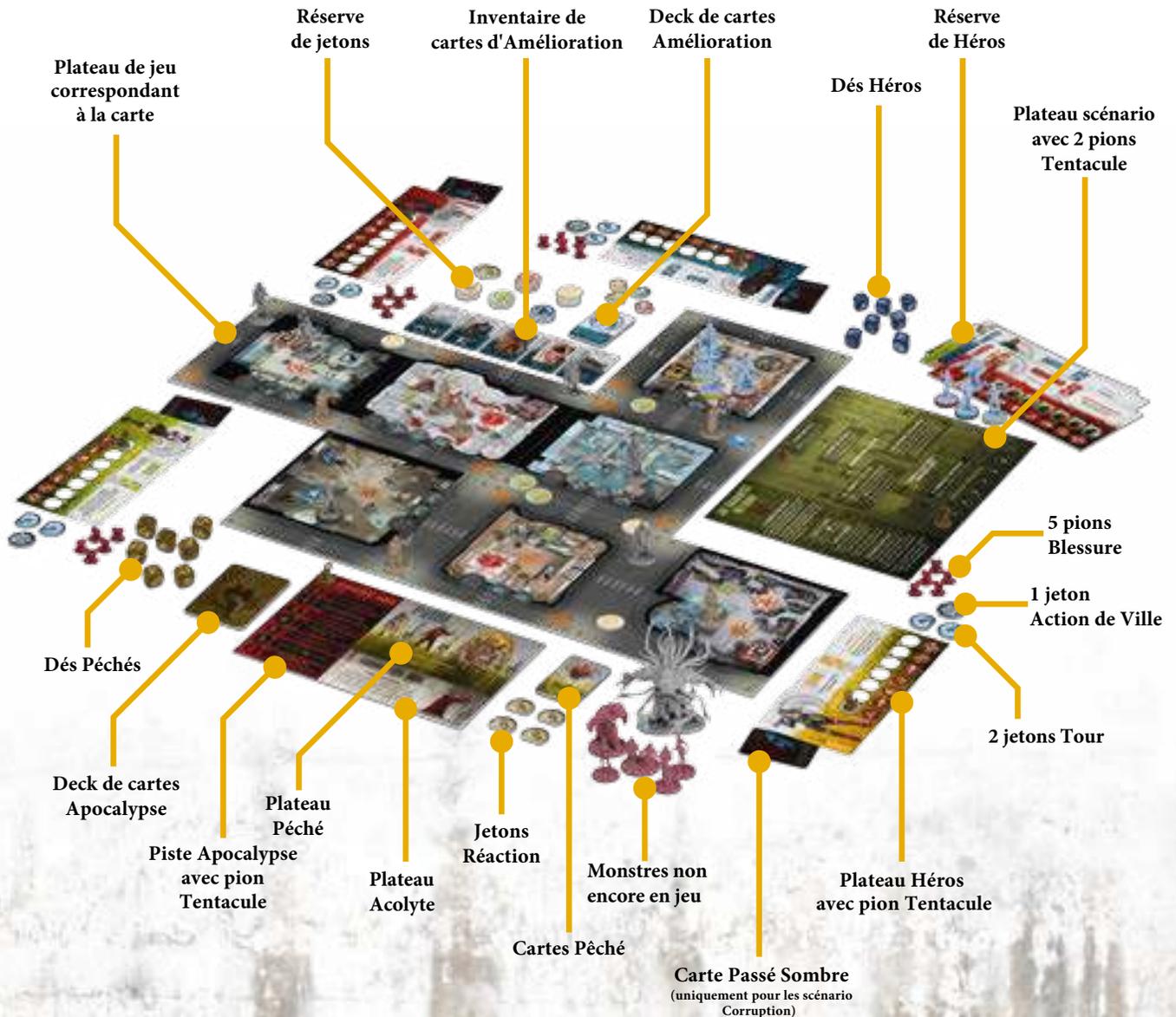
Male One: And which *I* seen you glassy eyed, starin' at the sky, cold as concrete!

Male Two: Ain't so now, mate. Found food. Lots. Made me strong. See?

Male One: Wh-wh-what's that on your hand??

Male Two (altered voice, guttural): Gonna show you. Feelin' hungry.

<Incoherent screams and animal noises>



VICTORY AND DEFEAT

A la fin d'une partie de The Others soit le joueur Pêché sortira vainqueur, soit les joueurs Héros gagneront tous ensemble.

Pour vaincre, les Héros doivent accomplir dans l'ordre chaque mission décrite par le plateau scénario. Immédiatement après avoir réussi la dernière mission, les Héros triomphent, et le péché est vaincu.

Le joueur Pêché doit empêcher les Héros d'accomplir leurs missions jusqu'à ce qu'il tue assez de Héros. A chaque fois qu'un Héros est tué, le joueur qui le contrôle remplace ce Héros par un nouveau pris dans la réserve de Héros jusqu'à son épuisement. Le joueur Pêché gagne quand un Héros est tué et qu'il n'y a plus personne dans la réserve de Héros pour le remplacer. Si cela arrive, les Héros sont vaincus. Notez que le péché n'a pas à tuer tous les Héros, seulement assez afin que le joueur Héros ne puisse plus remplacer le Héros tué.

Égalité : si les deux conditions de victoire arrivent en même temps (la dernière mission est accomplie mais en faisant cela un Héros est tué et la réserve est vide), les joueurs Héros l'emportent.



GAME SEQUENCE

Au début du jeu, les joueurs doivent suivre toutes les étapes de mise en place (voir en page 8). Le jeu se déroule ensuite en une série de round, et chaque round se décompose de la façon suivante :

Début de round

- Résoudre les tâches de début de round du scénario
- Choisir le Héros qui jouera en premier

Tour des Héros

- Dépenser un jeton Tour
- Se déplacer et effectuer une action, ou effectuer une action et se déplacer
- Se déplacer : se déplacer jusqu'à 2 cases
- Action : démarrer un combat ou résoudre une crise
- Utiliser l'Action de Ville du quartier

Réaction du Pêché

- Dépenser un jeton Réaction
- Déplacer un monstre jusqu'à 2 cases
- Démarrer un combat avec le Héros actif

Fin de round

- Résoudre les tâches de fin de round du scénario
- Invoquer des monstres
- Piocher des cartes Pêché supplémentaires
- Réinitialiser les jetons



START OF ROUND

Tâches de début de round du scénario

Chaque plateau de scénario décrit une ou plusieurs tâches qui doivent être effectuées au début de chaque manche. Elles sont généralement effectuées par le joueur Pêché, et il décide comment les réaliser. Elles impliquent généralement de placer de nouveaux pions sur le plateau, mais chaque scénario a ses propres particularités.

Choisir le premier Héro

Les joueurs Héros décident ensemble quel Héros sera le premier à jouer son tour pour ce round. Au début de chaque nouvelle manche, un Héros différent peut être choisi pour débiter.

HERO TURNS

Chaque Héros a 2 jetons Tour à sa disposition. Cela signifie que chaque Héros aura au moins 2 tours à chaque round. Les Héros jouent un tour à la fois, en commençant par le Héros choisi pour être premier, puis en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre.

Dépenser un jeton de Tour

Retournez un des jetons Tour du Héros de sa face active vers sa face épuisée, afin que le Héros puisse effectuer son tour.



ACTIF



EPUISE

Si un Héros possède des jetons Tour Supplémentaire, il peut choisir d'en défausser un au lieu de retourner un jeton Tour, pour effectuer son tour. Les jetons Tour Supplémentaire inutilisés sont conservés par le Héros à chaque round, il peut donc choisir de les garder pour les dépenser quand il le jugera utile.

Les Héros ne peuvent jouer qu'un tour à la fois, c'est ensuite au tour du Héros suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Si les deux jetons Tour d'un Héros sont utilisés et qu'il n'a pas de jeton Tour Supplémentaire à défausser, il ne peut plus jouer lors de ce round.

Si un Héros possède encore un jeton Tour actif, il doit le retourner et jouer son tour, même s'il décide de ne rien faire pendant son tour.

Se déplacer et effectuer une action

Pendant son tour, le Héros peut se déplacer et effectuer une action, ou effectuer une action et se déplacer. Le déplacement ne peut pas être interrompu par une action et ensuite compléter. La totalité du déplacement doit être réalisée avant ou après avoir effectué une action..

Se déplacer

Lorsqu'il effectue son mouvement, la figurine du Héros peut se déplacer jusqu'à 2 cases sur le plateau. Se référer au chapitre sur le déplacement en page 30 pour plus d'explications.

Effectuer une action

Soit avant, soit après son déplacement, le Héros peut effectuer une action. Cette action peut être utilisée soit pour démarrer un combat, soit pour résoudre une crise. A chaque tour, le Héros ne peut faire qu'une seule de ces 2 actions. Il peut aussi choisir de ne rien faire de cette action.

Démarrer un combat

Les Héros devront souvent tuer les monstres autour d'eux pour valider les missions du scénario, ou pour nettoyer le secteur afin de pouvoir se déplacer sans être blessé.

Lorsqu'il débute un combat, le Héros se bat contre tous les monstres d'une case pour essayer de les tuer. La plupart des combats se déroulent entre le Héros actif et tous les monstres partageant sa case. Si un Héros a la compétence A Distance, il peut engager un combat avec tous les monstres d'une case différente de la sienne. Se référer au chapitre sur le combat en page 33 pour plus d'explications.

NOTICE OF EVICTION

You are hereby informed that your actions have violated the following lease agreement terms OR have endangered the health and safety of another:

- LACK OF PAYMENT
- KEEPING HOSTILE PETS
- EXCESSIVE RUBBISH IN YARD
- FOUL ODORS IN BASEMENT
- EXCESSIVE NOISE AFTER DARK (ESPECIALLY PETS)

Résoudre une crise

A mesure que le jeu avance, plusieurs crises différentes vont éclater partout sur le plateau, entravant les mouvements des Héros et renforçant les forces du Péch .



Lors de la r solution d'une crise, le H ros va essayer de retirer les jetons nuisibles de la case o  il se trouve. R soudre une crise autorise le H ros   retirer n'importe quels jetons Exploration ronds de sa case. Il y a des jetons **Corruption**, **Feu**, **Pentagramme** et **Nid**. Evidemment, les jetons permanents imprim s sur les tuiles ne peuvent jamais  tre retir s.

Le H ros lance un nombre de d s H ros  gal   sa valeur de Comp tence (voir le paragraphe Plateau H ros en page 20). Chaque autre H ros se trouvant sur la m me case que le H ros actif lui procure +1 d  pour son lancer (voir le paragraphe Lancer les D s en page 32). Le H ros peut choisir de prendre de la corruption pour am liorer son lancer (Se r f rer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38). Pour chaque r sultat   obtenu, le H ros peut retirer un jeton Exploration face visible de sa case. Le H ros doit choisir le jeton qu'il voudrait retirer. Toutes les autres faces sont sans effet, bien qu'une face   permette de lancer un d  suppl mentaire pouvant obtenir une face.  

Actions de Ville

La ville elle-m me est toujours pr te   offrir son soutien aux H ros qui la d fendent. N'importe quand pendant son tour, un H ros peut d cider d'utiliser les Actions de Ville offertes par le quartier qu'il occupe (voir le paragraphe Plateau de jeu en page 18). Il peut le faire comme premi re  tape du tour, comme derni re  tape du tour, avant ou apr s avoir effectu  une action, et m me pendant un d placement. Une Action de Ville ne compte pas comme l'action que chaque H ros peut effectuer   chaque tour, et il peut le faire m me si des monstres sont pr sents dans le quartier.

Pour effectuer une Action de Ville, le H ros place son jeton d'Action de Ville sur l'emplacement du quartier qu'il occupe. Comme chaque H ros n'a qu'un seul jeton Action de Ville, chaque H ros ne pourra le faire qu'une fois par round. Chaque quartier n'a qu'un seul emplacement jeton, donc d s qu'un H ros a plac  son jeton sur un quartier, plus personne ne peut effectuer l'Action de Ville de ce quartier avant le round suivant.

Poser le jeton d'Action de Ville sur l'emplacement d'un quartier active toutes les actions. Le H ros actif effectue toutes les actions, l'une apr s l'autre, dans l'ordre de son choix. S'il y a plusieurs fois la m me action, elle peut  tre faite plusieurs fois. Voici la liste des effets des Action de Ville :



Heal (soin) – Le H ros actif peut retirer un pion Blessure de son plateau H ros.



Repent (repentance) – Le H ros actif peut reculer d'une case un pion Tentacule de sa piste de corruption.



Extra Turn (tour suppl mentaire) – Le H ros actif peut prendre 1 jeton Tour Suppl mentaire et le placer   c t  de son plateau H ros.



Inventory (am lioration) – Le H ros actif peut prendre 1 carte Am lioration de l'inventaire de cartes d'Am lioration et la placer   c t  de son plateau H ros. Piochez imm diatement une nouvelle carte du deck de cartes Am lioration et ajoutez-la   l'inventaire des cartes d'Am lioration.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Am lioration que peut poss der chaque H ros, et tous leurs effets s'appliquent constamment.



Orbital Strike (Frappe orbitale) – Le H ros actif d place un jeton Frappe Orbitale de son choix jusqu'  2 cases. Il peut alors tuer un seul Acolyte ou une Abomination se trouvant sur la case du jeton Frappe Orbitale. Remarquez que ce n'est pas un combat.

Le jeton Frappe Orbitale se d place selon les r gles habituelles, en ignorant tous les jetons et figurines, et ne pouvant pas utiliser le M tro. Le jeton Frappe Orbitale ne peut pas non plus croiser de cases vides entre des tuiles s par es. Donc si un groupe de tuiles ne contient pas de jeton Frappe Orbitale, aucune Frappe Orbitale ne peut avoir lieu.

SIN REACTIONS

Contrairement aux joueurs Héros, le joueur Pêché n'a pas de tour à proprement parler. Il doit décider quand interférer sur le cours du jeu en dépensant ses jetons Réaction pour répondre au tour d'un Héros en particulier. Le joueur Pêché a à sa disposition un nombre de jetons Réaction égal au nombre de Héros en jeu.

Cartes Péchés – Le joueur Pêché peut aussi jouer une seule carte Pêché de sa main à chaque tour (cela inclut le tour du Héros et la réaction du Pêché). Toutes les informations sur les cartes Pêché en page 24.

Dépenser un jeton Réaction

Après la fin du tour de chaque Héros, le joueur Pêché peut choisir de dépenser un jeton Réaction.

S'il ne veut pas réagir au tour de ce Héros, le jeu continue avec le Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui commence son tour.

Sinon, le joueur Pêché retourne un de ses jetons Réaction de sa face active vers sa face épuisée. Le joueur Pêché ne peut effectuer qu'une seule réaction à la fois, et seulement contre le Héros qui vient juste de finir son tour.



ACTIF



ÉPUISE

Important: si un Héros est tué pendant son tour, il ne finit pas son tour, et donc le joueur Pêché ne peut réagir.

Si le joueur Pêché a utilisé tous ses jetons Réaction, il ne peut plus réagir pour ce round, et les Héros continuent simplement à jouer les uns après les autres. Le joueur Pêché peut tout de même jouer une seule carte à chacun des tours des Héros (Se référer au chapitre sur les cartes Pêché en page 24).

Déplacer un monstre

Quand le joueur Pêché réagit, il peut choisir un seul monstre du plateau et le déplacer de 2 cases au plus. Se référer au chapitre sur le déplacement en page 30.

Démarrer un combat avec le Héro actif

Le joueur Pêché peut maintenant démarrer un combat avec le Héros qui vient de terminer son tour. Se référer au chapitre sur le combat en page 33.

Ce combat implique uniquement le Héros actif et les monstres sur sa case. Le joueur Pêché ne peut pas engager un combat avec un autre Héros que celui qui vient de terminer son tour.

Le Monstre qui vient de se déplacer ne prend pas forcément part au combat. Le joueur Pêché peut déplacer un monstre sur la case du Héros actif et s'en servir pour engager le combat, ou il peut déplacer un monstre sur une autre position stratégique et ensuite engager le combat avec le Héros actif avec l'aide des autres monstres qui se trouvaient déjà sur la case du Héros.

END OF THE ROUND

Le round se termine lorsque tous les Héros ont utilisé tous leurs jetons Tour, et que personne ne veut dépenser de jeton Tour Supplémentaire. Si le joueur Pêché possède encore des jetons Réaction actif, il peut réagir au tour du dernier Héros (NdT : s'il ne l'a pas déjà fait). Cependant, s'il lui reste encore des jetons Réaction actif après, il ne peut plus les utiliser pour ce round et ils sont perdus.

Tâches de fin de scénario

Chaque plateau de scénario décrit une ou plusieurs tâches qui doivent être effectuées à la fin de chaque round. Elles impliquent généralement de faire progresser la piste Apocalypse selon les spécificités de l'événement en cours (Se référer au chapitre sur la piste Apocalypse et les cartes en page 23).

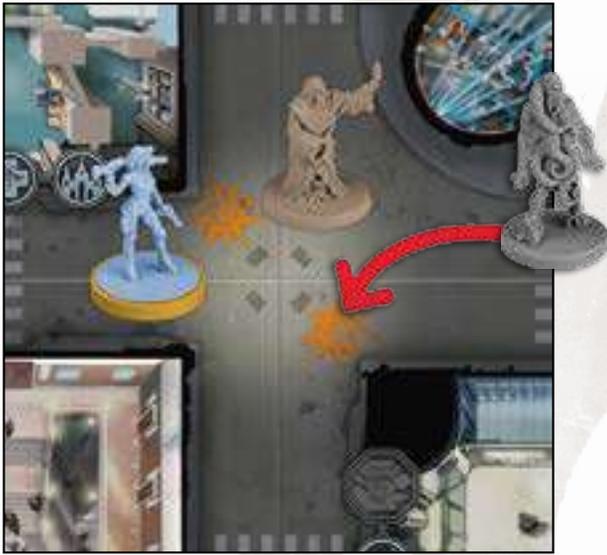
Invoquer des monstres

Le joueur Pêché prend un nombre de monstres morts égal au nombre de Héros en jeu et les place sur le plateau. S'il y a plus de monstres morts que de Héros en jeu, le joueur Pêché doit choisir ceux qu'il veut invoquer.



Seuls les monstres qui ont été tués peuvent être invoqués durant cette phase. Les monstres qui ne sont pas encore entrés en jeu, ne peuvent pas le faire durant cette phase.

Les monstres sont invoqués sur les jetons Nid libres du plateau (qu'ils soient imprimés ou physiques). Chaque jeton Nid est bloqué (c'est-à-dire non libre) par une seule figurine monstre sur la même case. Donc, si une case avec 2 jetons Nid contient déjà 1 monstre, un seul monstre peut être invoqué sur cette case (NdT : car un seul jeton Nid est libre). Remarquez que les figurines Héros ne bloquent pas les jetons Nid. S'il n'y a plus de jetons Nid libres, le joueur Pêché ne peut plus invoquer les monstres restants.



Exemple : Cette case de rue contient 2 nids. Mais comme il y a déjà un monstre Acolyte, un seul monstre peut être invoqué sur cette case.

Piocher des cartes péchés supplémentaires

Le joueur Pêché débute la partie avec un nombre de cartes Pêché en main égal au nombre de Héros en jeu. Lorsqu'il joue ces cartes lors du round, elles sont défaussées et sa main n'est pas complétée automatiquement. Il peut gagner de nouvelles cartes Pêché grâce au pouvoir des jetons Autel, tant que les Héros n'interrompent pas leurs rituels.



A la fin de chaque round, le joueur Pêché pioche 1 carte Pêché supplémentaire pour chaque case contenant un jeton Autel, tant qu'il n'y a pas de Héros sur la même case que l'Autel. Ces nouvelles cartes Pêché sont ajoutées à sa main et pourront être utilisées au round suivant.

Exemple : Il y a 3 jetons Autel sur le plateau. 2 d'entre eux n'ont aucun Héros sur leurs cases, alors que le 3ème est occupé par un Héros. Le joueur Pêché ajoute donc 2 cartes Pêché à sa main.

Réinitialiser les jetons

Chaque Héros retourne ses 2 jetons Tour sur leur face active. S'ils ont conservé des jetons Tour Supplémentaire, ils les gardent et pourront les dépenser lors des rounds suivants.

Les Héros récupèrent également leur jeton Action de Ville depuis le plateau et le placent à côté de leur plateau Héros.

Le joueur Pêché retourne ses jetons Réaction sur leur face active. Tous les jetons Réaction supplémentaires qu'il aurait pu obtenir lors du round doivent être défaussés, sauf si l'effet qui les a octroyés, est toujours actif (comme les jetons Réaction supplémentaires apportés par la piste Apocalypse).

S'UNIR ou PÉRIR

A chaque fois que les joueurs Héros doivent prendre une décision collective – que ce soit le choix de mission à effectuer, un choix à faire suite à une carte Pêché, ou n'importe quel autre effet – s'ils n'arrivent pas à prendre une décision unanime, alors c'est au joueur Pêché de prendre la décision à leur place.

Défaussez tous les jetons Épuisé du plateau Acolyte, ainsi que tout autre jeton qui ne doit durer qu'un round.

Une fois que c'est fait, les joueurs sont prêts à débiter un nouveau round. Le jeu se poursuit round après round, jusqu'à ce qu'un des deux camps l'emporte (Se référer au chapitre Victoire et Défaite en page 13).

Thomas
I'm tired all the time.
I haven't slept more than an hour
every day for three months.
I've tried talking to you, but
you're so ANGRY...
I just... can't do this anymore.
I sent the kids to your mother's,
not that you care. Tell them I went
AWAY. NO funeral. We don't have
the MONEY.
Goodbye.

COMPONENTS OVERVIEW

Plateau de jeu

The Others se joue sur un plateau constitué de plusieurs tuiles Ville disposées en fonction de la carte choisie. Ces tuiles représentent une partie de la ville de Haven.

Le plateau est divisé en cases. Chaque pâté de maison est une case de quartier, alors que les rues sont divisées en cases de rue, séparées par les passages piétons. Une même case de rue peut parcourir 2, 3, ou même 4 tuiles.

Certaines tuiles ont des jetons permanents imprimés, qui peuvent représenter des Nids, de la Corruption, du Feu, ou d'autres dangers permanents sur cette case.

Chaque case de quartier comporte une barre d'Action de Ville avec différentes icônes. Ce sont des soutiens que chaque quartier peut apporter aux Héros une fois par round. (Se référer au chapitre Actions de Ville en page 15).

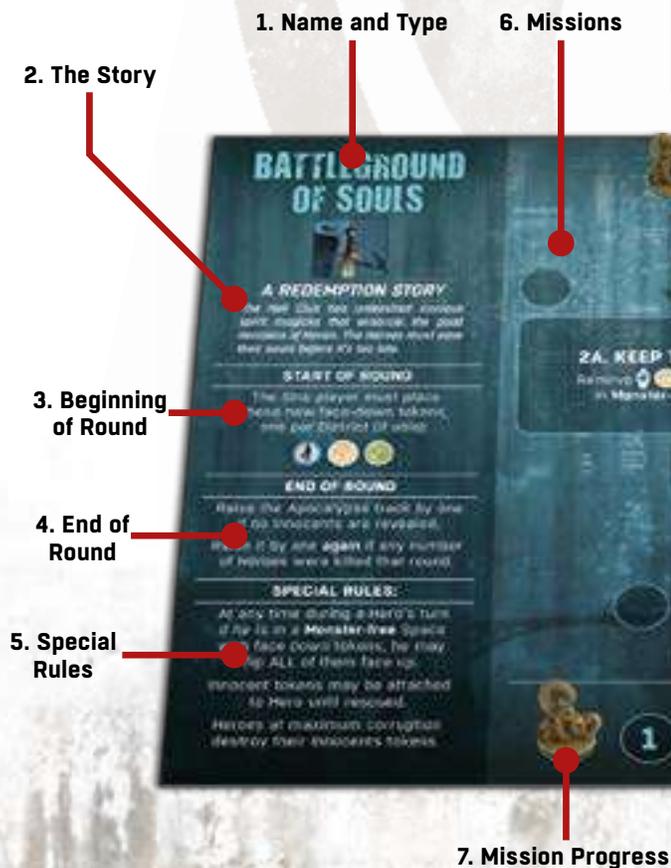
1. **DISTRICT SPACES** (cases quartier)
2. **STREET SPACES** (cases rues)
3. **PERMANENT TOKENS** (jetons permanents)
4. **CITY ACTION SLOTS** (emplacement jeton Action de Ville)
5. **CITY ACTIONS** (Action de Ville)



Plateau Scénario

Chaque plateau Scénario contient toutes les informations nécessaires pour jouer ce scénario :

- 1. Name and Type** – Le nom du scénario, et si c'est un scénario de type Terreur, Corruption, ou Rédemption.
- 2. TheStory** (scénario) – Ce texte d'ambiance décrit la thématique du scénario et donne le ton de l'aventure que les joueurs vont entreprendre.
- 3. Beginning of Round** – Ce sont les tâches qui doivent être effectuées au début de chaque round.
- 4. End of Round** – Ce sont les tâches qui doivent être effectuées à la fin de chaque round.
- 5. SpecialRules** (règles spéciales) – Certains scénarios ont des règles spéciales qui modifient les règles du jeu.
- 6. Missions** – Chaque scénarios comporte un ensemble de missions que les Héros devront accomplir afin de remporter la victoire (Se référer au chapitre Missions en page 20). La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement de la première mission.
- 7. Mission Progress** (piste de progression de mission) – Ces emplacements servent à suivre la progression des Héros sur la mission en cours (Se référer au chapitre Missions en page 20). La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement « zéro ».



OpenSource Online Encyclopedia :

THE GREAT FILTER / FERMI PARADOX

Fermi Paradox:

There is no reliable evidence aliens have visited Earth and we have observed no intelligent extraterrestrial life with current technology nor has SETI found any transmissions from other civilizations. The Universe, apart from the Earth, seems "dead". Quoting economist Robin Hanson:

"Our planet and solar system, however, don't look substantially colonized by advanced competitive life from the stars, and neither does anything else we see. To the contrary, we have had great success at explaining the behavior of our planet and solar system, nearby stars, our galaxy, and even other galaxies, via simple "dead" physical processes, rather than the complex purposeful processes of advanced life."

Life is expected to expand to fill all available niches. With technology such as self-replicating spacecraft, these niches would include neighboring star systems and even, on longer time scales which are still small compared to the age of the universe, other galaxies. Hanson notes, "If such advanced life had substantially colonized our planet, we would know it by now."

The Great Filter:

With no evidence of intelligent life other than ourselves, it appears that the process of starting with a star and ending with "advanced explosive lasting life" must be unlikely. This implies that at least one step in this process must be improbable, or something eradicates such life at any stage.

Missions

Terminer l'ensemble des missions décrites dans le scénario est la manière de remporter la partie pour les Héros. Au début du jeu, les Héros doivent accomplir la tâche proposée par la mission 1. Une fois qu'ils l'ont remplie, ils avancent à la 2ème mission, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils terminent la dernière mission et remporte la partie.

HERO NUMBER



Cette icône sert à indiquer le nombre de Héros en jeu pour cette partie. Les missions ont toujours besoin de Héros pour accomplir les tâches un certain nombre de fois, cela signifie que les tâches doivent être faites autant de fois que le nombre de Héros en jeu. Donc dans une partie à 1 ou 3 joueurs Héros, cette icône représente le nombre 3, alors que dans une partie à 2 ou 4 joueurs Héros, cette icône représente le nombre 4 (Se référer au chapitre Héros en page 11).

Lorsque les Héros terminent une tâche donnée par la mission en cours, ils avancent le pion Tentacule sur la piste de progression de mission afin d'indiquer leur avancée. Dès que ce pion atteint le nombre requis par la mission en cours, la mission est réussie.

Dès que la mission est réussie, les joueurs avancent le pion Tentacule à la mission suivante, qui devient la mission en cours.

Toute tâche effectuée ne peut servir qu'à remplir la mission en cours. Les Héros ne peuvent pas faire progresser une mission à venir. Donc, par exemple, peu importe combien d'Abominations ils ont tuées au préalable, ils ne pourront progresser sur une mission qui requiert de tuer des Abominations qu'une fois que ce sera leur mission en cours.

A différents moments de chaque scénario, l'arbre de missions propose deux routes différentes. Quand une de ces ramifications se présente, les joueurs Héros doivent décider unanimement quelle voie suivre. Lorsque qu'une route est choisie, elle devient la mission en cours, et l'autre route ne pourra jamais être prise.

Remarque : si les joueurs Héros n'arrivent pas à prendre une décision unanime sur la voie à suivre, alors c'est le joueur Pêché qui choisit (Se référer au chapitre S'unir ou Périr en page 17).

ÉVÉNEMENTS

À différents moments de chaque scénario, il y aura des événements spéciaux indiqués sur la route entre les missions. Dans ce cas, après la réussite de la mission, mais avant d'avancer à la suivante, l'événement spécial doit être appliqué. Cela pourrait impliquer d'invoquer la figurine d'Avatar sur le plateau ou d'autres événements.

Summoning (invocation): Si un événement demande d'invoquer un monstre sur le plateau, les règles habituelles d'invocation s'appliquent (Se référer au chapitre Invoquer des Monstres en page 16). Cependant, dans ce cas, si tous les jetons Nid sont bloqués par des monstres, la nouvelle figurine est posée sur **n'importe quel** jeton Nid du plateau.

Plateaux Héros

Chaque Héros a un plateau Héros qui contient toutes ses caractéristiques :

- 1. Nom et Citation** – Le nom du Héros et une citation donnant une idée de sa personnalité.
- 2. Classe** – Les Héros appartiennent à une des quatre classes nécessaires à un bon équilibre entre les Héros de l'équipe utilisée pour la partie (Se référer au chapitre Choisir les Héros en page 11). Chaque classe a un rôle particulier dans la partie :

Leader: Spécialisé dans la stimulation des autres Héros.

Fixer (magouilleur): Spécialisé dans la résolution des crises.

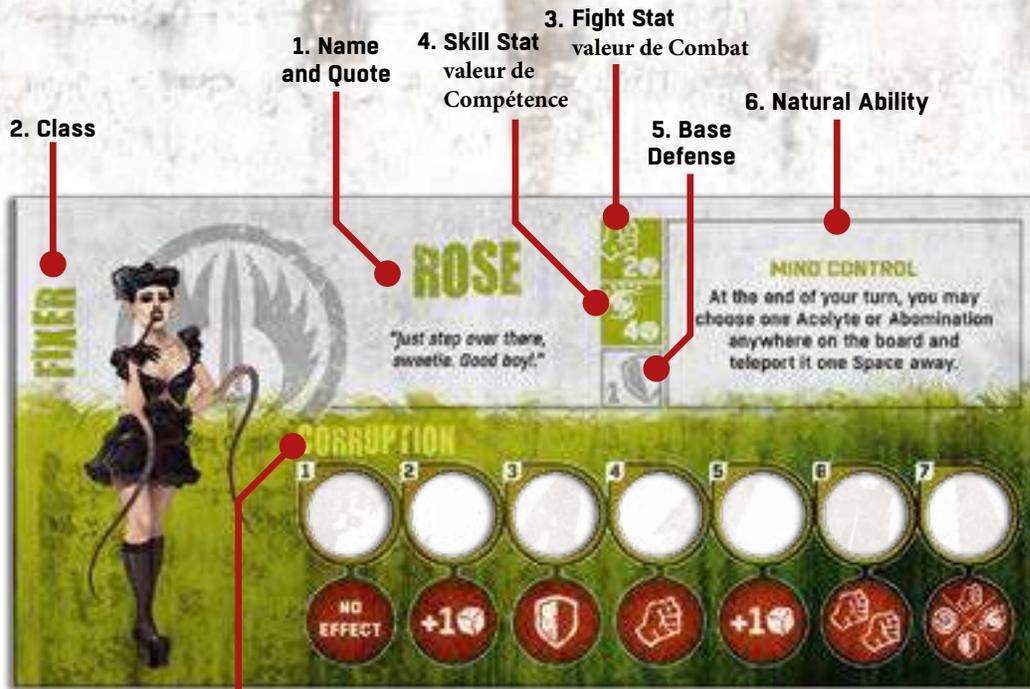
Shooter (sniper): Spécialisé dans l'élimination des monstres à distance.

Bruiser (cogneur): Spécialisé dans le combat

- 3. Fight Stat (valeur de Combat)** – Nombre de dés que lance le Héros dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33)
- 4. Skill Stat (valeur de Compétence)** – Nombre de dés que lance le Héros dans les résolutions de crises (Se référer au chapitre Résoudre une crise en page 15).
- 5. Base Defense** la Défense de base du Héros pour parer les coups infligés par les monstres pendant les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33).
- 6. Natural Ability** – Chaque Héros a une capacité naturelle unique qui le distingue des autres. Cette capacité est toujours active.

Certains Héros (souvent les snipers, mais parfois les leaders aussi) ont aussi la capacité naturelle A Distance qui les autorise à engager un combat avec tous les monstres d'une case différente de la sienne (Se référer au chapitre Combat à Distance en page 36).

- 7. Corruption Track (piste de Corruption)** – La piste de corruption sert à indiquer le niveau de corruption du Héros, les bonus de corruption disponibles s'il prend intentionnellement de la corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38), et aussi à marquer les blessures qu'il subit (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40).



7. Piste de Corruption



PLATEAU SECONDAIRE

Certains Héros, comme Karl le loup-garou, ont un second plateau disponible. Ce plateau secondaire modifie les caractéristiques et la capacité naturelle du Héros.

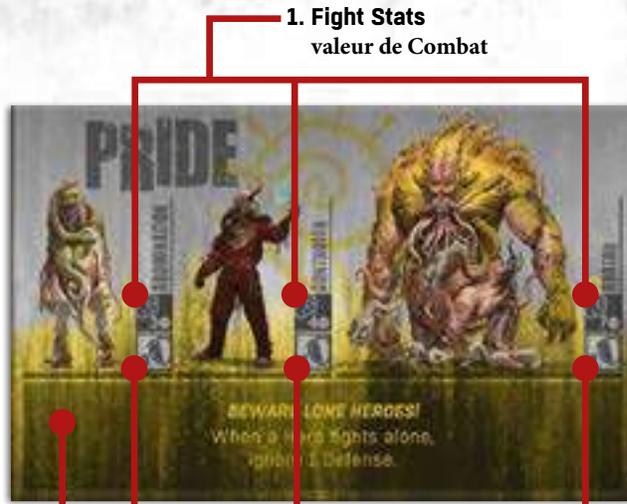
Ce plateau secondaire entre et sort du jeu en fonction de paramètres décrits dans la capacité naturelle du Héros. Lorsque la condition est remplie, placez le plateau secondaire sur le plateau Héros. La piste corruption du Héros, les pions Blessure, les cartes Amélioration et les autres jetons en sa possession ne changent pas.

Ces Héros ont aussi une figurine secondaire disponible. Quand ils changent de forme, remplacez aussi leur figurine sur le plateau, en déplaçant le socle de couleur sous la nouvelle figurine.



Plateau Pêché

Chaque Pêché possède son propre plateau qui contient les principales caractéristiques du Pêché et de ses monstres :



3. Pouvoir du Pêché

2. Defenses

1. **Fight Stats** – Nombre de dés que lance une Abomination, le Contrôleur, et l'Avatar dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33).
2. **Defenses** – Nombre de coups nécessaires pour tuer une Abomination, le Contrôleur, et l'Avatar dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33).
3. **Sin Power** – Incomparable pouvoir du Pêché qui affecte globalement le jeu. Cette capacité est toujours active et tous les joueurs devront y faire attention.



Plateaux Acolytes

Humbles serviteurs corrompus du Pêché, les Acolytes sont désireux d'aider les forces des ténèbres. Un seul type d'Acolyte sera utilisé à chaque partie, avec son plateau Acolyte contenant ses caractéristiques :

1. **FightStats** – Nombre de dés que lance chaque Acolyte dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33).
2. **Defense** – Nombre de coups nécessaires pour tuer un Acolyte dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 33).
3. **Acolyte Ability** – Chaque type d'Acolyte possède des capacités différentes qui peuvent être utilisées une fois par round. Ces capacités ne peuvent être utilisées que lorsque des dés de combat vont être lancés (mais pas dans un combat à distance). S'il veut utiliser la capacité des Acolytes, le joueur Pêché place un jeton Épuisé sur le plateau Acolyte. S'il y a déjà un jeton Épuisé sur le plateau Acolyte, leur capacité ne peut plus être utilisée pour ce round.

Quand la capacité des Acolytes est utilisée, le joueur Pêché doit suivre les instructions du plateau Acolyte. Cela implique d'ajouter une figurine d'Acolyte morte sur la case où le combat a lieu. Les dés de combat de l'Acolyte sont maintenant ajoutés à ceux que va lancer le joueur Pêché. Enfin, chaque Acolyte a aussi un effet unique qui affecte souvent le Héros actif.

Remarquez que s'il n'y a pas de figurine Acolyte morte, le joueur Pêché ne peut utiliser la capacité des Acolytes.

3. Acolyte Ability

1. Fight Stats



2. Defense

Piste et cartes Apocalypse

La piste Apocalypse indique le niveau de progression de la puissance de Pêché au fil de la partie. Plus longs seront les Héros à terminer leurs missions, plus puissant deviendra le Pêché, jusqu'à ce qu'il devienne presque impossible pour les Héros de résister à la mort imminente.

La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement « zéro » de la piste Apocalypse. Le niveau d'Apocalypse va augmenter selon les instructions du plateau Scénario choisi. Lorsque le niveau d'Apocalypse augmente, descendez le pion Tentacule à l'emplacement suivant et suivez les instructions inscrites à côté du nouveau niveau.

Lorsque la partie atteint le niveau 7 d'Apocalypse, les Héros ne perdent pas immédiatement, le jeu devient juste incroyablement difficile pour eux ! A partir de là, le niveau d'Apocalypse ne peut plus augmenter.

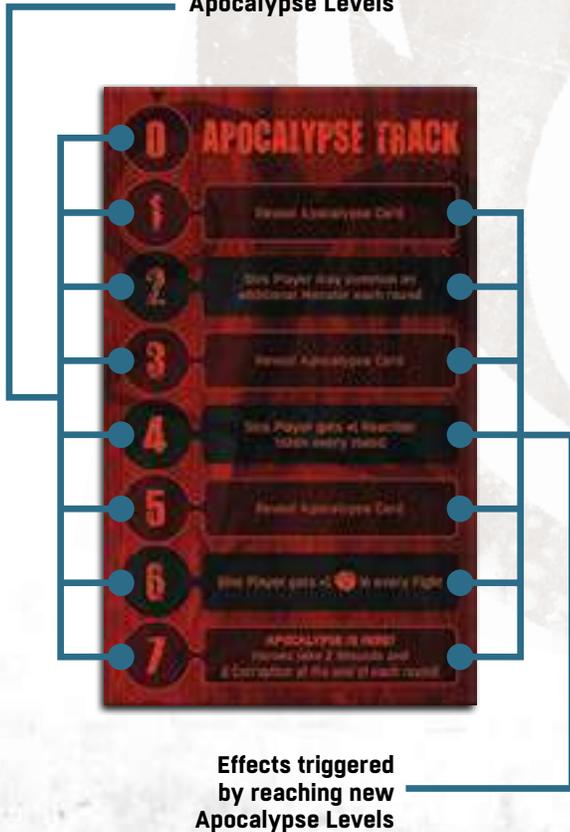
Les effets de la piste Apocalypse se cumulent. Donc, par exemple, quand la partie atteint le niveau 4, les effets des niveaux 1, 2, 3 et 4 s'appliquent.

Chaque autre niveau d'Apocalypse indique qu'une carte Apocalypse doit être révélée. Lorsqu'un tel niveau est atteint, tirez la carte du dessus du deck Apocalypse correspondant au type de scénario joué et placez-la face visible sur la table, à la vue de tous les joueurs. Les effets décrits sur la carte s'appliquent pour le reste de la partie (sauf indications contraires).



De nouvelles cartes Apocalypse sont piochées tant que le niveau d'Apocalypse continue d'augmenter et leurs effets sont appliqués. Remarquez que chacun des niveaux ne met qu'une seule carte en jeu. Seul le gain de nouveaux niveaux amène de nouvelles cartes Apocalypse en jeu.

Apocalypse Levels



HELL CLUB

Les effroyables monstruosités du Hell Club peuvent entrer en jeu sous l'effet de certaines cartes Apocalypse. Lorsqu'une telle carte est mise en jeu, le monstre correspondant du Hell Club est immédiatement invoqué sur n'importe quel jeton Nid. Si tous les jetons Nid sont bloqués par des monstres, la figurine est placée sur n'importe quel jeton Nid. Chaque membre du Hell Club a ses propres caractéristiques et capacités décrites sur la carte Apocalypse qui les a invoqués. Si ces monstres sont tués, leur figurine et la carte Apocalypse sont définitivement retirées du jeu.



Cartes Péch 



Le joueur P ch  poss de toujours sa main de cartes P ch  pour pi ger les H ros pas assez m fiants. Ces cartes P ch  d finissent en outre les strat gies de chaque p ch  en aidant le joueur P ch    battre les forces du F.A.I.T.H.

La main de cartes P ch  du joueur P ch  est limit e, et ne peut  tre compl t e qu'en  loignant les H ros des jetons Autel (Se r f rer au chapitre Piocher des Cartes P ch  Suppl mentaires en page 17), le joueur P ch  doit donc utiliser ces cartes P ch s judicieusement.

On ne peut jouer qu'une seule carte P ch  par tour. Cela comprend   la fois le tour du H ros et la possible r action du joueur P ch . Pour s'en souvenir, chaque carte P ch  doit  tre jou e devant le joueur P ch , et on la garde jusqu'  la fin du tour. Lorsque le H ros suivant d bute son tour, d placez cette carte P ch  dans la d fausse.

Chaque carte P ch  indique le moment o  elle peut  tre jou e. Le joueur P ch  ne peut jouer une carte P ch  qu'au moment indiqu , effectuant l'effet d crit par la carte, puis la d faussant.

Si le deck de cartes P ch  est vide, m langez la d fausse pour faire un nouveau deck.

Jetons

Certains jetons servent au joueur P ch , alors que d'autres aident les joueurs H ros. Souvent, ces jetons sont des objectifs sp cifiques des missions que les H ros doivent remplir.

Certains de ces jetons peuvent appara tre en tant que carte, ou comme jetons permanents imprim s sur les tuiles. D'une mani re ou d'une autre, leurs effets sont les m mes. Si un effet n cessite qu'un jeton sp cifique soit plac  sur le plateau et qu'aucun de ce type n'est disponible, l'effet est ignor .

Jetons Exploration



Les jetons Exploration englobent 6 types de jetons diff rents avec la m me forme ronde, m me taille et m me dos. On les appelle jetons Exploration car dans certains sc narios, ils sont plac s face cach e sur le plateau, et les H ros devront explorer ces cases afin de savoir ce qu'elles contiennent. Toutefois sur d'autres sc narios, ces jetons sont plac s face visible et ainsi, ils sont toujours actifs.

N'importe quand durant son tour, si un H ros est dans la m me case qu'un jeton Exploration face cach e et qu'il n'y a pas de monstre sur cette case, il peut choisir de retourner tous les jetons face visible. Les effets de ces jetons s'appliquent alors.

Les H ros peuvent essayer de d fausser des jetons Exploration face visible du plateau en effectuant une action R soudre une Crise (Se r f rer au chapitre R soudre une Crise en page 15).



FIRE TOKENS



Ils symbolisent les violents incendies qui font rage à travers la ville. A chaque fois qu'un Héros entre ou sort d'une case contenant un jeton Feu, il doit subir une blessure (Se référer au chapitre Vérification d'Incendie en page 31).

PENTAGRAM TOKENS



Ils symbolisent les sombres incantations qui renforcent les monstres proches. A chaque fois qu'un combat a lieu dans un espace contenant des jetons pentagramme, les monstres lancent +1 dé pour chaque pentagramme sur cette case (Se référer au chapitre Vérification de Corruption en page 31).

CORRUPTION TOKENS

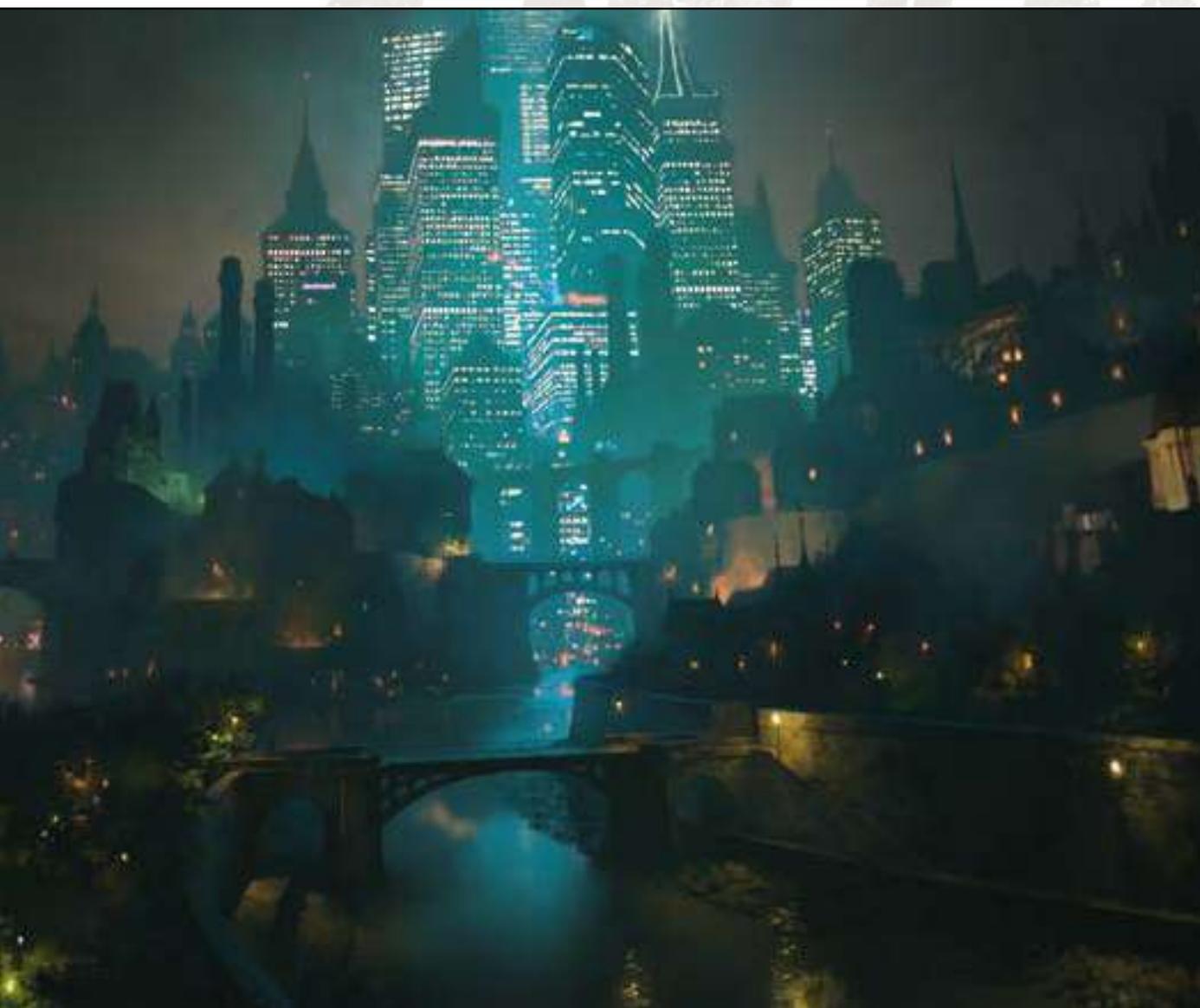


Ils symbolisent les forces de corruption se répandant dans la ville. A chaque fois qu'un Héros entre ou sort d'une case contenant un jeton Corruption, son niveau de corruption augmente (Se référer au chapitre Vérification de Corruption en page 31).

NEST TOKENS



Ils symbolisent les points d'appui de l'au-delà à travers lesquels les monstres peuvent pénétrer dans notre monde. Lorsqu'il génère de nouveaux monstres, le joueur Pêché ne peut les placer que sur des cases contenant des jetons Nid (Se référer au chapitre Invoquer des Monstres en page 16).



EXTRA TURN TOKENS (jetons Tour Supplémentaire)

Ils symbolisent un encouragement particulier dont bénéficient les Héros de la ville qu'ils protègent. Lors du tour du Héros, s'il est dans la même case qu'un jeton Tour Supplémentaire, il peut le récupérer gratuitement et le placer à côté de son plateau

Héros. Ce jeton pourra être utilisé plus tard afin de jouer un tour supplémentaire à n'importe quel round (Se référer au chapitre Invoquer des Monstres en page 16)

INNOCENT TOKENS

Ils symbolisent les quelques citoyens innocents restant dans la ville de Haven. Certaines missions requièrent que les Héros les trouvent et les emmènent en lieu sûr. Pendant son tour, si un Héros se trouve sur la même case qu'un jeton Innocent, il peut le récupérer gratuitement et le placer à côté de son plateau Héros.

Lorsqu'un Héros est en possession d'un jeton Innocent, il ne peut pas l'abandonner volontairement ou le passer à un autre Héros. Si le Héros est tué, le jeton Innocent est posé sur la case où le Héros est mort. Si le Héros atteint le niveau maximal de corruption, il tue instantanément tous les jetons Innocent en sa possession, les retirant du jeu !

Rose: Rocco n me just saved 2 cops

Thorley: That's good.

Rose: They tried 2 arrest us!
Illegal weapons or summat

Thorley: That's bad.

Rose: But Rocco talked em down

Thorley: That's good.

Rose: But I think they were corrupted

Thorley: That's bad.

Rose: WTF, T? Is all you can say 'That's good/bad'???

Thorley: No.

Rose: Good. We'll tell Doc S about the cops.
She'll kno wut 2 do.

Thorley: That's good.

Rose: I need a new brother.

Wait. Don't say it! DON'T YOU SAY IT!!!!

Thorley: That's bad.

Rose: AAAAAAHHHHHHH!!!!!!!!!!!!

Jetons PNJ

Ils symbolisent des Personnages Non-Joueur exceptionnels assez résistants et ingénieux pour parcourir les rues de Haven et apporter leur aide aux Héros du F.A.I.T.H.

Pendant son tour, si un Héros se trouve sur la même case qu'un jeton PNJ, il peut le récupérer gratuitement et le placer à côté de son plateau Héros. Tant qu'un Héros est en possession d'un jeton PNJ, il bénéficie de la capacité du PNJ. Un seul Héros peut obtenir de l'aide de plusieurs PNJ en même temps. N'importe quand pendant son tour, le Héros peut choisir de retourner un jeton PNJ en sa possession sur le plateau, sur la case qu'il occupe, de sorte que les autres Héros puissent le récupérer pendant leur tour. Si un Héros est tué, tous les jetons PNJ sont placés sur la case où le Héros est mort.

Jeton Commissaire

Le commissaire est le pilier des représentants de loi de Haven. Alors que la plupart des autres policiers a été corrompue par le Pêché, le commissaire reste un fervent défenseur de la loi. Il est prêt à se mettre en première ligne et à offrir ses capacités de combat pour aider les Héros.

Un Héros en possession du jeton Commissaire gagne +1 dé pour chaque combat.

Jeton PROXY

PROXY est un groupe de hackers clandestins réputé pour son soutien à la résistance contre le Pêché. PROXY sait comment tout contourner, et il peut donc être inestimable lorsque l'on tente d'éviter les périls éparpillés dans toute la ville.

Quand il se déplace, un Héros en possession du jeton PROXY ignore 1 blessure subie à chaque Vérification d'Incendie, et 1 corruption subie à chaque Vérification de Corruption.

Jeton RavenCorp

RavenCorp est un puissant empire médiatique à l'influence énorme. Leurs agents sont très ingénieux pour se trouver là où ils veulent, et ils sont prêts à partager leur expertise avec les Héros.

Quand il se déplace, un Héros en possession du jeton RavenCorp peut se déplacer d'une case supplémentaire.

Jeton Autel (ALTAR TOKENS)



Ils symbolisent les endroits où d'effroyables rituels sombres sont accomplis afin de renforcer le Péch . Si le H ros ne fait rien pour interrompre ces rituels, le P ch  obtiendra plus de possibilit s.

A chaque fin de manche, le joueur P ch  pioche une carte P ch  suppl mentaire pour chaque jeton Autel dont la case ne contient pas de H ros (Se r f rer au chapitre Piocher des Cartes P ch  Suppl mentaires en page 17).

Jetons M tro



Les jetons M tro indiquent les cases sur lesquelles les H ros peuvent prendre le M tro afin de se d placer rapidement dans la ville. Un H ros peut se d placer d'un jeton M tro   un autre de la m me couleur comme si c' taient des cases adjacentes (Se r f rer au chapitre Pendre le M tro en page 30).



Jetons Frappe Orbitale



Ils symbolisent les cases ciblées par les frappes orbitales des satellites auxquelles les Héros ont accès dans certains quartiers. En utilisant une Action de Ville d'un quartier, ils peuvent déplacer un jeton Frappe Orbitale jusqu'à 2 cases et tuer immédiatement un Acolyte ou une Abomination de la case ciblée (Se référer au chapitre Actions de Ville en page 15).

Jetons épuisé (MARKED TOKENS)



Ils servent à indiquer toutes sortes d'effets différents durant la partie. Quand un effet vous demande de marquer/épuiser quelque chose, placez simplement un jeton Épuisé dessus. Comme il y a quatre couleurs de jetons Épuisé, chacune pourra indiquer un effet différent pendant la partie. Si vous avez besoin d'aide pour vous souvenir à quoi fait référence un jeton Épuisé, placez un jeton Épuisé de la même couleur sur la carte ou sur le plateau qui a déclenché cet effet.

TO: FAITH Alpha Team

FROM: Solomon

RE: Inoculations

As some of you are deployed, I'm using email for this communication.

Good news: the inoculations work.

While Karl and Morgana are most likely immune to microbial infection by the Others, and Rose and Thorley remain resistant, the human members have had to take special precautions to avoid direct contact. I'm pleased to report this is no longer the case.

As soon as the new batch is synthesized, we'll inoculate the entire team. Physical corruption should no longer be an issue.

NOTE: The inoculations merely remove incidental corruption from the equation. Psychic and direct corruption remain our greatest threat.

-- LS

DOCKSIDE ERUPTS IN GANG VIOLENCE - OR DOES IT?

Haven, Cornwall - Dockside residents were startled from their beds by gunfire in the small hours of Sunday morning. Between 2:35 and 2:50am, multiple gunshots - including automatic weapon fire - brought police and SCO19 teams hurrying to the darkened streets.

However, despite corroborating reports from multiple witnesses who described a running gun battle between gangs in "military-like gear", no bodies were found. While the area is subject to multiple surveillance cameras owned by private business, police have reported "no useful footage" from the time of the incident.

One anonymous source within the department said "It was wiped. All of them. The owners were happy to give us the footage, but it was just useless." —

Cartes d'Améliorations (UPGRADE CARDS)

Les cartes Amélioration représentent les équipements spéciaux, les armes et les entraînements que les Héros pourront obtenir dans certains quartiers afin de les aider dans leur lutte contre le Pêché.



Les Héros obtiennent de nouvelles cartes Amélioration en effectuant une Action de Ville dans un quartier avec l'icône Amélioration (Se référer au chapitre Actions de Ville en page 15). Lorsqu'un Héros gagne une carte Amélioration, il la place à côté de son plateau Héros et son effet est toujours actif. Chaque carte apporte différents bonus et capacités au Héros.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Amélioration que peut avoir un Héros, et elles sont toujours actives. Les cartes Amélioration ne peuvent pas être échangées entre les Héros. Si, pour une raison quelconque, un Héro perd une carte Amélioration, celle-ci devra être placée sous le deck de cartes Amélioration.

Cartes "Passé Sombre"



Les cartes Passé Sombre ne servent **que pour les scénarios Corruption**. Elles symbolisent les secrets enfouis par chaque Héros, ignorés, parfois même d'eux-mêmes. Si un Héros est totalement corrompu, son passé trouble est révélé, avec des conséquences potentiellement désastreuses.

Les cartes Passé Sombre sont numérotées de 1 à 7, le 1 étant la carte aux conséquences les plus légères, jusqu'au 7 représentant le pire malheur qu'un Héros peut subir.

Lors d'un scénario Corruption, pendant la mise en place, le joueur Pêché prend les cartes Passé Sombre numéro 1, 3, et 5 (également la carte 6 dans une partie à 4 joueurs) et attribue secrètement une carte à chaque Héros débutant la partie. Il attribue ensuite les cartes Passé Sombre restantes à chacun des Héros de la réserve de Héros.

Les Héros gardent les cartes Passé Sombre près de leur plateau Héros. Les cartes restent face cachée et les Héros ne peuvent pas les consulter.

Si à la **fin** du tour d'un Héros, il est à son niveau maximum de corruption, il doit révéler sa carte Passé Sombre et effectuer tout ce qui est décrit dessus. La carte est ensuite défaussée. Si un Héros est tué sans avoir révélé sa carte Passé Sombre, laissez-la face cachée avec le Héros mort.

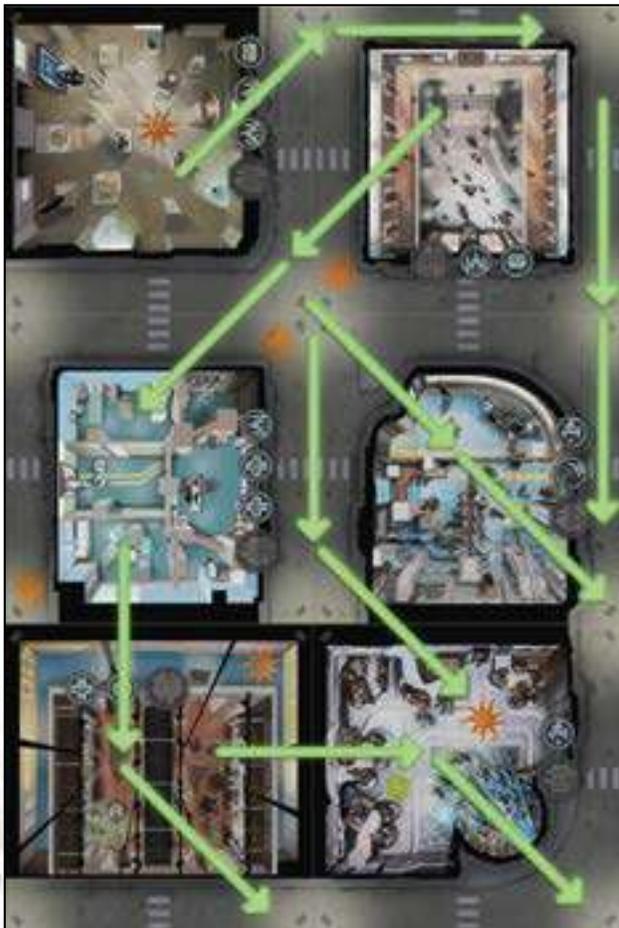




MOVEMENT

Quand un Héros ou un monstre se déplace, il peut se placer jusqu'à 2 cases sur le plateau. Les figurines peuvent seulement se déplacer sur des cases adjacentes. Toutes les cases qui partagent un côté sont considérées adjacentes.

Le schéma ci-dessus illustre plusieurs déplacements possibles :



Certaines cartes comportent des groupes de tuiles avec des espaces vides entre elles. Les espaces vides entre ces tuiles sont considérés comme des rivières, et par conséquent ces tuiles ne sont pas considérées adjacentes. Les Héros devront prendre le métro pour traverser la rivière.



Si un Héros possède le jeton RavenCorp, il peut bouger d'une case supplémentaire lors de son déplacement (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 26).

Prendre le Métro

Les jetons Métro de la même couleur relient des cases éloignées du plateau. Les Héros peuvent se déplacer d'une case contenant un jeton Métro jusqu'à une autre case contenant un jeton Métro de la même couleur, comme si les cases étaient adjacentes.

Monstres : rappelez-vous qu'aucun monstre n'est capable de prendre le Métro pour se déplacer sur la carte.

TÉLÉPORTATION

Si une carte ou une compétence permet à une figurine d'être téléportée sur une autre case, toutes les règles de déplacement sont ignorées. Les Héros ignorent les jetons et les monstres, de même que les monstres ignorent les Héros.

Jetons Feu et Corruption

Rester sur la même case que des jetons Feu ou Corruption n'a aucun effet direct sur les Héros. Cependant, lorsqu'un Héros **entre** ou **sort** d'une case contenant des jetons Feu ou Corruption, ils subissent leurs effets. Le joueur Pêché effectue une vérification de Feu ou d'Incendie pour déterminer les conséquences, dépendant des jetons présents.

Monstres : rappelez-vous qu'aucun monstre ne subit les effets des jetons Feu et Corruption.

Vérification d'incendie

Le joueur Pêché lance un nombre de dés Pêché égal au nombre de jetons Feu sur la case pénétrée ou quittée, incluant les jetons physiques et ceux imprimés (Se référer au chapitre sur les Lancés de Dés en page 32). Pour chaque face , le Héros subit une blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40). Elle ne peut pas être annulée par la défense du Héros. Les faces  n'ont pas d'effet.

Vérification de Corruption

Le joueur Pêché lance un nombre de dés Pêché égal au nombre de jetons Corruption sur la case pénétrée ou quittée, incluant les jetons physiques et ceux imprimés (Se référer au chapitre sur les Lancés de Dés en page 32). Pour chaque face , le Héros subit une corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36). Les faces  n'ont pas d'effet, bien que les faces  permettent quand même de lancer un dé supplémentaire.

En un seul déplacement, un Héros peut quitter une case contenant des jetons Feu et Corruption, et pénétrer dans une case contenant des jetons Feu et Corruption. Le joueur Pêché devra effectuer des lancers de dés différents pour l'Incendie et la Corruption à chaque fois que le Héros entre ou sort d'une case contenant de tels jetons.

Si le Héros possède le jeton PROXY, il ignore 1 blessure de chaque Vérification d'Incendie, et 1 corruption de chaque Vérification de Corruption (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 26).

Exemple : Rose veut se déplacer en passant par le quartier général de RavenCorp, il y a des jetons Feu et Corruption dans les environs. Lors de son premier déplacement, elle quitte une case de rue avec un jeton Feu. Le joueur Pêché lance 1 dé Pêché et n'obtient aucune blessure.



Le déplacement l'emmène dans une case quartier avec 2 jetons Corruption (1 imprimé et 1 physique) et 1 jeton Feu. Le joueur Pêché lance 2 dés Pêché, obtenant 1 corruption. Puis lance 1 dé Pêché pour la Vérification d'Incendie, obtenant 2 blessures grâce à une face explosive.

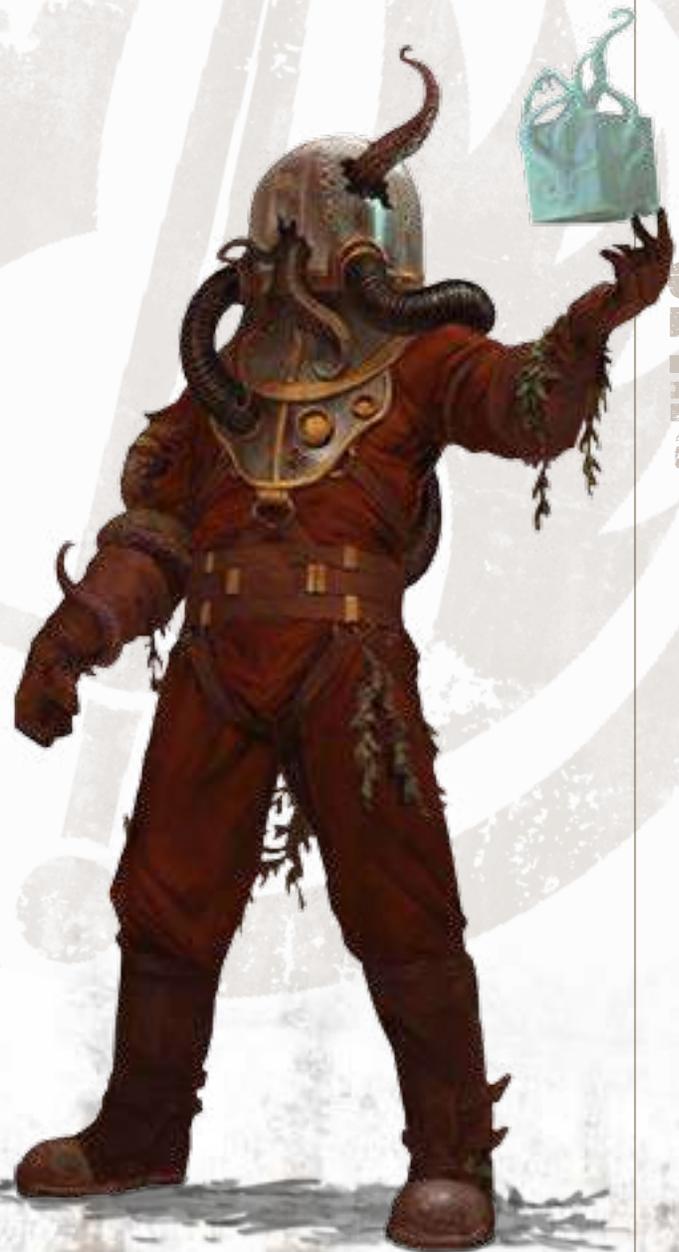
Si Rose effectue son second déplacement pour sortir du quartier, elle subira à nouveau 2 dés d'une Vérification de Corruption et 1 dé d'une Vérification d'Incendie.

Cases avec des monstres

Lorsqu'un Héros quitte une case avec des monstres, il subit immédiatement 1 blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40). Le nombre et le type de monstre n'ont aucune importance, le Héros ne subit qu'une blessure.

Cases avec des Héros

Les monstres essayent toujours de tuer les Héros. Par conséquent, ils sont absolument incapables de quitter une case s'il y a des Héros dessus. Le joueur Pêché ne peut pas sortir un monstre d'une case contenant un Héros quelle qu'en soit la raison, pas même pour riposter après une attaque à distance.





ROLLING DICE

Les dés spéciaux de The Others servent à déterminer les résultats de différents événements ; à savoir les combats, la résolution de crises ou les Vérifications de Feu et de Corruption. Les lancers de dés fonctionnent de la même façon dans tous ces cas, même si les résultats ne s'appliquent que dans certains cas.

Il y a deux types de dés dans ce jeu : les dés Héros et les dés Pêché, chacun utilisé par les joueurs respectifs. Selon l'événement concerné, prenez le nombre de dés du type approprié et lancez-les. Chaque résultat obtenu par les dés a différents effets :

Lancers de dés Pêché



Corruption – Le Héros ciblé subit 1 corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38).



Hit (blessure) – Le Héros subit 1 blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40).



Blessure Explosive – compte comme une blessure, mais fait immédiatement lancer un dé supplémentaire. Si ce dé obtient une face , lancez un dé supplémentaire, et ainsi de suite.



Blank – Pas d'effet.

Exemple : Le joueur Pêché lance 3 dés, obtenant   . Il lance un dé supplémentaire grâce à la face Blessure Explosive et un obtient . Au final il applique 1 corruption et 2 blessures.

Lancers de dés Héros



Hit (Blessure) – Le monstre ciblé subit 1 blessure.



Counter Corruption (résister à la corruption) – Annule une face  obtenue par le joueur Pêché.



Defense – Annule une face  obtenue par le joueur Pêché.



Skill (compétence) – Retirer un jeton Exploration de votre case.



FAITH – Relancer immédiatement un dé supplémentaire. Si vous obtenez à nouveau une face  lancez un dé supplémentaire, et ainsi de suite. Une fois que tous les dés ont été lancés, le Héros peut tourner chaque face  sur la face de son choix.

Exemple : Un joueur Héros lance 3 dés, obtenant   . Il lance 2 dés supplémentaires grâce aux faces F.A.I.T.H. et obtient  et . Il lance donc un autre dé supplémentaire et obtient un . Il décide ensuite d'utiliser 2 des ces faces F.A.I.T.H. comme des faces Blessures et la dernière pour un Résister à la Corruption. Au final il applique 1 Résister à la Corruption, 2 Défenses et 3 Blessures.

Travail d'équipe

Dès qu'un Héros effectue un lancer de dés, il lance +1 dé pour chaque autre Héros sur sa case.

CORRUPTION

Dès qu'un Héros effectue un lancer de dés, il peut d'abord choisir de prendre de la corruption pour améliorer son lancer (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38).

FIGHT

Les joueurs Héros comme le joueur Pêché peuvent démarrer un combat pour essayer de tuer les figurines ennemies. Il est très important de se rappeler que lorsqu'un Héros débute un combat, il le fait contre **tous** les monstres de sa case. Il n'attaque pas un monstre en particulier. De même, lorsque le joueur Pêché débute un combat, il engage **tous** ces monstres d'une même case contre le Héros actif. Les autres Héros présent sur cette case ne sont pas directement concernés par le combat, bien qu'ils puissent apporter leur aide.

Les combats sont résolus de la même manière, qu'ils soient démarrés par les joueurs Héros ou le joueur Pêché. Les deux camps combattent simultanément.

HERO PREPARATION

1. Le Héros actif prend un nombre de dés Héros égal à sa **Valeur de Combat**.
2. Il ajoute +1 dé pour chaque autre Héros présent sur sa case.
3. S'il possède le jeton Commissaire, il ajoute +1 dé (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 26).
4. Il ajoute tout autre dé supplémentaire obtenu par sa Capacité Naturelle ou des cartes Amélioration qu'il possède.
5. S'il choisit de prendre de la corruption, il ajoute tous les dés supplémentaires que lui apporte sa piste de corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38).

SIN PREPARATION

1. Le Héros Pêché additionne les Valeurs de Combat de tous les monstres de la case où a lieu le combat et prend ce nombre de dés Pêché.
2. Il ajoute +1 dé pour chaque jeton Pentagramme présent sur cette case.
3. Il peut choisir de jouer une carte Pêché Démarrer un Combat (Se référer au chapitre sur les cartes Pêché en page 24).
4. Il ajoute tout autre dé supplémentaire obtenu par la carte Apocalypse, une carte Pêché en jeu, la piste Apocalypse, ou le Pouvoir du Pêché.

FIGHT RESOLUTION

Les deux joueurs lancent leurs dés simultanément, effectuant les lancers de dés supplémentaires et les faces spéciales comme expliqué dans le chapitre sur les Lancers de Dés.



Le Héros ajoute à son lancer tout autre résultat accordé par sa Défense de Base, ses capacités, ses cartes Amélioration ou – s'il prend intentionnellement de la corruption – de sa piste Corruption.

Le joueur Pêché ajoute à son lancer tout autre résultat accordé par des cartes Apocalypse actives, une carte Pêché jouée, ou le Pouvoir du Pêché.

Comme décrit dans le chapitre sur les Lancers de Dés, certains résultats en annulent d'autres :

Chaque face Héros  annule une face du Pêché 

Chaque face Héros  annule une face du Pêché 

Important:  ces faces n'ont pas d'effet lors d'un combat

Chaque résultat restant (non annulé) affecte l'ennemi de la manière suivante :

Effets sur les Héros

Pour chaque face  stante du lancer du joueur Pêché, le Héros actif subit une Blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40).

Pour chaque face  stante du lancer du joueur Pêché, le Héros actif prend une Corruption (Se référer au Chapitre Prendre de la Corruption en page 38).

DG: You will keep your minions on a tighter leash.

V6G: They required exercise.

DG: Then exercise according to the design. I do not want to hear about another clash between you and her people on the news.

V6G: We took care of it.

DG: It is not the time for more eyes to focus on Haven. Obey me, or suffer the consequences.

V6G: Yes sir. It won't happen again.
At least not by our hand.

Effets sur les monstres

Comme indiqué sur leurs plateaux ou leurs cartes, chaque type de monstre a une valeur de Défense (qui peut être augmentée par des cartes ou d'autres effets). Pour tuer un monstre, le Héros doit lui infliger un nombre de blessures égal à la défense du monstre. En infliger moins n'a pas d'effet, car ces blessures ne sont pas conservées pour les combats suivants. Chaque monstre doit être tué en un seul combat.



Le joueur Héro additionne tous les résultats obtenus et les répartit, comme il le souhaite, entre les monstres prenant part au combat. Chaque monstre qui subit autant de blessure que sa défense est tué et retiré du plateau.

Normalement ils vont dans une zone cimetière de Monstres, d'où ils pourront être ré-invoqués à la fin du round (voir Invoquer des Monstres en page 16). Cependant, s'ils ont une carte spécifiant spécifiquement qu'ils devraient être retirés du jeu, ils sont retournés à la boîte de jeu.

Exemple : Le joueur Pêché débute un combat avec Rose, qui est le Héros actif. Thorley se trouve aussi sur cette case, ainsi qu'une Abomination et un Acolyte qui vont combattre Rose. La case contient aussi un jeton Pentagramme.



Le joueur Pêché prépare les dés à lancer. Il obtient 2 dés de l'Acolyte, 3 de l'Abomination, et 1 dé du jeton Pentagramme, pour un total de 6 dés !



La Valeur de Combat de Rose est 2, et elle possède l'amélioration Épée de Glace qui apporte +1 dé et +1 en défense. Comme Thorley est sur la même case, il accorde un bonus +1 dé. Rose lance donc un total de 4 dés.



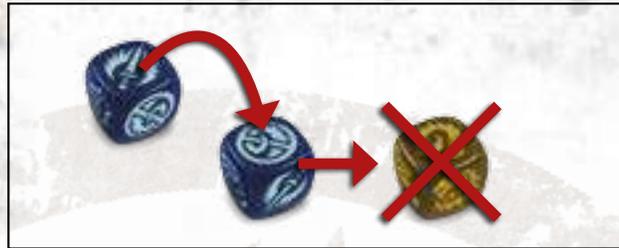
Rose n'est pas confiante dans ses chances de remporter ce combat, et elle décide de prendre de la corruption. Comme son niveau de corruption est 2, elle l'augmente à 3, octroyant +1 dé et +1 en défense. Elle lance maintenant un total de 5 dés.

Les deux joueurs lancent leurs dés, lançant tous les dés supplémentaires accordés par des faces 

Le joueur Pêché obtient  =4 Blessures et 1 Corruption.

Rose a , et  =4 Blessures et 1 F.A.I.T.H. (la face Compétence est sans effet durant un combat).

Rose décide de transformer son résultat F.A.I.T.H. en un Résister à la Corruption, afin d'annuler une face Corruption lancée par le joueur Pêché.



La Défense de base de Rose est 1. Elle ajoute +1 L'Abomination a une défense de 3 et l'Acolyte a pour son Épée de Glace et +1 pour avoir pris de une défense de 2. Les 4 blessures de Rose ne la corruption, pour un total de 3 Défense. Cela sont pas suffisantes pour les tuer tous les deux, permet d'annuler 3 des 4 blessures infligées par Rose donc choisit de tuer l'Abomination, qui est le joueur Pêché, Rose subit donc 1 blessure.



L'Abomination a une défense de 3 et l'Acolyte a une défense de 2. Les 4 Blessures de Rose ne sont pas suffisantes pour les tuer tous les deux, Rose choisit donc de tuer l'Abomination qui est retirée du plateau. L'Acolyte est indemne.



TO: FAITH Alpha Team
 FROM: Solomon
 SUBJECT: Megatheatre - Warning

Everyone, the Megatheatre is confirmed as a significant source of infestation. Holcomb and Rose will sweep the place looking for our Controller. Until then, consider the area off-limits except by electronic surveillance. Police and emergency services will be rerouted around a five block radius. However, be aware that there's no way to limit civilian traffic through the area.

We strike in twenty-four hours.

--LS

RANGED FIGHT (Combat à distance)

Si un Héros a la compétence A Distance (soit grâce à une Capacité Naturelle, soit grâce à une carte Amélioration qu'il possède), il peut engager un combat avec des monstres situés sur une case différente de la sienne.

Pour démarrer un combat à distance, le Héros doit avoir une ligne de vue avec la case ciblée. On ne peut pas tracer de ligne de vue entre les cases de quartier et de rue. Pour cette raison, il ne peut pas y avoir de combat à distance si le Héros est dans un quartier, ou s'il veut cibler des monstres dans un quartier. Les combats à distance n'ont lieu que dans la rue. Le Héros peut cibler n'importe quelle case de rue en ligne droite, peu importe la distance. Les figurines sur des cases entre le Héros et la case ciblée n'affectent en aucun cas la ligne de vue. La ligne de vue ne peut pas tourner, traverser les quartiers ou espaces vides entre les cases (NdT : les rivières).

Un combat à distance est résolu de la même manière qu'un combat classique, avec quelques différences fondamentales :

1. Le Héros lance ses dés en premier et applique ses résultats. Si des monstres sont tués, ils sont immédiatement retirés du plateau.
2. Ensuite, si des monstres survivent sur la case ciblée, ils peuvent se déplacer jusqu'à 2 cases pour essayer de riposter à cette attaque. Les règles normales de déplacement s'appliquent, donc ces monstres ne peuvent pas quitter une case occupée par des Héros.
3. Si ces monstres rescapés arrivent sur la case du Héros actif, le joueur Pêché lance les dés octroyés par les monstres présents sur cette case (y compris ceux qui étaient déjà présent sur cette case). Les résultats de ces dés s'appliquent sur le lancer de dés du Héros actif précédemment effectué.





Exemple : Rocco débute un combat à distance contre 2 Abomination à 2 cases de lui. Il lance 2 dés et obtient 1 Blessure et 1 Défense. Grâce à sa capacité Killshot, il obtient +2 Blessures en combat à distance, pour un total de 3 Blessures, suffisantes pour tuer une des Abominations.



L'Abomination rescapée se déplace ensuite de 2 cases jusqu'à la case de Rocco et riposte, rejoignant ainsi l'Acolyte déjà présent. Le joueur Pêché lance 5 dés, obtenant 3 Blessures et 1 Corruption. Rocco a une Défense de Base de 2, plus la Défense qu'il a lancée, il annule donc toutes les blessures, mais il prend 1 Corruption.

Go-Chess Mobile!**Latest game:**

Players: Karl, Morgana

142 moves

Elapsed time: 17 hours, 7 minutes

Winner: Draw

Historical Data:

Number of games: 1,014

Average game moves: 114

Average game time: 16 hours, 42 minutes

Win/Loss/Draw

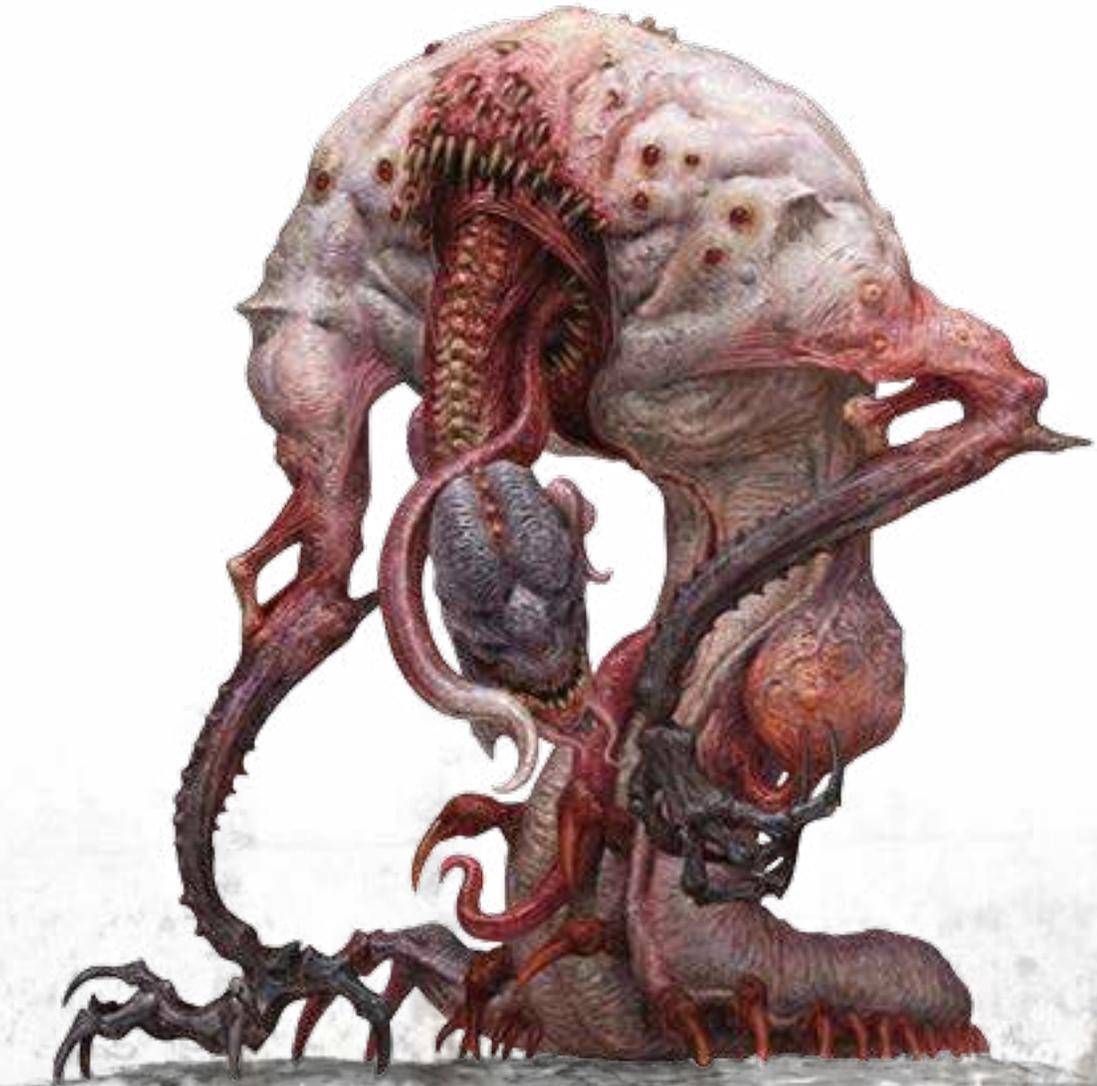
Karl: 9/12/997

Morgana: 12/9/997

TAKING CORRUPTION

Avec les 7 Péchés envahissant le monde, la corruption est devenue une force effroyable sur laquelle il faut compter. Les Héros peuvent essayer de flirter avec les forces de la corruption afin de bénéficier des incroyables pouvoirs qu'elle octroie. Mais s'ils ne sont pas assez prudents, la corruption consumera leurs corps jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien d'eux, ou pire, les transformera en monstres.

Tous les plateaux Héros possèdent une piste de corruption. Le pion Tentacule, qui démarre au niveau 1, indique le niveau de corruption durant la partie. Les Héros peuvent prendre de la corruption de deux manières distinctes : Imposée ou Intentionnelle.



Corruption imposée

Un Héros prend de la corruption imposée en conséquence d'une action Pêché. Cela peut venir d'une Vérification de Corruption en se déplaçant à travers des cases corrompues, du résultat d'un combat contre des monstres, ou d'une conséquence d'une carte Pêché, du Pouvoir du Pêché, ou d'un effet du scénario.

À chaque fois qu'un Héros subit une corruption de cette manière, augmentez son niveau de corruption de 1 en déplaçant son pion Tentacule d'un emplacement vers la droite. Cela n'apporte aucun avantage au Héros, le rapprochant seulement de sa destruction (bien qu'il devienne potentiellement plus puissant quand il prendra de la Corruption Intentionnelle).

Corruption Volontaire

A chaque fois qu'un Héros doit effectuer un lancer, que ce soit pour un combat ou pour résoudre une crise, il peut choisir de prendre une Corruption Intentionnelle afin d'obtenir les bonus de sa piste de corruption. Le Héros doit toujours choisir de prendre ou pas de la corruption **avant** que les dés ne soient lancés, il ne peut le faire après. S'il décide de prendre de la corruption, augmentez son niveau de corruption de 1 en déplaçant son pion Tentacule d'un emplacement vers la droite. Les héros ne peuvent prendre qu'**une** Corruption Intentionnelle avant chaque lancer de dés, pas plus.

Lorsqu'un Héros prend de la corruption de cette manière, et **seulement après**, il ajoute à son lancer tous les bonus visibles de sa piste de corruption, celui en dessous du niveau qu'il vient d'atteindre et **tous** les précédents (à gauche).

Voici les bonus octroyés par chaque niveau de la Piste de Corruption :



Level 1: Pas d'effet

Level 2: +1 Dé

Level 3: +1 Défense

Level 4: +1 Blessure

Level 5: +1 Dé

Level 6: +2 Blessures

Level 7: +1 résultat au choix : soit une Blessure, soit une Compétence, soit une Défense, soit un Résister à la Corruption

Ces bonus ne s'appliquent qu'au lancer de dés effectué suite à la prise de Corruption Intentionnelle. Pour les lancers ultérieurs le Héros ne gagne pas de bonus de piste de corruption, à moins qu'il ne reprenne de la Corruption Intentionnelle. De même, s'il prend de la Corruption Intentionnelle pendant un combat, et qu'ensuite, à cause du lancer du Pêché, il subit également de la Corruption Imposée, son lancer ne bénéficie pas des bonus supplémentaires correspondant aux niveaux de corruption atteint par la Corruption Imposée.

Avant que les dés ne soient lancés, un Héros peut toujours changer d'avis s'il veut prendre la Corruption Intentionnelle afin d'augmenter ses chances ou pas, en fonction de facteurs que le joueur Pêché pourrait introduire au combat comme utiliser une capacité d'Acolyte ou jouer une carte Pêché.



Exemple 1 : Un Héros avec un niveau de corruption de 1 prend une Corruption Intentionnelle, l'emmenant au niveau 2. Il obtient +1 dé pour son lancer



Exemple 2 : Un Héros avec un niveau de corruption de 4 prend une Corruption Intentionnelle, l'emmenant au niveau 5. Il obtient +2 dés pour son lancer, et ajoutera +1 Blessure et +1 Défense et son jet.

Niveau Maximum de Corruption

Une fois que le niveau de corruption d'un Héros atteint 7, il ne peut plus augmenter. A partir de là, à chaque fois que ce Héros prendra une Corruption Imposée, il subira une blessure à la place (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 40).

Un Héros qui a atteint le niveau de corruption maximum ne peut plus prendre de Corruption Intentionnelle tant qu'il n'aura pas d'abord réduit son niveau de corruption avec un Action de Ville ou tout autre moyen.

Si un Héro atteint le niveau maximum de Corruption, il tue automatiquement tous les jetons Innocents en sa possession, les enlevant du jeu!

Dans les Scénario Corruption, à la fin d'un Tour de Héros, s'il est au maximum Corruption, il doit révéler sa carte Passé Sombre et exécuter tout effet décrit sur elle. La carte est alors rejetée (voir Cartes "Sombre Passé" à la page 29).

RAF AIRCRAFT BOMBS DOCKSIDE WAREHOUSES - NO CASUALTIES

Haven, Cornwall - In what Ministry of Defence officials are calling an 'weapon malfunction' a Royal Air Force F-35B released two 1000 kilo munitions over Haven yesterday night. The bombs were live and leveled Dockside Warehouse properties across a five city block radius. Ministry officials claim the aircraft was simulating clandestine night attacks, and the actual discharge was a weapons malfunction of the worst kind. Fortunately there were no reported casualties.

Haven's Mayor called the incident '... one of the most egregious oversteps of MOD authority in [his] lifetime.' The Mayor went on to say "I call upon the Prime Minister personally to open a public investigation into this matter. The MOD has no authority to conduct war games over population centers."

The Prime Minister called the incident 'outrageously irresponsible' and has ordered the Minister of Defence to suspend all air operations over Great Britain until further notice.

TAKING WOUNDS

(prendre des Blessures)

La corruption pourrait vous consumer, mais ce sont les blessures qui vont véritablement vous tuer. Au début de la partie, chaque Héros place 5 jetons Blessure à côté de son plateau Héros. C'est le nombre de blessures que peut subir le Héros. Dès qu'un Héros subit une 5ème blessure, il est mort (Se référer au chapitre Mort d'un Héros en page 41).

Pour chaque blessure que subit un Héros, le joueur Héros doit prendre un jeton Blessure et le placer sur un des bonus de sa piste de corruption. Cela cache ce bonus de corruption, le rendant inutilisable lorsqu'un Héros prend de la Corruption Intentionnellement (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 38).

Le joueur Héros peut choisir n'importe quel bonus pour placer chaque jeton Blessure, il n'y a pas d'ordre à suivre. Le premier bonus de corruption n'a pas d'effet, les joueurs devraient donc toujours placer leur premier jeton Blessure dessus. Pour les blessures ultérieures, le joueur devra choisir quel bonus sacrifier. Allez-vous perdre un bonus faible mais utilisable tôt ? Ou un des plus puissants mais utilisable plus tard ?



Dès qu'un jeton Blessure est placé, il ne peut plus être déplacé sur un autre bonus. Lorsqu'un Héros arrive à se soigner, il peut enlever un jeton Blessure de son choix.



Exemple : Un Héros a subi 4 blessures, plaçant les jetons sur les bonus de son choix. Lorsqu'il prend de la Corruption Intentionnelle, allant du niveau de corruption 4 au 5, il ajoute seulement +1 dé à son lancer, et ajoutera +1 Défense à son jet.

ML: What do you want?

Delaney: You had no authority to call in that aircraft.

ML: We saved thousands, and killed no one. Well, no one important.

Delaney: What in the hell do I tell the Prime Minister??

ML: Technically she authorized the attack.

Delaney: WHAT??

ML: Your authority stems from her, does it not?

Delaney: You know what she'll say. She was never officially informed of this operation.

ML: There are many aspects of government that she's never officially informed of, yet she is ultimately responsible. Why should this be any different than stationery requisitions?

Delaney: You know damned well why! Stationery?? Are you serious? -----

***** fix this

ML: Frankly, how you deal with this is irrelevant to me. These operations will continue, or you'll find this city overrun. You know what's at stake here, for both Britain and you personally. Or shall we look at your polling numbers over the weekend? Or perhaps the Prime Minister's?

Delaney: This is bloody blackmail. I can't be party to this. I have records of everything, you know!

ML: You accepted it eagerly enough when you kept your seat. Don't forget: I have records too.

Delaney: ^*&%^%#@#@!!!!

ML: Language, dear.

HERO DEATH (Mort d'un Héros)

Dès qu'un Héros a 5 jetons Blessure sur son plateau Héros, ce Héros est tué. Voici ce qu'il se passe à la mort d'un Héros :

- Si c'est le tour du Héros, il prend fin immédiatement. Cela veut dire que le joueur Pêché ne pourra pas jouer de jeton Réaction à ce moment. Le jeu se poursuit avec le Héros suivant qui joue son tour.
- La figurine du Héros et son plateau sont retirés du jeu.
- Les jetons Tour Supplémentaire et les jetons Épuisé appartenant à ce Héros sont défaussés.
- Tous les jetons PNJ ou Innocent du Héros sont placés sur la case où il est mort.
- Toutes les cartes Amélioration du Héros sont ajoutées à l'inventaire de cartes Amélioration. Elles sont placées face visible à côté des 5 cartes déjà présentes.
- Les jetons Tour du Héros et le jeton Action de Ville restent là où ils sont. Ils appartiennent au nouveau Héros qui remplacera le mort. Les jetons Tour utilisés le restent, les jetons Tour actif le restent.
- Le joueur Héro choisit un des Héros de la réserve de Héros, place sa figurine sur l'emplacement de départ et son plateau à côté de lui. Le pion Tentacule est placé sur le premier emplacement de la Piste de Corruption, et les 5 jetons Blessures près de son plateau.
- Le joueur Héro choisit parmi les cartes de l'inventaire Amélioration le même nombre de cartes Amélioration que possédait le Héros mort, et les donne au nouveau Héro. L'inventaire de cartes Amélioration doit contenir à nouveau 5 cartes.
- Le nouveau Héros prend la place de l'ancien dans l'ordre du tour, et il pourra utiliser lors de ce round les jetons Tour et le jeton Action de Ville récupérés, s'ils sont disponibles.

Rappelez-vous que, si un Héros meurt et qu'il n'y a plus de Héros disponible pour le remplacer dans la réserve de Héros, les joueurs Héros perdent la partie.



INDEX

Abomination	22	Fight	33
Acolyte	9, 22	Fire Token	25, 31
Acolyte Board	22	Fixer	11, 20
Altar Token	27	Forced Corruption	39
Apocalypse Card	23	Hell Club	23
Apocalypse Track	23	Hero	11
Avatar	22	Hero Dashboard	20
Bruiser	11, 20	Hero Dice	32
City Action Token	15	Hero Number	20
City Actions	15	Hero Player	11
City Tiles	18	Hit	31
Cleanse an Area	15	Innocent Token	26
Commissioner Token	26	Leader	11, 20
Controller	22	Line of Sight	36
Corruption	9, 32, 38	Map	10
Corruption Token	25, 31	Marked Token	28
Corruption Track	39	Maximum Corruption	39
Counter Corruption	32	Metro Token	27, 30
Dark Past Card	29	Missions	20
Death	41	Monsters	7
Defense	20, 22, 32, 33	Movement	30
Dice	32	Natural Ability	20
Districts	18	Nest Token	25
Events	20	NPC Tokens	26
Exploration Token	24	Orbital Strike Token	28
Extra Turn Token	26	Pentagram Token	25
FAITH	32	PROXY Token	26
		Ranged Fight	36
		RavenCorp Token	26
		Reaction	13
		Reaction Token	12

CREDITS

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Eric M. Lang

THE OTHERS CREATED BY: David Preti

PRODUCTION: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão

ART: Adrian Smith, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Paolo Parente, Miguel Coimbra, Jacopo Camagni, Richard Wright, Georges Clarenko

GRAPHIC DESIGN: Mathieu Harlaut, Louise Combal

GAME BOARD: Nicolas Fructus

LOGO: Georges Clarenko, Adrian Smith

MINIATURES DIRECTING: Mike McVey

SCULPTING: Juan Navarro Perez, Jody Siegel, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Stephane Nguyen, Sebastien Labro, Rafal Zelazo, Elfried Perochon, Giorgio Bassani, Bobby Jackson, Jose Roig and Charles Barkley

WRITING: Eric Kelley, George Galuschak

RULES: Thiago Aranha

ADDITIONAL DEVELOPMENT & MAP DESIGN: Fred Perret

WORLD DEVELOPMENT: David Preti, Eric M. Lang

PLAYTESTING: Zulfı Ahmad, Thiago Aranha, Mischa Auerbach-Ziogas, Viola Bafle, Julian Baltuttis, Adele Barner, Ed Bolme, Aaron Bourque, Nathon Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Crawford, Rob Cruise, Susan "Vella" Davis, Shonsee Devereux, Lena Dingeldein, Mike Dodgson, Scott Emerson Moyle, Robert Flick, Patrick Fowlow, David Fox, Jonathan George, Paul Goguen, Guilherme Goulart, Vitor Grigoletto, Yuval Grinspun, Jason Henke, Mikhail Honoridez, Nicole Hoyer, Tim Huesken, Sean Jacquemain, Peter Jung, June King, C. Scott Kippen, Sonja Lang, Brett Lavoie, Elizabeth LeBlanc, Cory "the Ultimate Sins Player" LeBlanc, René LeClair, Al Leduc, Steve Leger, Anton Leung, Bowah Leung, Kien-Peng Lim, Pete Lipson, Ian MacMillan, Adam Marostica, Lucas Martini, Sascha Matzkin, Kelly McLaren, Jonathan Moriarity, Flørian Ølsen, Douglas Painter, Blake Perry, P. Orbis Proszynski, Leif Paulson, Sean Perley, Fred Perret, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stephanie Rogers, Sergio Roma, Daniel Rocchi, Jennifer Santangelo, David Schokking, Roberto "Pena" Spinelli, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Alan Teare, Matthew Tee, Alan TeareLynette Terrill, Dave Turcotte, Karen Virk, Stephen Voland, David Weiss, Peter Westergaard, Mike White, Mark Whiting, Cara Wilkie, James Wilkinson, Kevin Wilson, Peter Wocken, Jonathan Yeo, Bunnyhero.

PUBLISHER: David Preti

© 2016 Guillotine Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Others and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd., Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Redemption	9
Round	13
Shooter	11, 20
Sin	8
Sin Board	22
Sin Cards	12, 24
Sin Dice	32
Sin Power	22
Sins Player	8
Skill	15, 20
Spaces	18
Start a Fight	14
Starting Space Token	11
Story Board	9, 19
Streets	18
Summon Monsters	16
Team	11
Teleport	30
Terror	9
Turn	13
Turn Token	11, 13
Upgrade Card	12, 28
Voluntary Corruption	39
Wounds	40



RULES SUMMARY

SETUP

- 1. Choose Player Roles** (1 Sins Player vs Hero Players)
- 2. Choose Sin**
- 3. Choose Acolytes**
- 4. Choose Story**
- 5. Choose Map** (mise en place avec jetons et figurines)
- 6. Choose Heroes** (1 Leader, 2 Fixers, 2 Shooters, 2 Bruisers)
- 7. Final Preparations** (retourner 5 cartes de l'inventaire d'Upgrade, piocher 1 carte Péch , piocher 1 jeton Réaction. (autant que de Héros en jeu).

ROUND SEQUENCE

1. Start of Round

- Résoudre les tâches de Scénario de début de round
- Décider du premier Héros qui démarre

2. Hero Turns

- Dépenser une jeton Tour
- Déplacement et faire une action, ou Faire une action et déplacement
 - Déplacement (Déplacement de 2 cases)
 - Action (Commencer un combat ou nettoyer une zone)
- Utiliser l'Action de Ville (à n'importe quel moment durant un Tour)

3. Sin Reactions

- Dépenser un jeton Réaction (if you want to react)
- Déplacer un monstre de 2 cases (un seul monstre)
- Commencer une combat avec le Héros actif

4. End of Round

- Résoudre les tâches de Scénario de fin de round
- Invoquer Monstres (1 sur les nids non-bloqués)
- Piocher des cartes Péch  (pour chaque jeton Altar sans Héros)
- Ré-initialiser les jetons (Tours, Réaction, et Action de Ville)

MOVE

- Les Monstres ne peuvent pas quitter une case qui contient un Héros
- Les Héros prennent une Blessure en quittant une case avec un Monstre
- Faire une Vérification de Feu ^{et/ou} de Corruption à chaque fois qu'un Héros quitte ou entre dans une case contenant un jeton Feu ^{et/ou} Corruption

CLEANSE AN AREA

- Lancer un nombre de dés égal au niveau de Compétence (Skill) possibilité de prendre de la Corruption Volontaire d'abord
- Retirer 1 jeton Feu/Corruption/Pentagramme/ Nids pour chaque  comme résultat du lancé de dés

START A FIGHT

- Le Héros actif contre tous les Monstres d'un case
- Lancer un nombre de dés Héros égal au niveau de Combat (Fight) possibilité de prendre de la Corruption Volontaire d'abord
- Lancer un nombre de dés Sins égal à la somme des niveaux de combat de tous les Monstres sur la case
- Comparer les résultats, Assigner des coups, Retirer les morts, Traiter les Blessures et la Corruption.

RANGED FIGHT (combat à distance)

- Le Héros lance les dés en premier et retire tous les Monstres tués
- Tous les Monstres qui survivent se déplacent automatiquement jusqu'à 2 cases en direction du Héros et répliquent par le combat. Dés Sins contre Dés du Héros responsable.

CITY ACTIONS



Déplacer le jeton Frappe Orbitale de 2 cases et tuer automatiquement 1 Acolyte ou 1 Abomination.



Réduire la Corruption de 1



Soigner 1 Blessure



Prendre 1 carte de l'inventaire d'Amélioration



Gagner 1 jeton Tour Supplémentaire

NPCS



RavenCorp:
Déplacement d'une case supplémentaire



PROXY:
Ignorer 1 Blessure à chaque Vérification de Feu, et 1 Corruption à chaque vérification de Corruption



Commissaire
+1 Dé dans chaque combat