



THE OTHERS

WORK IN PROGRESS



RULEBOOK

INTERVIEW WITH A KILLER

By Eric Kelley

Doctor Leah Solomon scowled at the face on her monitor. "Another team member? And you met this man where?"

Morgana smiled. Her fangs flashed in the streetlights whizzing past her limo windows. "Standing over a dead Acolyte."

Solomon sighed at sat down. The empty socket behind her eye patch began to ache. She preferred a much more rigorous selection process than the vampire. "And that qualifies him to work for FAITH how?"

"He found the creature himself, using nothing more advanced than street maps, a camera phone, and pure observation. In fact, without the aid of any computer, he replicated the detection technique the AI you programmed to utilize right now."

Solomon's scowl didn't lighten, but she asked, "Who is this man?"

A sub-screen appeared with a man in profile. Bradley Holcomb, formerly of Haven Constabulary, most recently Detective-Sergeant Holcomb of Drury Rail (a small village north of Haven). The blinking warning caught her eye. She tapped it open and stared a moment. "He's a wanted fugitive!"

Morgana shrugged. "Who hasn't been, at one time or another?"

"According to this, he's a suspected murderer!"

Again, that shrug and a toss of her blonde hair. "More than suspected, in fact. Plus, sticks and stones, Doctor. You have many killers on my payroll."

"Is this your insistence that we bring him on, with perhaps the threat of a funding cut if we don't?"

"Not at all, Doctor. I'm strongly suggesting an interview. His status as a wanted suspect vanishes with a single phone call from me. After that, he'll carry the same Ministry of Defence badge that we all do, and will be licensed to act accordingly."

"Licensed to kill, you mean."

She smiled. "To each man his trade, no?"

Solomon nodded. "Fine. I have time next week—"

"I rather thought now would be good," she said as the limo entered the hidden FAITH garage.

"I have an operation beginning in five minutes."

"Perfect. Who's in command?"

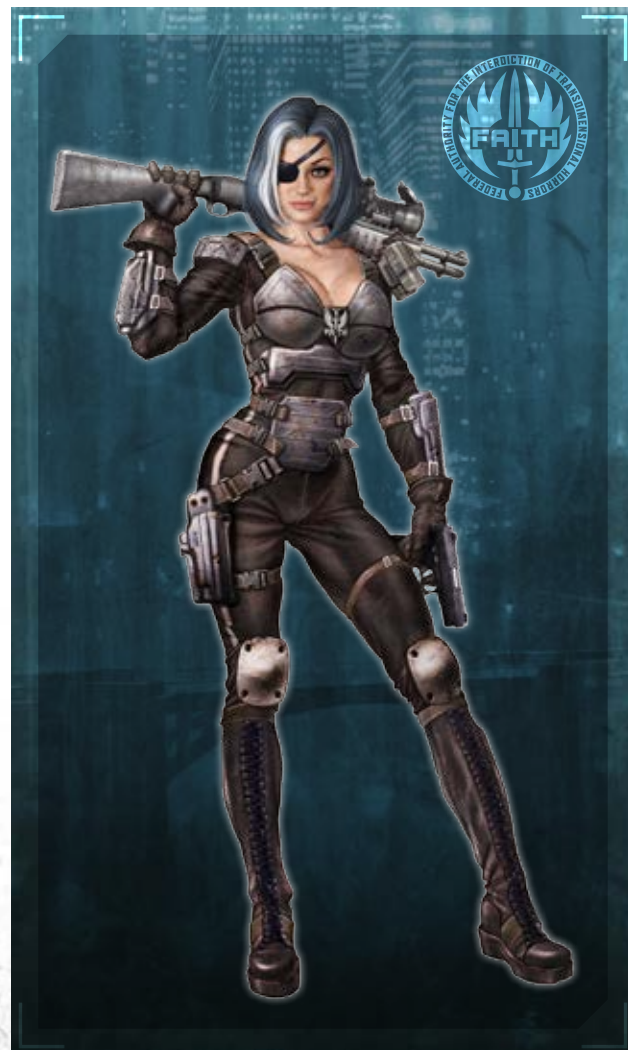
"I'm in the command center. Karl has the field."

The vampire nodded. "As is right and proper. We shan't disturb you."

The screen went black, and Doctor Solomon sighed heavily. The vampire Morgana was brilliant, mercurial, ridiculously wealthy, and nearly always got her way. Fortunately, she had the merit of usually being right. The werewolf on the team, Karl, was one of her recruits, and the man (beast?) was a brilliant tactician and strategist. If this new recruit had similarly impressive talents, it could work. If...

Solomon left her office and entered the command center. The holo-globe rotated serenely over the central display. "Tactical. Strike Team One," she said. The globe whirled to the southern British coast and zoomed in to the city of Haven. The Dock district lay on the southern coast inside a shallow bay. Piers and quays stretched out over the water, looking like teeth from some gap-toothed predator when seen from above.

Chest-cam feeds appeared, four of them, matching the color-coded indicators on the map. The figures moved steadily towards the suspected warehouse, outlined in faint red.



The elevator swished open behind Solomon. She turned to regard Morgana (still in that impossibly tight catsuit) and her visitor.

Bradley Holcomb may well have been a vagrant with his weather-worn trench coat and unruly, greasy hair. She didn't have to imagine the faint odor of alcohol he trailed through the air. Despite it, there was something penetrating about his glance as he scanned the room. His eyes came to rest on the symbol above the central monitor. "FAITH, eh? A bit ostentatious, mum?"

"Not at all, dear," Morgana said. "Meet Doctor Leah Solomon, whom you heard on the call. Doctor, this is Detective-Sergeant Bradley Holcomb."

He took Solomon's hand in a firm grip. "Just Brad, if you please, mum. My enforcement days are long passed. And, as for the murdering bit, that's the truth of it. I'm not shy or ashamed. I find these things, and put them down."

"Much like us," said Morgana.

"No, mum, not quite," said Brad, looking around again. "What's the operation, if you don't mind me asking?"

"Force recon," said Solomon. "This warehouse likely houses a nest." She keyed an overlay. "Animal attacks, missing person reports, and so on have increased four hundred percent in a four block radius of this area."

Brad was nodding. "That's the pattern all right."

The comm dinged, and a gruff, accented voice announced, "Strike One, reporting in. We have nothing here."

"Greek?" Brad asked, indicating the voice.

Morgana smiled. "Thracian, to be precise. That's Karl, our werewolf."

Brad opened his mouth to reply, but Solomon's glance silenced them both. "Strike One, how do you mean nothing?"

"Thorley will explain." The chest cam turned towards an impossibly huge man wearing dark sunglasses despite the night and a hoodie pulled low.

"I'm sorry, Doctor," he said in a rumble. His accent was British, low cant, much like Brad's. "Don't smell nothing. Nothing new, anyway."

"Scout down the pier. Maybe they left by ship," said Karl. "Rocco, find advantageous ground. Rose, with me."

The indicators split up. Rocco's climbed a crane ladder to a high platform. Thorley's wandered down the wide pier, itself crowded with crates and shipping containers. The indicators for Rose and Karl remained together, moving slowly, following Thorley.

"Mum?" Brad asked Morgana, "What did he mean by smelling nothing?"

Morgana tapped her nose. "He's very sensitive. Better than a bloodhound."

"Huh. Well, I suppose if vampires and werewolves are real, anything's possible."

She smiled. "Wise words from a man who stalks and kills mutant extradimensional horrors."

"Is that what those things are? Aliens?"

Solomon turned. "In a manner of speaking, yes. However, questions can wait."

"Yes, mum," he said.



"Contact," said Rocco's comm. "Four... six... Make it nine men. Overcoats. Longshoremen, I would think. Coming down the quay. They'll pass the pier in a moment."

"Can I see that?" Brad asked.

Solomon keyed the comm, "Rocco, gun-cam. Let us see them."

It only took a moment for the feed to shift. There was nothing unusual about the men to Solomon's eye. Swarthy, strong, all wearing long coats against the chilly English night.

Brad stepped forward, scanned each of the chest-cams, and turned back to Solomon. "It's a trap."

Solomon and Morgana looked at each other, then back to Brad. He continued, "If they turn to walk down the pier your men are on, it's a trap. There are no ships unloading at this time of night, and it's far too early to report in for work. It's a trap."

Solomon took only a moment. "Strike One, evac slowly. Rocco, cover those men. If they move to head down the pier, warning shot, wait ten, then open fire."

Startled silence on the other end, then acknowledgements came through. Thorley's indicator moved quickly back up the pier to Rose and Karl. They were halfway back when the longshoremen turned and fanned out.

Rocco's rifle cracked off its warning shot. The men didn't even pause. Long coats flew off, mutations appeared, and weapons came up. The firefight began.

Solomon watched with an appraising eye as Strike One moved steadily forward from cover to cover along the crowded pier. Rocco's expert marksmanship already had two down before the longshoremen returned suppressing fire.

Brad said, "They're completely outnumbered."

Solomon could practically feel Morgana's answering grin. "Yes. The poor little mutants."

"I meant your people."

"Oh?" she said innocently.

An animal roar coincided with Karl's chest-cam winking out. A vast, hairy shape raced past Thorley, and the huge man followed in its wake, leaping and bounding over crates and across cargo containers.

Rocco's vantage showed the fight unfold in the course of twenty seconds as the monstrous men tore into the longshoremen. Severed limbs flew, blood gushed, and the few that fled were gunned down by Rocco and Rose.

Finally, "All clear" came across from Rocco, speaking for the transformed Karl.

"Clean up detail en route," said Solomon as she keyed the orders. "We're intercepting the police chatter and rerouting. You have thirty minutes, tops. Check the warehouse, but it's likely this was just an ambush."

"Acknowledged."

She keyed the comm off and stood back. "Someone tipped them to our surveillance. A solid week of careful watching ruined."

"A week? With that lot? Then, more like you were spotted, mum," said Brad.

She turned to him.

He shrugged. "From his accent, Rocco's clearly Italian. That'll stand out down by the docks. The two bigguns won't pass without notice, and the young lady... well, Docksides is no place for her. Seems like you need someone used to a bit of detective work."

Doctor Solomon pursed her lips, considered a moment, then asked, "Do you have any combat training?"

Again he shrugged. "I know a bit about bombs."

She shook his hand, and gave a slight smile. "Welcome aboard."

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	9	Exploration Tokens	24
6. Choose Heroes	10	NPC Tokens	25
Advanced Team Building	10	Altar Tokens.....	26
7. Final Preparations	11	Metro Tokens.....	26
VICTORY AND DEFEAT.....	12	Orbital Strike Tokens.....	27
GAME SEQUENCE.....	12	Marked Tokens.....	27
Start of Round.....	12	Upgrade Cards.....	27
Hero Turns.....	12	Dark Past Cards	27
Sin Reactions.....	12	MOVEMENT	28
End of Round.....	12	Using the Metro	28
START OF ROUND.....	13	Teleport.....	28
Beginning of Round Story Tasks	13	Fire and Corruption Tokens.....	28
Decide the First Hero	13	Fire Checks.....	29
HERO TURNS	13	Corruption Checks.....	29
Spend a Turn token	13	Spaces with Monsters.....	29
Move and Take an Action	13	Spaces with Heroes.....	29
Move	13	ROLLING DICE.....	30
Take an Action.....	13	Sin Dice Roll.....	30
Start a Fight.....	13	Hero Dice Roll	30
Resolve a Crisis.....	13	Teamwork.....	30
City Actions	14	Corruption.....	30
SIN REACTIONS	16	FIGHT	31
Spend a Reaction Token.....	16	Hero Preparation	31
Move a Monster	16	Sin Preparation.....	31
Start a Fight with the Current Hero	16	Fight Resolution	31
END OF THE ROUND.....	16	Effects on the Hero	31
End of Round Story Tasks	16	Effects on the Monsters	32
Summon Monsters	16	Ranged Fight.....	34
Draw Extra Sin Cards	16	TAKING CORRUPTION	36
Reset Tokens	16	Forced Corruption	36
Unite or Fall.....	16	Voluntary Corruption	36
COMPONENTS OVERVIEW	18	TAKING WOUNDS.....	37
Game Board	18	HERO DEATH	38
Story Board.....	19	INDEX	39
Missions.....	20	CREDITS	39
Hero Number	20	RULES SUMMARY.....	40

Игровые компоненты

Жетоны

- 10 жетонов огня
- 10 жетонов скверны
- 6 жетонов пентаграмм
- 6 жетонов невинности
- 6 жетонов дополнительного хода
- 6 жетонов гнезд
- 3 жетона алтарей
- 4 жетона городских действий
- 8 жетонов хода

- 7 жетонов реакций
- 12 жетонов отметок
- 4 жетона метро
- 1 жетон начальной локации
- 2 жетона орбитального удара
- 1 жетон комиссионера
- 1 жетон заместителя?
- 1 жетон компании RavenCorp

10 тайлов локаций

7 планшетов героев и накладка для планшета Карла

7 кубиков героев

7 цветных подставок для фигурок героев

7 кубиков грехов

21 карта апокалипсиса

20 жетонов урона

18 карт улучшений

7 карт темного прошлого

24 карты грехов

7 маркеров щупальцев

8 HERO FIGURES



Леа Торли Моргана Рокко Брэд Роуз Карл (оборотень)

7 листов со сценариями

Счетчик апокалипсиса

2 планшета грехов

3 планшета прислужников

8 фигурок Гордыни (1 аватар, 1 капитан, 6 отродий)

8 фигурок Праздности (1 аватар, 1 капитан, 6 отродий)

5 фигурок адского клуба

18 фигурок прислужников

6 оскверненных докторов

6 оскверненных бомжей

6 оскверненных монахов

Обзор игры

In *The Others: 7 Sins*, one player will be the Sins Player, representing the embodiment of one of the Seven Deadly Sins, summoned by the Hell Club to bring the apocalypse that will destroy the world. The rest of the players will be Hero Players, working together as a group of special F.A.I.T.H. agents charged with fighting back the horrific invasion. Their battleground is Haven, a large metropolis on the southern coast of England. The Sins player will summon monsters to corrupt, burn and destroy the city, while the heroes will use their strength, their skill, and the city itself to fight back. In the end, either the Hero players will all win together as a team, or the Sins player will win alone.

The Hell Club's plan, and what the heroes need to do in order to thwart it, are defined by the Story Board picked for each game. One by one, the heroes must accomplish the missions laid before them. If they manage to complete the last one, they are victorious and the evil is banished... for a time. The longer they take, and the more they allow the Sin to take hold, the apocalypse track advances making the Sin even stronger. If it manages to eliminate enough of the F.A.I.T.H. heroes, the Sins player wins and the world is consumed by darkness.

Подготовка к игре

Каждая партия «Другие» может подарить уникальный игровой опыт благодаря большому количеству взаимозаменяемых имеющихся компонентов. Следуйте этим шагам при подготовке к игре

1 ► Выберите игровые роли

2 ► Выберите Грех

3 ► Выберите Прислужников

4 ► Выберите сценарий

5 ► Выберите карту

6 ► Выберите героев

7 ► Финальная подготовка



1. Выберите игровые роли

В настольную игру «Другие» может играть от 2х до 5-ти человек. При этом, один игрок должен взять на себя роль Властелина Грехов, в то время как остальные будут играть роли Героев. Игроки, играющие за Героев, будут играть на одной стороне, в то время как им будет противостоять Властелин Грехов.

2. Выберите Грех

Властелин Грехов выбирает грех, за которого он будет играть. Вы можете выбрать грех из имеющегося списка или выбрать его случайно. Стартовый набор включает в себя 2 греха: Гордыня и Праздность, остальные грехи продаются отдельно в качестве дополнений.

После выбора Греха, сделайте следующее:

-Возьмите планшет Апокалипсиса и поместите его рядом с Властелином Грехов. Поместите маркер щупалец на нулевом делении.

-Возьмите соответствующий планшет Греха и поместите его рядом с планшетом Апокалипсиса.

-Возьмите соответствующую колоду Греха, перетасуйте ее и поместите на стол рубашкой вверх, рядом с Властелином Грехов.

-Возьмите все фигурки монстров выбранного греха и поместите их рядом с Властелином Грехов (1 аватар, 1 капитан, 6 отродий)

Все компоненты, не относящиеся к выбранному Греху уберите в коробку.

Примечание: Чтобы отличить Капитана от остальных монстров, вставьте его фигурку в подставку черного цвета

3. Выберите Прислужников

На протяжении партии, Монстры Греха будут располагать подкреплением в виде одного из типов монстров-прислужников. Властелин Грехов может выбрать тип прислужников самостоятельно, или же случайным образом. Стартовый набор включает в себя 3 типа Прислужников: Оскверненных Докторов, Бомжей и Монахов. Остальные типы прислужников доступны в дополнениях Команды и продаются отдельно.

После того как был выбран тип прислужников, сделайте следующее:

- Возьмите соответствующий планшет прислужника и поместите его рядом с планшетом грехов.
- Возьмите 6 соответствующих фигурок прислужников и поместите их рядом с Властелином Грехов

Все компоненты, не относящиеся к выбранному типу Прислужника уберите в коробку.

4. Выберите сценарий

Игрокам нужно выбрать один из имеющихся сценариев, представленных в виде 7 отдельных листов. Игроки могут договориться о выборе конкретного сценария, или же выбрать его случайным образом.

Всего в игре «Другие» имеется 3 типа сценариев: **Террор** – основной фокус на боях и экшене, отличаются прямолинейностью. **Осквернение** – основной фокус на битвах героев за избавление города от скверны.

Спасение – основной фокус на спасении города от различных угроз и выполнении особых заданий.

Первая игра – для первой партии рекомендуется выбрать историю типа «Террор» - «Последняя битва за Небеса» в качестве введения в игру «Другие».

Возьмите колоду Апокалипсиса, соответствующую выбранному типу истории, перемешайте ее и поместите рубашкой вверх рядом с Властелином Грехов.

Поместите лист выбранной истории на стол рядом с тем игроком, который будет отвечать за отслеживание прогресса истории. Поместите один жетон Щупальца на деление Первой Миссии и еще один жетон положите на нулевое деление шкалы Прогресса Миссии. Более подробно про лист истории будет рассказано на странице 19.

5. Выберите карту

На обратной стороне листа истории изображена карта в виде схемы раскладки тайлов локаций, которые будут использоваться в выбранном сценарии. Игроки могут договориться о выборе конкретной карты, или же выбрать ее случайным образом.

Следуйте указаниям на карте для подготовки игрового поля:

- Возьмите необходимые тайлы локаций и поместите их согласно их расположению на карте.

- Возьмите необходимое количество жетонов и поместите их согласно указанию на карте.

- Поместите фигурки монстров согласно указанию на карте.

На обратной стороне? Листов сценариев могут содержаться особые указания по подготовке к игре, которые также должны быть выполнены.



6. Выберите героев



Игроки, играющие за героев, всегда имеют в своем распоряжении полный состав из 7 агентов ВЕРы, готовых противостоять силам Греха. При этом, эти герои не могут быть использованы одновременно в одной игре. Количество героев, используемых в игре зависит от количества игроков:

3 Героя в игре

- 1 игрок контролирует 3х героев
- 3 игрока, каждый из них контролирует по 1-му герою

4 Героя в игре

- 2 игрока, каждый из них контролирует по 2 Героя
- 4 игрока, каждый из них контролирует по 1-му Герою

Таким образом, всегда будет или 3 или 4 героя в игре. Их количество будет зависеть от количества игроков. Игроки выбирают, целенаправленно или случайно, какими героями они хотели бы играть. Оставшиеся герои откладываются в сторону в качестве резерва. Когда какого-либо героя убивают, контролирующий его игрок заменяет его путем выбора одного из имеющихся в резерве героев и вводит его в игру.

Продвинутое построение команды

Стартовый набор включает в себя полноценную команду на 7 героев. Также, можно получить больше героев в дополнительных коробках героев, которые продаются отдельно. С большим количеством героев появляется возможность более детального подбора героев в команду. Перед тем как каждый игрок выбирает героя(ев) с которым(и) он начнет игру, им необходимо скооперироваться, создав команду. Команда В.Е.Р.А всегда состоит из 7-ми героев, включающих в себя:

- 1-го лидера
- 2-х снайперов
- 2-х громил
- 2-х мастеров

После того как 7 героев были выбраны, оставшиеся отправляются в коробку и не участвуют в партии.

Для того чтобы было проще отличать одних героев от других, прикрепите фигурки героев к подставкам тех цветов, которые соответствуют их классу.

- Лидер – желтый
- Снайпер – синий
- Громила – красный
- Мастер – зеленый



Для начала игры, поместите фигурки выбранных героев в место на тайле локации на котором лежит жетон начальной локации.

Каждый игрок размещает планшет(ы) своего героя(ев) рядом с собой (более подробно про планшеты героев написано на странице 21).

Жетон щупальца помещается в ячейку «1» шкалы скверны на каждом планшете героя.

Каждый герой также получает 5 жетонов ранений, которые необходимо положить рядом с его планшетом.

Каждый герой получает 2 жетона хода, которые размещаются рядом с его планшетом лицевой стороной вверх.

Каждый герой получает один жетон города, который размещается рядом с его планшетом. Фигурки и планшеты оставшихся членов команды помещаются в зону резерва.

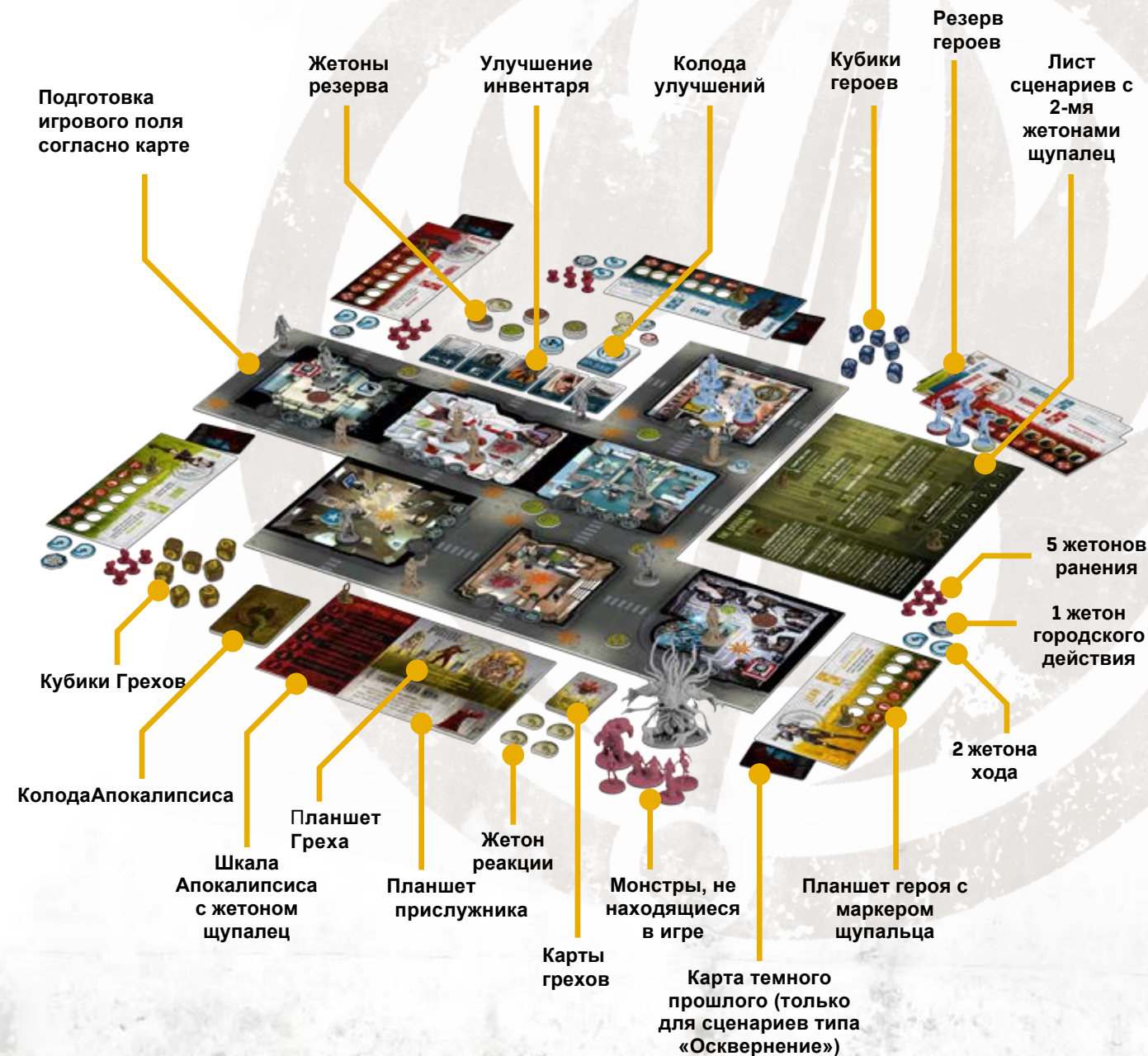
7. Финальная подготовка

Карты улучшений – перемешайте карты улучшений и положите на стол рубашкой вверх рядом с игровым полем. Выньте 5 карт с верха колоды и положите их лицевой стороной вверх чтобы до них могли дотянуться все игроки, играющие за героев. Это и есть инвентарь улучшений.

Также, если у Вас есть карты улучшений из других дополнений, предварительно замешайте их в колоду.

Карты грехов – Властелин Грехов тянет несколько карт с верха колоды Грехов. Их количество равно количеству введенных в игру героев..

Жетоны реакции – Властелин Грехов также получает жетоны реакции в количестве, равном количеству введенных в игру героев. Они помещаются рядом с планшетом Грехов лицевой стороной вверх.



Победа и поражение

В конце игровой партии игры «Другие» или Властелин Грехов объявляется победителем, или все игроки, играющие за героев, объявляются победителями.

Героям для того чтобы выиграть необходимо выполнить каждую из миссий, указанную на листе сценария по порядку. Когда последняя миссия выполняется, в тот же момент игроки-герои признаются победителями, а Властелин Грехов - проигравшим.

Властелину Грехов необходимо убить определенное количество героев до того момента как игроки-герои выполнят все миссии. Когда Герой умирает, контролирующий его игрок заменяет его новым Героем из резерва. Рано или поздно, резерв героев закончится. Властелин грехов признается победителем когда он убивает героя и его нечем заменить. В случае, если это происходит, игроки-герои признаются проигравшими. Важно - Властелину Грехов не нужно убивать ВСЕХ героев, достаточно сделать так, чтобы последнего убитого героя было нечем заменить.

Примечание: Иногда одновременно могут выполняться условия победы обеих сторон (последняя миссия выполнена, но герой, который участвовал в ее выполнении убит и его больше нечем заменить). В данном случае, победа отдается игрокам-героям.



Ход игры

В начале игры, игрокам необходимо следовать всем шагам, описанным в главе «Подготовка к игре» (страница 8). Игра состоит из нескольких раундов и каждый раунд в свою очередь состоит из нескольких шагов:

Начало раунда

- Выбрать задания начала раунда
- Выбрать первого героя

Ход героя

- Использовать жетон хода
- Передвинуть героя и использовать действие или использовать действие и передвинуть героя
- Передвижение: двигаться не более чем на 2 клетки
- Действие - начать бой или разрешить кризис
- Использовать действия городского района

Ход греха

- Потратить жетон реакции
- Передвинуть монстра не более чем на 2 клетки
- Начать бой с героем

Конец раунда

- Выбрать задания конца раунда
- Призвать монстров
- Вытянуть дополнительную карту Греха
- Перевернуть жетоны

Начало раунда

Задания начала раунда

Каждый лист сценария имеет одно или более особых заданий, которые должны быть выполнены в начале каждого раунда. Они как правило выполняются Властелином Грехов и именно он решает как выполнять их. Они обычно включают в себя размещение новых жетонов на игровое поле, но каждый сценарий имеет свои особенности

Выбор первого героя

Игроки-герои сообща решают какой герой будет первым ходить в этом раунде. Это будет происходить в начале каждого нового раунда, когда первым героем может стать любой другой герой.

Ходы героев

В начале каждого раунда, каждый герой имеет в своем распоряжении 2 жетона хода. Герои ходят один раз во время выбора героя, который будет ходить в этом раунде первым, выполняя последующие действия героями по часовой стрелке.

Использование жетонов хода

Для использования жетона необходимо перевернуть его лицевой (цветной) стороной вниз.



ACTIVE



SPENT

Если у героя есть дополнительный жетон хода, он может сбросить его, вместо того чтобы переворачивать его. Неиспользованные дополнительные жетоны хода переходят с героем из раунда в раунд, так что Вы можете сохранить его чтобы потратить в следующий раз.

Герои могут сделать всего один ход, после чего ход делает другой игрок, по часовой стрелке. Если оба жетона героя потрачены и у него нет дополнительного жетона хода, он не может ходить.

Если у героя все еще есть активные жетоны хода, он ОБЯЗАН перевернуть его и сделать ход, даже если он решил ничего не делать в этом ходу.

Перемещение и действия

На протяжении своего хода, можно переместить своего героя или выполнить действие или же выполнить действие, а затем переместить героя. Перемещение не может быть прервано действием а затем возобновлено впоследствии. Весь процесс перемещения должен быть совершен до или после выполнения действия.

Перемещение

Во время выполнения перемещения, фигурка героя может быть передвинута в пределах 2х клеток по карте. Смотрите Главу Перемещение на странице 28 чтобы узнать про него больше.

Выполнение действия

Действие может выполняться как до, так и после перемещения. Действие может быть использовано как для того чтобы начать бой, так и для разрешения кризиса. Каждый ход, Герой может выполнить только одно из них. Он также может выбрать ничего не делать вместо выполнения Действия.

Начать бой

Героям часто необходимо будет убивать Монстров окружающих их для выполнения Сюжетных Миссий или для зачистки пути, чтобы они могли перемещаться без боязни быть ранеными. Когда начинается действие Начать бой, герой вступает в схватку со всеми монстрами на выбранной клетке, в попытке убить их. Большинство боев проходят между текущим героем и монстрами, которые делают с ним эту клетку. Если герой имеет дальнюю атаку, он может начать с монстрами бой на клетке, на которой он сам не стоит. Смотрите Главу Бой на странице 31 чтобы узнать про него больше.

Разрешение кризиса

Во время процесса игры, несколько различных кризисов будут пытаться вырваться за пределы игрового планшета, препятствуя перемещению героев и расширяя мощь сил Греха.



Для разрешения кризиса, Герой может попытаться избавиться от вредоносного жетона с тайла, на котором он лежит. Разрешение кризиса допускает, что герой может удалить любой из жетонов исследования со своего тайла. К таким жетонам относятся жетоны **Скверны**, **Огня**, **Пентаграмм** и жетоны **Гнезд**. Конечно, перманентные жетоны, напечатанные на самих тайлах не могут быть удалены.

Герой кидает кубики в количестве, равном его Навыку (смотреть "планшет Героя" на странице 21). Каждый другой Герой, находящийся на той же клетке добавляет +1 к выброшенному результату (смотреть "Бросок кубика" на странице 31). В порядке своего хода, герой может выбрать Получение Скверны для того чтобы усилить свой бросок (смотреть "Получение Скверны" на странице 36). За каждый выброшенный глазика, Герой может удалить один активный (лежащий лицом вверх) жетон Исследования с тайла, на котором он находится. Герой может выбирать, какой именно жетон он хочет убрать. Любые другие выпавшие результаты не имеют эффекта, однако выпавший меч все еще дает возможность бросить дополнительный кубик, на котором может выпасть символ глаза.

Городские действия

Сам город всегда готов предложить поддержку героям, его защищающим. В любой момент, во время хода героя, он может использовать Городские действия, предложенные тайлом локации, на котором стоит герой (более подробно про тайл локации на странице 18). Городское действие может быть выполнено как в начале хода, так и в его конце, перед или после выполнения Действия или даже между Перемещениями. Городские действия не считаются Действиями персонажа, которые герой выполняет каждый свой ход, они могут быть выполнены даже если на Тайле локации есть Монстры.

Для выполнения Городских Действий Герой берет свой жетон Городских действий и кладет его на ячейку Городских действий Тайла локации, где он в настоящий момент находится. Так как каждый Герой имеет лишь по одному жетону Городских действий, то каждый Герой может выполнить этот тип действий лишь раз за Раунд. Каждая Локация также имеет только одну ячейку Городских действий, так что однажды выполнив Городское действие, другие Герои вынуждены будут ждать возможности использовать Городское действие в этой Локации до следующего раунда.



Помещая жетон Городских действий в ячейку Городских действий на Тайле Локации, активируются все видимые Городские действия Локации. Текущий Герой выполняет все действия одновременно, в любом порядке. Если некоторые типы действий на тайле Локации повторяются, действие повторяется. Типы Городских действий:



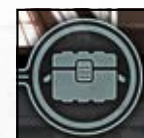
Исцеление - текущий герой может убрать 1 жетон Ран со своего планшета Героя



Покаяние - текущий герой может передвинуть жетон Щупальца со своей шкалы Скверны вниз на один уровень



Дополнительный ход - текущий герой может взять 1 дополнительный жетон хода и поместить его на свой планшет Героя.



Инвентарь - текущий Герой может взять 1 карточку улучшения из общего инвентаря улучшений и поместить ее рядом со своим планшетом Героя. Немедленно выньте новую карту из колоды Улучшений и добавьте ее к инвентарю улучшений (на место взятой Вами карты).



Орбитальный удар - текущий герой передвигает жетон Орбитального удара не более чем на 2 ячейки в выбранном им направлении. Этим он может автоматически убить одного Прислужника или **Abomination**, стоящего на том же месте, где и жетон Орбитального удара. Учтите, что при этом Вы не вступаете в схватку.

Жетон орбитального удара перемещается по обычным правилам Перемещения, игнорируя на своем пути все жетоны и фигурки, и не может быть использован в метро или передвигаться между Локациями.

Не существует ограничений по количеству карт Улучшений, которые каждый Герой может иметь. Все их свойства всегда имеют эффект.



Ответ Греха

В отличие от игроков-героев, у Властелина Грехов нет ходов как таковых. Он должен решить когда ему стоит вмешаться в игровой процесс, используя жетоны Реакции для реагирования на определенные действия игроков-героев. Властелин грехов имеет в своем распоряжении число жетонов Реакции в количестве, эквивалентном числу героев в игре.

Карты Греха - Властелин Грехов также может сыграть карту Греха с руки во время Хода (под ходом подразумевается ход Героя и ответная реакция на этот ход Повелителя Греха). Узнайте все о картах Грехов на странице 24.

Использование жетонов реакции

После того как каждый Герой заканчивает свой ход, Властелин Грехов решает, тратить жетон Реакции или нет.

Если он не хочет реагировать на действия конкретного Героя, ход переходит к следующему Герою по часовой стрелке.

В противном случае, Властелин Грехов переворачивает один из своих жетонов Реакции. Властелин Грехов может выполнить только одно действие за раз и только после героя, чей ход только что закончился.



ACTIVE

SPENT



Важно: Если герой был убит во время своего Хода, он не заканчивает ход и Властелин Грехов не может действовать после этого героя.

Если все жетоны Реакции Властелина Грехов были израсходованы, он не может больше действовать в этом Раунде и Герои могут продолжать Ходить по правилу очередности. Властелин Грехов все еще может играть карту Греха после каждого хода Игрока-Героя (смотри Карты Грехов на странице 24).

Передвижение монстра

Когда ходит Властелин Грехов, он может выбрать одного любого монстра на игровом поле и передвинуть его в пределах 2х клеток. Смотрите главу Передвижение на странице 28 чтобы узнать больше относительно Передвижения.

Вступить в бой с текущим Героем

Властелин Грехов может вступить в бой с Героем, который только что закончил свой ход. Смотрите главу Бой на странице 31 чтобы узнать все о том, как вступить в бой.

Бой может происходить только между текущим героем и Монстром, находящимся на той же клетке. Властелин Грехов не может начать бой с другим героем кроме того, который только что закончил ходить.

Вне зависимости от того, перемещался ли Монстр или нет, он может вступить в бой. Властелин Грехов может передвинуть монстра к герою, закончившему свой ход и этим же монстром вступить с ним в бой или же передвинуть монстра на другую клетку и затем вступить в бой с героем, закончившим свой ход используя другого Монстра, который уже находится на одной клетке с героем.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда все герои потратят свои жетоны хода и никто из них не захочет использовать оставшиеся жетоны дополнительного хода. Если Властелин Грехов все еще имеет неиспользованные жетоны Реакции, он может использовать один из них после последнего ходившего героя. В случае, если у него все еще останутся неиспользованные жетоны Реакции, их нельзя будет потратить в следующем раунде.

Завершение заданий раунда

Каждый планшет сценария содержит список из одного или большего количества определенных заданий, которые должны быть выполнены до конца каждого раунда. Они обычно заключаются в повышении шкалы Апокалипсиса, зависящей от особых событий, которые происходят на протяжении раунда. (смотреть Шкала Апокалипсиса и Карты на странице 23).

Призыв Монстров

Властелин Грехов берет мертвых Монстров в количестве равному числу Героев в конкретной партии и помещает их обратно на доску. В случае, если мертвых Монстров больше чем число героев в игре, Властелину Грехов придется выбрать, кого именно он хочет призвать.

Только монстры, которые были убиты могут быть помещены на доску. Монстры, которые еще не были введены в игру не могут войти в нее во время этого этапа игры.

Монстры призываются на незаблокированные жетоны Гнезд на игровом поле (вне зависимости, жетон нарисованный на планшете или представленный в виде отдельного тайла).

Каждый жетон Гнезд считается заблокированным, в случае если на нем уже находится фигурка Монстра. Таким образом, если клетка с 2мя жетонами Гнезд уже занята одним Монстром, только на нее может быть призван только один Монстр. Учтите, что фигурки Героев не блокируют Гнезда. В случае, если все гнезда заблокированы, Властелин грехов не может призвать Монстров.



Пример: На этой уличной клетке 2 Гнезда. Так как она уже занята Монстром-прислужником, на эту же клетку может быть призван только 1 Монстр.

Вытянуть дополнительную карту Греха

Властелин Грехов начинает игру с картами Грехов в количестве, равном количеству героев в игре. Так как Властелин Грехов использует эти карты на протяжении Раунда, они сбрасываются и не будут автоматически пополняться.



Властелин Греха получает новую карту Греха используя силу жетонов Алтаря, до тех пор пока Герои не прервут их ритуал.

В конце каждого раунда, Властелин Грехов тянет 1 дополнительную карту Грехов за каждую клетку, имеющую жетон Алтаря, до тех пор пока на них нет Героев. Полученные таким образом карты Греха берутся Властелином Грехов в руку и могут быть использованы в следующих раундах.

Пример: на столе есть жетона Алтаря. Из них находятся на клетках, на которых нет героев, в то время как на одной Герой есть. Таким образом, Властелин Грехов берет 2 карты Грехов в свою руку

Восстановление жетонов

Каждый Герой переворачивает собственные жетоны Хода на их лицевую сторону. Если у Героев оставались жетоны Дополнительного хода, оставшиеся с прошлого раунда, они могут использовать их в следующем.

Герои также возвращают собственные жетоны Городских действий с игрового планшета и помещают их рядом с планшетом Героев.

Властелин Грехов переворачивает собственные жетоны Реакции на их лицевую сторону. Каждый дополнительный жетон Реакции, полученный в предыдущем Раунде должен быть сброшен, если только не действует эффект, разрешающий Властелину Грехов оставить их. (к таким эффектам относятся, к примеру получение жетона Реакции благодаря шкале Апокалипсиса).

Уберите с игрового поля все Жетоны отметок с планшетов Прислужников. Аналогично нужно поступить со всеми другими Отметками, которые действуют только в течении одного раунда.

Объединяйтесь или умрите

Всякий раз игрокам-Героям необходимо принять решение - будь то выбор следующей миссии или какой эффект от карты Греха им необходимо принять, или любой другой эффект - если они не могут прийти к общему решению, за них его примет Властелин Грехов.

Когда все вышеперечисленное выполнено, игроки готовы начать следующий раунд. Игра идет раунд за раундом до тех пор, пока или Герои или Властелин грехов не будут объявлены победителями! (смотри Победа и Поражение на странице 12.)

Тамас.
Я устала. У меня было не больше 1 часа на сон
вот уже 3 месяца.
Я пыталась поговорить с тобой, но ты был
такой ЗЛОЙ...
Я просто... так больше не могу.
Я отправляла детей и твоей матери не ради
тебя. Я сказала им что я УХОЖУ.
Не надо похорон.
У нас нет ДЕНЕГ.



Обзор компонентов игры

Игровой планшет

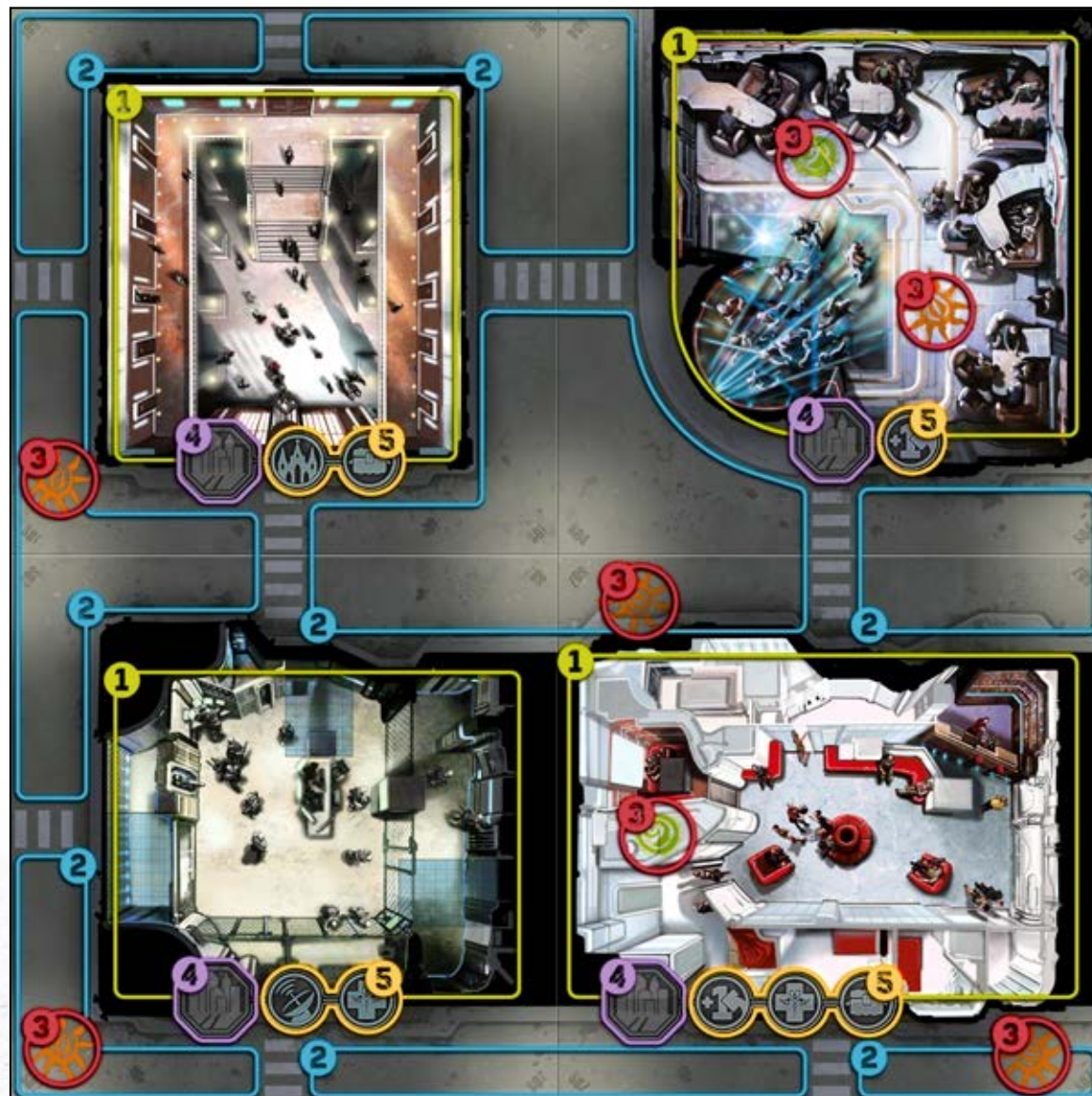
Другие" играется на игровом планшете, состоящим из нескольких городских Тайлов, соединенных вместе в порядке, определенном выбранному сценарию. Эти тайлы представляют собой секцию города.

Городской Тайл разделен на Клетки. Каждый городской тайл имеет одну клетку Района, в то время как улицы разделены на Клетки Улиц, разделенные пешеходными переходами. Одна уличная клетка может быть связана с 2, 3 или даже 4 Городскими тайлами.

Некоторые тайлы имеют напечатанные жетоны, которые могут представлять собой Гнезда, Скверну, Огонь или другие опасности.

Каждая клетка Района располагает перечнем Городских действий, выполненным в виде различных иконок. Эти особые возможности предоставляемые каждым Районом могут быть использованы одним героем в Раунд (смотри Городские Действия на странице 14).

1. Клетки Районов
2. Клетки Улиц
3. Напечатанные жетоны
4. Ячейка Городских действий
5. Городские действия

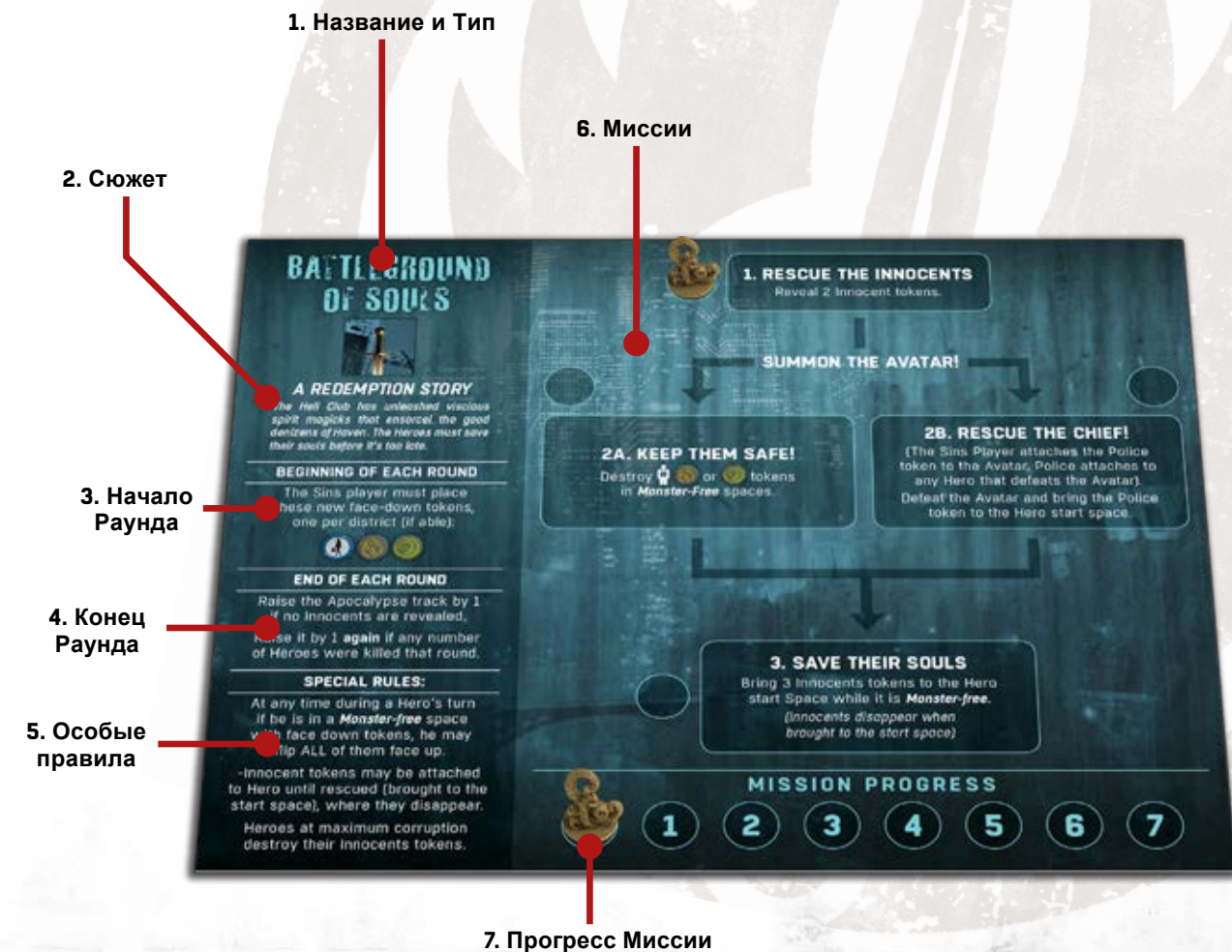


Лист сценария

Каждый Лист Сценария содержит всю необходимую информацию, необходимую для розыгрыша сценария:

1. **Название и Тип** - Название Истории и ее тип (Террор, Осквернение или Спасение)
2. **Сюжет** - Этот текст объясняет завязку сюжета и задает настроение для всех участников
3. **Начало Раунда** - Это задания, которые должны быть выполнены в начале каждого Раунда

4. **Конец Раунда** - Это задания, которые должны быть выполнены в конце каждого Раунда
5. **Особые правила** - Некоторые Сценарии имеют особые правила, меняющие некоторые основные правила игры
6. **Миссии** - Каждый Сценарий содержит уникальный набор из Миссий, которым героям необходимо выполнить для того чтобы победить в игре (смотри Миссии Ниже). Игра начинается с жетоном Щупальца в ячейке 1й Миссии.
7. **Прогресс Миссии** - Эти ячейки используются для отслеживания прогресса текущей миссии. Игра начинается с Жетоном Щупальца на нулевом слоте.



Миссии

Выполнение набора Миссий, меняющимся в зависимости от выбранного сценария, необходимо игрокам-героям для того, чтобы выиграть игру. В начале игры, Герои должны выполнить задание, предоставляемое Миссией под номером 1. После того как они выполнят все условия для него, они передвигают жетон щупальца на Миссию под номером 2 и так далее, до тех пор пока они не выполнят последнюю миссию и не выиграют таким образом партию.

Число героев

Эта иконка используется для того, чтобы показать Число героев в игре на время игровой партии. Миссии зачастую требуют, чтобы герои выполнили задание # раз, что значит, что оно должно быть выполнено столько раз, сколько героев на текущий момент в игре. Если в игре 1 или 3 игрока-героя, то это число 3, если же в игре 2 или 4 игрока-героя - число равно 4 (смотри Выбор героев на странице 10).

Когда герои выполняют набор задание, предоставляемых текущей Миссией, они передвигают жетон Щупальца по шкале прогресса для того чтобы зафиксировать прогресс выполнения Миссии. Как только маркер достигает числа, необходимого для выполнения текущей Миссии, Миссия считается выполненной.

Сразу после выполнения текущей Миссии, игроки должны передвинуть маркер Щупальца на следующую Миссию, которая становится новой текущей Миссией.

Прогресс может засчитываться только в отношении текущей Миссии. Герои не могут выполнять сразу 2 или более миссии одновременно. К примеру, неважно сколько Абоминаций было убито до того, как Вы сделали своей текущей миссией убийство Абоминаций, прогресс по ним не будет засчитан.

В различные моменты каждого отдельного Сценария, станет возможным выбор между двумя различными вариантами миссий. Когда этот момент наступит, игроки-герои должны немедленно решить, какую миссию сделать текущей. Как только одна из Миссией будет выбрана текущей, оставшаяся Миссия не может быть выбрана.

Примечание: Если игроки-герои не могут сообща выбрать какую миссию выбрать, за них это делает Властелин Грехов (Смотри Объединяйтесь или Умрите на странице 17.)

СОБЫТИЯ

В различные моменты каждого отдельного Сценария, в игре будут Особые События, указанные между Миссиями выбранного пути. В этих случаях, после того как выполняется предыдущая миссия и перед тем как маркер Щупальца перемещается на следующую Миссию, выполняется Особое событие. Оно может включать в себя Призыв Аватара на игровое поле или другие события.

Призыв

Если событие - это призыв Монстра, то он призывается по обычным правилам (смотри Призыв Монстров на странице 16). Однако, в это случае, если все жетоны гнезд Заблокированы Монстрами, новая фигурка помещается на **ЛЮБОЙ** жетон гнезд на игровом поле.

Планшеты Героев

У каждого героя есть свой собственный планшет героя, содержащий всю необходимую информацию:

- Имя и цитата** - Это Имя героя и цитата, которая подчеркивает его индивидуальность
- Класс** - Герои принадлежат к одному из 4х Классов, которые используются для создания правильного баланса между Героями в команде, которая будет использоваться в каждой игре (смотри Выберите героев на странице 10). Каждый Класс относится к одной из следующих ролей:

Лидер: специализируется на усилении других героев

Мастер: специализируется на Разрешении Кризисов

Снайпер: специализируется на убийстве монстров с расстояния

Громила: специализируется на ближнем бое.

3. Показатель битвы - Сколько кубиков Герой может бросить при Схватке (смотри Бой на странице 31).

4. Показатель умения - Сколько кубиков Герой может бросить для Разрешения Кризиса (смотри Разрешение Кризиса на странице 13).

5. Базовая защита

6. Особая способность

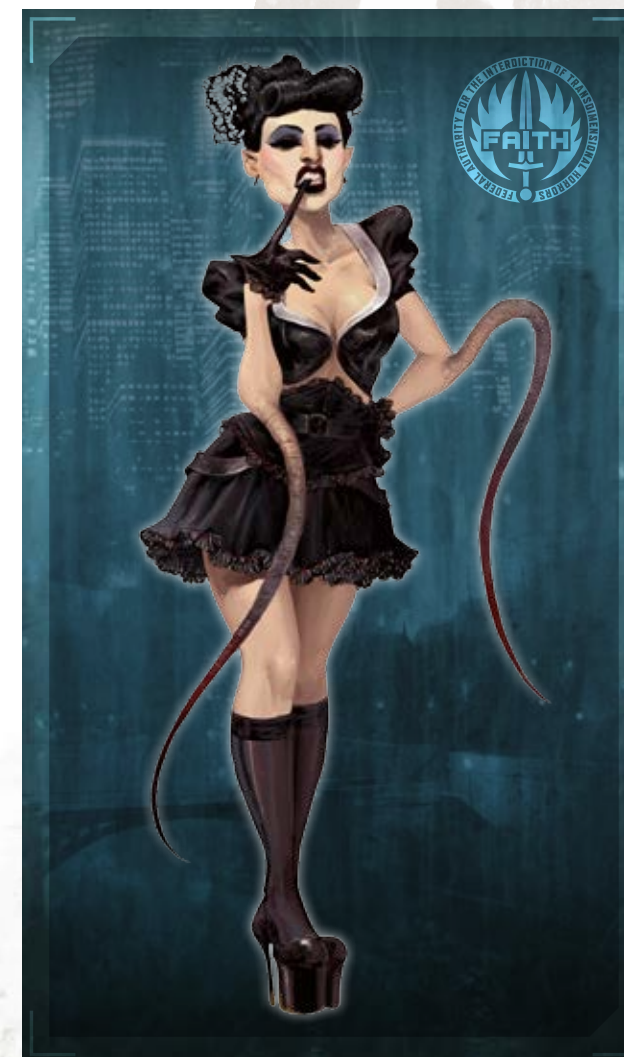
Некоторые герои (по большей части, Снайперы, но иногда и Лидеры тоже) имеют возможность начать Схватку с Монстром на расстоянии (смотрите Дальний бой на странице 34).

7. Шкала Скверны

Используется трек Коррупции чтобы отметить текущий уровень коррупции Героя, Бонусы за коррупцию, доступные ему, если он принимает Добровольная коррупция (см. «Взятие коррупции» на стр. 36), а также для отслеживания ран он принимает (см. «Захват ранений» на стр. 37).



7. Шкала Скверны



SECONDARY DASHBOARD

Some Heroes, such as Karl the werewolf, have a secondary dashboard available to them. This secondary dashboard changes the Hero's Stats and Natural Ability.

This secondary dashboard comes in and out of play according to the parameters described in the Hero's Natural Ability. When it is accessed, place the secondary dashboard on top of the standard one. The Hero's Corruption Track, Wounds, Upgrades, and other tokens in his possession remain unchanged.

These Heroes also have a secondary figure available to them. When they change form, also replace their figure on the board, moving the colored base to the new figure.



Планшет греха

Каждый грех имеет свой планшет на котором указана основная информация описывающая грех и монстров.



1. Показатели

3. Сила греха

2. Защита

- Показатели боя** - сколько кубиков кидает в бою игрок за сторону Греха за мерзость, контроллера и Аватара.
- Защита** - сколько повреждений необходимо нанести монстру, чтобы убить его в бою.
- Сила греха** - это уникальная постоянная способность греха, которая влияет на игру в целом.

Планшет аколитов

У греха есть смиренные, испорченные аколиты, которым не терпится оказать помощь силам зла. Только один тип аколитов используется в каждой игре с планшетом аколита со следующей информацией:

1. Показатели боя - сколько кубиков кидает в бою игрок за сторону Греха за этого приспешника.

2. Защита - это показатель того сколько необходимо причинить повреждений в бою чтобы убить приспешника.

3. Способность приспешника - каждый тип приспешников имеет различные способности, которые может использовать игрок за сторону Греха один раз за раунд. Эта способность может быть использована, когда кидаются кубики не в дальней атаке. Когда игрок за сторону греха использует способность приспешников, он кладет на планшет приспешников отмеченный жетон. Если на планшете приспешников уже лежит отмеченный жетон, эта способность больше не может быть использована в этом раунде.

Когда способность приспешников активирована, игрок за сторону Греха должен следовать инструкции, изложенной на планшете приспешников. Обычно там предписывается взять фигурку убитого приспешника и добавить в место, где идет битва. Кубики битвы за приспешника, таким образом, добавляются к кубикам, которые кидает игрок за сторону Греха. Также каждый приспешник имеет уникальный эффект, который оказывает воздействие на активного героя. Если в наличии нет мертвых приспешников, то игрок за сторону Греха не может использовать способность приспешников.

3. Способность приспешника

1. Показатели боя



2. Защита



Трек апокалипсиса и карты

Трек апокалипсиса показывает как растет сила греха во время игры. Чем дольше герои выполняют миссии, тем сильнее становится грех, пока героям не станет почти невозможно противостоять надвигающейся гибели.

Игра начинается с того, что жетон щупалец ставится на место 0 на треке апокалипсиса. Уровень апокалипсиса растет согласно инструкции, указанной на планшете сценария. Каждый раз, когда уровень апокалипсиса поднимется, передвигайте жетон щупалец на следующее деление вниз и выполните инструкции указанные на следующем уровне.

Когда в игре уровень апокалипсиса поднимается до 7, это не значит, что герои автоматически проиграли, игра продолжается дальше, однако героям становится невероятно тяжело победить. Уровень апокалипсиса после этого больше не может расти.

Эффекты от трека апокалипсиса накапливаются. Так, если в настоящий момент уровень апокалипсиса 4, то все эффекты 1,2,3 и 4 уровней активны.

Уровень апокалипсиса



Эффекты

Со каждым новым уровнем апокалипсиса должны открываться и показываться карта апокалипсиса. Когда уровень поднимается, игрок за сторону Греха должен взять две карты с верха колоды связанной с выбранным сценарием. Он должен выбрать одну и положить ее на стол лицом вверх, чтобы ее могли видеть все игроки, другую карту он возвращает под низ колоды. Эффекты, описанные в показанной карте теперь активны на всю оставшуюся игру



Новые раскрытые карты апокалипсиса добавляются в игру по мере роста уровня апокалипсиса. Обратите внимание, что каждый из этих уровней вводит в игру только одну карту. Только поднятие уровня может вызвать появление карты в игре.

Адовый клуб

Страшные чудовища адавого клуба появляются в игре с помощью эффектов от специальных карт апокалипсиса. Когда такая карта появляется в игре, соответствующий ей монстр из адавого клуба немедленно призывается на поле на незаблокированный жетон Гнезда. Если все жетоны Гнезда заблокированы, то фигурка призывается на любой жетон Гнезда. Каждый член адавого клуба имеет свои показатели и способности, которые указаны на соответствующей карте апокалипсиса. Если монстра убивают, то фигурка снимается с поля, а соответствующая ей карты сбрасывается из игры.



Карты греха

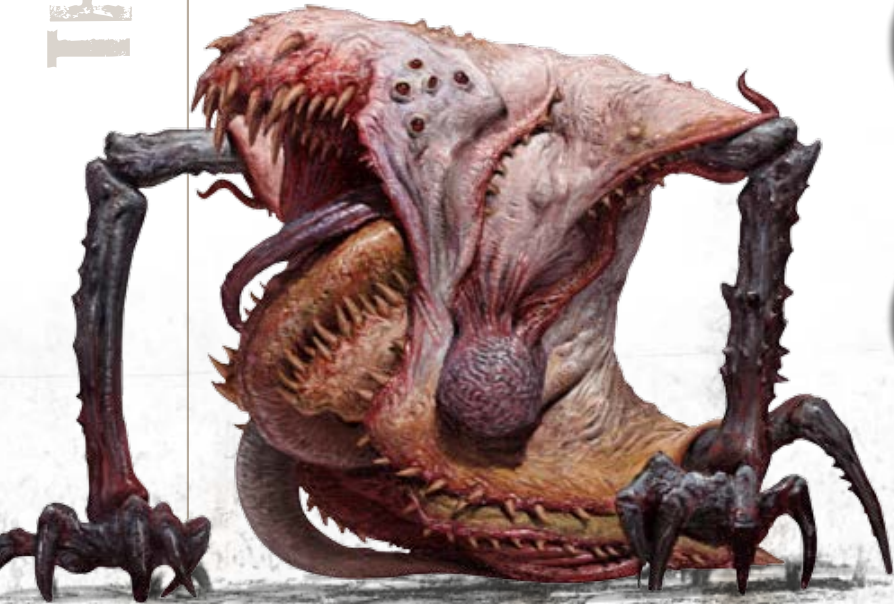


Игрок за сторону Греха всегда может сыграть карты греха, находящиеся у него в руках на ничего не подозревающих героев. Эти карты греха в дальнейшем используются в стратегиях каждого отдельного греха, чтобы помочь игроку за сторону Греха победить силы F.A.I.T.H.

Предел руки карт греха у игрока за сторону Греха не ограничен, но они пополняются только если герои не блокируют жетоны Алтаря (смотри про взятие дополнительных карт на странице 17 правил), так игрок за сторону Греха должен использовать карты греха обдуманно. Однако количество карт греха в руке не ограничено.

Можно сыграть только одну карту греха в каждом ходу. Это включает в себя ход героя и реакцию игрока за сторону Греха на этот ход. Как напоминание об этом, каждая карта греха играет перед игроком за сторону Греха и находится там до конца хода. Когда следующий герой начинает ходить эта карта сбрасывается. В каждой карте указано в какой момент она играет. Игрок за сторону Греха играет карту греха только в тот момент, который в ней указан, выполняет эффект, указанный в ней и сбрасывает ее.

Когда колода карт греха заканчивается, сброс этих карт тасуется и создается новая колода.



Жетоны

Часть жетонов в игре помогают игроку за сторону Греха, остальные помогают игрокам за героев. Очень часто жетоны являются объектами специальных заданий в миссиях, которые героям необходимо выполнить.

Часть из жетонов выкладывается на игровое поле, а часть уже нанесены на игровое поле. Так или иначе эффект их одинаков. Если какой либо эффект требует разместить на поле жетон, но его в запасе нет, то эффект игнорируется.

Жетон исследования



Жетоны исследования могут быть шести различных типов округлой формы и одного и того же размера с одинаковым рисунком с одной стороны. Они называются жетонами исследования, потому что в некоторых сценариях они ложатся на игровое поле лицом вниз и героям необходимо исследовать место, где они находятся и узнать содержание этих жетонов. В других сценариях эти жетоны выкладываются лицом вверх и имеют определенный эффект.

В любой момент во время действия игрока, если он находится в месте, где имеются жетоны выложенные лицом вниз и в этой области нет монстров, герой может перевернуть все жетоны лицом вверх. С этого момента жетоны активируются.

Герои могут сбросить все выложенные лицом вверх жетоны с игрового поля используя действие зачистки территории (смотри про зачистку территории на странице 13 правил).

ЖЕТОН ОГНЯ



Они представляют собой бушующие пожары, разрастающиеся по всему городу. Каждый раз, когда герой входит или выходит с территории, на которой имеется этот жетон, он получает одно повреждение (смотри проверку огнем на странице 29 правил).

ЖЕТОН ПОРЧИ



Они представляют собой порчу, которая распространяется по всему городу. Каждый раз, когда герой входит или выходит с территории, на которой имеется указанный жетон, он повышает свой уровень порчи на один уровень (смотри про получение порчи на странице 29 правил).

ЖЕТОН ПЕНТАГРАММ



Они представляют собой темные чары, которые делают монстров сильнее. Каждый раз во время битвы, монстры бросают на один кубик больше за каждый жетон пентаграммы, расположенный в том же месте (смотри подготовку греха на странице 31).

ЖЕТОН ГНЕЗДА



Они представляют собой места, откуда монстры приходят в наш мир. Когда появляются новые монстры, игрок за сторону греха может выкладывать монстров только в места, содержащие эти жетоны (смотри про вызов монстров на странице 16 правил).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЖЕТОН ХОДА



Они представляют собой специальные поощрения героев, которые можно получить в городе, который они защищают. Во время хода игрока, находясь в месте, где есть этот жетон, герой может получить его и положить около своего планшета. Позднее этот жетон героем может быть использован вместо основного жетона хода героя (смотри описание жетона хода на странице 13 правил).

ЖЕТОН ОБЫЧНЫХ ЛЮДЕЙ



Она представляют собой несколько невинных жителей в городе. Некоторые миссии предлагают героям найти обычных людей и спасти их. Во время хода героя, если он находится в одной локации с жетоном обычного жителя, он может забрать его с поля и положить около своего планшета.

Один герой владеющий жетонами обычных жителей не может по своему желанию сбросить или передать эти жетоны другому игроку. Если героя убивают, жетоны обычных жителей кладутся в том же месте, где был убит герой. Если порча героя достигает максимума, он автоматически убивает всех обычных жителей и сбрасывает их из игры.

ЖЕТОН НЕ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА(НПС)

Они представляют собой неигровые персонажи, которые оказались достаточно невосприимчивы и изобретательны, чтобы помочь героям из отдела F.A.I.T.H.

Во время хода героя, если он находится на одной локации с этим жетоном, он может забрать его без затраты действий и положить около своего планшета. Пока герой владеет этим жетоном, он может пользоваться способностью этого жетона. Герой может иметь одновременно более одного жетона НПС. На любом ходу, герой может вернуть жетон НПС на игровое поле, после чего другой игрок может забрать этот жетон в свой ход. Если героя убивают, все жетоны НПС, которые были у него выкладываются в ту локацию, в которой убили героя.

ЖЕТОН КОМИССАРА



Комиссар – это оплот правоохранительных органов Хэйвона. В то время как многие офицеры полиции поддались порче грехов, комиссар стоит на защите закона. Он готов отдать жизнь за это и помогает героям в их нелегкой в борьбе. **Герой, имеющий жетон комиссара получает один дополнительный кубик в каждом бою.**

ЖЕТОН ДОВЕРЕННОГО ЛИЦА



Доверенные лица – это группа шпионов и осведомителей. Они имеют доступ во все пожарные системы в Хэйвоне. Они рассказывают правду властям и внушают солидарность путем публикации документов, чем разоблачают все формы коррупции. **Во время движения герой, обладающий жетоном доверенного лица игнорирует одно повреждение при проверке огнем и одну порчу при проверке порчей.**

ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ ВОРОН



Корпорация ворона это могущественная медиаимперия, которая до сих пор имеет огромное влияние. Ее агенты очень находчивы в том чтобы оказаться в тех местах, где они нужны и готовы помочь героям своим опытом.

Во время движения, герой обладающий этим жетоном может передвинуться дополнительно на одну локацию.

ЖЕТОН АЛТАРЯ



Эти жетоны представляют собой места, где ужасные темные ритуалы, которые проводятся в этих местах, дают дополнительную силу грехам. Если герои ничего не делают для того чтобы прервать эти ритуалы, то сила греха растет.

В конце каждого раунда, игрок за сторону Греха получает одну дополнительную карту греха в руку за каждый жетон алтаря, который не блокируется героем (смотрите о том, как получить дополнительные карты греха на странице 17).

ЖЕТОН МЕТРО



Жетоны метро обозначают места, где герои могут использовать метро для быстрого перемещения через всю игровую карту. Герой может переместиться от одного жетона метро до другого жетона метро того же цвета, так как будто бы он переместился на соседнюю локацию. (see Using the Metro on page 28).

ЖЕТОН ВОЗДУШНОГО УДАРА



Эти жетоны обозначают цели орбитального удара спутников, к которым герои могут получить доступ в определенных городских локациях. При использовании городского действия, герои могут передвинуть жетон орбитального удара на расстояние до двух локаций, и автоматически убить приспешника или мерзость в клетке цели удара (смотрите городское действие на странице 14).

ЖЕТОНЫ - МАРКЕРЫ



Этими жетонами обозначают различные эффекты, происходящие в игре. Когда эффект обязывает отметить что-либо, необходимо положить жетон маркера. Жетоны имеют четыре различных цвета, каждый из которых используется для обозначения отдельного эффекта в игре. Если вам необходима помощь в отслеживании того, что касается жетона, положите жетон того же цвета на карту или на игровое поле, чтобы обозначить происходящий эффект.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Карты улучшений обозначают экипировку, оружие и обучение, которые герои получают в специальных районах, оно помогает в борьбе с силами греха.



Герои могут взять карту улучшения используя городское действие в городской локации со значком инвентаря (смотрите городское действие на странице 15). Когда герой получает карту улучшения, он кладет ее около своего планшета и может использовать ее эффект. Каждая карта улучшения дает герою различные бонусы или способности. На количество карт у героя нет ограничений, все эффекты всех карт улучшения применяются героем. Карты улучшений не могут передаваться между героями. Если по какой либо причине герой теряет карту улучшения, то она убирается в сброс карт улучшений.

КАРТЫ ТЕМНОГО ПРОШЛОГО



Карты темного прошлого используются **только в сценариях порчи**. Они обозначают какой-то секрет из темного прошлого героя, которое он скрывает от всех. Если герой полностью подвержен порче, его темное прошлое раскрывается с потенциально катастрофическими последствиями.

Карты темного прошлого имеют нумерацию от 1 до 7. 1 – эта карта с самыми легкими последствиями, 7 – несет в себе самые наихудшие последствия для героя. Когда играется сценарий порчи, во время подготовки, игрок за сторону греха берет карты темного прошлого с номерами 1, 3 и 5 (а также карту 6 при игре с четырьмя героями) и секретно назначает каждому стартовому герою по одной карте. Затем он назначает оставшиеся карты темного прошлого каждому герою в резерве.

Герои кладут полученную карту темного прошлого около своего планшета героя. Карты кладутся лицом вниз и герои не могут смотреть их содержание.

В **конце** хода героя, в котором герой имеет максимально заполненный трек порчи, он должен перевернуть карту темного прошлого, зачитать ее и применить ее эффект. После этого карта скидывается. Если героя убивают до того, как был применен эффект карты темного прошлого, он скидывается лицом вниз с убитым героем.

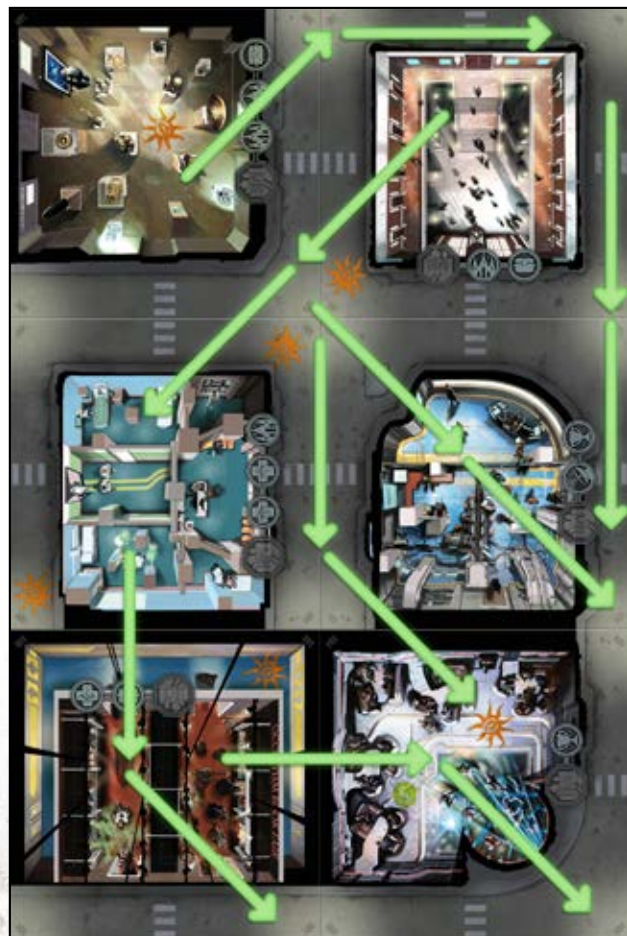




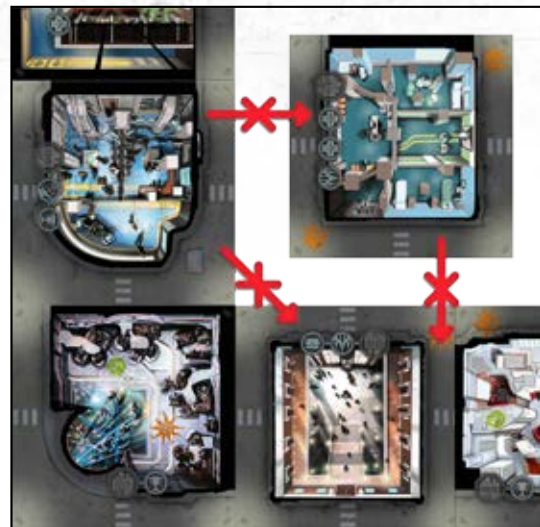
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда герой или монстр двигаются, они могут переместиться на две локации по игровому полю. Фигуры могут двигаться только между соседними локациями. Любые локации, разделенные одной границей являются соседними.

Эта схема показывает несколько способов перемещения:



Некоторые карты представляют собой группы тайлов разделенных между собой. Пустые пространства между тайлами обозначают реки и они не являются соседними. Героям необходимо использовать метро для того чтобы пересекать реки



Герой владеющий жетоном корпорации ворона может передвинуться на одну дополнительную локацию (смотри описание жетонов НПС на странице 25).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТРО

Жетоны метро одного цвета соединяют отдаленные зоны на карте. Герои могут переместиться из одной зоны содержащей жетон метро в другую зону содержащую жетон метро того же цвета, как будто бы они являются соседними.

Монстры: имейте в виду монстры не могут использовать метро для перемещения по карте.

ТЕЛЕПОРТ

Если карта или способность предписывают фигурке телепортироваться в любую локацию игрового поля, любые правила перемещения игнорируются. Герои игнорируют монстров и жетоны, а монстры игнорируют героев

ЖЕТОНЫ ОГНЯ И ПОРЧИ

Герой, который находится в локации, где есть жетон **Огня** или **Порчи** не получает никаких эффектов.

Только если герой входит или выходит из такой локации, к нему применяется соответствующий эффект. Игрок за сторону Греха делает проверку на огонь или порчу для определения результата в зависимости от того какой жетон имеется.

Монстры: Монстры не страдают это эффекта жетонов Порчи и Огня.

ПРОВЕРКА НА ОЖОГ

Игрок за сторону Греха кидает столько кубиков греха сколько жетонов Огня имеется в локации, включая выложенные и нарисованные на игровом поле жетоны (смотри про бросание кубиков на странице 32). Каждый результат **кулака** наносит герою одно повреждение (смотри про получение повреждения на странице 37). Этот урон не может быть отражен с помощью защиты героя. Результат **щупалец** на кубике не приносит в этом случае никакого эффекта.

ПРОВЕРКА НА ПОРЧУ

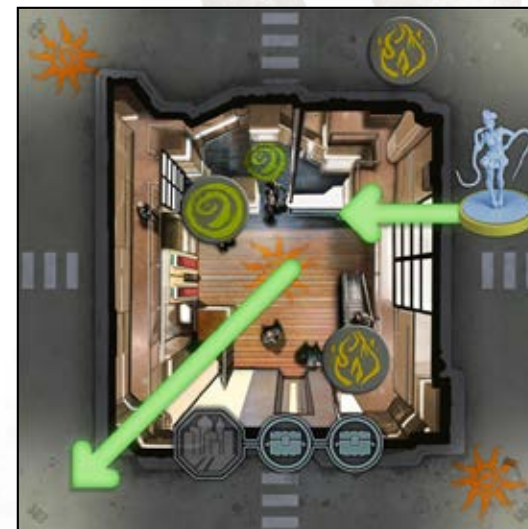
Игрок за сторону Греха кидает столько кубиков греха сколько жетонов Порчи имеется в зоне, включая выложенные и нарисованные на игровом поле жетоны (смотри про бросание кубиков на странице 36)

Каждый результат щупалец наносит герою одну порчу (смотри про порчу на странице 36) Результат кулака на кубике не приносит в этом случае никакого эффекта, однако результат кулака с огнем дает возможность бросить дополнительный кубик.

За одно движение герой может и покинуть и войти в зоны, содержащие жетоны Огня и Порчи. Каждый раз когда герой входит или выходит с территории, содержащей указанные жетоны, игрок за сторону Греха должен кидать кубики.

Если у героя есть жетон доверенного лица, он игнорирует одно повреждение при каждой проверке.

Example: Rose wants to move through the RavenCorp HQ, but there are some Fire and Corruption tokens around. On her first Move, she leaves a Street Space with one Fire token. The Sins Player rolls 1 Sin Die and scores no Hits.



The Move takes her into the District Space with 2 Corruption tokens (1 permanent and 1 physical) and 1 Fire token. The Sins player first rolls 2 Sin Dice for the Corruption Check, scoring 1 Corruption. Then rolls 1 die for the Fire Check, scoring 2 Hits thanks to a Burst result!

If Rose executes her second Move out of the District, she'll suffer another 2-dice Corruption Check and a 1-die Fire Check.

ЛОКАЦИИ С МОНСТРАМИ

Когда герой покидает локацию, содержащую монстров, он автоматически получает одно повреждение (смотри про получение повреждения на странице 37). Не имеет значения, сколько монстров находится в локации, герой получает только одно повреждение.

ЛОКАЦИИ С ГЕРОЯМИ

Монстры всегда имеют намерение уничтожить всех героев, с которыми они столкнулись, следовательно при движении они не могут покинуть локацию, на которой имеются герои. Игрок за сторону Греха ни по каким причинам не может покинуть монстром локацию, на которой есть герой, даже не может отвечать на дистанционную атаку героя.





БИТВА

Игрок за героя и игрок за сторону Греха могут начать бой, чтобы уничтожить друг друга. Очень важно учитывать тот факт, что герой начиная бой делает это против **всех** монстров, находящихся с ним на одной локации. Он не может атаковать отдельного монстра. Вместе с тем, когда игрок за сторону Греха начинает бой, он атакует **всеми** монстрами только в отношении действующего героя. Другие герои, находящиеся в этом же месте не могут непосредственно участвовать в бою, они могут только оказывать помощь.

защиту, способности, карты улучшений и имеющиеся значки на треке порчи.

Игрок за сторону Греха прибавляет к своему броску все значки указанные на картах апокалипсиса, сыгранных картах греха и других.

Часть результатов на кубиках позволяют предотвратить вред от бросков оппонента:

Каждый значок перечеркнутой щупальцы отменяет один результат щупалец на кубиках игрока за сторону Греха .

Каждый результат щита отменяет один хит на кубике игрока за сторону Греха.

ВАЖНО: результат кубика в виде глаза не имеет эффекта в битве.

Каждый из результатов броска кубиков имеет следующие последствия:

ЭФФЕКТЫ ДЛЯ ГЕРОЕВ

Каждое полученное на кубиках Греха повреждение заставляет героя получить одну рану (о получении ранения смотрите на странице 37). Каждое полученное на кубиках Греха щупальце заставляет героя увеличить на один уровень порчу героя (смотрите о получении порчи на странице 36).



ПОДГОТОВКА ГЕРОЯ

1. Герой берет количество кубиков героя эквивалентно его **боевому** навыку.
2. Он получает один дополнительный кубик за каждого героя, находящегося в этой же локации.
3. Если он имеет жетон комиссара, то он получает один дополнительный кубик.
4. Он получает дополнительные кубики за свои способности или карты улучшений
5. Он может получить дополнительный кубик если решит увеличить свой уровень порчи (смотри получение порчи на странице 36).

ПОДГОТОВКА ГРЕХА

1. Игрок за сторону Греха берет количество кубиков греха равное боевым способностям всех монстров, находящихся в то локации, где начинается бой.
2. Он получает один дополнительный кубик за каждую пентаграмму в этой же локации.
3. Перед началом боя он может решить сыграть карту греха (смотри про карту греха на странице 24).
4. Он получает другие дополнительные кубики, которые можно получить от активированных карт апокалипсиса, сыгранных карт греха, трека апокалипсиса и других.

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

Игроки кидают свои кубики одновременно, делают дополнительные броски кубиков и применяют дополнительные результаты бросков.

БРОСОК КУБИКОВ

Кубики включены в состав игры для того, чтобы определять результат нескольких различных событий, таких как битвы, зачистка территории, проверка на огонь и порчу. Во всех этих случаях игровые кубики играют одинаково, хотя некоторые результаты применяются только в определенных случаях.

В игре имеется два вида кубиков: кубики героев и кубики греха, которые используются соответствующими игроками. В зависимости от события, игрок берет необходимое количество соответствующих кубиков и кидает их. Каждый результат на кубике имеет свой эффект:

КУБИКИ ГРЕХА

Порча – герой-цель получает одну порчу (смотри про получение порчи на странице 36).

Повреждение – герой-цель получает одно повреждение (смотри про получение повреждения на странице 37).

Повреждение и взрыв – считается повреждением, но при этом кидается еще один дополнительный кубик. Если на кубике выпадает еще один указанный результат кидается еще один дополнительный кубик и так далее.

Пустой - нет эффекта

and . He rolls an extra die due to the Hit with Burst result and obtains a . The final result is 1 Corruption and 2 Hits.

КУБИКИ ГЕРОЯ

Повреждение – нанесите одно повреждение монстру-цели.

Сброс порчи – сбросьте один результат порчи полученный от игрока за сторону Греха.

Щит - сбросьте один результат попадания, полученный от игрока за сторону греха.

Умение - Сбросьте один жетон исследования с поля.

FAITH – немедленно бросьте дополнительный кубик. Если выпадет еще один подобный результат бросьте еще один дополнительный кубик и так далее. После всех бросков, герой может заменить каждый указанный результат на любой другой результат броска кубика по его выбору.

Exam A Hero Player rolls 3 dice, resulting in , , and . He rolls 2 extra dice due to the 2 FAITH results and obtains and . So he rolls another extra die, which results in . He then decides to use 2 of the FAITH results as Hits, and the other FAITH results as a Counter-Corruption. The final result is 1 Counter-Corruption, 2 Defense, and 3 Hits.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Каждый раз, когда герою необходимо кидать кубики, он получает один дополнительный кубик за каждого героя, находящегося с ним в одной зоне.

ПОРЧА

Каждый раз, когда герой делает какой-либо бросок кубиков, он может сначала выбрать получение порчи, чтобы увеличить свой бросок (смотрите про получение порчи на странице 36).

ЭФФЕКТЫ ДЛЯ МОНСТРОВ

Как указано на планшетах или в карточках, каждый тип монстра имеет свой уровень защиты (который может быть улучшен карточками или другими эффектами). Чтобы убить монстра, герой должен нанести ему количество повреждений эквивалентное уровню защиты монстра. Если меньше повреждений, то эффекта не будет и нанесенные повреждения не сохраняются на следующий бой. Каждый монстр должен быть убит в одиночном бою.

Герой складывает все свои результаты попаданий и распределяет их между монстрами, участвующими в бою по своему выбору. Каждый монстр, количество повреждений на которого становится эквивалентно уровню его защиты, уничтожается и убирается с игрового поля. Обычно они уходят в зону мертвых монстров, откуда они потом могут быть призваны в конце раунда. Однако если у них на карточке указано, что они должны быть удалены из игры, они удаляются навсегда в коробку с игрой.



Example: The Sins Player Starts a Fight with Rose, who is the current Hero. Thorley is in the same Space, as well as an Abomination and an Acolyte that are going to Fight Rose. In the Space there is also a Pentagram token.

The Sins Player prepares his dice to roll. He gets 2 dice from the Acolyte, 3 from the Abomination, and 1 from the Pentagram token, for a total of 6 dice!



Rose's Fight stat is 2, and she has an Ice Blade Upgrade that grants her +1 Die and +1 Defense. Since Thorley is in the same Space, he grants her a +1 Die bonus. Rose has a total of 4 dice to roll.

Rose is fearful for her chances in this Fight, and decides to Take Corruption. Since she is currently at Corruption Level 2, she raises her Corruption to Level 3, granting her +1 Die and +1 Defense. She will now roll a total of 5 dice.



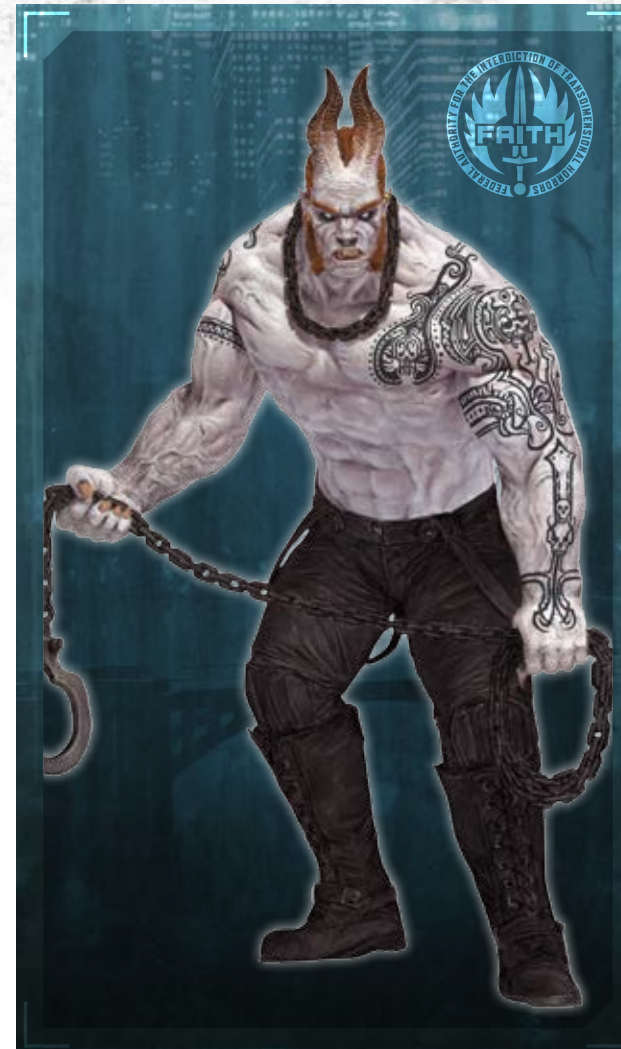
Both players roll their dice, rolling any extra dice for or results.

The Sins Player gets and = 4 Hits and 1 Corruption.

Rose gets and = 4 Hits and 1 FAITH (the Skill result is useless in a Fight).



Rose decides to use her FAITH result as a Counter-Corruption, in order to cancel the Corruption rolled by the Sins Player.



Rose's base Defense is 1. Adding +1 Defense from her Ice Blade and +1 Defense from taking Corruption, she gets a total of 3 Defense. That cancels 3 of the 4 Hits rolled by the Sins Player, but Rose takes 1 Wound.



The Abomination has 3 Defense and the Acolyte has 2 Defense. Rose's 4 Hits are not enough to kill them both, so Rose decides to kill the Abomination, which is removed from the board. The Acolyte is unscathed.



ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Если герой имеет дальнюю атаку (с помощью карты улучшения или природную способность) он может начать бой против монстров не находящихся с ним в одной локации.

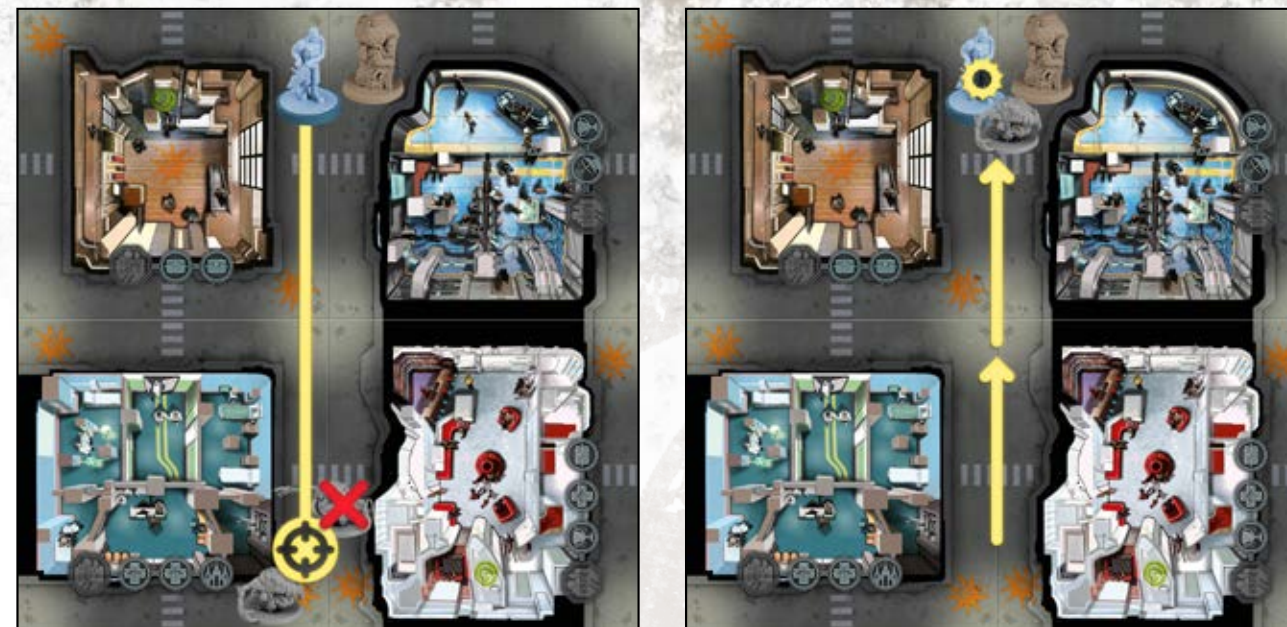
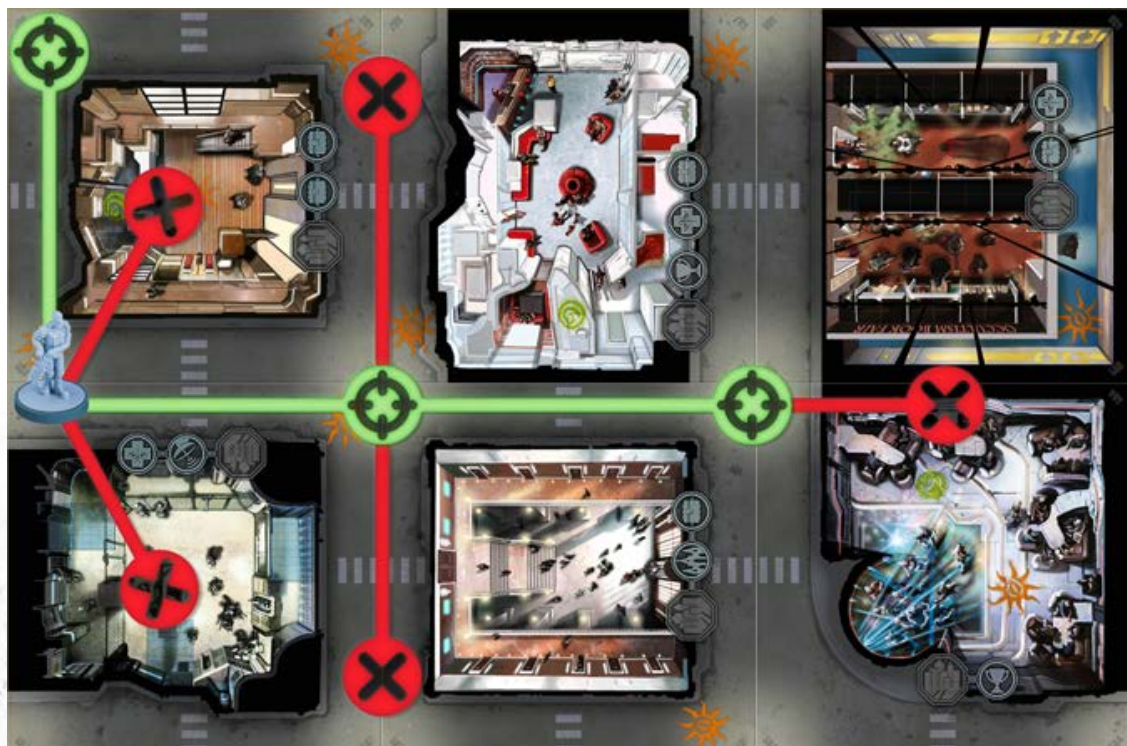


Для начала дальнего боя, герой должен иметь линию видимости атаки с атакуемым монстром. Граница между внутренними локациями и внешними уличными локациями не составляют линию видимости, следовательно дальняя атака не может происходить если герой находится внутри городской локации или собирается атаковать монстра, который находится внутри городской локации.

Дальняя атака может быть только на локации улиц. Герой может выбрать целью любую локацию улицы на линии видимости вне зависимости от того насколько это далеко. Любые фигурки, находящиеся между героем и выбранной целью не влияют на линию видимости. Линия видимости не может проходить по углам городских локаций или пересекать пустые зоны между тайлами игрового поля.

Дальняя атака разыгрывается по тем же правилам что и обычный бой, но за некоторыми исключениями:

1. Герой бросает кубики первым и применяет их результат. Если монстры убиты, то они немедленно удаляются с поля.
2. Если часть монстров выжила, они могут передвинуться по направлению к атаковавшему их герою на две локации и начать бой с ним. Передвижение осуществляется по обычным правилам, за исключением того, что монстр не может покинуть свою локацию если в ней есть герой. В случае если монстры не смогут добраться до места, занимаемого действующим героем, они вообще не двигаются.
3. В случае если монстры смогли добраться до места, занимаемого действующим героем игрок за сторону Греха начинает бой и бросает кубики за всех монстров, которые окажутся в одной зоне с героем (включая и тех, которые уже были в этой зоне с героем). Эффекты от выпавших значений кубиков применяются в соответствии с правилами.



Example: Rocco starts a Ranged Fight against 2 Abominations which are 2 Spaces away. He rolls 2 dice and scores a Hit and a Defense. Due to his Killshot ability, he gets +2 Hits for Ranged Fights, so his total of 3 Hits are enough to kill one of the Abominations.

The surviving Abomination then moves 2 Spaces to Rocco's Space and Fights back, joined by the Acolyte that was already there. The Sins Player rolls 5 dice, scoring 3 Hits and 1 Corruption. Rocco has 2 base Defense, plus the Defense he rolled, so all Hits are cancelled, but he takes 1 Corruption.



ПОЛУЧЕНИЕ ПОРЧИ

С грехами, захватившими мир, порча стала ужасной силой, с которой необходимо считаться. Герои могут попытаться приручить силу порчи для того, чтобы получить удивительную силу, которую она дает. Однако если они будут достаточно неосторожны, то порча завладеет всем телом вплоть до того, что они не смогут управлять им или хуже того, превратятся в монстров.

Все планшеты игроков имеют трек порчи. Жетон щупалец на старте игры устанавливается в слот первого уровня порчи героев. Герои могут получить порчу двумя путями: принудительно или добровольно.

ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ПОРЧА

Герои получают порчу принудительно с помощью действий игрока за сторону Греха. Это может быть неудача в проверке порчи, при продвижении по локации, содержащей жетоны порчи, или получение порчи в бою с монстрами и может быть получена как результат карты греха, силы греха или эффекта сценария.

Каждый раз, получая порчу, герой передвигает жетон щупалец на своем планшете на одно деление вправо увеличивая уровень порчи. Это не дает никаких преимуществ герою, только приближая его к уничтожению (однако он становится потенциально сильнее, когда добровольно получает порчу).

Once a Hero's Corruption Level is at 7, it cannot be raised any further. At this point, each time this Hero would take one Forced Corruption, he takes one Wound instead (see Taking Wounds on page 37).

ДОБРОВОЛЬНАЯ ПОРЧА

Каждый раз, когда герой бросает кубики в бою или на зачистку территории, он может добровольно получить порчу, чтобы получить бонусы с трека порчи. Герой должен принять это решение до того как будет бросать кубики, но не после. Если он принял решение получить порчу, он должен передвинуть жетон щупалец на один слот вправо. Герой может получить строго одну порчу при каждом броске кубиков. Когда герой получает порчу таким путем, только после этого он получает все бонусы, указанные на треке порчи, расположенные не дальше текущего уровня порчи. Эти бонусы применяются только для броска кубиков, выполняемого сразу после получения добровольной порчи.

These are the bonuses offered by each level of the Corruption Track:



В последующих бросках герои не получают бонусы со своего трека порчи, чтобы их получить необходимо опять получить добровольную порчу. Также если вы берете добровольную порчу в бою и также от результата броска игрока за сторону Греха получаете принудительную порчу, бросок кубиков не принесет бонусы, связанные на дополнительном уровне порчи, которую герой получит от принудительной порчи.

До броска кубиков герой может всегда изменить свое мнение по поводу того хочет ли он получить порчу, чтобы повысить свои шансы или нет, в зависимости от этого игрок за сторону Греха может решить играть ли ему в бою способность приспешника или карту греха.

Если у героя уровень порчи достиг семерки, он больше не может его поднимать. В этом случае, в случае если герой получает принудительную порчу, он вместо этого получает одно повреждение.

Если у героя максимальный уровень порчи, то он не может взять добровольную порчу до того момента пока не снизит уровень порчи с помощью городского действия или другим путем.

Если у героя максимальный уровень порчи, то он автоматически уничтожает любые жетоны, которые он имеет при себе, в этом случае они выбывают из игры. В сценариях порчи, если в конце хода игрока у него максимальный уровень порчи, он должен раскрыть карту темного прошлого и применить ее эффект. После этого карта сбрасывается (смотрите про карты темного прошлого на странице 29)



Example 1: A Hero at Corruption Level 1 takes Voluntary Corruption, going to Level 2. He adds +1 Die to his current roll.



Example 2: A Hero at Corruption Level 4 takes Voluntary Corruption, going to Level 5. He adds +2 Dice to his roll, and will add +1 Hit and +1 Defense to his result.

ПОЛУЧЕНИЕ РАН

Порча может причинить вам, в зависимости от уровня, от 1 до 3 повреждений. В начале игры каждый герой получает 9 маркеров здоровья и 2 планшета около себя. Когда вы берете добровольную порчу, вы получаете бонусы, связанные с уровнем порчи. В результате броска кубиков вы можете получить рану. Если вы получаете рану, вы можете выбрать, какую рана вы хотите получить. Если вы получаете рану, вы можете выбрать, какую рана вы хотите получить. Если вы получаете рану, вы можете выбрать, какую рана вы хотите получить.

Когда герой получает рану, он должен взять 1-5 очков здоровья. Если у героя есть планшеты, он может использовать их, чтобы уменьшить количество повреждений. Если у героя нет планшеты, он должен взять повреждения. Если у героя есть планшеты, он может использовать их, чтобы уменьшить количество повреждений. Если у героя нет планшеты, он должен взять повреждения.



СМЕРТЬ ГЕРОЯ

Как только герой получает пятую рану, он считается убитым. После смерти героя происходит следующее:

- Если это ход героя, он сразу заканчивается. В этом случае игрок за сторону Греха не может применить жетон реакции в этот раз. Ход игрока передается следующему герою.
- Фигурка героя снимается с игрового поля и убирается в коробку.
- Жетоны дополнительного хода и маркеры героя сбрасываются.
- Жетоны НПС или жетоны обычных жителей герой теряет и они кладутся в ту зону где был убит герой.
- Любые карты улучшений, полученные игроком во время игры кладутся в пул улучшения инвентаря. Они кладутся рядом с пятью другими уже выложенными картам улучшений лицом вверх.

- Жетоны хода героя и жетон городского действия остаются в том положении, в каком они были. Они достанутся новому герою. Потраченные жетоны хода остаются потраченными, активные жетоны хода остаются активными.

- Игрок за героев выбирает одного из героев из пула резерва героев и кладет его фигурку на стартовую локацию, а также кладет его планшет перед собой. Маркер щупалец кладет в первый слот трека порчи, а пять маркеров ран кладутся рядом с планшетом игрока.

- Игрок за героя берет те карты улучшений, которые до этого скинул у предыдущего героя и кладет их новому герою. В пуле улучшения инвентаря опять должно остаться пять карт.

- Новый герой занимает место старого в порядке очередности хода и может использовать в том же раунде унаследованные маркеры хода и маркеры городского действия, если они доступны.

Всегда помните, что если очередной герой погибает, а в пуле резерва игроков нет больше героев которые могут заменить погибшего, игроки за героев проигрывают игру.



INDEX

Abomination	0
Acolyte	0
Acolyte Board	0
Altar Token	0
Apocalypse Card	0
Apocalypse Track	0
Avatar	0
Bruiser	0
City Action Token	0
City Actions	0
City Tiles	0
Commissioner Token	0
Controller	0
Corruption	0
Corruption Token	0
Corruption Track	0
Dark Past Card	0
Death	0
Defense	0
Dice	0
Events	0
Exploration Token	0
Extra Turn Token	0
FAITH	0
Fight	0
Fire Token	0
Fixer	0
Forced Corruption	0
Hell Club	0
Hero	0
Hero Dashboard	0
Hero Dice	0
Hero Number	0
Hero Player	0
Hit	0
Innocent Token	0
Leader	0
Line of Sight	0
Map	0
Marked Token	0
Metro Token	0
Missions	0
Monsters	0
Movement	0
Natural Ability	0
Nest Token	0
NPC Tokens	0
Orbital Strike Token	0
Pentagram Token	0
PROXY Token	0
Ranged Fight	0
RavenCorp Token	0
Reaction	0
Reaction Token	0
Redemption	0
Resolve a Crisis	0
Sin	0
Sin Board	0
Sin Cards	0
Sin Dice	0

Sin Power	0
Sins Player	0
Skill	0
Sniper	0
Spaces	0
Start a Fight	0
Starting Space Token	0
Story Board	0
Summon Monsters	16
Team	0
Tentacle Marker	0
Terror	0
Turn	0
Turn Token	0
Upgrade Card	0
Voluntary Corruption	0
Wounds	0

CREDITS

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Eric M. Lang

THE OTHERS CREATED BY: David Preti

PRODUCER: Thiago Aranha

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 AND MAP DESIGN: Fred Perret

WORLD DEVELOPMENT: David Preti, Eric. M. Lang

PLAYTESTING: Mike Dodgson, Elizabeth Leblanc, Peter Wocken, Yuval Grinspun, Sascha Matzkin, Sonja Lang, Blake Perry, David Weiss, Jonathan Yeo, Peter Westergaard, Cara Wilkie, Lena Dingeldein, Susan "Vella" Davis, Shonese Devereux, Sean Perley, Pete Lipson, Zulf Ahmad, Kien-Peng Lim, David Fox, Karen Virk, Brett Lavoie, Mischa Auerbach-Ziogas, Anton Leung, Thiago Aranha, Fred Perret, Roberto 'Pena' Spinelli, Peter Jung, Ian MacMillan, Paul Goguen, Douglas Painter, René LeClair, Aaron Bourque, Cory "the Ultimate Sins Player" LeBlanc, Steve Leger, Kelly McLaren, Dave Turcotte, Flørian Ølsen, Scott Emerson Moyle, Jonathan George, Mike White, Bunnyhero, Rob Cruise, Bowah Leung, James Wilkinson, Patrick Fowlow, Viola Bafle, Guilherme Goulart, Elizabeth Beckley, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Michael Shinall and David Doust

PUBLISHER: David Preti

© 2015 Guillotine Games and Studio McVey, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Blood Rage 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.

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** (Setup board with tokens and figures)
- 6. Choose Heroes** (1 Leader, 2 Fixers, 2 Snipers, 2 Bruisers)
- 7. Final Preparations** (5 cards on Upgrade Inventory,  Sin cards,  Reaction tokens)

ROUND SEQUENCE

1. Start of Round

- Resolve Beginning of Round Story Tasks
- Decide the First Hero


2. Hero Turns

- Spend a Turn token
- Move and Take an Action, or Take an Action and Move
 - Move (Move up to 2 Spaces)
 - Action (Start a Fight or Resolve a Crisis)
- Use District's City Actions (at any point during Turn)

3. Sin Reactions

- Spend a Reaction token (if you want to react)
- Move a Monster up to 2 Spaces
- Start a Fight with the current Hero


4. End of Round

- Resolve End of Round Story tasks
- Summon Monsters [] on unblocked Nests)
- Draw Extra Sin cards (for each Altar with no Hero)
- Reset Tokens (Turn, Reaction, and City Action)

MOVE

- Monsters can't leave a Space with a Hero.
- Heroes take 1 Wound if they leave a Space with Monsters.
- Fire and/or Corruption Check each time a Hero enters or leaves a Space with Fire and/or Corruption tokens.

RESOLVE A CRISIS

- Roll Hero Dice equal to Skill stats (may take Corruption first).
- Remove 1 Fire/Corruption/Pentagram/Nest token for each  result.

START A FIGHT

- Current Hero vs. all Monsters in the Space.
- Roll Hero Dice equal to Fight stats (may take Corruption first).
- Roll Sin Dice equal to Fight stats of all Monsters in the Space.
- Compare results, assign Hits, remove kills, deal Wounds and Corruption.

RANGED FIGHT

- Hero rolls first and removes any killed Monsters.
- Any survivors move 2 Spaces toward Hero and Fight back. Sins roll again the original Hero roll.

CITY ACTIONS



Move one Orbital Strike token up to 2 Spaces and auto-kill 1 Acolyte or Abomination.



Go back one Corruption Level.



Heal 1 Wound.



Take 1 Upgrade card the Inventory.



Gain 1 Extra Turn token.

NPCS



RavenCorp:
Move an extra Space.



PROXY:
Ignore 1 Wound from Fire checks, and 1 Corruption from Corruption checks.



Commissioner:
+1 Die in every Fight.