

# THE OTHERS



**REGOLAMENTO**



# A COLLOQUIO CON L'ASSASSINO

di Eric Kelley

La dottoressa Leah Solomon aggrottò le ciglia quando vide quel volto sul suo monitor. "Un altro membro della squadra? E questo dove l'hai scovato?"

Morgana sorrise. Le sue zanne luccicarono alla luce fugace dei lampioni oltre il finestrino della sua limousine. "In piedi accanto a un Accolito morto."

Solomon sospirò e si mise a sedere. L'orbita vuota dietro alla sua benda oculare iniziò a fargli male. Preferiva un processo di selezione molto più rigoroso di quello della vampira. "E in che modo questo lo renderebbe qualificato a lavorare per FAITH?"

"Ha trovato la creatura lui stesso, senza usare nulla di più avanzato di una mappa stradale, un cellulare con telecamera e un pizzico di osservazione. Anzi, senza l'aiuto di nessun computer ha riprodotto le tecniche di rilevamento dell'IA che tu hai programmato e stai utilizzando proprio ora."

Solomon non sembrò particolarmente impressionata, ma chiese: "Chi è quest'uomo?"

In una nuova schermata comparve un volto di profilo. Bradley Holcomb, in passato in forza al Commissariato di Polizia di Haven, più recentemente Sergente Investigativo Holcomb di Drury Rail (un piccolo villaggio a nord di Haven). Una luce lampeggiante di avvertimento attirò la sua attenzione. La toccò per aprire la finestra e lesse il testo che comparve. "È un fuggitivo ricercato!"

Morgana scrollò le spalle. "Chi non lo è stato, una volta o l'altra?" "Stando a quanto è scritto qui, è sospettato di omicidio!"

Un'altra scrollata di spalle e un'aggiustata alla sua chioma bionda. "Ben più che sospettato, veramente. Ma sono parole vuote, Dottoressa. Hai molti killer sul mio libro paga."

"Questa tua insistenza per ingaggiarlo nasconde forse la minaccia di un taglio ai fondi se non lo facciamo?"

"Niente affatto, Dottoressa. Intendo solo caldeggiare un colloquio. La sua condizione di sospetto ricercato può sparire con una singola telefonata da parte mia. Fatto questo, porterò lo stesso distintivo del Ministero della Difesa che portiamo tutti noi, e avrà licenza di agire nel modo più appropriato."

"Licenza di uccidere, vuoi dire."

La donna sorrise. "A ognuno il suo mestiere, no?"

Solomon annuì. "E va bene. Troverò un momento la prossima settimana..."

"Io dico che adesso sarebbe meglio," ribatté Morgana mentre la limousine entrava nella rimessa segreta di FAITH.

"Ho un'operazione che parte tra cinque minuti."

"Perfetto. Chi ha il comando?"

"Al centro comando ci sono io. Sul campo comanda Karl."

La vampira annuì. "Tutto come da procedura, bene. Non ti disturberemo."

Lo schermo si spense e la Dottoressa Solomon si concesse un profondo sospiro. La vampira Morgana era geniale, volubile, scandalosamente ricca e riusciva quasi sempre ad averla vinta.

Fortunatamente, aveva anche il pregio di avere spesso ragione. Il lupo mannaro della squadra, Karl, era una delle sue reclute e quell'uomo (o quella bestia) si era dimostrato un tattico e uno stratega brillante. Se questa nuova recluta era dotata di talenti altrettanto notevoli, poteva funzionare. Ma era un grosso "se"...

Solomon uscì dal suo ufficio ed entrò nel centro comando. L'olo-globo ruotò quietamente verso il display centrale. "Display tattico. Squadra d'Assalto Strike One," disse. Il globo ronzò verso la costa britannica meridionale e fece uno zoom fino alla città di Haven. Il distretto portuale si affacciava sulla costa meridionale, all'interno di una stretta baia. I moli e le banchine che si allungavano sull'acqua, visti dall'alto, sembravano quasi le zanne di un predatore dalle fauci spalancate.

Comparvero le schermate di alcune telecamere pettorali, quattro per la precisione, corrispondenti agli indicatori colorati che comparivano sulla mappa. Le figure si muovevano prudentemente verso il magazzino sospetto, evidenziato da un debole bagliore rosso.





L'ascensore si aprì con un sibilo alle spalle di Solomon. La Dottoressa si voltò per esaminare Morgana (ancora in quella tuta impossibilmente aderente) e il nuovo arrivato.

Bradley Holcomb poteva benissimo essere scambiato per un vagabondo, con il suo impermeabile consunto e i suoi capelli untati e in disordine. Non occorre sforzarsi troppo per percepire il debole odore di alcol che lasciava dietro di sé al suo passaggio. Nonostante questo, c'era qualcosa di penetrante nel suo sguardo, intento a ispezionare la stanza. I suoi occhi si posarono sul simbolo al di sopra del monitor centrale. "FAITH, eh? Non è un po' troppo sfacciato, signora?"

"Niente affatto, caro," rispose Morgana. "Ti presento la Dottoressa Leah Solomon, con la quale stavo parlando durante la chiamata. Dottoressa, questo è il Sergente Investigativo Bradley Holcomb."

Strinse la mano di Solomon con una presa salda. "Soltanto Brad, se non le dispiace, signora. I miei giorni nelle forze di polizia sono lontani, ormai. Quanto alla faccenda dell'omicidio, è tutto vero. Non lo nascondo e non me ne vergogno. Quando trovo quelle creature, le sopprimo."

"Proprio come noi," aggiunse Morgana.

"No, signora, non direi proprio," rispose Brad dandosi un'occhiata intorno. "Che genere di operazione è questa, se mi è lecito chiederlo?"

"Ricognizione," rispose Solomon. "Questo magazzino probabilmente ospita un nido." Premette un tasto su un display. "Animali inferociti, denunce di persone scomparse e fenomeni simili sono aumentati del quattrocento per cento nel raggio di quattro isolati attorno a quest'area."

Brad annuì. "Sì, è così che fanno, infatti."

Il comunicatore suonò e una voce rauca che parlava con forte accento parlò dall'altro capo.

"Strike One a rapporto. Qui non c'è niente."

"Greco?" chiese Brad indicando il comunicatore.

Morgana sorrise. "Trace, per la precisione. Quello è Karl, il nostro lupo mannaro."

Brad aprì la bocca per ribattere, ma un'occhiata da parte di Solomon intimò il silenzio a entrambi. "Strike One, che vuoi dire con 'niente'?"

"Vi spiegherò Thorley." La telecamera pettorale si girò verso un uomo di stazza enorme che indossava un paio di occhiali da sole nonostante fosse notte e un cappuccio tirato sul volto.

"Mi dispiace, Dottoressa," disse con voce tonante. Il suo accento era britannico, lento e strascicato, non troppo diverso da quello di Brad. "Non futo niente. O quanto meno, niente di nuovo."

"Perlustrate il molo. Forse se ne sono andati su un'imbarcazione," disse Karl. "Rocco, trovati una postazione vantaggiosa. Rose, tu con me."

Gli indicatori sul display si separarono. Rocco si arrampicò sulla scala di una gru fino a raggiungere una piattaforma sopraelevata. Thorley si incamminò lungo il molo, occupato da casse e contenitori di ogni genere. Gli indicatori di Rose e Karl rimasero vicini: si muovevano lentamente, seguendo Thorley.

"Signora?" chiese Brad a Morgana, "Che intendeva dire con 'non futo niente'?"

Morgana si indicò il naso con l'indice. "È molto sensibile. Meglio di un segugio."

"Ah. Beh, del resto immagino che se esistono i vampiri e i lupi mannari, tutto sia possibile."

La donna sorrise. "Parole grosse, dette da un uomo che dà la caccia a degli orrori mutanti extradimensionali per ucciderli."

"Allora è questo che sono quegli esseri? Alieni?"

Solomon si voltò. "Da un certo punto di vista, sì. Tuttavia, le domande possono aspettare."

"Sissignora," rispose l'uomo.

"Contatto," disse il comunicatore di Rocco. "Quattro... sei... Direi nove uomini. Cappotto lungo, sembrerebbero degli scaricatori."



*Camminano lungo la banchina. Passeranno davanti al molo tra un attimo."*

*"Posso vederli?" chiese Brad.*

*Solomon premette un tasto sul comunicatore. "Rocco, la telecamera sull'arma. Facceli vedere."*

*Bastò un istante perché l'inquadratura cambiasse. Agli occhi di Solomon, quegli uomini sembravano del tutto normali. Massicci, robusti e avvolti in pesanti cappotti per proteggersi dal freddo della notte inglese.*

*Brad si fece avanti, esaminò ognuna delle telecamere pettorali e si girò verso Solomon. "È una trappola."*

*Solomon e Morgana si scambiarono un'occhiata, poi si voltarono a guardare Brad. L'uomo proseguì: "Se si voltano per salire lungo il molo dove sono i vostri uomini, è una trappola. Non ci sono navi che scaricano a quest'ora della notte ed è troppo presto per cominciare il turno di lavoro del mattino. È una trappola."*

*A Solomon bastò un istante. "Strike One, evacuate con prudenza. Rocco, tu tieni sotto tiro quegli uomini. Se fanno cenno di dirigersi verso il molo, un colpo di avvertimento, conta fino a dieci e poi apri il fuoco."*

*Dall'altro lato echeggiò un silenzio spaesato, poi giunse una risposta affermativa. L'indicatore di Thorley tornò rapidamente indietro lungo il molo, verso Rose e Karl. Erano circa a metà strada quando gli scaricatori si voltarono e si sparpagliarono.*

*Come un tuono, il colpo secco di avvertimento di Rocco echeggiò nell'aria. Gli uomini non si fermarono affatto. Gettati via i loro cappotti, rivelarono le loro mutazioni e abbracciarono le armi. Lo scontro a fuoco ebbe inizio.*

*Solomon osservò la scena con attenzione quando Strike One si spostò rapidamente da una copertura all'altra lungo il molo affollato di casse. La mira esperta di Rocco ne aveva già freddati due prima che gli altri scaricatori potessero reagire con una raffica di sbarramento.*

*Brad disse: "Sono in drastica inferiorità numerica."*

*Solomon riuscì facilmente a immaginare il ghigno di Morgana, che ribatté: "Già. Poveri piccoli mutanti."*

*"Intendevo i vostri uomini."*

*"Oh?" rispose la donna con tono innocente.*

*Un ruggito animalesco fu seguito dall'improvviso spegnimento della telecamera pettorale di Karl. Una gigantesca forma pelosa sfrecciò oltre Thorley e il colosso umano la seguì subito dopo, balzando e guizzando tra le casse e i contenitori di merce.*

*Dal punto di vista sopraelevato di Rocco fu possibile osservare il resto del combattimento, della durata di una ventina di secondi, quando i due uomini mostruosi si tuffarono in mezzo agli scaricatori. Arti recisi, schizzi di sangue ovunque e quei pochi che tentarono di fuggire furono abbattuti dai colpi di Rocco e Rose.*

*Alla fine giunse un "Piazza pulita" di Rocco, che parlava per Karl, ancora trasformato.*

*"Squadra delle pulizie in arrivo," disse Solomon prima di inviare una serie di ordini alla tastiera. "Abbiamo intercettato i messaggi della polizia, li stiamo riconvogliando. Avete trenta minuti al massimo. Controllate il magazzino, ma è probabile che si trattasse solo di un'imboscata."*

*"Ricevuta."*

*Spense il comunicatore e fece un passo indietro. "Qualcuno li ha messi in guardia sulle nostre operazioni di sorveglianza. Un'intera settimana di attento monitoraggio sprecata."*

*"Una settimana? Con quegli uomini? Non c'è da stupirsi che vi abbiano scoperto, signora," commentò Brad.*

*La donna si voltò a guardarlo.*

*Brad fece spallucce. "A giudicare dal suo accento, Rocco è palesemente italiano. Una cosa che si nota al porto. I due pezzi grossi si notano altrettanto, e la signorina... Beh, il porto non è un posto adatto a lei. Direi che qualcuno abituato ai compiti di investigazione vi farebbe comodo."*

*La Dottoressa Solomon si morse le labbra, ci pensò su un momento, poi chiese: "Sei addestrato al combattimento?"*

*Brad fece di nuovo spallucce. "So un paio di cose sugli esplosivi."*

*Solomon le porse la mano e gli rivolse un leggero sorriso. "Benvenuto a bordo."*

# SOMMARIO

<b>A COLLOQUIO CON L'ASSASSINO</b> .....	<b>2</b>	<b>Schede Eroe</b> .....	<b>20</b>
<b>CONTENUTO DEL GIOCO</b> .....	<b>6</b>	Scheda Secondaria .....	21
<b>PANORAMICA</b> .....	<b>8</b>	<b>Schede Peccato</b> .....	<b>22</b>
<b>PREPARAZIONE</b> .....	<b>8</b>	<b>Schede Accolito</b> .....	<b>22</b>
<b>1. Scegliere i Ruoli dei Giocatori</b> .....	<b>8</b>	<b>Carte Apocalisse e Tabella Apocalisse</b> .....	<b>23</b>
<b>2. Scegliere il Peccato</b> .....	<b>8</b>	Club Inferno.....	23
<b>3. Scegliere gli Accoliti</b> .....	<b>9</b>	<b>Carte Peccato</b> .....	<b>24</b>
<b>4. Scegliere la Storia</b> .....	<b>9</b>	<b>Segnalini</b> .....	<b>24</b>
<b>5. Scegliere la Mappa</b> .....	<b>10</b>	Segnalini Esplorazione .....	24
<b>6. Scegliere gli Eroi</b> .....	<b>11</b>	Segnalini PNG.....	26
Composizione Avanzata delle Squadre .....	11	Segnalini Altare .....	27
<b>7. Preparativi Finali</b> .....	<b>12</b>	Segnalini Metro.....	27
<b>VITTORIA E SCONFITTA</b> .....	<b>13</b>	Segnalini Assalto Orbitale.....	28
<b>SEQUENZA DI GIOCO</b> .....	<b>13</b>	Segnalini Marchiato.....	28
<b>Inizio del Round</b> .....	<b>13</b>	<b>Carte Miglioria</b> .....	<b>28</b>
<b>Turni degli Eroi</b> .....	<b>13</b>	<b>Carte Passato Oscuro</b> .....	<b>29</b>
<b>Reazioni del Peccato</b> .....	<b>13</b>	<b>MOVIMENTO</b> .....	<b>30</b>
<b>Fine del Round</b> .....	<b>13</b>	<b>Usare la Metro</b> .....	<b>30</b>
<b>INIZIO DEL ROUND</b> .....	<b>14</b>	Teletrasporto .....	30
<b>Compiti Storia di Inizio del Round</b> .....	<b>14</b>	<b>Segnalini Incendio e Corruzione</b> .....	<b>30</b>
<b>Determinare il Primo Eroe</b> .....	<b>14</b>	Prove di Incendio .....	31
<b>TURNI DEGLI EROI</b> .....	<b>14</b>	Prove di Corruzione.....	31
<b>Spendere un Segnalino Turno</b> .....	<b>14</b>	<b>Zone con Mostri</b> .....	<b>31</b>
<b>Muoversi ed Effettuare un'Azione</b> .....	<b>14</b>	<b>Zone con Eroi</b> .....	<b>31</b>
<b>Muoversi</b> .....	<b>14</b>	<b>TIRARE I DADI</b> .....	<b>32</b>
<b>Effettuare un'Azione</b> .....	<b>14</b>	<b>Tirare i Dadi Peccato</b> .....	<b>32</b>
<b>Iniziare un Combattimento</b> .....	<b>14</b>	<b>Tirare i Dadi Eroe</b> .....	<b>32</b>
<b>Purificare un'Area</b> .....	<b>15</b>	Lavoro di Squadra.....	32
<b>Azioni Città</b> .....	<b>15</b>	Corruzione.....	32
<b>REAZIONI DEL PECCATO</b> .....	<b>16</b>	<b>COMBATTIMENTO</b> .....	<b>33</b>
<b>Spendere un Segnalino Reazione</b> .....	<b>16</b>	<b>Preparazione dell'Eroe</b> .....	<b>33</b>
<b>Muovere un Mostro</b> .....	<b>16</b>	<b>Preparazione del Peccato</b> .....	<b>33</b>
<b>Iniziare un Combattimento con l'Eroe Attuale</b> .....	<b>16</b>	<b>Risoluzione del Combattimento</b> .....	<b>33</b>
<b>FINE DEL ROUND</b> .....	<b>16</b>	Effetti sull'Eroe .....	33
<b>Compiti Storia di Fine del Round</b> .....	<b>16</b>	Effetti sui Mostri.....	34
<b>Evocare Mostri</b> .....	<b>16</b>	<b>Combattimento a Distanza</b> .....	<b>36</b>
<b>Pescare Carte Peccato Extra</b> .....	<b>17</b>	<b>RICEVERE CORRUZIONE</b> .....	<b>38</b>
<b>Ripristinare i Segnalini</b> .....	<b>17</b>	<b>Corruzione Obbligatoria</b> .....	<b>39</b>
Uniti o Cadremo.....	17	<b>Corruzione Volontaria</b> .....	<b>39</b>
<b>PANORAMICA DEI COMPONENTI</b> .....	<b>18</b>	<b>Corruzione Massima</b> .....	<b>39</b>
<b>Tabellone</b> .....	<b>18</b>	<b>SUBIRE FERITE</b> .....	<b>40</b>
<b>Scheda Storia</b> .....	<b>19</b>	<b>MORTE DI UN EROE</b> .....	<b>41</b>
Missioni .....	20	<b>INDICE ANALITICO</b> .....	<b>42</b>
Numero di Eroi .....	20	<b>RIASSUNTO DELLE REGOLE</b> .....	<b>44</b>

# CONTENUTO DEL GIOCO

## SEGNALINI

- 10 segnalini Incendio
- 10 segnalini Corruzione
- 6 segnalini Pentagramma
- 6 segnalini Innocente
- 6 segnalini Turno Extra
- 6 segnalini Nido
- 3 segnalini Altare
- 4 segnalini Azione Città
- 8 segnalini Turno
- 7 segnalini Reazione
- 12 segnalini Marchiato
- 4 segnalini Metro
- 1 segnalino Zona di Partenza
- 2 segnalini Assalto Orbitale
- 1 segnalino Commissario
- 1 segnalino PROXY
- 1 segnalino RavenCorp

## 10 TESSERE DI GIOCO

## 7 SCHEDE EROE E SCHEDA SECONDARIA DI KARL

## 7 DADI EROE



## 7 BASI COLORATE 1 BASE CONTROLLORE

## 21 CARTE APOCALISSE

## 18 CARTE MIGLIORIA

## 7 CARTE PASSATO OSCURO

## 24 CARTE PECCATO

## 7 DADI PECCATO

## 20 SEGNALINI FERITA

## 7 SEGNALINI TENTACOLO

## 8 MINIATURE DEGLI EROI



LEAH

THORLEY

MORGANA

ROCCO

BRAD

ROSE

KARL

7 SCHEDE STORIA



TABELLA APOCALISSE



2 SCHEDE PECCATO

3 SCHEDE ACCOLITO

39 MINIATURE DEI MOSTRI



8 MINIATURE SUPERBIA

(1 Avatar, 1 Controllore, 6 Abomini)

8 MINIATURE ACCIDIA

(1 Avatar, 1 Controllore, 6 Abomini)

5 MINIATURE CLUB INFERNO



18 MINIATURE ACCOLITO



6 Dottori Corrotti

6 Barboni Corrotti

6 Suore Corrotte

# PANORAMICA

In *The Others*, un giocatore sarà il Giocatore dei Peccati, colui che rappresenterà l'incarnazione di uno dei Sette Peccati Capitali, evocato dal Club Inferno per scatenare l'apocalisse e distruggere il mondo. Gli altri giocatori saranno gli Eroi, che collaboreranno come membri di un gruppo di agenti speciali di F.A.I.T.H., incaricati di respingere l'orrenda invasione. Il loro campo di battaglia è Haven, una vasta metropoli sulle coste meridionali dell'Inghilterra. Il Giocatore dei Peccati evocherà dei Mostri per corrompere, incendiare e distruggere la città, mentre gli Eroi useranno la loro forza, le loro abilità e la città stessa per contrattaccare. Alla fine saranno i Giocatori Eroi a vincere tutti assieme come squadra, o il Giocatore dei Peccati a vincere da solo.

Il piano del Club Inferno, e ciò che gli Eroi devono fare per sventarlo, sono definiti dalla Scheda Storia scelta in ogni partita. Una dopo l'altra, gli Eroi dovranno portare a termine tutte le missioni che si presentano davanti a loro. Se riescono a completare l'ultima, ne usciranno vincitori e il male sarà esiliato... almeno per un po'. Ma più tempo impiegano, più consentiranno al Peccato di mettere radici, l'indicatore sulla Tabella Apocalisse avanzerà e il Peccato diventerà più forte. Se riesce a eliminare un numero sufficiente degli Eroi di F.A.I.T.H., il Giocatore dei Peccati avrà vinto e il mondo sarà inghiottito dall'oscurità.

# PREPARAZIONE

Ogni sessione di *The Others* può essere un'esperienza unica, grazie ai vari elementi intercambiabili disponibili. Seguite questi passi per preparare la vostra sessione di gioco:

## 1 ► Scegliere i Ruoli dei Giocatori

## 2 ► Scegliere il Peccato

## 3 ► Scegliere gli Accoliti

## 4 ► Scegliere la Storia

## 5 ► Scegliere la Mappa

## 6 ► Scegliere gli Eroi

## 7 ► Preparativi Finali

## 1. SCEGLIERE I RUOLI DEI GIOCATORI

*The Others* può essere giocato da 2 a 5 giocatori. Un giocatore deve scegliere il ruolo di Giocatore dei Peccati, mentre gli altri assumeranno il ruolo dei Giocatori Eroi. I Giocatori Eroi collaborano tra loro, mentre il Giocatore dei Peccati gioca contro tutti gli altri.

*Trascrizione Sorveglianza Audio - Cimice #8919, Midtown*

Donna: Sembri un uomo a cui farebbe comodo un po' di compagnia.

Uomo: Non sei una frequentatrice abituale del posto, tesoro.

Donna: Mi andava di fare un giro in una parte nuova della città. Ho pensato che avrei potuto trovare una compagnia migliore. Ho avuto ragione?

Uomo: Forse sì. Parliamo di cosa vuoi in cambio.

Donna: Offrimi da bere, bello. E discuteremo dei dettagli.

Uomo: Mi sento un po' frastornato, improvvisamente. Ma mi sento anche... su di giri.

Donna: Faccio questo effetto alla gente. Bevi qualcosa, ti aiuterà.

Uomo: Sì. Sì, forse sì. Vogliamo salire su da me, tesoro?

Donna: <ride> Quella è la mia battuta, bello.

## 2. SCEGLIERE IL PECCATO

Il Giocatore dei Peccati sceglie un singolo Peccato da giocare. È possibile sceglierlo direttamente o casualmente. Questa scatola base include due Peccati: Superbia e Accidia. Gli altri cinque sono venduti separatamente nel box di espansione Peccato.

Una volta scelto il Peccato, svolgete i passi seguenti:

- Prendete la Tabella Apocalisse e collocatela accanto al Giocatore dei Peccati, con un segnalino Tentacolo sulla casella "zero".
- Prendete la Scheda Peccato corrispondente e collocatela accanto alla Tabella Apocalisse.
- Prendete il mazzo di carte Peccato corrispondenti, mescolatelo e collocatelo a faccia in giù, accanto al Giocatore dei Peccati.
- Prendete tutte le miniature dei Mostri relative al Peccato scelto e collocatele accanto al Giocatore dei Peccati (1 Avatar, 1 Controllore e 6 Abomini).

I contenuti relativi a tutti gli altri Peccati devono essere rimessi nella scatola del gioco.

**Nota:** Per assicurarsi che il Controllore si distingua dagli altri Mostri, attaccate la base nera alla sua miniatura.

### 3. SCEGLIERE GLI ACCOLITI

I Mostri del Peccato beneficeranno dell'aiuto di un singolo tipo di Accolito nel corso della partita. Il Giocatore dei Peccati sceglie direttamente o casualmente quale tipo di Accolito avrà a sua disposizione. Questa scatola base include tre tipi di Accoliti: Dottori Corrotti, Barboni Corrotti e Suore Corrotte, ma molti altri tipi di Accoliti saranno disponibili nei box di espansione Squadra, venduti separatamente.

Una volta che un tipo di Accolito è stato scelto, svolgete i passi seguenti:

- Prendete la Scheda Accolito corrispondente e collocatela accanto alla Scheda Peccato.
- Prendete tutte e 6 le miniature dei Mostri Accoliti selezionate e collocatele accanto al Giocatore dei Peccati.

I contenuti relativi a tutti gli altri Accoliti devono essere rimessi nella scatola del gioco.



*Rocco de Curtis, Estratto dalla Conferenza su Servitori della Superbia:*

“... il che è fondamentale quando si affrontano degli Altri che si cibano di Superbia. Nessuno di noi è un ‘esercito a sé stante’, nemmeno la nostra Dottoressa Solomon, nonostante sia americana... scusate, era una battuta. A quanto pare sono l’unico abbastanza vecchio da ricordare questo slogan di reclutamento.

Passando oltre, gli abomini della Superbia scelgono i loro bersagli in base ai vostri pensieri. Sul serio. Naturalmente si metteranno all’inseguimento di ogni individuo che pensi di essere un bersaglio, ma se agite in coppia (e dovrete farlo) inseguiranno chiunque di voi appaia loro come il più competente. Questo è anche un metodo insidioso di seminare discordia.

Per esempio, se tu fai coppia con Karl, e lui finisce per essere assalito da loro, si vuol dire che lui si considera più competente di te. Questo è irrilevante. Siamo tutti altamente addestrati, intelligenti e tatticamente solidi. Non c’è spazio per le gelosie sul campo. Tornerebbero direttamente a loro vantaggio. E poi, quando uno di questi orrori si lancia in carica contro di voi, probabilmente è preferibile che si scagliano contro un lupo mannaro alto due metri e mezzo piuttosto che contro la vostra pelle nuda e cruda, no?

Scusa, Karl, ma è la verità. Se non altro mi fa piacere che la battuta sia stata capita stavolta. Passiamo oltre...”

### 4. SCEGLIERE LA STORIA

I giocatori dovranno scegliere una Storia da giocare tra quelle disponibili nelle Schede Storia. I giocatori possono accordarsi liberamente sulla Storia da giocare, oppure possono sceglierne una a caso.

Esistono 3 tipi generali di Storie in *The Others*:

- **Terrore** - Queste Storie si concentrano sul combattimento e sull’azione e in genere sono più dirette.
- **Corruzione** - Queste Storie si concentrano sulla lotta degli Eroi per resistere alla corruzione e ripulire la città.
- **Redenzione** - Queste Storie si concentrano sull’obiettivo di salvare la città da varie crisi e trame specifiche.

**Prima Partita:** Raccomandiamo ai giocatori esordienti di scegliere la Storia di Terrore *L’Ultima Speranza di Haven* come introduzione a *The Others*.

Prendete il mazzo di carte Apocalisse corrispondente al tipo di Storia scelto, mescolatelo e collocatelo a faccia in giù accanto al Giocatore dei Peccati.

Collocate la Scheda Storia sul tavolo, accanto a un Giocatore Eroe che avrà il compito di gestirla. Collocate un segnalino Tentacolo sulla casella della prima Missione e un altro sulla casella “zero” dell’indicatore di Progresso della Missione. Il funzionamento della Scheda Storia è spiegato in maggior dettaglio a pagina 19.

## 5. SCEGLIERE LA MAPPA

Il retro della Scheda Storia scelta mostra un paio di disposizioni della mappa che dovrebbero essere usate per quella Storia. I giocatori possono scegliere di comune accordo o casualmente quale disposizione della mappa utilizzare.

Seguite le indicazioni sulla disposizione della mappa per creare il tabellone di gioco.

- Prendete le tessere di gioco elencate e posizionatele, assicurandovi che siano orientate correttamente.
- Prendete i segnalini nelle quantità indicate e collocateli sulle Zone indicate sulla mappa.
- Collocate le miniature dei Mostri richiesti sulle Zone indicate.

Il retro di alcune Schede Storia potrebbe contenere anche delle istruzioni di preparazione specifiche, che andranno eseguite in questa fase.

## AGENTE ANCORA SCOMPARSO DOPO L'ATTACCO DELL'ANIMALE

*Haven, Cornovaglia - Rispondendo a una richiesta di aiuto da parte del Controllo Animali di Haven, la polizia si è imbattuta in ciò che i testimoni avevano descritto come un 'enorme cane rabbioso' nel Distretto Portuale Sud, nella tarda serata di ieri.*

L'agente scomparso è il Sergente Megan Beets, una veterana di sette anni delle forze di polizia. I testimoni riferiscono che il Sergente Beets era stata vista l'ultima volta all'inseguimento di quello che sembrava essere un animale all'interno di un vicolo che costeggiava il caseggiato 2100 di New Shires Boulevard.

"Non avevamo mai visto niente del genere," ha dichiarato Rodney Haynes, dell'ufficio controllo animali. L'avevamo bloccato in quel vicolo usando una rete metallica, ma è passato attraverso di essa come se niente fosse! Non riesco nemmeno a immaginare che fine abbia fatto quella povera poliziotta. Le sue urla..." Mr. Haynes si è rifiutato di aggiungere altro.

Si crede che il sangue rinvenuto sulla scena appartenga al Sergente Beets. Si raccomanda agli abitanti locali di fare la massima attenzione nel percorrere il Distretto Portuale Sud o le zone limitrofe, specialmente dopo il tramonto...

THE OTHERS



## 6. SCEGLIERE GLI EROI



I Giocatori Eroi hanno sempre a loro disposizione una squadra completa di 7 agenti di F.A.I.T.H. per affrontare le forze del Peccato nel corso di tutta la partita. Tuttavia, questi Eroi non saranno in gioco tutti allo stesso tempo. Il numero di Eroi in gioco è determinato dal numero di Giocatori Eroi:

**1 Giocatore Eroe: controlla 3 Eroi (3 Eroi in gioco)**

**2 Giocatori Eroi: ognuno controlla 2 Eroi (4 Eroi in gioco)**

**3 Giocatori Eroi: ognuno controlla 1 Eroe (3 Eroi in gioco)**

**4 Giocatori Eroi: ognuno controlla 1 Eroe (4 Eroi in gioco)**

Quindi in un qualsiasi momento ci sarà sempre in gioco un totale di 3 o 4 Eroi, in base al numero di Giocatori Eroi. I giocatori possono scegliere direttamente o casualmente con quale Eroe o Eroi vogliono iniziare la partita. Raccomandiamo ai giocatori esordienti di scegliere degli Eroi che si integrino efficacemente l'un l'altro per cominciare la partita. Gli Eroi rimanenti della squadra saranno messi da parte, a formare la Riserva degli Eroi. Ogni volta che un Eroe viene ucciso, il giocatore che lo controlla lo sostituirà scegliendo uno degli Eroi rimanenti dalla Riserva degli Eroi e mettendolo in gioco.

## COMPOSIZIONE AVANZATA DELLE SQUADRE

Questa scatola base include una squadra completa di 7 Eroi. Tuttavia, potete trovare altri Eroi nei box di espansione Squadra, venduti separatamente. Aggiungendo altri Eroi sarete in grado di personalizzare la vostra squadra. Prima che ogni Giocatore Eroe abbia diritto a selezionare l'Eroe o gli Eroi con cui inizierà la partita, sarà necessario comporre tutti assieme una squadra. Una squadra di F.A.I.T.H. deve sempre avere un totale di 7 Eroi, composti da:

- 1 Leader
- 2 Tattici
- 2 Tiratori
- 2 Picchiatori

Una volta che questi 7 Eroi sono stati selezionati, gli altri vanno rimessi nella scatola del gioco.

Al fine di identificare più facilmente i vari Eroi, attaccate le loro miniature alla base colorata del colore corrispondente alla loro classe.

Leader - Giallo



Tiratore - Blu

Picchiatore - Rosso



Tattico - Verde

Collocate le miniature degli Eroi con cui avete scelto di iniziare la partita sul tabellone, nella Zona contenente il segnalino **Zona di Partenza**.



Ogni Giocatore Eroe colloca la Scheda Eroe del suo o dei suoi Eroi di partenza accanto a sé (vedi Schede Eroe, a pagina 20).

- Un segnalino Tentacolo va collocato sulla casella "1" dell'Indicatore di Corruzione di ogni scheda.
- Ogni Eroe riceve anche 5 segnalini Ferita da tenere accanto alla propria scheda.
- Ogni Eroe riceve 2 segnalini Turno da collocare accanto alla sua scheda, con il lato *attivo* a faccia in su.
- Ogni Eroe riceve 1 segnalino Azione Città da collocare accanto alla sua scheda.

Le miniature e le Schede Eroe rimanenti della squadra vanno custodite nell'area di Riserva degli Eroi.

## 7. PREPARATIVI FINALI

**Inventario delle Migliorie** - Mescolate le carte Miglioria e collocate il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone di gioco. Pescate le 5 carte in cima al mazzo e collocatele a faccia in su, una accanto all'altra, a fianco del tabellone di gioco, a portata di mano di tutti i Giocatori Eroi. Questo è l'Inventario delle Migliorie.

Se possedete altre carte Miglioria dei box di espansione Squadra, venduti separatamente, è sufficiente mescolare anche quelle al mazzo delle Migliorie.

**Carte Peccato** - Il Giocatore dei Peccati pesca la sua mano di partenza di 5 carte Peccato.

**Segnalini Reazione** - Il Giocatore dei Peccati riceve anche un numero di segnalini Reazione pari al numero di Eroi in gioco. Vanno collocati accanto alla Scheda Peccato, con il lato *attivo* rivolto a faccia in su.

*Trascrizione Sorveglianza, Cimice #783, Distretto Portuale:*

Soggetto Uno: Eri morto, amico. Ti ho visto io.

Soggetto Due: Sono stato da schifo per qualche giorno, ma ora sto meglio.

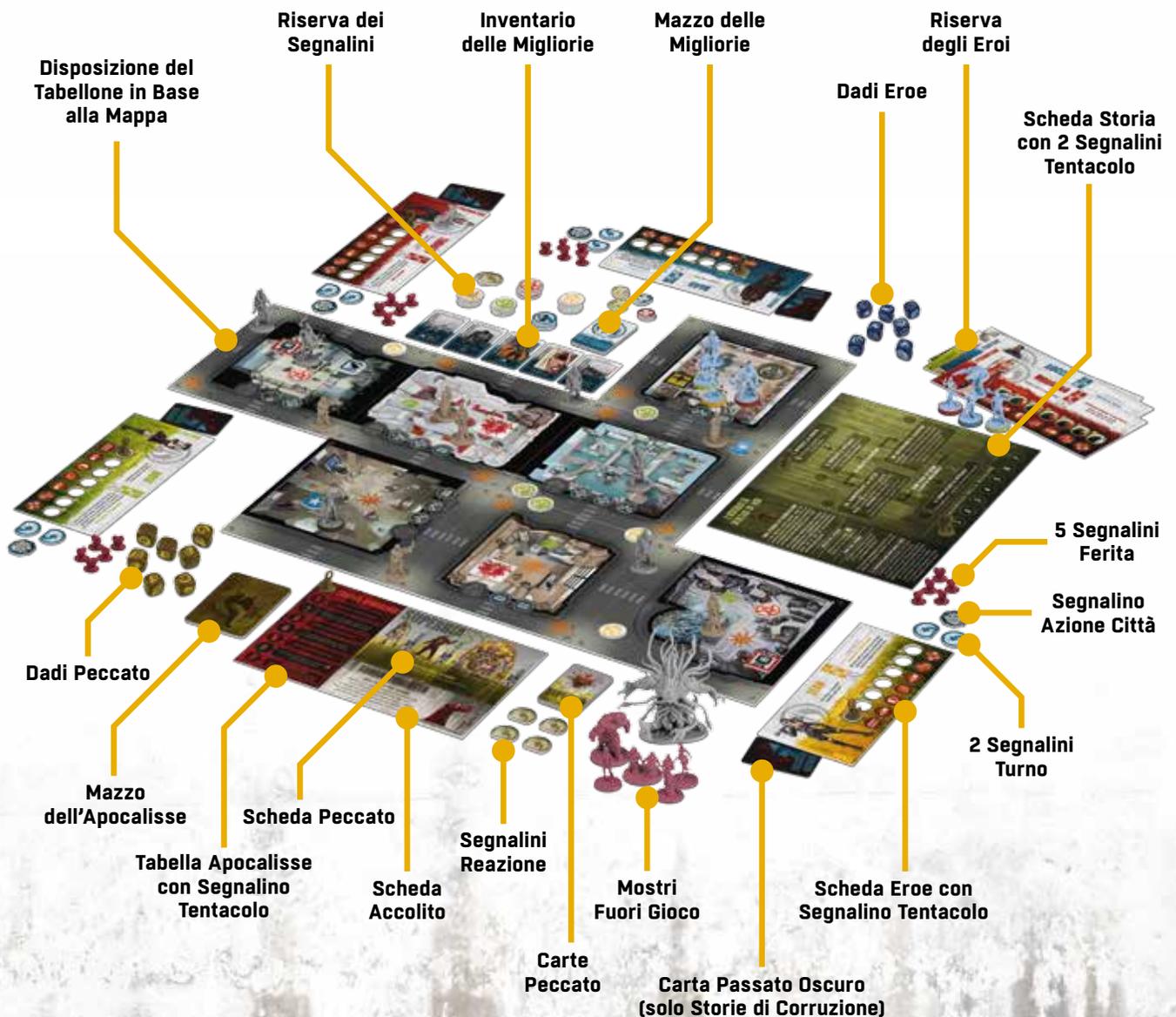
Soggetto Uno: E \*io\* dico che ti ho visto con gli occhi sbarrati, la faccia rivolta al cielo, freddo come il cemento!

Soggetto Due: Adesso è tutto a posto, amico. Ho trovato del cibo. Un sacco di cibo. Mi ha rimesso in forze. Vedi?

Soggetto Uno: Co-co-cos'è quell'affare che tieni in mano???

Soggetto Due (voce alterata, gutturale): Adesso te lo faccio vedere. Mi è appena venuta fame.

<grida incoerenti e versi animaleschi>



# VITTORIA E SCONFITTA

Alla fine di una sessione di *The Others*, il vincitore sarà il Giocatore dei Peccati (da solo), oppure tutti i Giocatori Eroi in gruppo.

Per vincere, gli Eroi dovranno completare ognuna delle Missioni presentate sulla Scheda Storia nell'ordine indicato. Non appena completata l'ultima Missione, gli Eroi saranno proclamati vincitori e il Peccato sarà sconfitto.

Il Giocatore dei Peccati ha bisogno di uccidere un numero sufficiente di Eroi prima che questi riescano a completare l'ultima Missione. Ogni volta che un Eroe viene ucciso, il giocatore che lo controlla sostituisce quell'Eroe con uno nuovo dalla Riserva degli Eroi. Prima o poi la Riserva degli Eroi si esaurirà. Il Giocatore dei Peccati vince quando un Eroe viene ucciso e non c'è più nessuno nella Riserva degli Eroi con cui sostituirlo. Se accade questo, gli Eroi sono sconfitti. Ricordate che i Peccati non devono uccidere *tutti* gli Eroi, ma soltanto quelli che bastano affinché i Giocatori Eroi non possano sostituire un Eroe ucciso.

**Pareggi:** Se entrambe le condizioni di vittoria si verificano allo stesso tempo (l'ultima Missione è stata completata, ma nel farlo un Eroe viene ucciso e non ne rimangono altri nella riserva), la vittoria va ai Giocatori Eroi.



## SEQUENZA DI GIOCO

All'inizio della partita, i giocatori devono seguire tutti i passi descritti nel capitolo Preparazione (pagina 8). Il gioco si svolge poi in una serie di Round, e ogni Round è ripartito nei passi seguenti:

### INIZIO DEL ROUND

- Risolvere i Compiti Storia di **Inizio del Round**
- Determinare il Primo Eroe

### TURNI DEGLI EROI

- Spendere un segnalino Turno
- Muoversi ed Effettuare un'Azione, o Effettuare un'Azione e Muoversi
- Movimento: Muoversi di un massimo di 2 Zone
- Azione: Iniziare un Combattimento o Purificare un'Area
- Usare le Azioni Città del Distretto

### REAZIONI DEL PECCATO

- Spendere un segnalino Reazione
- Muovere un Mostro di un massimo di 2 Zone
- Iniziare un Combattimento con l'Eroe attuale

### FINE DEL ROUND

- Risolvere i Compiti Storia di **Fine del Round**
- Evocare Mostri
- Pescare carte Peccato Extra
- Ripristinare i segnalini



# INIZIO DEL ROUND

## COMPITI STORIA DI INIZIO DEL ROUND

Ogni Scheda Storia elenca uno o più compiti specifici che dovranno essere eseguiti all'inizio di ogni Round. In genere sono eseguiti dal Giocatore dei Peccati, che decide in che modo eseguirli. Solitamente si tratta di collocare nuovi segnalini sul tabellone, ma ogni Storia ha le sue peculiarità.

## DETERMINARE IL PRIMO EROE

I Giocatori Eroi decidono collettivamente quale Eroe sarà il primo a svolgere il suo Turno in questo Round. All'inizio di ogni nuovo Round è possibile scegliere un Eroe diverso come il primo ad agire.

# TURNI DEGLI EROI

Ogni Eroe ha 2 segnalini Turno a sua disposizione. Questo significa che ogni Eroe effettuerà almeno 2 Turni ogni Round. Gli Eroi effettuano un Turno alla volta, a partire dall'Eroe scelto per agire per primo e poi procedendo in senso orario.

## SPENDERE UN SEGNALINO TURNO

Girate uno dei segnalini Turno di quell'Eroe dal suo lato *attivo* al suo lato *speso*, in modo che l'Eroe possa effettuare il suo Turno.



**ATTIVO**



**SPESO**

Se un Eroe è in possesso di segnalini Turno Extra, può scegliere di scartarli anziché girare un segnalino Turno, al fine di effettuare un Turno. I segnalini Turno Extra inutilizzati rimangono con l'Eroe da un Round all'altro, quindi è possibile tenerli da parte per spenderli nel momento più opportuno.

Gli Eroi possono effettuare solo un singolo Turno alla volta, poi il gioco passa all'Eroe successivo in senso orario. Se entrambi i segnalini Turno di un Eroe sono stati *spesi* e l'Eroe non ha segnalini Turno Extra da scartare, quell'Eroe non può effettuare un Turno.

Se un Eroe possiede ancora dei segnalini Turno *attivi*, **deve** girarli ed effettuare un Turno, anche se decide di non fare nulla durante il suo Turno.

## MUOVERSI ED EFFETTUARE UN'AZIONE

Durante il suo Turno, l'Eroe può Muoversi ed Effettuare un'Azione, oppure Effettuare un'Azione e poi Muoversi. Il Movimento non può essere interrotto dall'Azione e poi ripreso successivamente. È necessario risolvere l'intero Movimento prima o dopo avere effettuato l'Azione.

## MUOVERSI

Quando effettua il suo Movimento, la miniatura Eroe può essere mossa di un massimo di 2 Zone sul tabellone. Vedi il capitolo Movimento a pagina 30 per tutti i dettagli su come Muoversi.

## EFFETTUARE UN'AZIONE

Prima o dopo il suo Movimento, l'Eroe può effettuare un'Azione. Questa Azione può essere usata per **Iniziare un Combattimento** o **Purificare un'Area**. In ogni Turno, l'Eroe può effettuare soltanto una di queste Azioni. Può anche scegliere di non fare nulla con la sua Azione.

## INIZIARE UN COMBATTIMENTO

Spesso gli Eroi avranno bisogno di uccidere i Mostri attorno a loro per completare le Missioni della Storia, o per liberare il percorso in modo che possano muoversi senza restare feriti.

Al momento di Iniziare un Combattimento, l'Eroe impegna in combattimento tutti i Mostri in una singola Zona, cercando di ucciderli. La maggior parte dei combattimenti si svolge tra l'Eroe attuale e tutti i Mostri che condividono la sua Zona. Se un Eroe possiede la capacità A Distanza, è in grado di Iniziare un Combattimento con i Mostri in una Zona lontana dalla propria. Vedi il capitolo Combattimento a pagina 33 per gli ulteriori dettagli su come Iniziare un Combattimento.

## AVVISO DI SFRATTO

Con la presente la informiamo che le sue azioni hanno violato i seguenti termini del contratto di affitto 0 hanno messo a repentaglio la salute e la sicurezza di terzi:

- MANCATO PAGAMENTO
- POSSESSO DI ANIMALI OSTILI
- ECCESSO DI RIFIUTI NEL CORTILE
- CATTIVI ODORI NELLO SCANTINATO
- RUMORE ECCESSIVO NELLE ORE NOTTURNE (SPECIALMENTE DA PARTE DEGLI ANIMALI)

## PURIFICARE UN'AREA

Man mano che la partita prosegue, vari pericoli di natura diversa compariranno su tutto il tabellone, ostacolando il movimento degli Eroi e potenziando le forze del Peccato.



Purificando un'Area, l'Eroe cercherà di rimuovere i segnalini dannosi dalla Zona che occupa attualmente. Purificare un'Area consente all'Eroe di rimuovere un qualsiasi segnalino Esplorazione rotondo dalla sua Zona. Questo include i segnalini **Corruzione**, **Incendio**, **Pentagramma** e **Nido**. Naturalmente, i segnalini permanenti stampati sulle tessere non possono mai essere rimossi.

L'Eroe tira un numero di Dadi Eroe pari alla sua statistica di Abilità (vedi Scheda Eroe a pagina 20). Ogni altro Eroe che condivida la stessa Zona conferisce +1 Dado a questo tiro (vedi Tirare i Dadi a pagina 32). L'Eroe può scegliere di Ricevere Corruzione al fine di potenziare questo tiro (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38). Per ogni risultato  ottenuto, l'Eroe può rimuovere un segnalino Esplorazione a faccia in su dalla sua Zona. L'Eroe può scegliere quali segnalini desidera rimuovere. Ogni altro risultato ottenuto con il tiro non ha effetto, anche se  consente comunque di tirare un dado extra e può essere trasformato in un risultato .

## AZIONI CITTÀ

La città stessa è sempre pronta a offrire una qualche forma di aiuto agli Eroi che la difendono. In qualsiasi punto durante il suo Turno, un Eroe può scegliere di usare le Azioni Città offerte dalla Zona Distretto che occupa attualmente (vedi Tabellone di Gioco, a pagina 18). Questo può essere fatto come prima cosa nel Turno, come ultima cosa nel Turno, prima o dopo avere effettuato un'Azione, e perfino durante un Movimento. L'Azione Città non conta come singola Azione che ogni Eroe può effettuare ogni Turno e può essere effettuata anche se ci sono dei Mostri nel Distretto.

Per effettuare le Azioni Città, l'Eroe prende il suo segnalino Azione Città e lo colloca nella casella Azione Città del Distretto che occupa attualmente. Dal momento che ogni Eroe possiede una singola Azione Città, ogni Eroe sarà in grado di farlo solo una volta per Round. Inoltre, ogni Distretto possiede solo una singola casella Azione Città disponibile, quindi una volta che un Eroe ha collocato il suo segnalino su quel Distretto, nessun altro Eroe potrà usare l'Azione Città di quel Distretto fino al Round successivo.

Collocando il segnalino Azione Città nella casella Azione Città del Distretto si attivano **tutte** le Azioni Città visibili di quel Distretto. L'Eroe attuale esegue tutte le Azioni elencate, una alla volta, in qualsiasi ordine di sua scelta. Se sono elencate più Azioni dello stesso tipo di Azione Città, quell'Azione sarà eseguita più volte. Ecco cosa fa ogni Azione Città:



**Guarire** – L'Eroe attuale può rimuovere 1 segnalino Ferita dalla sua Scheda Eroe.



**Pentirsi** – L'Eroe attuale può muovere il segnalino Tentacolo sul suo Indicatore di Corruzione indietro di un Livello.



**Turno Extra** – L'Eroe attuale può prendere 1 segnalino Turno Extra e collocarlo accanto alla sua Scheda Eroe.



delle Migliorie.

**Inventario** – L'Eroe attuale può prendere 1 carta Miglioria dall'Inventario delle Migliorie e collocarla accanto alla sua Scheda Eroe. Subito dopo, pesca un'altra carta dal mazzo delle Migliorie e la aggiunge all'Inventario

Non c'è limite al numero di carte Miglioria che ogni Eroe può avere, e tutte le loro capacità hanno sempre effetto.



**Assalto Orbitale** – L'Eroe attuale muove un segnalino Assalto Orbitale a sua scelta di un massimo di 2 Zone. Poi può automaticamente uccidere un singolo Accolito o Abominio che si trovi nella

stessa Zona del segnalino Assalto Orbitale. Nota: questo non è un Combattimento. Il segnalino Assalto Orbitale si muove secondo le normali regole di Movimento, ma ignora tutti i segnalini e le miniature e non può usare la Metro per muoversi tra le Zone. Inoltre, i segnalini Assalto Orbitale non possono attraversare le Zone vuote tra due tessere separate. Quindi, se un gruppo di tessere non contiene un segnalino Assalto Orbitale, nessun Assalto Orbitale può verificarsi in quella Zona.

# REAZIONI DEL PECCATO

A differenza dei Giocatori Eroi, il Giocatore dei Peccati non ha dei Turni veri e propri. Deve decidere quando interferire nello svolgimento del gioco spendendo i suoi segnalini Reazione per reagire al Turno di un Eroe specifico. Il Giocatore dei Peccati ha a sua disposizione un numero di segnalini Reazione pari al numero di Eroi in gioco.

**Carte Peccato** - Il Giocatore dei Peccati può anche giocare una singola carta Peccato dalla sua mano durante ogni Turno (questo include il Turno dell'Eroe e la Reazione del Peccato a esso). Tutti i dettagli relativi alle carte Peccato sono descritti a pagina 24.

## SPENDERE UN SEGNALINO REAZIONE

Dopo che ogni Eroe ha terminato il suo Turno, il Giocatore dei Peccati può scegliere se spendere o meno un segnalino Reazione.

Se non vuole reagire all'Eroe attuale, il gioco prosegue con l'Eroe successivo in senso orario, che effettuerà il suo prossimo Turno.

Altrimenti, il Giocatore dei Peccati girerà uno dei suoi segnalini Reazione dal suo lato *attivo* al suo lato *speso*. Il Giocatore dei Peccati può effettuare soltanto una Reazione alla volta, e soltanto contro l'Eroe che ha appena terminato di effettuare il suo Turno.



**ATTIVO**

**SPESO**



**Importante:** Se un Eroe è stato ucciso durante il suo Turno, non ha avuto modo di terminare il suo Turno, quindi il Giocatore dei Peccati non può reagire a lui.

Se tutti i segnalini Reazione del Giocatore dei Peccati sono stati *spesi*, questi non potrà più reagire in questo Round e gli Eroi continueranno semplicemente a effettuare i loro Turni in sequenza. Il Giocatore dei Peccati può comunque giocare una singola carta Peccato nel Turno di ogni Giocatore Eroe (vedi Carte Peccato a pagina 24).

## MUOVERE UN MOSTRO

Quando il Giocatore dei Peccati reagisce, può scegliere un qualsiasi singolo Mostro sul tabellone e muoverlo di un massimo di 2 Zone. Vedi il capitolo Movimento a pagina 30 per tutti i dettagli sul Movimento.

## INIZIARE UN COMBATTIMENTO CON L'EROE ATTUALE

Il Giocatore dei Peccati può quindi Iniziare un Combattimento con l'Eroe che ha appena terminato il suo Turno. Vedi il capitolo Combattimento a pagina 33 per tutti i dettagli su come Iniziare un Combattimento.

Questo Combattimento coinvolge solo l'Eroe attuale e i Mostri nella sua Zona. Il Giocatore dei Peccati non può Iniziare un Combattimento contro un Eroe diverso da quello che ha appena terminato il suo Turno.

Non ha importanza che il Mostro che si sia appena mosso prenda parte a questo Combattimento o meno. Il Giocatore dei Peccati può muovere un Mostro nella Zona dell'Eroe attuale e usarlo per Iniziare un Combattimento, oppure può muovere un Mostro su un altro punto strategico e poi Iniziare un Combattimento con l'Eroe attuale usando gli altri Mostri che già si trovavano nella Zona dell'Eroe.

## FINE DEL ROUND

Il Round termina quando tutti gli Eroi hanno speso tutti i loro segnalini Turno e nessuno desidera spendere gli eventuali segnalini Turno Extra che gli rimangono. Se il Giocatore dei Peccati possiede ancora dei segnalini Reazione *attivi*, può reagire all'ultimo Turno dell'Eroe effettuato. Tuttavia, se poi gli rimangono ancora altri segnalini Reazione *attivi*, non potrà spenderli in questo Round e andranno sprecati.

## COMPITI STORIA DI FINE DEL ROUND

Ogni Scheda Storia elenca uno o più compiti specifici che dovranno essere eseguiti alla fine di ogni Round. In genere prevedono l'avanzamento dell'indicatore sulla Tabella Apocalisse in base a vari eventi specifici che si sono verificati nel corso di quel Round (vedi carte Apocalisse e Tabella Apocalisse a pagina 23).

## EVOCARE MOSTRI

Il Giocatore dei Peccati prende un numero di Mostri morti pari al numero di Eroi in gioco e li rimette sul tabellone. Se i Mostri morti sono superiori al numero di Eroi, il Giocatore dei Peccati può scegliere quali Evocare.

Soltanto i Mostri che sono stati uccisi possono essere Evocati a questo punto. I Mostri che non sono ancora entrati in gioco non possono entrare in gioco durante questo passo. Quindi assicuratevi di tenere i Mostri "morti" separati da quelli che non sono ancora entrati in gioco.

I Mostri vengono Evocati sui segnalini Nido liberi presenti sul tabellone (che si tratti di segnalini fisici o permanenti). Ogni segnalino Nido viene bloccato da una singola miniatura Mostro nella stessa Zona. Quindi, se una Zona con 2 segnalini Nido contiene già 1 Mostro, sarà possibile Evocare soltanto un singolo Mostro in quella Zona. Occorre tenere presente che le miniature Eroe non bloccano i Nidi. Se non ci sono altri Nidi liberi disponibili, il Giocatore dei Peccati non potrà Evocare nessun Mostro rimanente.



**Esempio:** Questa Zona Strada contiene 2 Nidi. Tuttavia, dal momento che contiene già un Mostro Accolito, sarà possibile Evocare soltanto 1 Mostro in questa Zona.

## PESCARRE CARTE PECCATO EXTRA

Il Giocatore dei Peccati inizia la partita con 5 carte Peccato in mano. Man mano che gioca queste carte nel corso del Round, le scarta e non si rifornisce automaticamente. Potrà ottenere nuove carte Peccato tramite il potere dei segnalini Altare, purché gli Eroi non interrompano i suoi rituali.



Alla fine di ogni Round, il Giocatore dei Peccati pesca 1 carta Peccato extra per ogni Zona che contiene un segnalino Altare, purché non ci sia nessun Eroe nella stessa Zona di quell'Altare. Queste nuove carte Peccato vanno aggiunte alla sua mano e potranno essere usate nei Round successivi.

**Esempio:** Ci sono 3 segnalini Altare sul tabellone. 2 di essi si trovano su Zone prive di Eroi, mentre 1 ha un Eroe nella sua stessa Zona. Quindi il Giocatore dei Peccati aggiunge 2 carte Peccato alla sua mano.

## RIPRISTINARE I SEGNALINI

Ogni Eroe gira entrambi i suoi segnalini Turno di nuovo sul loro lato attivo. Se ha tenuto da parte dei segnalini Turno Extra, può tenerli per spenderli nei Round successivi.

Inoltre gli Eroi riprendono i loro segnalini Azione Città dal tabellone e li collocano accanto alla loro Scheda Eroe.

Il Giocatore dei Peccati gira i suoi segnalini Reazione di nuovo sul loro lato attivo. Qualsiasi segnalino Reazione extra che potrebbe avere ottenuto nel corso del Round precedente deve essere scartato, a meno che l'effetto che glieli aveva conferiti non sia continuo (come per esempio il segnalino Reazione extra conferito dalla Tabella Apocalisse).

## UNITI O CADREMO

Ogni volta che i Giocatori Eroi devono decidere qualcosa collettivamente (che si tratti di quale Missione intraprendere la prossima volta, quale opzione scegliere tra quelle imposte da una carta Peccato o altri effetti), se non riescono a prendere una decisione unanime, sarà il Giocatore dei Peccati a decidere per loro.

Rimuovete qualsiasi segnalino Marchiato dalla Scheda Accolito, assieme a ogni altro Marchio che dovrebbe durare soltanto un Round.

Fatto questo, i giocatori sono pronti a iniziare un nuovo Round. Il gioco prosegue Round dopo Round, finché gli Eroi o i Peccati non raggiungeranno la vittoria! (vedi Vittoria e Sconfitta a pagina 13).

Thomas,  
Sono sempre stanca.  
Non ho mai dormito più di un'ora  
ogni giorno degli ultimi TRE mesi.  
Ho cercato di parlarci, ma tu sei  
così ARRABBIATO...  
Io... non ce la faccio più, davvero.  
Ho mandato i bambini da tua  
madre, sempre che te ne importi  
qualcosa. Di' loro che sono andata  
VIA. NIENTE funerale. Non  
abbiamo i SOLDI.  
Addio.

# PANORAMICA DEI COMPONENTI

## TABELLONE

*The Others* si gioca su un tabellone di gioco composto da varie Tessere Città disposte in base alla mappa scelta. Queste tessere rappresentano una parte della città di Haven.

Il tabellone è suddiviso in Zone. Ogni isolato cittadino è una singola Zona Distretto, mentre le strade sono suddivise in Zone Strada, delimitate dalle strisce pedonali. Una singola Zona Strada potrebbe coprire 2, 3 o perfino 4 tessere.

Su alcune tessere sono stampati dei segnalini Permanenti che potrebbero rappresentare Nidi, Corruzione, Incendi o altri pericoli permanenti in quella Zona.

Su ogni Zona Distretto compare una barra di Azioni Città con varie icone. Si tratta di potenziamenti speciali che ogni Distretto può offrire a un Eroe una volta per Round (vedi Azioni Città a pagina 15).

1. ZONE DISTRETTO
2. ZONE STRADA
3. SEGNALINI PERMANENTI
4. CASELLE AZIONE CITTÀ
5. AZIONI CITTÀ



## SCHEDA STORIA

Ogni Scheda Storia contiene tutte le informazioni necessarie per giocare quella Storia:

- 1. Nome e Tipo** – Il nome della Storia, e se si tratta di una Storia di Terrore, Corruzione o Redenzione.
- 2. La Storia** – Questo testo descrittivo spiega il tema principale della Storia e definisce l'atmosfera dell'avventura che i giocatori stanno per intraprendere.
- 3. Inizio del Round** – Questi sono i compiti che vanno svolti all'inizio di ogni Round.
- 4. Fine del Round** – Questi sono i compiti che vanno svolti alla fine di ogni Round.
- 5. Regole Speciali** – Alcune Storie hanno delle regole speciali che cambiano le regole del gioco base.
- 6. Missioni** – Ogni Storia prevede una serie unica di Missioni che gli Eroi dovranno completare per raggiungere la vittoria (vedi Missioni, pagina successiva). La partita inizia con un segnalino Tentacolo nella casella della 1ª Missione.
- 7. Progresso della Missione** – Queste caselle sono utilizzate per tenere conto dei progressi degli Eroi durante la Missione in corso (vedi Missioni, pagina successiva). La partita inizia con un segnalino Tentacolo sulla casella "zero".

Enciclopedia Online Opensource:

### IL GRANDE FILTRO: IL PARADOSSO DI FERMI

#### Il Paradosso di Fermi:

Non esistono prove concrete che gli alieni abbiano visitato la Terra, non abbiamo avvistato nessuna forma di vita extraterrestre intelligente tramite la nostra tecnologia attuale, e SETI non ha rilevato alcuna trasmissione da parte di altre civiltà. L'Universo, fatta eccezione per la Terra, sembra essere "morto". Per citare l'economista Robin Hanson:

"Il nostro pianeta e il nostro sistema solare, tuttavia, non sembrano sostanzialmente colonizzati da forme di vita avanzate e competitive provenienti dalle stelle, e nessuna delle altre cose che vediamo sembra esserlo. Al contrario, abbiamo grande successo nello spiegare il comportamento del nostro pianeta e sistema solare, delle stelle vicine, della nostra galassia e perfino di altre galassie attraverso dei semplici processi fisici "morti" anziché i più complessi e significativi processi della vita evoluta."

Ci si aspetta che la vita si espanda fino a riempire tutte le nicchie disponibili. Con tecnologie come quelle di navi spaziali autoreplicanti, queste nicchie includerebbero i sistemi stellari vicini e perfino, su scale temporali più lunghe, comunque piccole se comparate all'età dell'universo, altre galassie. Hanson sottolinea, "se tali forme di vita evolute avessero colonizzato il nostro pianeta, ormai lo sapremmo."

#### Il Grande Filtro:

Non avendo prove di forme di vita intelligenti oltre a noi stessi, sembra che il processo di partire da una stella e terminare con una "vita duratura, avanzata ed esplosiva" sia improbabile. Questo implica che almeno un passo in questo processo sia improbabile, o che qualcosa estirpi tale forma di vita in una qualsiasi delle sue fasi.

**1. Nome e Tipo**

**2. La Storia**

**3. Inizio del Round**

**4. Fine del Round**

**5. Regole Speciali**

**6. Missioni**

**7. Progresso della Missione**

**LA BATTAGLIA DELLE ANIME**

**UNA STORIA DI REDENZIONE**  
 Un Club Inferno ha scatenato una ondata di incidenti magici spazzati che frantumano i Anzi salvatici di Morden. Gli Eroi devono salvare la loro anima prima che sia troppo tardi.

**INIZIO DEL ROUND**  
 Il Giocatore dei Peccati deve collocare i suoi nuovi segnalini a faccia in giù, uno per Distretto (se possibile).

**FINE DEL ROUND**  
 Il Livello di Apocalisse aumenta di 1, se nessun Innocente è stato rivelato. I Peccati di nuovo di 1 se almeno un Eroe è stato ucciso in quel Round.

**REGOLE SPECIALI:**  
 Se in qualsiasi momento durante il proprio Turno un Eroe si trova in una Zona priva di Mostri con dei segnalini a faccia in giù, può essere salvato. TUTTI quei segnalini a faccia in su. I segnalini Innocente possono essere aggiunti all'Eroe finché non vengono salvati. Gli Eroi al Livello massimo di Corruzione distruggono i loro segnalini Innocente.

**1. SALVATE GLI INNOCENTI**  
 Rivelate 2 segnalini innocenti.

**EVOCATE L'AVATARI!**

**2A. TENETELI AL SICURO!**  
 Rimuovete i segnalini o le Zone prive di Mostri.

**2B. SALVATE IL CAPO!**  
 Aggiungete il segnalino Commissario all'Avatar. Il Commissario si aggiunge a qualsiasi Eroe che sconfigge l'Avatar. Sconfiggete l'Avatar e portate il segnalino Commissario nella Zona di Partenza.

**3. SALVATE LE LORO ANIME**  
 Salvate 3 segnalini Innocenti (un innocente è salvato e rimesso da gioco in qualsiasi momento in cui si trovi nella Zona di Partenza e quest'ultima sia priva di Mostri).

**PROGRESSO DELLA MISSIONE**

1 2 3 4 5 6 7

## MISSIONI

È completando la serie di Missioni presentate dalla Storia scelta che i Giocatori Eroi vincono la partita. All'inizio della partita, gli Eroi devono completare il compito proposto dalla Missione numero 1. Una volta completato quel compito, passeranno alla Missione numero 2 e così via, finché non completeranno l'ultima Missione, vincendo la partita.

### NUMERO DI EROI



Questa icona è usata per indicare il numero di Eroi in gioco in questa sessione di gioco. Le Missioni spesso richiedono agli Eroi di completare un determinato compito  volte, il che significa che dovranno completarlo un numero di volte pari al numero di Eroi in gioco. Quindi, in una partita con 1 o 3 Giocatori Eroi, questa icona rappresenta il numero 3, mentre in una partita con 2 o 4 Giocatori Eroi, questa icona rappresenta il numero 4 (vedi Scegliere gli Eroi a pagina 11).

Man mano che gli Eroi completano i compiti stabiliti dalla Missione attuale, muovono il segnalino Tentacolo sull'indicatore di Progresso della Missione per tenere il conto dei loro progressi. Quando quel segnalino arriva sul numero richiesto dalla Missione attuale, quella Missione è completata.

Non appena è completata la Missione attuale, i giocatori devono muovere il segnalino Tentacolo sulla Missione successiva, che diventerà la Missione attuale.

Qualsiasi compito completato conta soltanto ai fini della Missione attuale. Gli Eroi non possono fare alcun progresso relativo a una Missione futura. Quindi, per esempio, a prescindere da quanti Abomini abbiano ucciso in precedenza, inizieranno a fare progressi in una Missione che richiede l'uccisione di un certo numero di Abomini soltanto quando quella Missione diventerà la loro Missione attuale.

In vari punti di ogni Storia, le Missioni si diramano in due opzioni diverse. Quando si giunge a uno di questi punti di diramazione, i Giocatori Eroi devono decidere all'unanimità quale opzione intraprendere. Quando uno dei percorsi è stato scelto, la sua Missione diventa la Missione attuale e l'altra opzione viene esclusa definitivamente dal gioco.

**Nota:** Se i Giocatori Eroi non riescono a decidere all'unanimità quale diramazione di Missione scegliere, sarà il Giocatore dei Peccati a decidere (vedi Uniti o Cadremo, pagina 17).

## EVENTI

In vari punti di ogni Storia si verificheranno degli Eventi Speciali indicati nel percorso tra le varie Missioni. In queste situazioni, dopo che la Missione precedente è stata completata, ma prima di passare alla Missione successiva, andrà applicato l'Evento Speciale indicato.

Questo potrebbe richiedere l'Evocazione della miniatura Avatar sul tabellone o eventi di altro tipo.

**Evocazione:** Se un evento richiede l'Evocazione di un Mostro sul tabellone, si seguono le normali regole di Evocazione (vedi Evocare Mostri a pagina 16). Tuttavia, in questo caso, se tutti i segnalini Nido sono bloccati dai Mostri, la nuova miniatura va collocata su un segnalino Nido **qualsiasi** del tabellone.

## SCHEDE EROE

A ogni Eroe corrisponde una Scheda Eroe che contiene tutte le sue informazioni:

- 1. Nome e Frase** – Questo è il nome dell'Eroe, seguito da una frase che dà un'idea della sua personalità.
- 2. Classe** – Gli Eroi appartengono a una tra quattro Classi, usate per creare il giusto equilibrio di Eroi nella squadra che sarà usata in ogni partita (vedi Scegliere gli Eroi a pagina 11). Ogni Classe ha un ruolo generale nel gioco:

**Leader:** Specializzato nel potenziare gli altri Eroi.

**Tattico:** Specializzato nel Risolvere le Crisi.

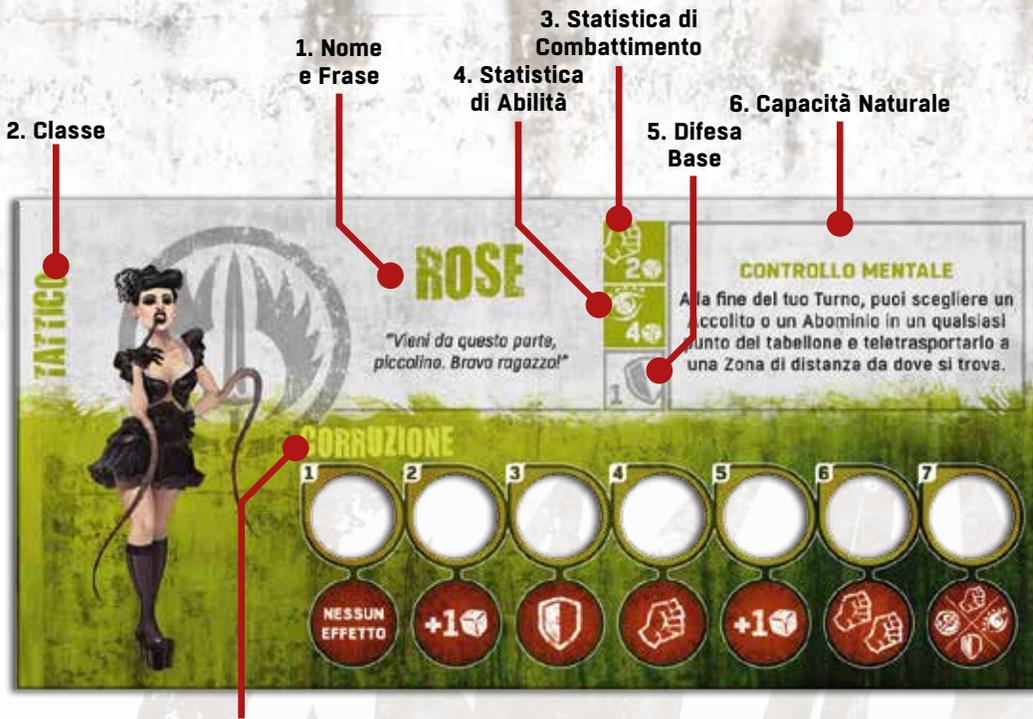
**Tiratore:** Specializzato nell'uccidere i Mostri a distanza.

**Picchiatore:** Specializzato nei Combattimenti.

- 3. Statistica di Combattimento** – Quanti dadi tira questo Eroe in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 4. Statistica di Abilità** – Quanti dadi tira questo Eroe quando Purifica un'Area (vedi Purificare un'Area a pagina 15).
- 5. Difesa Base** – La Difesa Base dell'Eroe, per annullare i Colpi messi a segno dai Mostri in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 6. Capacità Naturale** – Ogni Eroe ha una Capacità Naturale unica che lo distingue da tutti gli altri. Questa Capacità ha sempre effetto.

Alcuni Eroi (per lo più i Tiratori, ma a volte anche i Leader) possiedono anche una Capacità **A Distanza** naturale che consente loro di Iniziare un Combattimento con i Mostri nelle Zone lontane (vedi Combattimento a Distanza a pagina 36).

- 7. Indicatore di Corruzione** – L'Indicatore di Corruzione è usato per tenere il conto del Livello di Corruzione attuale di un Eroe, dei bonus di Corruzione a sua disposizione se riceve Corruzione Volontaria (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38) e delle Ferite che subisce (vedi Subire Ferite a pagina 40).



7. Indicatore di Corruzione



## SCHEDA SECONDARIA

Alcuni Eroi, come Karl il lupo mannaro, hanno a disposizione una scheda secondaria. Questa scheda secondaria cambia le Statistiche e la Capacità Naturale dell'Eroe.

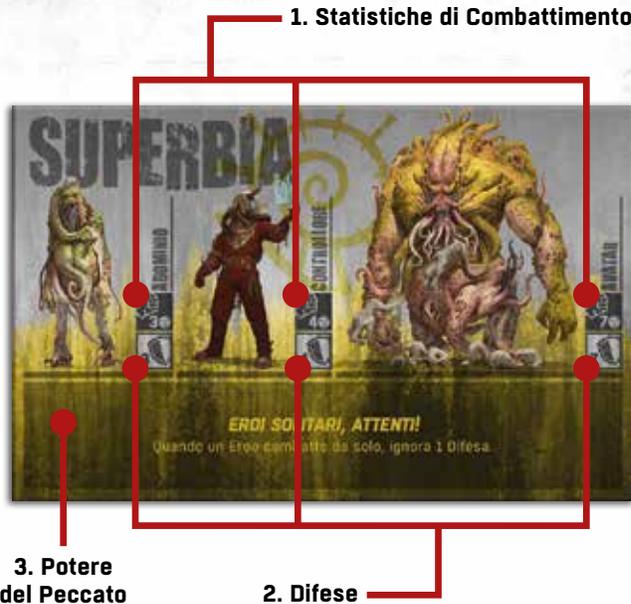
Questa scheda secondaria entra ed esce dal gioco in base ai parametri descritti nella Capacità Naturale dell'Eroe. Per accedere alla scheda secondaria è sufficiente collocarla sopra quella standard. L'Indicatore di Corruzione, le Ferite, le Migliorie e gli altri segnalini dell'Eroe restano immutati.

Questi Eroi hanno a disposizione anche una miniatura secondaria. Quando cambiano forma, anche la loro miniatura sul tabellone va sostituita, trasferendo la base colorata sulla nuova miniatura.



## SCHEDE PECCATO

A ogni Peccato è associata una Scheda Peccato che indica le informazioni principali relative a quel Peccato e ai suoi Mostri:



3. Potere del Peccato

2. Difese

- 1. Statistiche di Combattimento** – Queste icone indicano quanti dadi tirano un Abominio, il Controllore e l'Avatar in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 2. Difese** – Queste icone indicano quanti Colpi sono necessari per uccidere un Abominio, il Controllore e l'Avatar in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 3. Potere del Peccato** – Questo è il potere unico e globale del Peccato, che influenza l'intera partita. Questa capacità ha sempre effetto e i giocatori dovrebbero sempre tenerla presente.

## SCHEDE ACCOLITO

Gli Accoliti, servitori di infimo rango corrotti dal Peccato, sono impazienti di aiutare le forze dell'oscurità. Si usa un singolo tipo di Accolito in ogni partita, la cui Scheda Accolito descrive le loro informazioni:

- 1. Statistiche di Combattimento** – Qui è indicato il numero di dadi che ogni Accolito tira in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 2. Difesa** – Qui sono indicati i Colpi necessari per uccidere un Accolito in un Combattimento (vedi Combattimento a pagina 33).
- 3. Capacità dell'Accolito** – Ogni tipo di Accolito possiede una Capacità dell'Accolito diversa che può essere usata dal Giocatore dei Peccati una volta per Round. Queste capacità possono essere usate soltanto quando si stanno per tirare i dadi di un Combattimento che non sia a Distanza. Se desidera utilizzare la Capacità dell'Accolito, il Giocatore dei Peccati colloca un segnalino Marchiato sulla Scheda Accolito. Se sulla Scheda Accolito c'è già un segnalino Marchiato, quella capacità non può più essere usata in questo Round.

Quando la Capacità dell'Accolito viene attivata, il Giocatore dei Peccati deve seguire le istruzioni sulla Scheda Accolito. Questo solitamente prevede di prendere la miniatura di un Accolito morto e aggiungerla alla Zona dove si svolge il Combattimento. I dadi di Combattimento dell'Accolito vengono quindi aggiunti ai dadi che il Giocatore dei Peccati dovrà tirare. Inoltre, ogni Accolito possiede un effetto unico che solitamente influenza l'Eroe attuale.

Occorre tenere presente che se non ci sono Accoliti morti disponibili, il Giocatore dei Peccati non può utilizzare la Capacità dell'Accolito.

3. Capacità dell'Accolito

1. Statistiche di Combattimento



2. Difesa



## CARTE APOCALISSE E TABELLA APOCALISSE

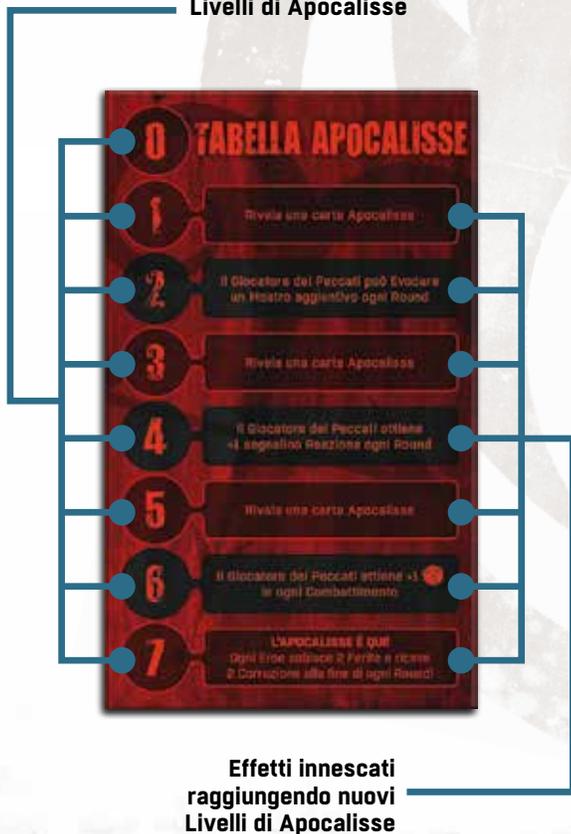
La Tabella Apocalisse tiene conto dell'avanzata del potere del Peccato man mano che la partita procede. Più tempo ci mettono gli Eroi a completare la loro Missione, più forte il Peccato diventerà, finché non sarà pressoché impossibile per gli Eroi arginare la rovina incombente.

La partita inizia con un segnalino Tentacolo sulla casella di Livello Zero della Tabella Apocalisse. Il Livello di Apocalisse aumenterà in base alle indicazioni della Scheda Storia scelta. Ogni volta che il Livello di Apocalisse aumenta, il segnalino Tentacolo scenderà fino alla casella successiva e si seguiranno le istruzioni riportate accanto al nuovo Livello.

Quando si arriva al Livello di Apocalisse 7, gli Eroi non perdono immediatamente, ma la partita diventa tremendamente difficile per loro! Giunti a questo punto, il Livello di Apocalisse non può aumentare oltre.

Gli effetti della Tabella Apocalisse sono cumulativi. Quindi, per esempio, quando la partita è al Livello 4, gli effetti dei Livelli 1, 2, 3 e 4 saranno tutti attivi.

### Livelli di Apocalisse



Alcuni Livelli della Tabella Apocalisse specificano che è necessario rivelare una carta Apocalisse. Quando si arriva a un tale Livello, il Giocatore dei Peccati deve pescare 2 carte dalla cima del mazzo dell'Apocalisse relativo al tipo di Storia che si gioca. Ne sceglie una e la colloca a faccia in su sul tavolo, ben visibile a tutti i giocatori, e rimette l'altra in fondo al mazzo. Gli effetti descritti nella carta rivelata sono ora attivi per il resto della partita (a meno che non sia specificato diversamente).



Le nuove carte Apocalisse vengono rivelate e il loro effetto viene applicato al gioco man mano che il Livello di Apocalisse continua a crescere. Ricordate che ognuno di questi Livelli mette in gioco solamente una singola carta Apocalisse. Soltanto arrivando a nuovi Livelli, nuove carte Apocalisse potranno entrare in gioco.

### CLUB INFERNO

Le temibili mostruosità del Club Inferno potrebbero entrare in gioco tramite gli effetti di alcune carte Apocalisse specifiche. Quando una carta del genere viene rivelata, il Mostro del Club Inferno corrispondente viene immediatamente Evocato su un qualsiasi segnalino Nido libero. Se tutti i segnalini Nido sono bloccati dai Mostri, la miniatura sarà collocata su un segnalino Nido qualsiasi. Le Statistiche e le Capacità di ogni membro del Club Inferno sono elencate sulla carta Apocalisse che lo ha Evocato. Se questi Mostri vengono uccisi, la loro miniatura e la loro carta Apocalisse devono essere rimossi dal gioco permanentemente.



## CARTE PECCATO



Il Giocatore dei Peccati ha sempre a disposizione la sua mano di carte Peccato da giocare contro gli Eroi ignari. Queste carte Peccato consentono ulteriori usi delle strategie di ogni singolo Peccato per aiutare il Giocatore dei Peccati a sconfiggere le forze di F.A.I.T.H.

La mano di carte Peccato del Giocatore dei Peccati è limitata ed è possibile rifornirla soltanto tenendo gli Eroi lontani dai segnalini Altare (vedi Pescare Carte Peccato Extra a pagina 17), quindi il Giocatore dei Peccati dovrà usare le sue carte Peccato con parsimonia. Tuttavia, non c'è limite al numero di carte Peccato che può tenere in mano.

È possibile giocare soltanto una carta Peccato durante ogni Turno. Questo include sia il Turno dell'Eroe che la possibile Reazione del Giocatore dei Peccati a esso. Come promemoria, ogni carta Peccato dovrebbe essere giocata davanti al Giocatore dei Peccati e mantenuta in quella posizione fino alla fine del Turno. Quando l'Eroe successivo inizia il suo Turno, quella carta Peccato dovrà essere spostata nella pila degli scarti.

Ogni carta Peccato indica il momento in cui può essere giocata. Il Giocatore dei Peccati può giocare una carta Peccato soltanto nel momento indicato su di essa, eseguendo l'effetto descritto sulla carta e poi scartandola.

Se mai il mazzo di carte Peccato dovesse esaurirsi, mescolate la pila degli scarti e componete un nuovo mazzo.

## SEGNALINI

Alcuni segnalini del gioco aiutano il Giocatore dei Peccati mentre altri aiutano i Giocatori Eroi. Nella maggior parte dei casi, questi segnalini sono obiettivi di Missioni specifiche che gli Eroi devono completare.

Alcuni di questi segnalini possono comparire come segnalini fisici in cartoncino o come segnalini permanenti stampati sulle tessere. In entrambi i casi, il loro effetto è lo stesso. Se un effetto richiede che un segnalino specifico sia collocato sul tabellone e non ci sono più segnalini di quel tipo disponibili, quell'effetto sarà ignorato.

## SEGNALINI ESPLORAZIONE



I segnalini Esplorazione comprendono 6 tipi di segnalini diversi, della stessa forma rotonda, della stessa taglia e dello stesso dorso. Sono chiamati segnalini Esplorazione in quanto in alcune Storie vanno collocati a faccia in giù sul tabellone e gli Eroi dovranno

esplorare quelle Zone per scoprire cosa essi contengono. In altre Storie, tuttavia, questi segnalini vanno collocati a faccia in su e quindi hanno sempre effetto.

In un qualsiasi momento durante il Turno di un Eroe, se quell'Eroe si trova in una Zona con dei segnalini Esplorazione a faccia in giù e **non ci sono Mostri in quella Zona**, può scegliere di girare **tutti** i segnalini a faccia in su. Gli effetti di quei segnalini diventano quindi attivi.

Gli Eroi possono cercare di rimuovere dal tabellone dei segnalini Esplorazione fisici a faccia in su effettuando un'Azione di Purificare un'Area (vedi Purificare un'Area a pagina 15).



**SEGNALINI INCENDIO**

Questi segnalini rappresentano dei violenti incendi scoppiati in varie aree della città. Ogni volta che un Eroe, muovendosi, entra o esce da una Zona che contiene un segnalino Incendio, potrebbe rimanere ferito (vedi Prove di Incendio a pagina 31).

**SEGNALINI PENTAGRAMMA**

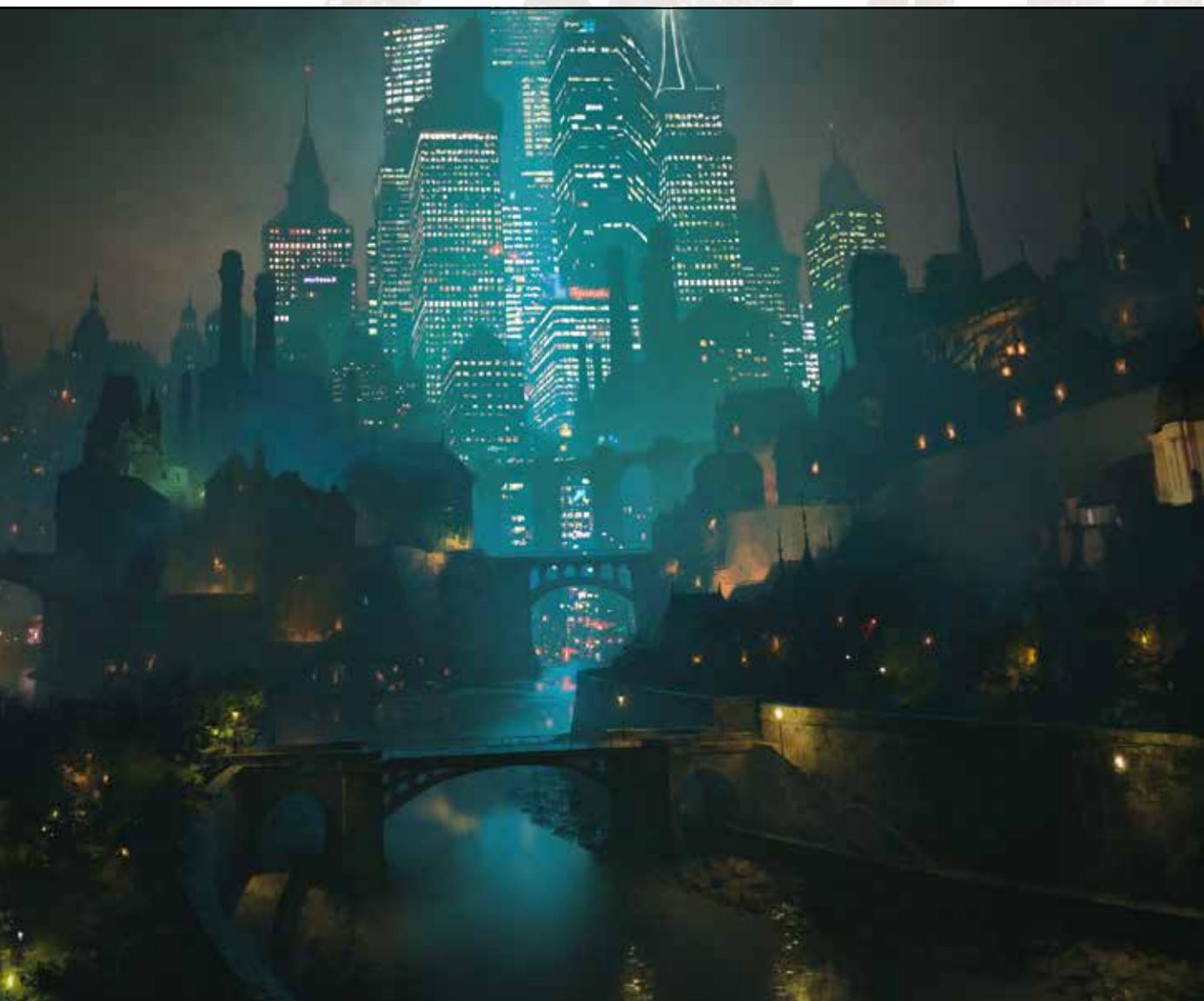
Questi segnalini rappresentano degli incantesimi oscuri che rendono più forti i Mostri vicini. Ogni volta che si svolge un Combattimento in una Zona che contiene dei segnalini Pentagramma, i Mostri tireranno +1 Dado per ogni Pentagramma presente (vedi Preparazione del Peccato a pagina 33).

**SEGNALINI CORRUZIONE**

Questi segnalini rappresentano le forze corruttrive che si diffondono in tutta la città. Ogni volta che un Eroe, muovendosi, entra o esce da una Zona che contiene un segnalino Corruzione, il suo Livello di Corruzione potrebbe aumentare (vedi Prove di Corruzione a pagina 31).

**SEGNALINI NIDO**

Questi segnalini rappresentano dei fulcri ultraterreni attraverso i quali i Mostri possono entrare nel nostro mondo. Al momento di Evocare nuovi Mostri, il Giocatore dei Peccati può solamente collocarli nelle Zone contenenti dei Nidi (vedi Evocare Mostri a pagina 16).



### SEGNALINI TURNO EXTRA



Questi segnalini rappresentano un incoraggiamento speciale che gli Eroi possono ottenere dalla città che stanno proteggendo. Se durante il suo Turno un Eroe si trova nella stessa Zona di un segnalino Turno Extra, può raccogliero gratuitamente e collocarlo accanto alla sua Scheda Eroe. Questo segnalino potrà successivamente essere speso per consentire all'Eroe di effettuare un Turno extra in un qualsiasi Round (vedi Spendere un Segnalino Turno a pagina 14).

### SEGNALINI INNOCENTE



Questi segnalini rappresentano i pochi cittadini innocenti rimasti nella città di Haven. Alcune Missioni richiederanno agli Eroi di trovare questi innocenti e di portarli in salvo. Se un Eroe durante il suo Turno si trova nella stessa Zona di un segnalino Innocente, può raccogliero gratuitamente e collocarlo accanto alla sua Scheda Eroe.

Una volta che un Eroe è in possesso di un segnalino Innocente, non può volontariamente lasciarlo cadere o passarlo a un altro Eroe. Se l'Eroe è ucciso, il segnalino Innocente viene collocato nella Zona in cui l'Eroe è morto. Se l'Eroe arriva al Livello massimo di Corruzione, uccide automaticamente ogni segnalino Innocente in suo possesso, rimuovendolo dal gioco!

**Rose:** Io e Rocco abbiamo appena salvato 2 poliziotti.

**Thorley:** Bella cosa.

**Rose:** Hanno cercato di arrestarci!  
Armi illegali o roba del genere.

**Thorley:** Brutta cosa.

**Rose:** Ma Rocco li ha stesi.

**Thorley:** Bella cosa.

**Rose:** Ma credo fossero corrotti.

**Thorley:** Brutta cosa.

**Rose:** CA\*\*O, T? Non sai dire altro che 'Bella/brutta cosa'???

**Thorley:** No.

**Rose:** Bene. Riferiremo alla Dott S dei poliziotti.  
Lei saprà cosa fare.

**Thorley:** Bella cosa.

**Rose:** Ho bisogno di un fratello nuovo.  
Aspetta. Non dirlo! NON DIRLO!!!!

**Thorley:** Brutta cosa.

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

### SEGNALINI PNG

Questi segnalini rappresentano dei Personaggi Non Giocanti abbastanza resistenti e ingegnosi da sfidare le strade di Haven e offrire il loro aiuto agli Eroi di F.A.I.T.H.

Se durante il suo Turno un Eroe si trova nella stessa Zona di un segnalino PNG, può raccogliero gratuitamente e collocarlo accanto alla sua scheda Eroe. Fintanto che l'Eroe è in possesso del segnalino PNG, trae beneficio dalla capacità concessa dal PNG. Un singolo Eroe può farsi aiutare da più di un PNG contemporaneamente. In un qualsiasi momento durante il suo Turno, l'Eroe può scegliere di prendere un segnalino PNG in suo possesso e rimetterlo sul tabellone, nella Zona in cui si trova l'Eroe, in modo che gli altri Eroi possano prendere quel PNG per loro durante il loro Turno. Se un Eroe resta ucciso, ogni PNG in suo possesso va collocato nella Zona in cui l'Eroe è morto.

### SEGNALINO COMMISSARIO



Il Commissario è un bastione delle forze della legge nella città di Haven. Sebbene la maggior parte degli altri agenti di polizia sia stata corrotta dal Peccato, il Commissario rimane un incrollabile difensore della legge. È pronto a rischiare la vita e a mettere la sua esperienza in combattimento al servizio degli Eroi.

**Un Eroe in possesso del segnalino Commissario ottiene +1 Dado in ogni Combattimento.**

### SEGNALINO PROXY



PROXY è un gruppo di hacktivisti, vigilanti e whistleblower. Hanno ottenuto l'accesso a tutti i sistemi antincendio di Haven. Diffondono verità scomode e incoraggiano la gente a fare fronte comune pubblicando documenti riservati che smascherano ogni forma di corruzione.

**Quando un Eroe in possesso del segnalino PROXY si muove, ignora 1 Ferita subita in ogni prova di Incendio e 1 Corruzione subita in ogni prova di Corruzione.**

### SEGNALINO RAVENCORP



La RavenCorp è un potente impero mediatico la cui influenza si estende in lungo e in largo. I loro agenti sono intraprendenti, sanno come arrivare in qualsiasi luogo e sono pronti a mettere la loro esperienza al servizio degli Eroi.

**Quando si muove, un Eroe in possesso del segnalino RavenCorp può muoversi di una Zona extra.**

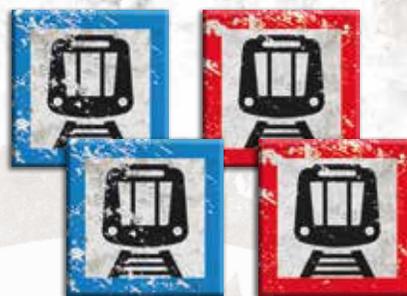
## SEGNALINI ALTARE



Questi segnalini rappresentano dei luoghi dove si celebrano dei terribili rituali oscuri al fine di infondere maggiore potenza ai Peccati. Se gli Eroi non fanno nulla per interrompere questi rituali, i Peccati diventeranno sempre più influenti.

Alla fine di ogni Round, il Giocatore dei Peccati pesca una carta Peccato aggiuntiva per ogni segnalino Altare che si trovi in una Zona dove non è presente alcun Eroe (vedi Pescare Carte Peccato Extra a pagina 17).

## SEGNALINI METRO



I segnalini Metro indicano le Zone in cui gli Eroi possono prendere la metropolitana al fine di muoversi velocemente sul tabellone. Un Eroe può muoversi da un segnalino Metro dello stesso colore all'altro come se le due Zone in cui essi si trovano fossero adiacenti (vedi Usare la Metro a pagina 30).



## SEGNALINI ASSALTO ORBITALE



Questi segnalini rappresentano la Zona bersagliata dai satelliti di assalto orbitale a cui gli Eroi possono accedere in certi Distretti. Usando l'Azione Città di un Distretto, possono muovere un segnalino Assalto Orbitale di un massimo di 2 Zone e uccidere automaticamente un Accolito o un Abominio nella Zona bersaglio (vedi Azioni Città a pagina 15).

## SEGNALINI MARCHIATO



Questi segnalini sono usati per indicare una serie di effetti diversi nel corso del gioco. Quando un effetto vi richiede di **marchiare** qualcosa, è sufficiente collocare un segnalino Marchiato su di esso. Dato che ci sono segnalini Marchiato di quattro colori diversi, ognuno di essi dovrebbe essere usato per marciare un effetto diverso nel gioco. Se avete bisogno di tenere a mente ciò che rappresenta un segnalino Marchiato, potete collocare un altro segnalino Marchiato dello stesso colore sulla carta o sulla scheda che dà origine all'effetto.

A: Squadra FAITH Alfa

DA: Solomon

OGGETTO: Inoculazioni

Dal momento che alcuni di voi sono sul campo, userò le email per questa comunicazione.

Una buona notizia: le inoculazioni funzionano.

Anche se Karl e Morgana probabilmente sono immuni alle infezioni microbiche degli Altri e Rose e Thorley dimostrano una certa resistenza, nel caso dei membri umani era necessario prendere delle precauzioni speciali per evitare il contatto diretto. Sono felice di annunciare che ora non è più così.

Non appena il nuovo ceppo sarà sintetizzato, lo inietteremo all'intera squadra. La corruzione fisica non sarà più un problema.

NOTA: Le inoculazioni rimuoveranno dall'equazione soltanto le forme di corruzione incidentali. La corruzione fisica e diretta rimane la nostra minaccia principale.

-- LS

## AL PORTO SCOPPIA LA VIOLENZA TRA BANDE - O FORSE NO?

Haven, Comovaglia - Gli abitanti della Zona Portuale sono stati svegliati dalle raffiche di uno scontro a fuoco nelle prime ore di domenica mattina. Tra le 2:35 e le 2:50 am, diversi colpi d'arma da fuoco (tra cui alcune armi automatiche) hanno richiesto l'intervento delle squadre della polizia e dello SCO19 nelle strade immerse nel buio.

Tuttavia, nonostante le deposizioni concordanti di vari testimoni che parlavano di una battaglia tra bande in "tenuta militare", nessun cadavere è stato trovato. Sebbene l'area sia monitorata da varie telecamere di sorveglianza di proprietà privata, la polizia ha dichiarato di non avere rinvenuto "nessuna ripresa utile" relativa al periodo dell'incidente.

Una fonte anonima all'interno del dipartimento ha detto. "È stato cancellato. Tutto quanto. I proprietari ci hanno ceduto volentieri le riprese, ma erano inutilizzabili." .....

## CARTE MIGLIORIA

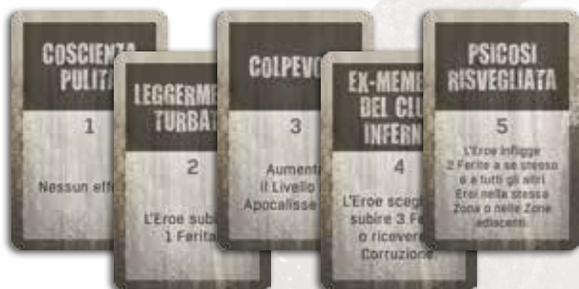
Le carte Miglioria rappresentano equipaggiamento, armi e addestramento speciale che gli Eroi possono ottenere in certi Distretti specifici per ricevere aiuto nella loro lotta contro i Peccati.



Gli Eroi possono ottenere nuove carte Miglioria effettuando un'Azione Città in un Distretto con l'icona Inventario (vedi Azioni Città a pagina 15). Quando un Eroe riceve una carta Miglioria, la colloca accanto alla sua Scheda Eroe e da allora in poi sarà considerata sempre in effetto. Ogni carta offre all'Eroe vari bonus o capacità.

Non c'è limite al numero di carte Miglioria che un Eroe può avere, e hanno tutte sempre effetto. Gli Eroi non possono scambiarsi le carte Miglioria. Se per qualsiasi motivo un Eroe perde una carta Miglioria, quella carta andrà collocata in fondo al mazzo delle Migliorie.

## CARTE PASSATO OSCURO



Le carte Passato Oscuro si usano **soltanto nelle Storie di Corruzione**. Rappresentano il passato oscuro e segreto degli Eroi, ignoto perfino agli Eroi stessi. Se un Eroe viene completamente corrotto, il suo Passato Oscuro è rivelato, con conseguenze potenzialmente disastrose.

Le carte Passato Oscuro sono numerate da 1 a 7, dove 1 è la carta dalle conseguenze più lievi e 7 rappresenta il destino peggiore a cui un Eroe può andare incontro.

Quando si gioca una Storia di Corruzione, durante la Preparazione il Giocatore dei Peccati prende le carte Passato Oscuro con i numeri 1, 3 e 5 (più la carta 6 nel caso di una partita con 4 Eroi) e assegna in segreto una carta a ogni Eroe di partenza. Poi assegna le carte Passato Oscuro rimanenti a ognuno degli Eroi nella Riserva degli Eroi.

Gli Eroi collocano le carte Passato Oscuro ricevute accanto alla loro Scheda Eroe. Le carte vanno tenute a faccia in giù e gli Eroi non possono guardare il loro contenuto.

Se alla **fine** del suo Turno un Eroe si trova al Livello massimo di Corruzione, deve rivelare la sua carta Passato Oscuro ed eseguire ogni effetto descritto su di essa. La carta viene poi scartata. Se un Eroe è ucciso senza che il suo Passato Oscuro sia rivelato, la sua carta sarà lasciata a faccia in giù assieme all'Eroe morto.

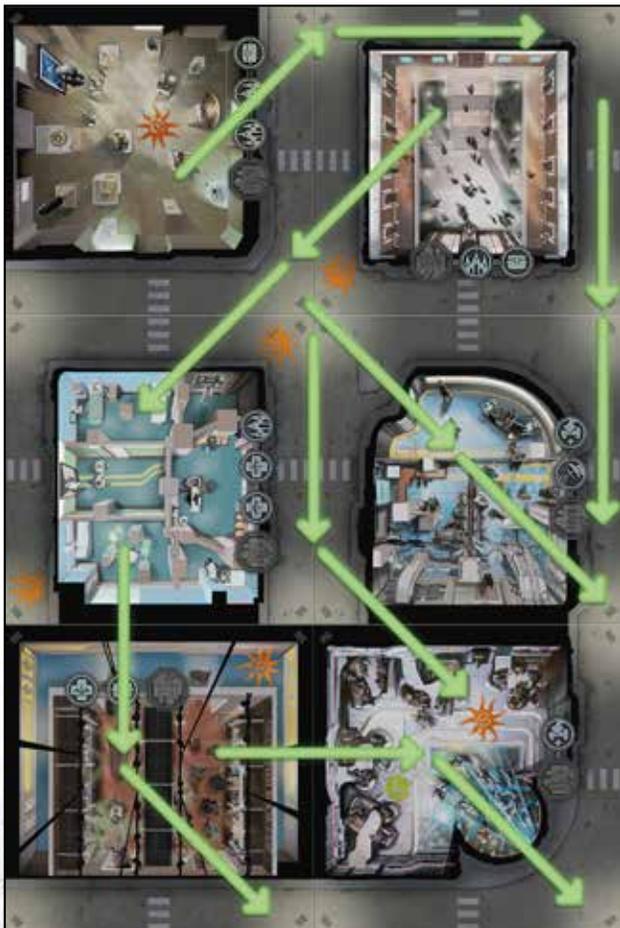




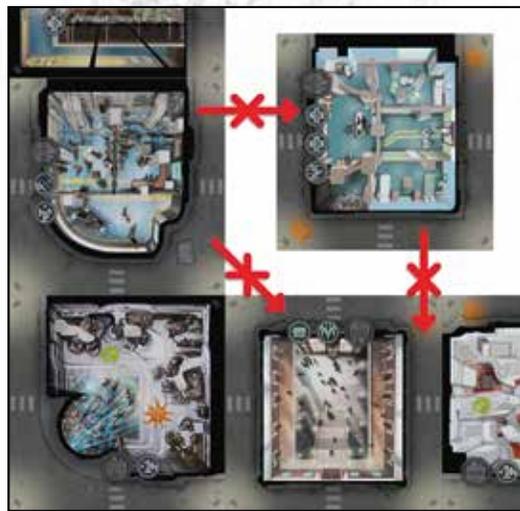
## MOVIMENTO

Quando un Eroe o un Mostro si muove, può essere mosso di un massimo di 2 Zone sul tabellone. Le miniature possono muoversi solo attraverso Zone adiacenti. Ogni Zona che condivide un bordo con un'altra è considerata adiacente a quella Zona.

Il diagramma sottostante mostra vari Movimenti possibili:



Alcune mappe presentano dei gruppi di tessere separati tra loro. Gli spazi vuoti tra queste tessere sono considerati dei fiumi, quindi non esiste adiacenza tra le tessere separate. Gli Eroi dovranno usare la Metro per attraversare i fiumi.



Se un Eroe è in possesso del segnalino RavenCorp, può muoversi di 1 Zona extra durante il suo Movimento (vedi Segnalini PNG a pagina 26).

## USARE LA METRO

I segnalini Metro dello stesso colore collegano le Zone distanti tra loro sul tabellone. Gli Eroi possono muoversi da una Zona contenente un segnalino Metro a un'altra Zona contenente un segnalino Metro dello stesso colore come se quelle due Zone fossero adiacenti.

**Mostri:** Tenete a mente che nessun Mostro è in grado di usare la Metro per muoversi sul tabellone.

## TELETRASPORTO

Se una carta o una capacità consentono a una miniatura di *teletrasportarsi* in una Zona diversa, tutte le regole relative al Movimento vanno ignorate. Gli Eroi ignorano i segnalini e i Mostri; i Mostri ignorano gli Eroi.

## SEGNALINI INCENDIO E CORRUZIONE

Il semplice fatto di trovarsi in una Zona contenente segnalini Incendio o Corruzione non ha alcun effetto diretto sugli Eroi. Tuttavia, quando un Eroe **entra** o **esce** da una Zona contenente segnalini Incendio o Corruzione, potrebbe subire l'effetto di quei segnalini. Il Giocatore dei Peccati effettua una prova di Incendio o di Corruzione per determinare l'esito, in base ai tipi di segnalini presenti.

**Mostri:** Ricordate che nessun Mostro subisce gli effetti dei segnalini Incendio e Corruzione.

## PROVE DI INCENDIO

Il Giocatore dei Peccati tira un numero di Dadi Peccato pari al numero di segnalini Incendio nella Zona da cui si esce o si entra, includendo sia i segnalini permanenti che quelli fisici (vedi Tirare i Dadi a pagina 32). Per ogni risultato , l'Eroe subisce 1 Ferita (vedi Subire Ferite a pagina 40). Queste ferite non possono essere annullate dalla Difesa dell'Eroe. I risultati  non hanno effetto.

## PROVE DI CORRUZIONE

Il Giocatore dei Peccati tira un numero di Dadi Peccato pari al numero di segnalini Corruzione nella Zona da cui si esce o si entra, includendo sia i segnalini permanenti che quelli fisici (vedi Tirare i Dadi a pagina 32). Per ogni risultato , l'Eroe riceve 1 Corruzione (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38). I risultati  non hanno alcun effetto, anche se i  possono comunque consentire di tirare un dado extra.

Con un singolo Movimento, un Eroe può uscire da una Zona contenente sia segnalini Incendio che segnalini Corruzione, ed entrare in una Zona che contenga sia segnalini Incendio che segnalini Corruzione. Il Giocatore dei Peccati dovrà tirare separatamente per gli Incendi e la Corruzione ogni volta che l'Eroe esce da una Zona ed entra in una Zona.

Se l'Eroe possiede il segnalino PROXY, ignora 1 Ferita da ogni prova di Incendio e 1 Corruzione da ogni prova di Corruzione (vedi Segnalini PNG a pagina 26).

**Esempio:** Rose vuole muoversi attraverso il QG della RavenCorp, ma ci sono dei segnalini Incendio e Corruzione attorno a lei. Con il suo primo Movimento, esce da una Zona Strada con un segnalino Incendio. Il Giocatore dei Peccati tira 1 Dado Peccato ma non ottiene nessun Colpo.



Il Movimento la porta nella Zona Distretto con due segnalini Corruzione (1 permanente e 1 fisico) e 1 segnalino Incendio. Il Giocatore dei Peccati tira prima 2 Dadi Peccato per la prova di Corruzione e ottiene 1 Corruzione. Poi tira 1 Dado Peccato per la prova di Incendio e ottiene 2 Colpi grazie a un risultato Colpo con Esplosione!

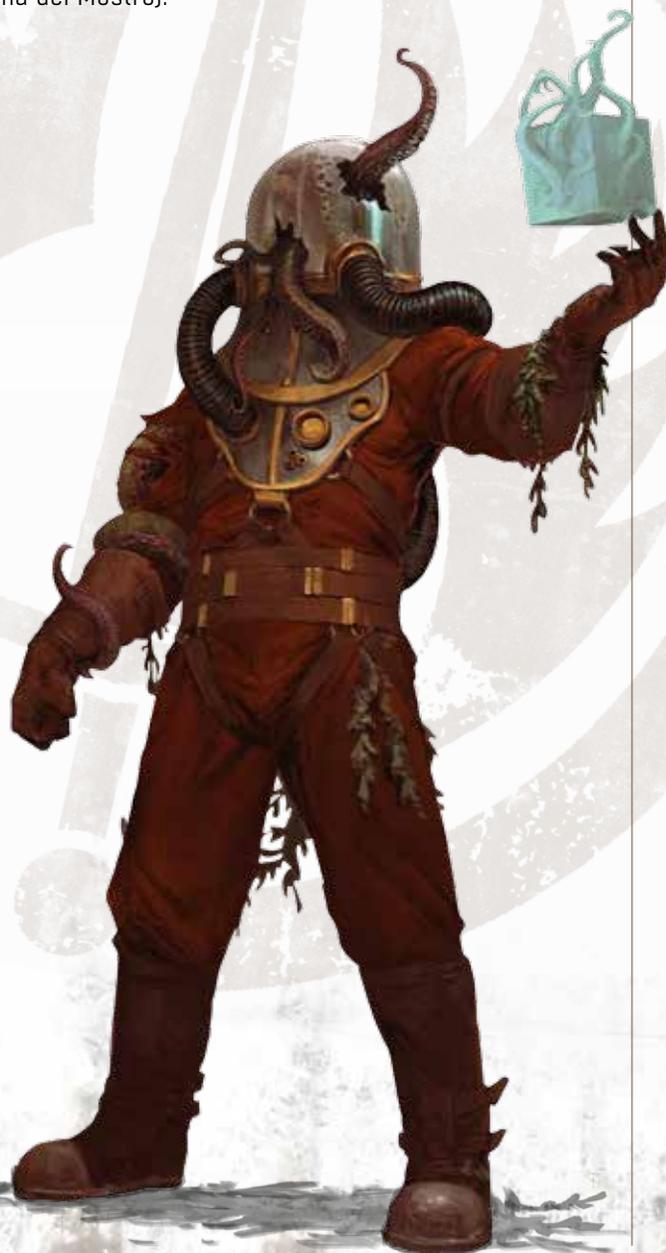
Se Rose esegue il suo secondo Movimento per uscire dal Distretto, dovrà effettuare un'altra prova di Corruzione a 2 dadi e una prova di Incendio a 1 dado.

## ZONE CON MOSTRI

Quando un Eroe, muovendosi, **esce** da una Zona che contiene un qualsiasi numero di Mostri, subisce automaticamente 1 Ferita (vedi Subire Ferite a pagina 40). Non ha importanza quanti Mostri ci siano nella Zona o di che tipo siano: l'Eroe subisce solo una singola Ferita.

## ZONE CON EROI

I Mostri cercano sempre di distruggere qualsiasi Eroe incontrino, quindi non sono in grado di uscire da una Zona se quella Zona contiene uno o più Eroi. Il Giocatore dei Peccati non può muovere un Mostro per farlo uscire da una Zona occupata da un Eroe, per nessun motivo (nemmeno per contrattaccare dopo che un Eroe distante ha effettuato un attacco a Distanza contro la Zona del Mostro).



## TIRARE I DADI

I dadi personalizzati inclusi in *The Others* sono usati per determinare l'esito di alcuni eventi diversi; nella fattispecie i Combattimenti, Purificare un'Area e le prove di Incendio e di Corruzione. Il tiro dei dadi funziona allo stesso modo in tutti e tre i casi, anche se certi risultati si applicano solo in certi casi.

Esistono due tipi di dadi nel gioco: Dadi Eroe e Dadi Peccato, ognuno dei quali è usato dai giocatori corrispondenti. In base all'evento da risolvere, prendete il numero indicato del tipo appropriato di dadi e tirateli. Ogni risultato ottenuto al tiro del dado ha un effetto diverso:

### TIRARE I DADI PECCATO



**Corruzione** - L'Eroe bersagliato riceve 1 Corruzione (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38).



**Colpo** - L'Eroe bersagliato subisce 1 Ferita (vedi Subire Ferite a pagina 40).



**Colpo con Esplosione** - Conta come un risultato **Colpo**, ma tirate immediatamente un dado extra. Se anche su quel dado esce un risultato , tirate un altro dado extra, e così via.



**Vuoto** - Nessun effetto.

**Esempio:** Il Giocatore dei Peccati tira 3 dadi e ottiene come risultati ,  e . Tira un dado extra a causa del risultato Colpo con Esplosione e ottiene un . Il risultato finale è 1 Corruzione e 2 Colpi.

### TIRARE I DADI EROE



**Colpo** - Viene messo a segno un Colpo contro i Mostri bersaglio.



**Contrastare Corruzione** - Annulla un risultato  ottenuto dal Giocatore dei Peccati.



**Difesa** - Annulla un risultato  ottenuto dal Giocatore dei Peccati.



**Abilità** - Rimuove un segnalino Esplorazione dalla vostra Zona.



**FAITH** - Tirate immediatamente un dado extra. Se anche quel dado fornisce come risultato un , tirate un dado extra di nuovo, e così via. Dopo che tutti i dadi sono stati tirati, l'Eroe può girare ogni risultato  in un qualsiasi altro risultato a sua scelta.

**Esempio:** Un Giocatore Eroe tira 3 dadi e ottiene come risultati ,  e . Tira 2 dadi extra grazie ai risultati FAITH e ottiene  e . Quindi tira un altro dado extra, che fornisce come risultato . Decide allora di usare 2 dei risultati FAITH come Colpi e gli altri risultati FAITH per Contrastare Corruzione. Il risultato finale è di 1 Contrastare Corruzione, 2 Difese e 3 Colpi.

### LAVORO DI SQUADRA

Ogni volta che un Eroe effettua un tiro di dadi di qualsiasi tipo, ottiene +1 Dado bonus per ogni altro Eroe presente nella sua Zona.

### CORRUZIONE

Ogni volta che un Eroe effettua un tiro di dadi di qualsiasi tipo, può prima scegliere di ricevere Corruzione al fine di potenziare il suo tiro (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38).

# COMBATTIMENTO

Sia i Giocatori Eroi che il Giocatore dei Peccati possono Iniziare un Combattimento al fine di uccidere le miniature l'uno dell'altro. È molto importante sottolineare che quando un Eroe Inizia un Combattimento, lo fa contro **tutti** i Mostri nella sua Zona. Non attacca soltanto un Mostro specifico. Analogamente, quando il Giocatore dei Peccati Inizia un Combattimento, lo fa con **tutti** i Mostri presenti in una Zona contro il solo Eroe attuale. Ogni altro Eroe nella stessa Zona non è direttamente influenzato dal Combattimento, ma può dare una mano.

I Combattimenti si risolvono allo stesso modo, a prescindere dal fatto che siano stati iniziati da un Giocatore Eroe o dal Giocatore dei Peccati. Entrambi i lati combattono l'uno contro l'altro simultaneamente.

## PREPARAZIONE DELL'EROE

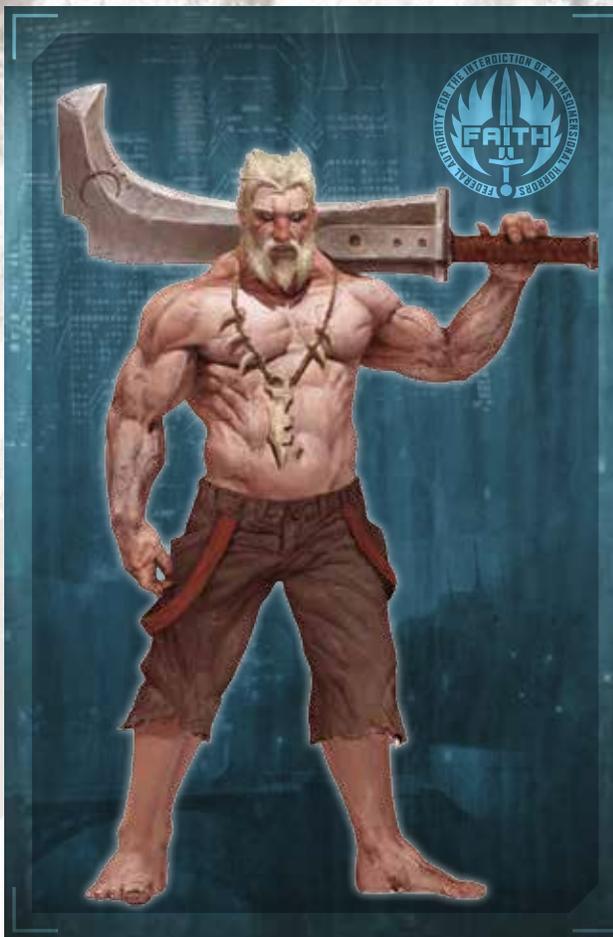
1. L'Eroe attuale prende un numero di Dadi Eroe pari alla sua statistica di **Combattimento**.
2. Aggiunge +1 Dado per ogni altro Eroe nella sua Zona.
3. Se è in possesso del segnalino Commissario, aggiunge +1 Dado (vedi Segnalini PNG a pagina 26).
4. Aggiunge ogni altro dado extra che potrebbe ottenere dalla sua Capacità Naturale o dalle carte Miglioria in suo possesso.
5. Se sceglie di Ricevere Corruzione, aggiunge gli eventuali dadi extra che il suo Indicatore di Corruzione potrebbe offrirgli (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38).

## PREPARAZIONE DEL PECCATO

1. Il Giocatore dei Peccati somma assieme tutte le statistiche di Combattimento di tutti i Mostri nella Zona in cui si svolge il Combattimento e prende quel numero di Dadi Peccato.
2. Aggiunge +1 Dado per ogni Pentagramma presente nella Zona.
3. Può scegliere di giocare una carta Peccato Inizio di un Combattimento, se possibile (vedi Carte Peccato a pagina 24).
4. Aggiunge ogni altro dado extra che potrebbe essergli concesso dalle carte Apocalisse attive, da una carta Peccato giocata, dalla Tabella Apocalisse o dal potere del Peccato.

## RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Entrambi i giocatori tirano i loro dadi simultaneamente, risolvendo gli eventuali tiri di dadi extra e risultati speciali, come spiegato nel capitolo Tirare i Dadi.



L'Eroe aggiunge al suo tiro ogni risultato extra conferito dalla sua Difesa Base, Capacità e carte Miglioria in suo possesso, oppure (se ha accettato Corruzione Volontaria) dal suo Indicatore di Corruzione.

Il Giocatore dei Peccati aggiunge al suo tiro ogni risultato extra conferito dalle carte Apocalisse attive, da una carta Peccato giocata o dal potere del Peccato.

Come spiegato nel capitolo Tirare i Dadi, alcuni risultati si annullano a vicenda:

Ogni  dell'Eroe annulla uno dei  del Peccato.

Ogni  dell'Eroe annulla uno dei  del Peccato.

**Importante:** I risultati  non hanno alcun effetto durante un Combattimento.

Ogni risultato rimanente influenza il lato avversario, come descritto di seguito:

## EFFETTI SULL'EROE

Per ogni  rimanente sul tiro del Peccato, l'Eroe attuale subisce 1 Ferita (vedi Subire Ferite a pagina 40).

Per ogni  rimanente sul tiro del Peccato, l'Eroe attuale subisce 1 Corruzione (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38).

**DG:** Devi tenere più stretto il guinzaglio sui tuoi servitori.

**V6G:** Avevano bisogno di un po' di esercizio.

**DG:** Si eserciteranno secondo i piani. Non voglio più sentire al notiziario di un altro scontro tra te e la sua gente.

**V6G:** Ce ne siamo occupati a dovere.

**DG:** Non è il momento giusto per attirare altra attenzione su Haven. Obbediscimi, o ne pagherai le conseguenze.

**V6G:** Sissignore. Non accadrà più. O almeno, non per causa nostra.

### EFFETTI SUI MOSTRI

Come indicato sulle loro schede o carte, ogni tipo di Mostro ha un valore di Difesa diverso (che può essere migliorato da carte o altri effetti). Al fine di uccidere un Mostro, l'Eroe deve infliggere a quel Mostro un ammontare di Colpi pari alla Difesa del Mostro. Se ne infligge meno, non ha alcun effetto e quei Colpi non permangono nel Combattimento successivo. Ogni Mostro deve essere ucciso nell'arco di un singolo Combattimento.



Il Giocatore Eroe somma assieme tutti i risultati  che ottiene e li distribuisce tra i Mostri coinvolti nel Combattimento nella maniera che preferisce. Ogni Mostro che subisce un numero di Colpi pari alla sua Difesa viene sconfitto e rimosso dal tabellone. Normalmente finirà in un'area dei Mostri "morti", da cui potrà essere rievocato alla fine del Round (vedi Evocare Mostri a pagina 16). Tuttavia, se una carta afferma esplicitamente che il Mostro deve essere rimosso dal gioco, quel Mostro dovrà essere riposto nella scatola del gioco.

**Esempio:** Il Giocatore dei Peccati Inizia un Combattimento con Rose, che è l'Eroe attuale. Thorley si trova nella stessa Zona, come anche un Abominio e un Accolito che combatteranno contro Rose. Nella Zona c'è anche un segnalino Pentagramma.



Il Giocatore dei Peccati prepara i suoi dadi da tirare. Ottiene 2 dadi dall'Accolito, 3 dall'Abominio e 1 dal segnalino Pentagramma, per un totale di 6 dadi!



La statistica di Combattimento di Rose è 2; Rose possiede anche una Miglioria Lama di Ghiaccio che le conferisce +1 Dado e +1 Difesa. Dal momento che Thorley si trova nella stessa Zona, le conferisce +1 Dado bonus. Rose tira quindi un totale di 4 dadi.



Rose teme che il Combattimento andrà male e decide di Ricevere Corruzione. Dal momento che attualmente è al Livello di Corruzione 2, aumenta la sua Corruzione al Livello 3, ottenendo +1 Dado e +1 Difesa. Ora tirerà un totale di 5 dadi.

Entrambi i giocatori tirano i loro dadi, tirando gli eventuali dadi extra forniti dai risultati o .

Il Giocatore dei Peccati ottiene e = 4 Colpi e 1 Corruzione.

Rose ottiene e = 4 Colpi e 1 FAITH (il risultato Abilità è inutile in un Combattimento).

Rose decide di usare il suo risultato FAITH per Contrastare Corruzione al fine di annullare la Corruzione ottenuta dal tiro del Giocatore dei Peccati.



La Difesa Base di Rose è 1. Aggiungendo +1 Difesa per la sua Lama di Ghiaccio e +1 Difesa per avere ricevuto Corruzione, ottiene un totale di Difesa 3. Questo annulla 3 dei 4 Colpi ottenuti dal Giocatore dei Peccati, ma Rose subisce 1 Ferita.



L'Abominio ha Difesa 3 e l'Accolito ha Difesa 2. I 4 Colpi di Rose non sono sufficienti per ucciderli entrambi, quindi Rose decide di uccidere l'Abominio, che viene rimosso dal gioco. L'Accolito rimane illeso.



A: Squadra FAITH Alfa

DA: Solomon

OGGETTO: Megatheatre - Allerta

Sappiate tutti che il Megatheatre è stato confermato come una rilevante fonte di infestazione. Holcomb e Rose scandaglieranno l'area in cerca del nostro Controllore. Fino ad allora, considerate l'area off-limits, ad eccezione degli strumenti di sorveglianza elettronici. I servizi di polizia e di emergenza saranno riconvogliati altrove nel raggio di cinque isolati. Tuttavia sappiate che non c'è modo di limitare il traffico civile in transito nell'area.

Colpiremo entro ventiquattr'ore.

--LS

## COMBATTIMENTO A DISTANZA

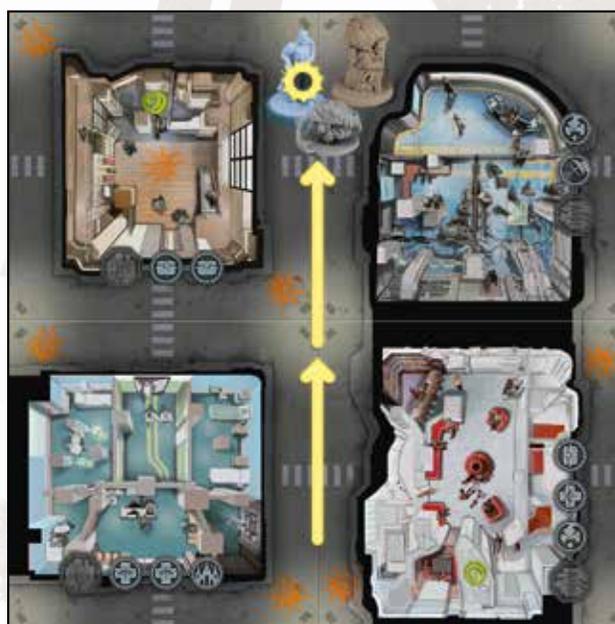
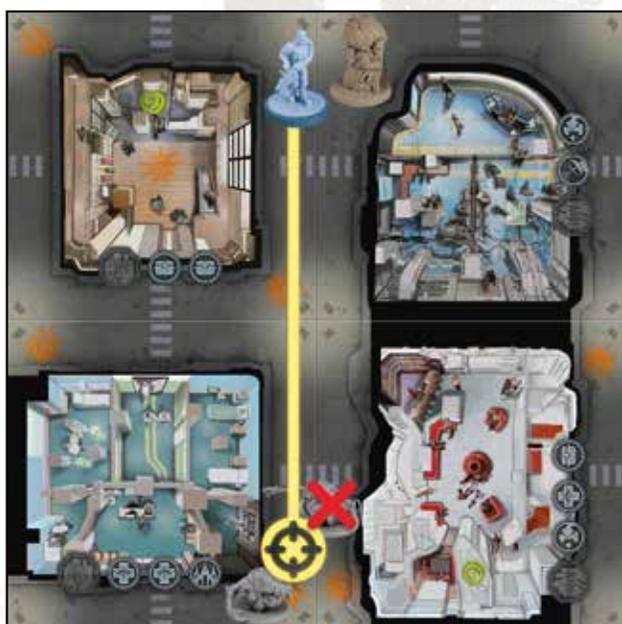
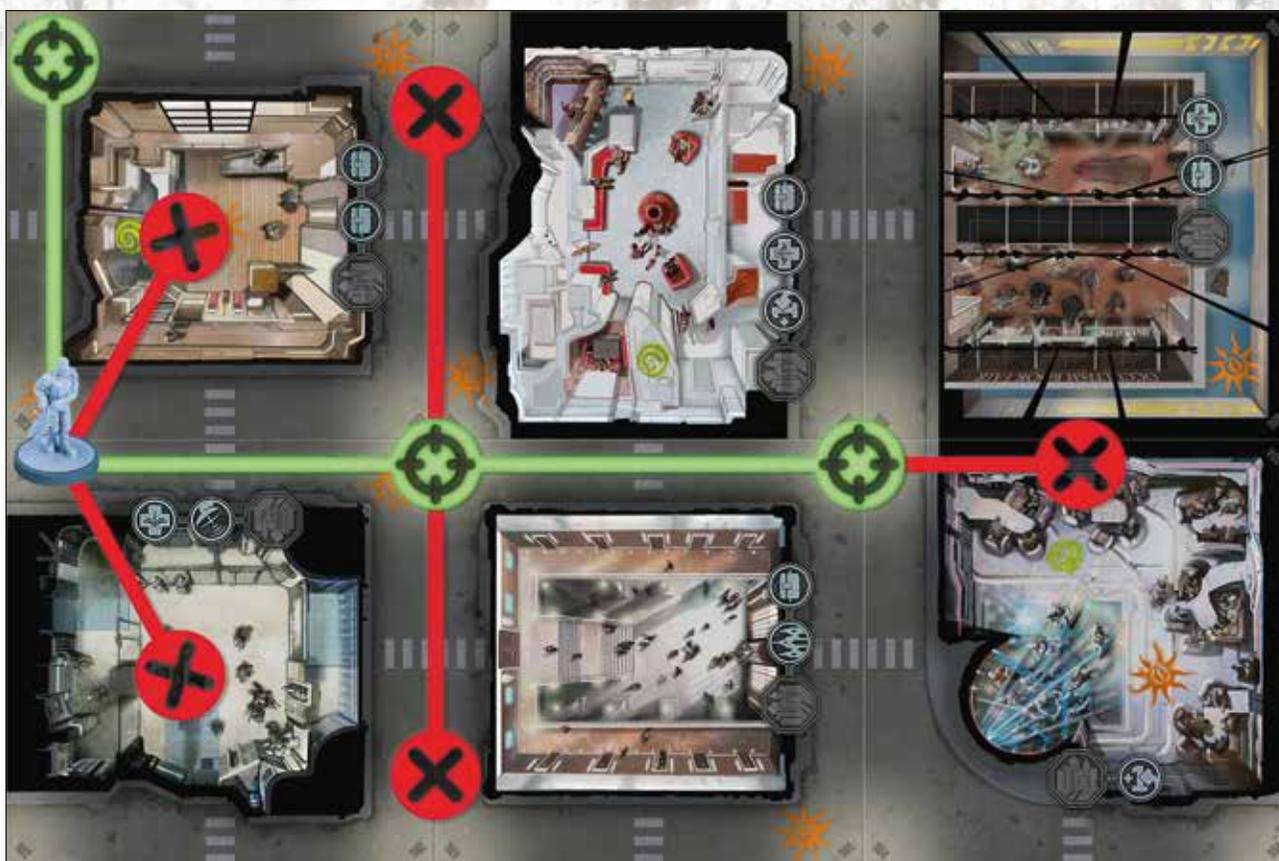
Se un Eroe possiede la capacità A Distanza (sia come Capacità Naturale, sia come capacità conferita da una carta Miglioria in suo possesso) può Iniziare un Combattimento contro i Mostri in una Zona lontana dalla propria.

Per Iniziare un Combattimento a Distanza, l'Eroe deve avere Linea di Vista fino alla Zona bersaglio. I confini tra i Distretti interni e le Zone Strada esterne bloccano le Linee di Vista, quindi i Combattimenti a Distanza non possono svolgersi se l'Eroe si trova all'interno di un Distretto o desidera bersagliare i Mostri all'interno di un Distretto. I Combattimenti a Distanza si svolgono solo nelle Strade. L'Eroe può bersagliare una qualsiasi Zona Strada in linea retta, a prescindere da quanto sia lontana. Le miniature sulle Zone tra l'Eroe e la Zona bersagliata non influenzano in alcun modo la Linea di Vista. La Linea di Vista non può girare oltre gli angoli, attraversare i Distretti o gli spazi vuoti tra le tessere.

Un Combattimento a Distanza si risolve come un Combattimento normale, con alcune differenze fondamentali:

1. L'Eroe tira per primo e applica i suoi risultati. Se qualche Mostro resta ucciso, viene immediatamente rimosso dal tabellone.
2. Poi, se alcuni Mostri nella Zona bersagliata sono sopravvissuti, si muovono di un massimo di 2 Zone per cercare di combattere a loro volta contro l'Eroe. Si applicano le regole di Movimento normale, quindi questi Mostri non possono uscire da una Zona occupata da un Eroe. Nel caso in cui i Mostri non siano in grado di raggiungere la Zona occupata dall'Eroe attuale, non si muovono affatto.
3. Se questi Mostri sopravvissuti sono in grado di raggiungere la Zona dell'Eroe attuale, il Giocatore dei Peccati effettua il suo tiro di Combattimento in base ai Mostri attualmente presenti nella Zona dell'Eroe (inclusi gli eventuali Mostri che potessero già trovarsi lì). Gli effetti di questo tiro vanno risolti contro il tiro iniziale dell'Eroe.





**Esempio:** Rocco inizia un Combattimento a Distanza contro 2 Abomini, che si trovano a 2 Zone di distanza. Tira 2 dadi e ottiene un Colpo e una Difesa. Grazie alla sua capacità Mira Letale ottiene +2 Colpi nei Combattimenti a Distanza, quindi un totale di 3 Colpi, sufficienti per uccidere uno degli Abomini.

L'Abominio sopravvissuto si muove allora di 2 Zone fino alla Zona di Rocco e combatte a sua volta: a lui si unisce anche l'Accolito che già si trovava sul posto. Il Giocatore dei Peccati Base 2, più la Difesa che ha ottenuto con il tiro, quindi tutti i Colpi sono annullati, ma Rocco riceve 1 Corruzione.

**Go-Chess Mobile!****Ultima partita:**

Giocatori: Karl, Morgana  
 142 mosse  
 Durata: 17 ore, 7 minuti  
 Vincitore: Patta

**Dati Storici:**

Numero di partite: 1.014  
 Media delle mosse per partita: 114  
 Durata media di una partita: 16 ore, 42 minuti  
 Vittorie/Sconfitte/Patta  
 Karl: 9/12/997  
 Morgana: 12/9/997

# RICEVERE CORRUZIONE

Man mano che i Peccati tentano di conquistare il mondo, la corruzione diventa un potere terribile con cui fare i conti. Gli Eroi possono cercare di abbracciare le forze corruttive al fine di reclamare lo straordinario potere che esse possono conferire. Ma se non fanno attenzione, la corruzione consumerà i loro corpi finché non rimarrà più nulla di loro, o peggio ancora, finché non trasformerà anche loro in mostri.

Tutte le Schede Eroe contengono un Indicatore di Corruzione sulla parte bassa. Il segnalino Tentacolo che all'inizio della partita si trova sulla casella di Livello 1 indicherà il Livello di Corruzione dell'Eroe nel corso di tutta la partita. Gli Eroi possono ricevere Corruzione in due modi: Obbligata o Volontaria.



## CORRUZIONE OBBLIGATA

Un Eroe riceve Corruzione Obbligatoria a seguito delle azioni del Peccato. Potrebbe accadere a causa di una prova di Corruzione sfortunata mentre si muove attraverso delle Zone corrotte, oppure a seguito di un Combattimento contro i Mostri del Peccato, di una carta Peccato, di un potere del Peccato o di un effetto della Storia.

Ogni volta che un Eroe riceve una Corruzione in questo modo, il suo Livello di Corruzione aumenta di 1 muovendo il suo segnalino Tentacolo di una casella verso destra. Questo non conferisce alcun beneficio all'Eroe e lo porta soltanto più vicino a essere consumato dal Peccato (anche se teoricamente questo lo renderà più potente quando riceverà Corruzione Volontaria).

## CORRUZIONE VOLONTARIA

Ogni volta che un Eroe deve effettuare un tiro di dadi, che si tratti di un Combattimento o di Purificare un'Area, può scegliere di ricevere una Corruzione Volontaria al fine di ottenere i bonus conferiti dal suo Indicatore di Corruzione. L'Eroe deve sempre scegliere se ricevere o meno Corruzione **prima** di tirare qualsiasi dado; non può farlo successivamente. Se decide di ricevere Corruzione, il suo Livello di Corruzione aumenta di 1 muovendo il suo segnalino Tentacolo di una casella verso destra. Ogni Eroe può ricevere solo **1** Corruzione Volontaria prima di ogni tiro dei dadi, non di più.

Quando un Eroe riceve Corruzione in questo modo, e **solo** allora, aggiunge al suo tiro attuale tutti i bonus visibili sul suo Indicatore di Corruzione, corrispondenti al Livello di Corruzione che ha appena raggiunto e a **tutti** i Livelli precedenti (quelli a sinistra).

Questi sono i bonus offerti a ogni Livello dell'Indicatore di Corruzione:



Livello 1: Nessun Effetto

Livello 2: +1 Dado

Livello 3: +1 Difesa

Livello 4: +1 Colpo

Livello 5: +1 Dado

Livello 6: +2 Colpi

Livello 7: +1 risultato a tua scelta tra: Colpo, Abilità, Difesa, o Contrastare Corruzione

Questi bonus si applicano soltanto al tiro dei dadi effettuato subito dopo avere ricevuto la Corruzione Volontaria. Nei tiri successivi, l'Eroe non ottiene bonus di alcun tipo dal suo Indicatore di Corruzione, a meno che non riceva di nuovo Corruzione Volontaria. Inoltre, se riceve Corruzione Volontaria in un Combattimento e, a seguito del tiro del Peccato, riceve anche Corruzione Obbligatoria, il suo tiro non trarrà beneficio dai bonus relativi ai Livelli di Corruzione extra raggiunti tramite la Corruzione Obbligatoria.

Prima di tirare i dadi, un Eroe può sempre cambiare idea sul fatto di ricevere Corruzione per migliorare le sue possibilità oppure no, in base alle variabili che il Giocatore dei Peccati potrebbe introdurre nel Combattimento come per esempio usare una Capacità dell'Accolito o giocare una carta Peccato.



**Esempio 1:** Un Eroe a Livello di Corruzione 1 riceve Corruzione Volontaria e sale al Livello 2. Aggiunge +1 Dado al suo tiro attuale.



**Esempio 2:** Un Eroe a Livello di Corruzione 4 riceve Corruzione Volontaria e sale al Livello 5. Aggiunge +2 Dadi al suo tiro e aggiungerà +1 Colpo e +1 Difesa al suo risultato.

## CORRUZIONE MASSIMA

Una volta che il Livello di Corruzione di un Eroe arriva a 7, non può salire ulteriormente. A questo punto, ogni volta che questo Eroe riceverebbe una Corruzione Obbligatoria, subirà invece una Ferita (vedi Subire Ferite a pagina 40).

Un Eroe giunto alla Corruzione massima non è in grado di ricevere ulteriore Corruzione Volontaria, a meno che prima non riduca la sua Corruzione attraverso un'Azione Città o altri mezzi.

Se l'Eroe raggiunge il Livello massimo di Corruzione, uccide automaticamente ogni segnalino Innocente in suo possesso e lo rimuove dal gioco!

Nelle Storie di Corruzione, se un Eroe si trova al Livello massimo di Corruzione quando giunge alla fine del suo Turno, deve rivelare la sua carta Passato Oscuro e applicare ogni effetto scritto su di essa. La carta viene poi scartata (vedi Carte Passato Oscuro a pagina 29).

## AEREO DELLA RAF BOMBARDA I MAGAZZINI DEL PORTO - NESSUNA VITTIMA

*Haven, Cornovaglia* - A seguito di quello che i funzionari del Ministero della Difesa hanno definito un 'guasto agli armamenti', un F-35B della Royal Air Force ha sganciato due munizioni da 1.000 chilogrammi su Haven ieri notte. Le bombe sono detonate e hanno raso al suolo varie proprietà dei Magazzini Portuali nel raggio di cinque isolati cittadini.

I funzionari del Ministero affermano che il velivolo stava simulando degli attacchi notturni clandestini e che lo sgancio vero e proprio si è verificato a seguito di un malaugurato guasto agli armamenti di bordo. Fortunatamente non è stata denunciata nessuna vittima.

Il Sindaco di Haven ha definito l'incidente 'uno dei più madornali passi falsi dell'autorità del MdD mai visti in vita [sua]'. Il Sindaco ha anche aggiunto: "Invito il Primo Ministro ad avviare personalmente un'indagine pubblica sull'accaduto. Il MdD non ha alcuna autorità per condurre dei giochi di guerra sui centri abitati."

Il Primo Ministro ha definito l'incidente 'scandalosamente irresponsabile' e ha ordinato al Ministero della Difesa di sospendere tutte le operazioni aeree nei cieli della Gran Bretagna fino a nuovo ordine.

## SUBIRE FERITE

La Corruzione può consumarvi, ma saranno le Ferite a uccidervi definitivamente. All'inizio della partita, ogni Eroe colloca 5 segnalini Ferita accanto alla sua Scheda Eroe. Quello è il numero di Ferite che un Eroe può subire. Quando un Eroe subisce 5 Ferite, muore (vedi Morte di un Eroe a pagina 41).

Per ogni Ferita che un Eroe subisce, il Giocatore Eroe deve prendere un segnalino Ferita e collocarlo su una delle caselle bonus di Corruzione del suo Indicatore di Corruzione. Così facendo nasconderà quel bonus di Corruzione, che non sarà più disponibile quando l'Eroe riceverà Corruzione Volontaria (vedi Ricevere Corruzione a pagina 38).

Il Giocatore Eroe può scegliere una qualsiasi casella bonus di Corruzione su cui collocare ogni segnalino Ferita, non è obbligato a seguire nessun ordine in particolare. Il bonus del primo Livello di Corruzione è "Nessun Effetto", quindi i giocatori farebbero bene a giocare sempre il loro primo segnalino Ferita in quella casella. Ma nel caso dei segnalini Ferita successivi, il giocatore dovrà scegliere quali bonus sacrificare. Coprire un bonus imminente, più debole? O uno di quelli più potenti, che arriverà dopo?

THE OTHERS



Una volta che un segnalino Ferita è stato collocato, non può essere spostato su una casella bonus diversa. Quando l'Eroe riesce a curarsi di una Ferita, può rimuovere un qualsiasi segnalino Ferita a sua scelta.



**Esempio:** Un Eroe ha subito 4 Ferite e ha collocato i segnalini sulle caselle bonus di sua scelta. Quando riceve Corruzione Volontaria, passando dal Livello 4 di Corruzione al Livello 5, aggiunge solo +1 Dado al suo tiro e aggiungerà +1 Difesa al suo risultato.

**ML:** Cosa vuoi?

**Delaney:** Non avevi nessuna autorità di far intervenire quell'aereo.

**ML:** Abbiamo salvato migliaia di vite e non abbiamo ucciso nessuno. Beh, nessuno di importante.

**Delaney:** Cosa diavolo devo dire al Primo Ministro???

**ML:** Beh, tecnicamente l'attacco l'ha autorizzato lei.

**Delaney:** COSA??

**ML:** La tua autorità deriva da lei, no?

**Delaney:** Lo sai bene cosa dirà. Che non è mai stata ufficialmente informata dell'operazione.

**ML:** Ci sono una miriade di iniziative del governo di cui non viene mai ufficialmente informata, ma alla fine ne è responsabile comunque. Perché questo caso dovrebbe essere diverso dai rifornimenti delle scorte di cancelleria?

**Delaney:** Lo sai perfettamente bene perché! Cancelleria?? Ma dici sul serio? -----  
\*\*\*\*\* metti a posto le cose.

**ML:** In tutta onestà, come affronti la questione è del tutto irrilevante per me. Queste operazioni continueranno, altrimenti la città finirà per essere invasa. Lo sai qual è la posta in gioco qui, sia per la Gran Bretagna che per te personalmente. Oppure dobbiamo dare un'occhiata al tuo indice di gradimento dopo questo weekend? O a quello del Primo Ministro?

**Delaney:** Questo è un fottuto ricatto. Non ho intenzione di prestarmi a questa cosa. Ho le registrazioni di ogni conversazione, sappilo!

**ML:** Non hai avuto problemi ad accettare quando ti abbiamo permesso di conservare la poltrona. E non dimenticare che anch'io ho le mie registrazioni.

**Delaney:** ^\*8%^#@#@!!!!

**ML:** Ti suggerisco di moderare il linguaggio...

## MORTE DI UN EROE

Non appena il 5° segnalino Ferita è stato collocato su una Scheda Eroe, quell'Eroe viene ucciso. Ecco cosa accade quando un Eroe muore:

- Se è il Turno di quell'Eroe, termina prematuramente. Questo significa che il Giocatore dei Peccati non può spendere un segnalino Reazione a questo punto. Il gioco prosegue poi con l'Eroe successivo, che effettua il suo Turno.
- La miniatura dell'Eroe e la sua scheda vengono rimosse dal gioco.
- I segnalini Turno Extra e i segnalini Marchiato che appartengono all'Eroe vengono scartati.
- Ogni segnalino PNG o Innocente in possesso dell'Eroe viene collocato sul tabellone, nella Zona dove l'Eroe è morto.
- Ogni carta Miglioria in possesso dell'Eroe viene aggiunta all'Inventario delle Migliorie generali. Sarà collocata a faccia in su accanto alle altre 5 carte già presenti.
- I segnalini Turno e il segnalino Azione Città dell'Eroe rimangono dove si trovano. Saranno ereditati dal nuovo Eroe che ne prenderà il posto. I segnalini Turno spesi rimangono spesi e i segnalini Turno attivi rimangono attivi.
- Il Giocatore Eroe sceglie uno degli Eroi nella Riserva degli Eroi, colloca la sua miniatura nella Zona di Partenza e la sua scheda accanto a sé. Poi colloca il segnalino Tentacolo sulla prima casella dell'Indicatore di Corruzione e mette i 5 segnalini Ferita accanto alla scheda.
- Il Giocatore Eroe sceglie tra tutte le carte nell'Inventario delle Migliorie lo stesso numero di carte Miglioria che il suo Eroe precedente ha scartato e le assegna al nuovo Eroe. Nell'Inventario delle Migliorie comuni dovrebbero rimanere 5 carte.
- Il nuovo Eroe prende il posto di quello vecchio nell'ordine di Turno e potrà usare nello stesso Round i segnalini Turno e i segnalini Azione Città che ha ereditato, se sono disponibili.

Ricordate sempre che se un Eroe muore e non ci sono altri Eroi disponibili nella Riserva degli Eroi per sostituirlo, i Giocatori Eroi hanno perso la partita.



## INDICE ANALITICO

Abilità .....	15, 20	Evocare Mostri .....	16
Abominio .....	22	FAITH .....	32
Accolito .....	9, 22	Ferite .....	40
Avatar .....	22	Giocatore dei Peccati .....	8
Azioni Città .....	15	Giocatore Eroe .....	11
Capacità Naturale .....	20	Indicatore di Corruzione .....	39
Carte Apocalisse .....	23	Iniziare un Combattimento .....	14
Carte Miglioria .....	12, 28	Leader .....	11, 20
Carte Passato Oscuro .....	29	Linea di Vista .....	36
Carte Peccato .....	12, 24	Mappa .....	10
Club Inferno .....	23	Missioni .....	20
Colpo .....	32	Morte .....	41
Combattimento .....	33	Mostri .....	7
Combattimento a Distanza .....	36	Movimento .....	30
Controllore .....	22	Numero di Eroi .....	20
Corruzione Massima .....	39	Peccato .....	8
Corruzione Obbligata .....	39	Picchiatore .....	11, 20
Corruzione Volontaria .....	39	Potere del Peccato .....	22
Corruzione .....	9, 32, 38	Purificare un'Area .....	15
Contrastare Corruzione .....	32	Reazione .....	13
Dadi .....	32	Redenzione .....	9
Dadi Eroe .....	32	Round .....	13
Dadi Peccato .....	32	Scheda Accolito .....	22
Difesa .....	20, 22, 32, 33	Scheda Eroe .....	20
Distretti .....	18	Scheda Peccato .....	22
Eroe .....	11	Scheda Storia .....	9, 19
Eventi .....	20	Segnalini PNG .....	26
		Segnalino Altare .....	27
		Segnalino Assalto Orbitale .....	28
		Segnalino Azione Città .....	15
		Segnalino Zona di Partenza .....	11

Segnalino Commissario.....	26
Segnalino Corruzione.....	25, 31
Segnalino Esplorazione.....	24
Segnalino Incendio.....	25, 31
Segnalino Innocente.....	26
Segnalino Marchiato.....	28
Segnalino Metro.....	27, 30
Segnalino Nido.....	25
Segnalino Pentagono.....	25
Segnalino PROXY.....	26
Segnalino RavenCorp.....	26
Segnalino Reazione.....	12
Segnalino Turno.....	11, 13
Segnalino Turno Extra.....	26
Squadra.....	11
Strade.....	18
Tabella Apocalisse.....	23
Tattico.....	11, 20
Teletrasporto.....	30
Terrore.....	9
Tessere Città.....	18
Tiratore.....	11, 20
Turno.....	13
Zone.....	18



## RICONOSCIMENTI

CREAZIONE E SVILUPPO DEL GIOCO: Eric M. Lang

THE OTHERS CREATO DA: David Preti

PRODUZIONE: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão

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

PROGETTO GRAFICO: Mathieu Harlaut, Louise Combal

TABELLONE: Nicolas Fructus

LOGO: Georges Clarenko, Adrian Smith

SUPERVISIONE MINIATURE: Mike McVey

SCULTURE: 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 e Charles Barkley

TESTI: Eric Kelley, George Galuschak

REGOLE: Thiago Aranha

SVILUPPO AGGIUNTIVO E STESURA MAPPE: Fred Perret

SVILUPPO DEL MONDO: David Preti, Eric M. Lang

PLAYTESTING: Zulf 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, Shonese 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 "Il Giocatore dei Peccati definitivo" LeBlanc, René LeClair, Al Leduc, Steve Leger, Anton Leung, Bowah Leung, Kien-Peng Lim, Pete Lipson, Ian MacMillan, Adam Marostica, 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 Shinal, Steve Tassie, Alan Teare, Matthew Tee, Alan TeareLynette Terrill, Dave Turcotte, Karen Virk, Stephen Volland, David Weiss, Peter Westergaard, Mike White, Mark Whiting, Cara Wilkie, James Wilkinson, Kevin Wilson, Peter Wocken, Jonathan Yeo, Bunnyhero.

EDITORE: David Preti

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE: Massimo Bianchini

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

© 2016 Guillotine Games, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. The Others e il logo Guillotine sono trademark di Guillotine Games. Il logo Studio McVey è trademark di Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot, il logo CoolMiniOrNot e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. Tutti i diritti riservati. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. The Others è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a [info@asterionpress.com](mailto:info@asterionpress.com). Fabbricato in Cina.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO ALL'USO DEI MINORI DI 14 ANNI.

# RIASSUNTO DELLE REGOLE

## PREPARAZIONE

- 1. Scegliere i Ruoli dei Giocatori**  
(1 Giocatore dei Peccati contro Giocatori Eroi)
- 2. Scegliere il Peccato**
- 3. Scegliere gli Accoliti**
- 4. Scegliere la Storia**
- 5. Scegliere la Mappa**  
(disporre la mappa, i segnalini e le miniature)
- 6. Scegliere gli Eroi**  
(1 Leader, 2 Tattici, 2 Tiratori, 2 Picchiatori)
- 7. Preparativi Finali**  
(5 carte sull'Inventario delle Migliorie, 5 carte Peccato,  segnalini Reazione)

## SEQUENZA DEL ROUND

- 1. Inizio del Round**
  - Risolvere i Compiti Storia di Inizio del Round
  - Determinare il Primo Eroe
- 2. Turni degli Eroi**
  - Spendere un segnalino Turno
  - Muoversi ed Effettuare un'Azione, o Effettuare un'Azione e Muoversi
    - Muoversi (fino a un massimo di 2 Zone)
    - Azione (Iniziare un Combattimento o Purificare un'Area)
  - Usare le Azioni Città del Distretto (in qualsiasi momento durante il Turno)
- 3. Reazioni del Peccato**
  - Spendere un segnalino Reazione (se il Giocatore dei Peccati desidera reagire)
  - Muovere un Mostro di un massimo di 2 Zone
  - Iniziare un Combattimento con l'Eroe attuale
- 4. Fine del Round**
  - Risolvere i Compiti Storia di Fine del Round
  - Evocare Mostri ( sui Nidi liberi)
  - Pescare carte Peccato Extra (per ogni Altare dove non è presente un Eroe)
  - Ripristinare i Segnalini (Turno, Reazione e Azione Città)

## MOVIMENTO

- I Mostri non possono uscire da una Zona in cui è presente un Eroe.
- Gli Eroi subiscono 1 Ferita se escono da una Zona dove sono presenti dei Mostri.
- È richiesta una prova di Incendio e/o di Corruzione ogni volta che un Eroe entra o esce da una Zona dove sono presenti dei segnalini Incendio e/o Corruzione.

## PURIFICARE UN'AREA

- Tirare un numero di Dadi Eroe pari alla statistica di Abilità (prima è possibile ricevere Corruzione).
- Rimuovere 1 segnalino Incendio/Corruzione/Pentagramma/Nido per ogni risultato .

## INIZIARE UN COMBATTIMENTO

- L'Eroe attuale contro tutti i Mostri nella Zona.
- Tirare un numero di Dadi Eroe pari alla statistica di Combattimento (prima è possibile ricevere Corruzione).
- Tirare un numero di Dadi Peccato pari alle statistiche di Combattimento di tutti i Mostri nella Zona.
- Confrontare i risultati, assegnare i Colpi, rimuovere i morti, infliggere Ferite e Corruzione.

## COMBATTIMENTO A DISTANZA

- L'Eroe tira per primo e rimuove gli eventuali Mostri uccisi.
- Gli eventuali sopravvissuti si muovono di 2 Zone verso l'Eroe e combattono a loro volta. I tiri del Peccato si confrontano con il tiro originale dell'Eroe.

## AZIONI CITTÀ



Muovi un segnalino Assalto Orbitale di un massimo di 2 Zone e uccidi automaticamente 1 Accolito o Abominio.



Riduci la Corruzione di 1 Livello.



Curati di 1 Ferita.



Prendi 1 carta Miglioria dall'Inventario.



Ottieni 1 segnalino Turno Extra.

## PNG



**RavenCorp:**  
Muoviti di una Zona extra.



**PROXY:**  
Ignora 1 Ferita dalle prove di Incendio e 1 Corruzione dalle prove di Corruzione.



**Commissario:**  
+1 Dado in ogni Combattimento.