INSTRUKCJA

EDYCJA POLSKA

ROZMOWA KWALIFIKACYJNA Z ZABÓJCĄ

by Eric Kelley

Doktor Leah Solomon nie kryła niezadowolenia, patrząc na twarz wyświetloną na monitorze.

- Kolejny członek jednostki? Skądżeś go wytrzasnęła?

Morgana uśmiechnęła się. Światło padające z mijanych przez limuzynę lamp odbiło się od jej kłów.

- Znalazłam go przy zwłokach martwego Akolity.

Solomon westchnęła i usiadła, a jej pusty oczodół odezwał się niemym bólem. Osobiście preferowała bardziej rygorystyczne sposoby rekrutacji niż wampirzyca.

- Niby w jaki sposób kwalifikuje go to do dołączenia do FAITH?

- Ponieważ sam wytropił stworzenie, używając do tego jedynie map, aparatu w telefonie oraz odrobiny dedukcji i obserwacji. W gruncie rzeczy, udało mu się odtworzyć wszelkie systemy detekcji, których aktualnie używa nasz system i dokonał tego bez pomocy komputerów.

Twarz Solomon nie złagodniała ani trochę, ale pomimo tego spytała:

- Kim on jest?

Na ekranie ukazało się okno z profilem mężczyzny. Bradley Holcomb, niegdyś służący w Policji Haven, obecnie Detektyw Sierżant Holcomb z Drury Rail. Mała wioska na północ od Haven.

Migoczące ostrzeżenie przykuło jej uwagę, otworzyła zakładkę i przyglądała się artykułowi przez moment.

- Jest poszukiwanym zbiegiem!

Morgana wzruszyła ramionami.

- A kto z nas nie był? Niektórzy nawet i kilka razy.

- Tu jest napisane, że jest podejrzany o zabójstwo!

Po raz kolejny wampirzyca beznamiętnie wzruszyła ramionami, a jej blond włosy zafalowały.

- Powiedziałabym, że więcej niż podejrzany. Zresztą pani Doktor, nie bądźmy hipokrytami. Ilu to już zabójców masz w swoim oddziale, na mojej liście płac?

- Czy w ten sposób chcesz pokazać swoją determinację względem jego przyłączenia? Czy jednak wyczuwam groźbę cięć w budżecie jeśli tego nie zrobimy?

- Nic z tych rzeczy pani Doktor. Sugeruję jedynie, byś przeprowadziła z nim rozmowę kwalifikacyjną. A co do jego statusu ściganego, wystarczy, że wykonam jeden telefon i list gończy znika. Następnie dostanie tę samą odznakę Ministerstwa Obrony, której wszyscy używamy, otrzyma również licencję do odpowiednich działań.

- Masz na myśli, licencję na zabijanie.

Wampirzyca uśmiechnęła się.

- Cóż, każdy powinien rozwijać swoje talenty, nieprawdaż?

Solomon skinęła głową.

- Niech będzie. W następnym tygodniu jestem wolna.

- Myślałam raczej, że teraz byłoby najlepiej. - Odparła jej zwierzchniczka, podczas gdy limuzyna wjechała do ukrytego garażu FAITH.

- Za pięć minut zaczynam operację

- Doskonale. Kto dowodzi operacją?

- Ja z centrum dowodzenia, natomiast w terenie dowodzi Karl.

Wampirzyca skinęła głową.

- Tak jak być powinno. Nie będziemy ci przeszkadzać.

Doktor Solomon westchnęła głęboko, gdy ekran monitora zgasł. Wampirzyca Morgana odznaczała się wieloma zaletami, była genialna, bystra, obrzydliwie bogata, a do tego wszystkiego zawsze upierała się przy swoim. Na szczęście jej decyzje w większości wypadków, były słuszne. Karl, wilkołak w drużynie, był jednym z ludzi (bestii?), których wybrała. Okazał się być niesamowitym taktykiem i strategiem. Jeżeli ten nowy rekrut był równie utalentowany, to mógłby się przydać. Jeżeli...

Solomon opuściła swój gabinet i skierowała się ku centrum dowodzenia. W środkowej części pomieszczenia stał Holo-globus, obracał się wokół własnej osi rozjaśniając pomieszczenie. „Widok taktyczny. Pierwsza Jednostka Uderzeniowa" rzekła. Globus ukazał południową część brytyjskiego wybrzeża po czym zrobił zbliżenie na miasto Haven. Dzielnica doków znajdowała się na południowym brzegu płytkiej zatoki. Mola i keje rozciągały się nad taflą wody, z lotu ptaka przypominało to drapieżnika z wybrakowanym uzębieniem.

Centralny rzutnik wyświetlił cztery obrazy przekazywane z kamer umieszczonych w kamizelkach członków jednostki. Pojawiły się zgodnie z kolorem wskaźników poruszających się na mapie w stronę zaznaczonego na czerwono magazynu.

Drzwi windy rozsunęły się za plecami Doktor Solomon. Odwróciła się, by spojrzeć na Morganę (wciąż w tym niedorzecznie obcisłym kombinezonie) i jej towarzysza. Wytarty prochowiec oraz niesamowicie tłuste włosy Bradleya Holcomba sprawiały, że ciężko

byłoby go odróżnić od bezdomnego. Bijący od niego odór alkoholu uderzył w nią szybciej, niż się tego spodziewała. Pomimo swego niepozornego wyglądu, było coś intrygującego w jego oczach, którymi uważnie penetrował każdy zakątek pomieszczenia. W końcu jego spojrzenie utkwiło na symbolu umieszczonym nad monitorami.

- FAITH, poważnie? Nie wydaje się to panience zbyt oklepane?

- Ani trochę, mój drogi – odpowiedziała Morgana.

- Pozwól, że przedstawię Ci Doktor Leah Solomon, którą słyszałeś podczas rozmowy w aucie. Pani Doktor, oto Detektyw Sierżant Bradley Holcomb.

Ich dłonie spotkały się w pewnym uścisku.

- Jeżeli nie ma panienka nic przeciwko, to wystarczy Brad. Czasy odznaczeń i stopni policyjnych dawno minęły. A jeżeli chodzi o sprawę zabójstwa, no cóż nie kryję się z tym i nie jest mi z tego powodu przykro. Znajduje pewne kreatury i się ich pozbywam.

- Tutaj robimy dokładnie to samo - wtrąciła Morgana.

- Nie sądzę panienko, że – dokładnie to samo - odparł Brad, ponownie rozglądając się po pokoju.

- Co to za operacja, jeśli można wiedzieć?

- Jednostka specjalna - odpowiedziała Solomon wskazując na podgląd.

- Wierzymy, że ten magazyn jest gniazdem. Ataki zwierząt, zaginięcia i tym podobne wydarzenia, zwiększyły się aż o 400% w zasięgu czterech przecznic od tego magazynu.

Brad kiwnął głową.

- Schemat by się zgadzał.

Komunikator wydał dźwięk, następnie w głośniku usłyszeli szorstki głos o silnym akcencie.

- Pierwsza Jednostka. Meldujemy się. Niczego tutaj nie widzę.

- Grek? - spytał Brad, wskazując na głośnik.

Morgana uśmiechnęła się.

- Można by tak rzec. To Karl, jest Trakiem, a no i jest również wilkołakiem.

Brad już chciał coś odpowiedzieć, ale Solomon zgromiła ich obu wzrokiem.

- Pierwsza Jednostka, jak to niczego nie widzicie?

- Thorley wyjaśni.

Obraz obrócił się gwałtownie w stronę niewiarygodnie olbrzymiego mężczyzny z okularami przeciwsłonecznymi na nosie (pomimo nocy) oraz zaciągniętym kapturem na głowie.

- Przepraszam, Pani Doktor - odezwał się z pomrukiem. Akcent przypominał brytyjski, w pewnym sensie brzmiał podobnie do Brada.

- Nie wyczuwać zapachów. Znaczy się, nowych zapachów.

- Sprawdźcie nabrzeże, może odpłynęli statkiem - powiedział Karl - Rocco, znajdź sobie jakieś dogodne wysokie miejsce. Rose, ze mną.

Wskaźniki na mapie rozdzieliły się. Rocco wspiął się po drabinie dźwigu na wysoką platformę. Thorley skierował się w stronę zagraconego kontenerami nabrzeża. Wskaźniki Rose i Karla pozostały blisko siebie, powoli podążając za Thorley'em.

- Panienko? - Brad zwrócił się do Morgany - o co chodziło z tymi zapachami?

Morgana wskazała palcem swój nos.

- Jego zmysł węchu jest wyostrzony, bije na głowę psy gończe.

- Ha, cóż, w świecie w którym istnieją wampiry i wilkołaki, możemy spodziewać się wszystkiego.

Wampirzyca odpowiedziała z uśmiechem.

- Mądre słowa, jak na kogoś, kto tropi i zabija zmutowane poczwary z innych wymiarów.

- Więc z tym mamy do czynienia? Z Obcymi?

Solomon odwróciła się w ich stronę.

- W pewnym sensie, tak. Niestety, pytania muszą poczekać.

- W porządku panienko - odpowiedział mężczyzna.

- Mam kontakt wzrokowy.

Usłyszeli głos Rocco w głośniku.

- Czterech... Sześciu... Okej, powiedzmy, że dziewięciu.
W płaszczach. Zdaje mi się, że to robotnicy portowi. Idą wzdłuż mola. Za chwilę miną przystań.

- Mógłbym to zobaczyć? - zapytał Brad.

Solomon wydała komendę.

- Rocco, kamera w celowniku, wyświetlić podgląd.

Obraz na ekranach zmienił się w ułamku sekundy ukazując postacie na ekranie. Ich wygląd nie wzbudził podejrzeń Solomon.

Śniada cera, dobrze zbudowani, wszyscy w długich płaszczach w chłodną brytyjską noc.

Brad zrobił krok naprzód, przyjrzał się wszystkim obrazom pochodzącym z kamer, odwrócił się do Solomon mówiąc.

- To pułapka.

Obie kobiety wymieniły się spojrzeniami, po czym znów popatrzyły w stronę Brada:

- Jeśli skierują się w stronę nabrzeża w stronę twojej drużyny, to jest to pułapka. Statków nie rozładowuje się w środku nocy, a jest zbyt wcześnie, by stawiać się na poranną zmianę. To pułapka.

Solomon podjęła decyzję natychmiast.

- Pierwsza Jednostka, wycofać się ostrożnie. Rocco, osłaniasz ich. Jeśli ci mężczyźni skierują się w stronę nabrzeża, oddaj strzał ostrzegawczy, odczekaj 10 sekund, jeśli nie zmienią kierunku, otwórz ogień.

Minęła chwila ciszy, następnie każdy potwierdził odbiór polecenia. Wskaźnik Thorley'a błyskawicznie pojawił się obok Rose i Karla. Byli w połowie drogi powrotnej, gdy robotnicy skierowali się w stronę nabrzeża, po czym zaczęli się rozprzestrzeniać pokrywając większy teren.

Z karabinu Rocco poleciał strzał ostrzegawczy. Nikt nawet nie zwolnił tempa. Płaszcze opadły, ukazując zmutowane stworzenia w pełnej okazałości. Każdy dobył broni i rozpoczęła się wymiana ognia.

Solomon bacznie obserwowała Pierwszą Jednostkę, gdy ci przemieszczali się płynnie wzdłuż nabrzeża od jednej zasłony do drugiej. Dzięki doskonałym umiejętnościom strzeleckim Rocco, dwa potwory leżały trupem, zanim mutanty zdążyły otworzyć ogień zaporowy.

- Mają ogromną przewagę liczebną nad nimi - zauważył Brad.

Solomon mogła niemal poczuć pojawiający się złowrogi uśmiech na twarzy Morgany.

- Owszem. Mi również jest żal tych biednych stworzeń.

- Mówiłem o przewadze potworów.

- Och, doprawdy? - odpowiedziała udając niewinną.

Zwierzęcy ryk rozległ się w tym samym momencie, w którym kamera Karla przestała działać. Wielki, porośnięty futrem kształt przemknął obok Thorley'a. Ogromny mężczyzna ruszył za nim pośpiesznie, przeskakując z łatwością nad kontenerami oraz odbijając się od skrzyń.

Kamera Rocco ukazała walkę, która trwała zaledwie 20 sekund. Dwóch olbrzymich mężczyzn wdarło się pomiędzy zmutowanych robotników bez żadnych problemów. Dało się zauważyć latające rozerwane części w powietrzu, tryskającą na wszystkie strony krew, kilka stworzeń próbowało uciec - na darmo, Rose i Rocco zestrzelili je bez problemu.

Po chwili usłyszeli „czysto," z ust Rocco, który przemówił w imieniu Karla – wciąż w postaci wilkołaka.

- Posprzątajcie po sobie - powiedziała Solomon w trakcie wklepywania poleceń na klawiaturze.

- Przechwytuję raporty policyjne i zmieniam ich trasę. Macie maksymalnie pół godziny zanim się połapią. Sprawdźcie ten magazyn, chociaż wydaje mi się, że to ślepy zaułek. Prawdopodobnie była to jedynie zasadzka.

- Przyjąłem.

Solomon wyłączyła przekaźnik i odsunęła się od klawiatury.

- Ktoś musiał ich podłączyć do naszej transmisji. Cały tydzień solidnej obserwacji poszedł na marne.

- Tydzień? Z tą ekipą? W takim razie panienko, bardziej możliwym scenariuszem jest to, że zostaliście zauważeni. - odpowiedział Brad.

Odwróciła się do niego piorunując go spojrzeniem.

Brad wzruszył jedynie ramionami mówiąc:

- Cóż sądząc po akcencie, domyślam się że Rocco jest Włochem, tacy wyróżniają się w dokach. Dwóch osiłków. Chyba nie ma sensu nawet komentować... Wyróżniają się w każdym otoczeniu, no i ta młoda panna. Na pierwszy rzut oka widać, że zbłądziła, że nie jest to miejsce dla niej. Wydaje mi się, że brakuje wam kogoś przyzwyczajonego do cichej detektywistycznej roboty.

Doktor Solomon nie otwierała ust przez chwilę rozmyślając, po czym spytała:

- Posiadasz jakieś zdolności bitewne?

Ponownie wzruszył ramionami.

- Wiem co nieco o bombach.

Kobieta podała mu dłoń i lekko się uśmiechnęła.

- Witamy w FAITH.

SPIS TREŚCI

ROZMOWA KWALIFIKACYJNA Z ZABÓJCĄ 2
KOMPONENTY 6
PRZEBIEG GRY 8
PRZYGOTOWANIE GRY 8
1. Wybór Roli 8
2. Wybór Grzechu 8
3. Wybór Akolitów 9
4. Wybór Przygody 9
5. Wybór Mapy 10
6. Wybór Bohaterów 11
Zaawansowane Budowanie Drużyny 11
7. Końcowe Przygotowanie 12
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA 13
ROZGRYWKA 13
Początek Rundy 13
Tury Bohaterów 13
Reakcje Grzechu 13
Koniec Rundy 13
POCZĄTEK RUNDY 14
Realizacja wydarzeń z planszy Przygody 14
Wybór pierwszego gracza 14
TURY BOHATERÓW 14
Używanie żetonów Tury 14
Ruch i Akcja 14
Ruch 14
Akcja 14
Walka 14
Oczyszczenie Terenu 15
Akcje Miasta 15
REAKCJE GRZECHU 16
Używanie żetonów Reakcji 16
Przemieszczenie potwora 16
Walka z Bohaterem 16
KONIEC RUNDY 16
Wydarzenia Zakończenia Rundy 16
Przywołanie potworów 16
Dobieranie Kart Grzechu 17
Odnawianie żetonów 17
Zasada Jedności 17
PRZEGLĄD KOMPONENTÓW 18
Plansza Gry 18
Plansze Przygody 19
Misje 20
Liczba Bohaterów 20
Plansza Bohatera 20
Dodatkowa plansza Bohatera 21
Plansze Grzechów 22
Plansze Akolitów 22
Plansza Apokalipsy oraz Karty Apokalipsy 23
Hell Club 23
Karty Grzechu 24
Żetony 24
Żetony Eksploracji 24
Żetony Bohaterów Niezależnych 26
Żetony Ołtarzy 27
Żetony Metra 27
Żetony Artylerii Orbitalnej 28
Żetony Oznaczenia 28
Karty Ulepszeń 28
Karty Mrocznej Przeszłości 29
RUCH 30
Korzystanie z Metra 30
Teleportacja 30
Żetony Ognia i Zepsucia 30
Rzuty na Ogień 31
Rzuty na Zepsucie 31
Pola zawierające potwory 31
Pola zawierające Bohaterów 31
RZUTY KOŚĆMI 32
Rzuty Kośćmi Grzechu 32
Rzuty Kośćmi Bohaterów 32
Współpraca 32
Zepsucie 32
WALKA 33
Przygotowanie Bohatera 33
Przygotowanie Grzechu 33
Rozstrzygnięcie Walki 33
Efekty wpływające na Bohatera 33
Efekty wpływające na potwory 34
Walka Dystansowa 36
OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA 38
Otrzymywanie Zepsucia 39
Dobrowolne Otrzymywanie Zepsucia 39
Maksymalny Poziom Zepsucia 39
OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ 40
ŚMIERĆ BOHATERA 41
INDEKS 42
PODSUMOWANIE ZASAD 44

KOMPONENTY

ŻETONY

10 żetonów Ognia
10 żetonów Zepsucia
6 żetonów Pentagramu
6 żetonów Niewinnych
6 żetonów Dodatkowej Tury
6 żetonów Gniazd
3 żetony Ołtarzy
4 żetony Akcji Miejskiej
8 żetonów Tury
7 żetonów Reakcji
12 żetonów Oznaczeń
4 żetony Metra
1 żeton Pola Startowego
2 żetony Artylerii Orbitalnej
1 żeton Komisarza
1 żeton PROXY
1 żeton RavenCorp

10 PŁYTEK MIASTA

7 PLANSZ BOHATERÓW I DODATKOWA PLANSZA BOHATERA KARLA

7 KOŚCI BOHATERÓW

7 PODSTAWEK BOHATERÓW
1 PODSTAWKA MANIPULATORA

7 KOŚCI GRZECHU

21 KART APOKALIPSY

20 ZNACZNIKÓW OBRAŻEŃ

18 KART ULEPSZEŃ

7 ZNACZNIKÓW MACEK

7 KART MROCZNEJ PRZESZŁOŚCI

24 KARTY GRZECHU

8 FIGUREK BOHATERÓW

LEAH
THORLEY
MORGANA
ROCCO
BRAD
ROSE
KARL (OBIE POSTACI)

7 PLANSZ PRZYGÓD

PLANSZA APOKALIPSY

2 PLANSZE GRZECHU

3 PLANSZE AKOLITÓW

39 FIGUREK POTWORÓW

8 FIGUREK PYCHY

(1 Awatar, 1 Manipulator, 6 Abominacji)

8 FIGUREK LENISTWA

(1 Awatar, 1 Manipulator, 6 Abominacji)

5 FIGUREK HELL CLUB

18 FIGUREK AKOLITÓW

6 Spaczonych Doktorów

6 Spaczonych Bezdomnych

6 Spaczonych Zakonnic

PRZEBIEG GRY

W *The Others: 7 Sins* jeden z graczy wciela się w rolę Grzechu, fizyczną manifestację jednego z Siedmiu Grzechów Głównych przyzwaną przez Hell Club, w celu zniszczenia świata, sprowadzając na niego apokalipsę. Pozostali gracze wcielą się w Bohaterów, którzy wspólnymi siłami, jako agenci jednostki specjalnej FAITH. będą starali się przeciwstawić tej okropnej inwazji. Polem walki jest Haven, ogromna metropolia znajdująca się na obszarze południowego wybrzeża Anglii. Gracz kontrolujący Grzech będzie przywoływać stwory, by siać zepsucie oraz wszelkiego rodzaju zniszczenia w Haven. Bohaterowie natomiast będą wszelkimi siłami stawiać opór korzystając ze swoich umiejętności oraz pomocy miasta. W ostatecznym rozrachunku albo Bohaterowie zatriumfują razem jako drużyna albo Grzech wygra samotnie.

W każdej rozgrywce będziemy wybierać jedną z Plansz Przygody, na których zapisane są plany Hell Clubu oraz to w jaki sposób Bohaterowie mogą je pokrzyżować. By to zrobić, Bohaterowie będą wykonywać misje postawione przed nimi. Gdy wykonają ostatnie z nich, to odniosą zwycięstwo, a zło zostanie wygnane z naszego świata... przynajmniej na jakiś czas. Bohaterom powinno zależeć na czasie. Im dłużej Grzech utrzyma się w grze, tym większy jest postęp apokalipsy, a gracz kontrolujący Grzech staje się potężniejszy. Świat pogrążą ciemności, gdy uda mu się wyeliminować wystarczającą liczbę agentów FAITH., wygrywając w ten sposób rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każda sesja w grze może być całkowicie niepowtarzalnym doświadczeniem, a to wszystko dzięki wielu zmiennym elementom. Przygotowanie do każdej sesji wygląda następująco:

1 ▶ Wybór Roli

2 ▶ Wybór Grzechu

3 ▶ Wybór Akolitów

4 ▶ Wybór Przygody

5 ▶ Wybór Mapy

6 ▶ Wybór Bohaterów

7 ▶ Końcowe Przygotowanie

1. WYBÓR ROLI

Rozgrywka jest możliwa od 2 do 5 graczy. Jeden z graczy wybiera rolę Grzechu, pozostali wcielą się w Bohaterów. Bohaterowie będą ze sobą współpracować, wspólnie stawiając czoła Grzechowi.

Transkrypcja zapisu radiowego Drop Mic #8919, Śródmieście

Kobieta: Wyglądasz, jakby przydała Ci się odrobina towarzystwa?

Mężczyzna: Nie wyglądasz na tutejszą, kotku.

Kobieta: Nabrałam chęci na spacer w nowe rejony miasta, pomyślałam że trafi mi się dziś dobre towarzystwo? Dobrze trafiłam?

Mężczyzna: Być może. Tylko ile będzie mnie to kosztować?

Kobieta: Póki co mógłbyś postawić mi drinka, a o konkretach pogadamy później przyjemniaczku.

Mężczyzna: Hmm... Nagle zaczęło mi się kręcić w głowie i zrobiło mi się dziwnie... błogo.

Kobieta: Cóż, miewam taki wpływ na ludzi. Napij się, na pewno poczujesz się lepiej.

Mężczyzna: Tak, tak na pewno nie zaszkodzi. To co, może udamy się w jakieś ustronne miejsce?

Kobieta: <złowrogi śmiech> Wyjąłeś mi to z ust przyjemniaczku.

2. WYBÓR GRZECHU

Gracz kontrolujący Grzech (dalej dla uproszczenia zwany również Grzechem) wybiera jeden z dostępnych Grzechów. W grze znajdują się dwa Grzechy: Pycha oraz Lenistwo.

Po wybraniu Grzechu gracz wykonuje następujące czynności:

- Bierze planszę Apokalipsy i umieszcza ją przed sobą. Znacznik Macek ustawia na polu „zero".
- Umieszcza planszę Grzechu obok planszy Apokalipsy.
- Tasuje talię kart Grzechu i umieszcza ją zakrytą przed sobą.
- Umieszcza figurki potworów Grzechu obok planszy Apokalipsy (1 Awatar, 1 Manipulator i 6 Abominacji).

Pozostałe komponenty Grzechów nie będą brały udziału w rozgrywce i należy je odłożyć do pudełka.

Uwaga: Aby upewnić się, że figurkę Manipulatora będzie można łatwo odróżnić od innych potworów, należy przyczepić do niej czarną podstawkę.

3. WYBÓR AKOLITÓW

Grzech w każdej rozgrywce otrzyma wsparcie jednego rodzaju Akolitów. Może wybrać ich rodzaj lub dobrać ich losowo. W grze znajdują się trzy rodzaje Akolitów: Spaczeni Doktorzy, Bezdomi oraz Zakonnice.

Gdy Grzech wybierze swoich Akolitów, wykonuje następujące czynności:

- Bierze odpowiednią planszę Akolitów i umieszcza ją poniżej planszy Grzechu.
- Kładzie 6 figurek odpowiadających planszy Akolitów obok planszy Grzechu.

Pozostałych Akolitów i ich plansze należy odłożyć do pudełka.

Rocco de Curtis, Wykład Ekspercki w tematyce Sług Pychy:

„... jest to kluczowy punkt w momencie, gdy stawiamy czoła Others, byśmy nie karmili Pychy nieumyślnie. Nikt z nas nie jest „jednoosobową armią", włącznie z naszą Doktor Solomon, pomimo faktu, że jest Amerykanką... Wybaczcie, słaby żarcik. Najwidoczniej tylko ja jestem na tyle stary, by pamiętać ten tekst ze sloganów rekrutacyjnych.

No cóż, przejdźmy dalej, faktem jest, że abominacje Pychy wybierają swoje cele na podstawie naszych myśli. Oczywiście w pierwszej kolejności będą brać za cel odseparowane jednostki. Natomiast jeśli jesteście w parze (a powinniście być), to rzucą się w pierwszej kolejności na tego z was, który będzie miał bardziej wygórowane zdanie o sobie, na tego, który będzie myślał, że jest bardziej kompetentny. Co może prowadzić do zasiania niezgody w naszych szeregach.

Przykładowo, jeśli jesteście w parze z Karlem i jest on pod bezpośrednim natarciem wroga, to tak, możecie dojść do wniosku, że uważa się on za bardziej kompetentnego od was. I nie ma to najmniejszego znaczenia. Każdy z nas jest bardzo dobrze wyszkolony, bystry oraz posiada taktyczną wiedzę. Nie ma czasu na zazdrość na polu walki. Ponieważ w ten sposób tylko ułatwimy im zadanie. A tak nawiasem mówiąc, czy w momencie, gdy te paskudy zaczną zmierzać w waszym kierunku, to nie wolelibyście, żeby skupiły się bardziej na dwuipółmetrowym wilkołaku niż na waszym niezarośniętym tyłku?

Wybacz Karl, sam wiesz jak jest. I cieszę się, że tym razem większa część z was podchwyciła ten żart! Przechodząc dalej..."

4. WYBÓR PRZYGODY

Gracze wybierają jedną z dostępnych Przygód. Mogą wspólnie ustalić, którą wybiorą lub po prostu wylosować jedną z plansz Przygody.

Przygody w grze dzielą się na trzy typy:

- **Terror** - są pełne walki oraz akcji i są z reguły łatwiejsze.
- **Zepsucie** - skupiają się na walce Bohaterów z Zepsuciem, na ich próbach oparcia się wszelkiemu złu oraz na ich staraniach, by oczyścić miasto z jego obecności.
- **Wybawienie** - opowiadają o ratowaniu miasta przed wszelkimi kryzysami i zagrożeniami oraz zmuszają do wykonania określonych misji.

Pierwsza rozgrywka: Zaleca się w pierwszej rozgrywce, by gracze wybrali Przygodę Terroru – *Ostatni Bastion w Haven* jako wprowadzenie graczy do świata *The Others*.

Grzech bierze karty Apokalipsy odpowiadające typowi Przygody, który wybraliście, tasuje je i umieszcza w wygodnym dla siebie miejscu.

Wybraną planszę Przygody należy umieścić blisko jednego z Bohaterów, którego zadaniem będzie kontrolowanie jej podczas rozgrywki i śledzenie postępów misji. Jeden znacznik Macek należy umieścić na polu pierwszej Misji, a kolejny na polu „zero" na torze Postępu Misji. Plansze Przygody dokładniej opisane są na stronie 19.

5. WYBÓR MAPY

Na odwrocie planszy Przygody znajduje się kilka konfiguracji, których można użyć podczas rozgrywania tej Przygody. Wszyscy gracze wspólnie wybierają, której z konfiguracji użyją, bądź wybierają ją losowo.

Postępuj zgodnie z konfiguracją Mapy w celu utworzenia planszy:

- Dobierz odpowiednie płytki Miasta i ustaw je w odpowiednim układzie, upewniając się, że są skierowane w dobrą stronę.
- Weź określoną liczbę żetonów i rozmieść je w punktach zaznaczonych na mapie.
- Dobierz wymienione figurki potworów i umieść je w zaznaczonych miejscach.

Na odwrocie poszczególnych plansz Przygody znajdują się dodatkowe informacje o przygotowaniu planszy.

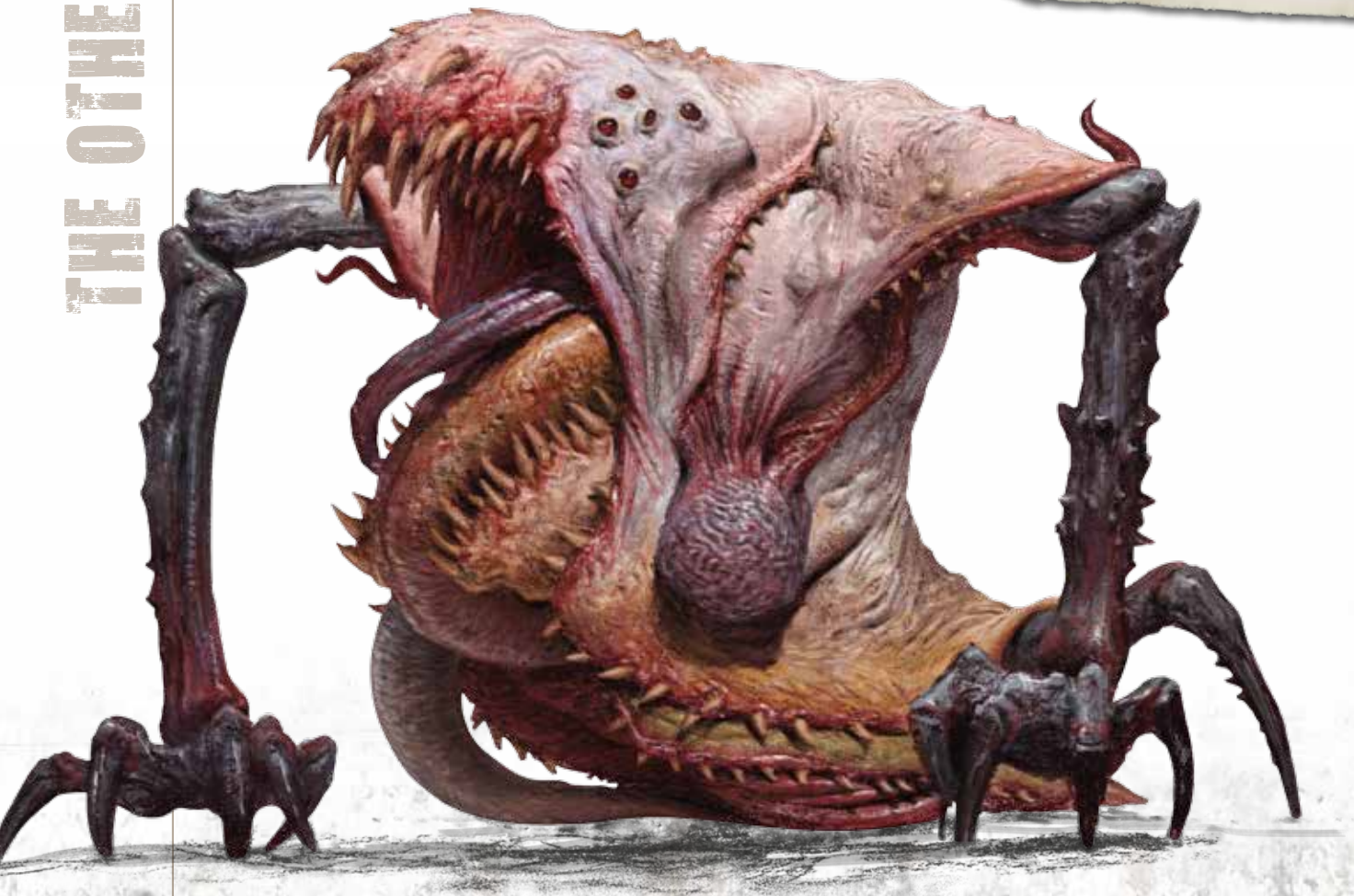
FUKCJONARIUSZKA WCIĄŻ NIE ODNALEZIONA PO ATAKU ZWIERZĘCIA.

W dniu wczorajszym, odpowiadając na wezwanie o wsparcie ze strony Kontroli Zwierząt w Haven, policja pojawiła się w południowej części Dock District, by stawić czoła temu, co naoczni świadkowie określili jako "ogromny, wściekły pies".

Zaginiona funkcjonariuszka to Sierżant Megan Beets, weteranka służb policyjnych. Z zeznań świadków wiemy, że po raz ostatni widziano Sierżant Beets ścigającą podejrzane zwierzę w dół alejki w New Shires Boulvader w okolicach przecznicy 2100.

„Nigdy czegoś podobnego nie widzieliśmy" powiedział Rodney Haynes, członek Kontroli Zwierząt w Haven. „Zagoniliśmy je do alejki z ogrodzeniem, ale to coś przebiegło przez to ogrodzenie jakby go tam w ogóle nie było! Nie potrafię sobie wyobrazić co musiało spotkać tą biedną policjantkę. Ale te wrzaski..." Pan Haynes odmówił dalszych komentarzy.

Znaleziona krew na miejscu zdarzenia najprawdopodobniej należy do Sierżant Beets. Wszystkich mieszkańców prosimy o zachowanie ostrożności podczas podróżowania w południowej części Dock District, w szczególności prosimy o zachowanie wzmożonej czujności po zmroku



6. WYBÓR BOHATERA

Gracze wcielający się w Bohaterów zawsze mają do dyspozycji pełną jednostkę szturmową FAITH w skład której wchodzi 7 agentów. Nie wszyscy agenci będą brali udział w rozgrywce w tym samym momencie. Liczba Bohaterów umiejscowionych na planszy zależy od liczby graczy:

1 Gracz: kontroluje 3 Bohaterów (3 Bohaterów na Planszy)

2 Graczy: każdy z nich kontroluje 2 Bohaterów (4 Bohaterów na Planszy)

3 Graczy: każdy z nich kontroluje 1 Bohatera (3 Bohaterów na Planszy)

4 Graczy: każdy z nich kontroluje 1 Bohatera (4 Bohaterów na Planszy)

Na Planszy zawsze będzie 3 lub 4 Bohaterów, w zależności od liczby graczy. Każdy z graczy wybiera, którym Bohaterem chce rozpocząć rozgrywkę. Początkującym graczom zalecamy wybrać Bohaterów tak, by drużyna składała się z różnych klas, aby postacie dobrze się uzupełniały. Pozostałych Bohaterów należy odłożyć na bok tworząc Rezerwę Bohaterów. Gdy jeden z Bohaterów zginie, kontrolujący go gracz zastąpi go Bohaterem znajdującym się w Rezerwie Bohaterów.

ZAAWANSOWANE BUDOWANIE DRUŻYNY

W grze znajduje się kompletna jednostka szturmowa FAITH. Możecie jednak znaleźć kolejnych Bohaterów w dodatkach. Większa liczba Bohaterów pozwoli zbudować własną, indywidualną, jednostkę szturmową. Zanim gracze przystąpią do wyboru początkowych Bohaterów, muszą wspólnie zbudować jednostkę szturmową FAITH. W jej skład muszą wchodzić:

- **1 Dowódca**
- **2 Fixerów**
- **2 Strzelców**
- **2 Osiłków**

Po skompletowaniu drużyny, resztę Bohaterów należy odłożyć do pudełka.

Aby łatwiej rozróżnić klasy Bohaterów, należy przyczepić odpowiednie podstawki do figurek według schematu:

Figurki Bohaterów należy umieścić na planszy w miejscu, w którym znajduje się **żeton Pola Startowego**.

Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją planszę Bohatera (patrz – plansza Bohatera str. 20). Następnie:

- Umieszcza znacznik Macek na polu „1” na torze Zepsucia.
- Umieszcza 5 znaczników Obrażeń obok planszy.
- Umieszcza 2 żetony Tur, stroną *aktywną* do góry obok planszy.
- Umieszcza żeton Akcji Miasta obok planszy.

Figurki oraz plansze pozostałych Bohaterów należy odłożyc do Rezerwy.

7. KOŃCOWE PRZYGOTOWANIE

Dostępne Ulepszenia - Należy przetasować karty Ulepszeń i umieścić je w zakrytej talii obok planszy. Następnie należy dobrać 5 wierzchnich kart i umieścić je odkryte obok planszy. To są dostępne Ulepszenia.

Jeśli posiadacie dodatkowe karty Ulepszeń z jednego z dodatków, to dołóżcie je do talii przed przetasowaniem.

Karty Grzechu - gracz kontrolujący Grzech dobiera 5 wierzchnich kart z talii Grzechu.

Żetony Reakcji - gracz kontrolujący Grzech bierze tyle żetonów Reakcji ilu jest Bohaterów na planszy. Umieszcza je obok planszy Grzechu aktywną stroną do góry.

Transkrypcja zapisu radiowego Drop Mic #783, Nadbrzeże:

Pierwszy Mężczyzna: Przecież byłeś martwy ziomuś. Widziałem to na własne oczy.

Drugi Mężczyzna: Fakt, odrobinę źle się czułem przez pewien okres. Ale już czuję się lepiej.

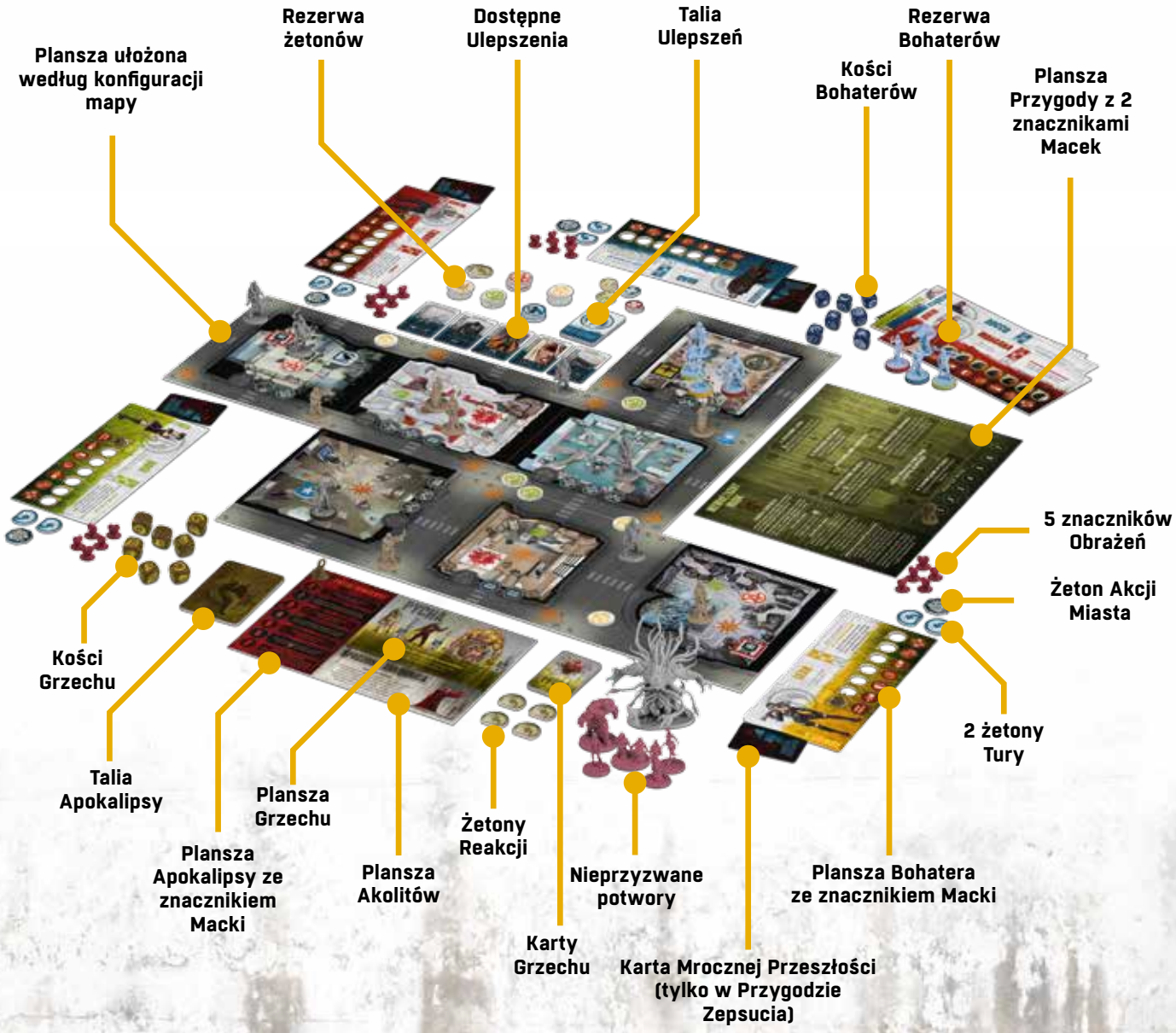
Pierwszy Mężczyzna: Jakie "źle się czułem"?! Widziałem twoje zimne ślepia bez wyrazu, wbite prosto w niebo!

Drugi Mężczyzna: Było minęło ziomuś. Znalazłem pożywienie, dużo pożywienia, które dało mi moc. Spójrz.

Pierwszy Mężczyzna: O mój... Co to do cholery jest?! To twoja ręka?!

Drugi Mężczyzna: (zniekształconym, gardłowym głosem) Sam się przekonaj. Głód, znów czuję głód.

<okropne wrzaski i zwierzęce odgłosy>



ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

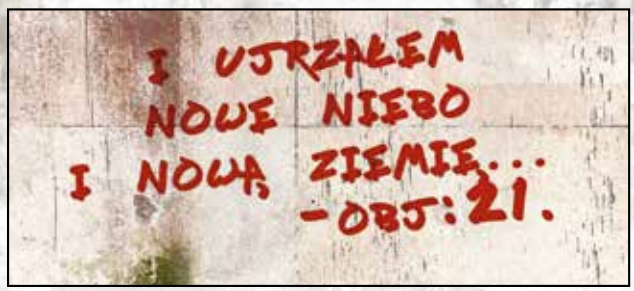
Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby, albo zwycięży gracz kontrolujący Grzech, albo wszyscy gracze kontrolujący Bohaterów zwyciężą jako grupa.

Warunkiem zwycięstwa Bohaterów jest wykonanie wszystkich Misji przedstawionych na planszy Przygody w odpowiedniej kolejności. Gdy tylko ukończona zostanie ostatnia z Misji, wszystkich graczy kontrolujących Bohaterów uznaje się za zwycięzców.

Grzech ma za zadanie zabić Bohaterów, zanim uda im się ukończyć ostatnią Misję. Gdy tylko jeden z Bohaterów zginie, zostaje on zastąpiony nowym Bohaterem z Rezerwy Bohaterów. Nie jest ona nieskończona i w końcu nie będzie w niej nikogo. Gdy jeden z Bohaterów zginie i nie będzie możliwości zastąpienia go nowym Bohaterem z Rezerwy, gracz kontrolujący Grzech wygrywa.

Należy pamiętać, że nie wszyscy Bohaterowie muszą zostać zabici, a jedynie tylu, by nie można było zastąpić poległego Bohatera kolejnym z Rezerwy.

Remis: Jeśli oba warunki zwycięstwa zostały spełnione w tym samym momencie (tzn. ostatnia misja kończy się powodzeniem, ale w wyniku tego ginie Bohater i nie można go zastąpić nowym), w takim wypadku zwyciężają gracze kontrolujący Bohaterów.



ROZGRYWKA

Gra składa się z serii następujących po sobie Rund, a każda Runda składa się z według następujących kroków:

POCZĄTEK RUNDY

- Realizacja wydarzeń z Planszy Przygody
- Wybór pierwszego gracza

TURY BOHATERÓW

- Użycie żetonu Tury
- Ruch i Akcja lub Akcja i Ruch
- Ruch: porusz Bohatera do 2 pól
- Akcja: Walka lub Oczyszczenie Terenu
- Użycie Akcji Miasta

REAKCJE GRZECHU

- Użycie żetonu Reakcji
- Ruch: Porusz potwora do 2 Pól
- Walka z Bohaterem rozgrywającym swoją Turę

KONIEC RUNDY

- Realizacja wydarzeń związanych z Zakończeniem Rundy
- Przywołanie potworów
- Dobranie dodatkowych kart Grzechu
- Odnowienie żetonów

POCZĄTEK RUNDY

REALIZACJA WYDARZEŃ Z PLANSZY PRZYGODY

Każda plansza Przygody zawiera informacje jakie czynności muszą być wykonane na początku każdej Rundy. Najczęściej to gracz kontrolujący Grzech wykonuje te czynności, on też będzie decydować w jaki sposób zostaną one wykonane. Przeważnie będzie to polegać na umieszczeniu nowych żetonów na planszy.

WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

Gracze, którzy wcielają się w Bohaterów wspólnie decydują, który z nich rozpocznie daną Rundę. Każdą Rundę może rozpoczynać ten sam lub inny Bohater, wszystko zależy od wyboru graczy.

TURY BOHATERÓW

Każdy Bohater posiada 2 żetony Tury, tak więc w każdej Rundzie będzie mógł wykonać co najmniej 2 Tury. Zaczynając od gracza rozpoczynającego, a następnie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdy z Bohaterów wykonuje jedną Turę.

UŻYWANIE ŻETONÓW TURY

Na początku Tury Bohatera, gracz obraca żeton Tury należący do niego ze strony *aktywnej* na stronę *nieaktywną*.

AKTYWNA

NIE AKTYWNA

Jeśli Bohater posiada żeton Dodatkowej Tury może go odrzucić i wykonać dodatkową Turę zamiast obracać żeton Tury na stronę nieaktywną.

Uwaga: niewykorzystane żetony Dodatkowej Tury nie przepadają!

Gracz nie może użyć obu żetonów Tury naraz. Jeżeli oba żetony Tury są odwrócone na stronę *nieaktywną* i gracz nie posiada żetonów Dodatkowej Tury, czeka on na Zakończenie Rundy.

Jeżeli gracz posiada żeton Tury odwrócony stroną *aktywną*, **musi** obrócić go w swojej Turze na stronę *nieaktywną*, nawet jeżeli zdecyduje się nic nie robić.

RUCH I AKCJA

W trakcie Tury Bohater może się Poruszyć i Wykonać Akcję w dowolnej wybranej przez siebie kolejności. Jednak nie może on przerwać Ruchu, by Wykonać Akcję, a następnie kontynuować przerwany Ruch. Ruch musi być wykonany w całości przed albo po wykonaniu Akcji.

RUCH

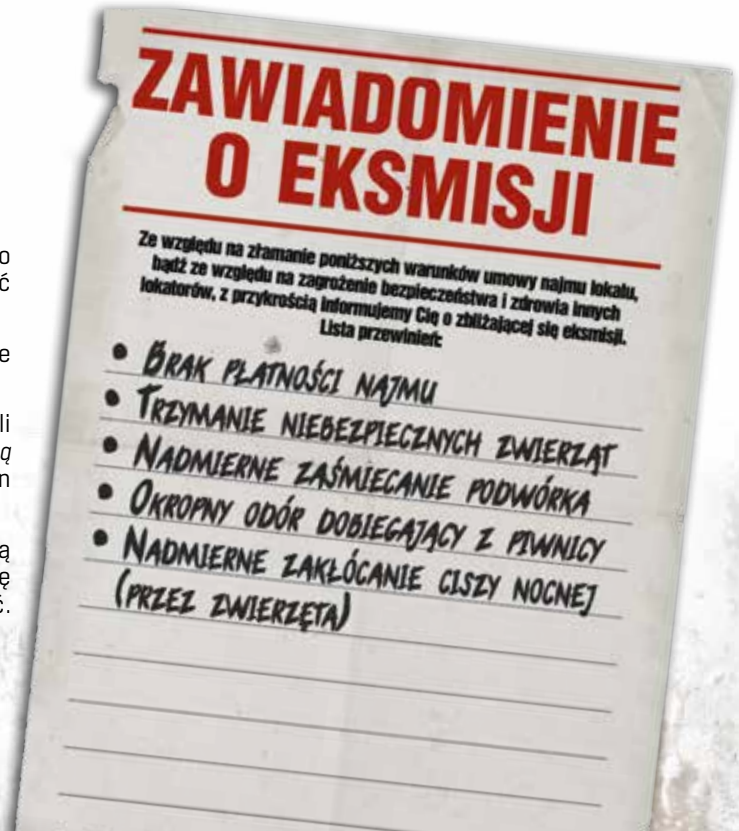
W trakcie poruszania się figurka Bohatera może zostać przesunięta o 1 lub 2 pola na planszy. Więcej szczegółów na temat Poruszania się znajdziecie na stronie 30.

AKCJA

Dostępnymi Akcjami w grze są: **Walka** oraz **Oczyszczenie Terenu**. W każdej Turze Bohater może wykonać tylko jedną z dostępnych Akcji. Może zdecydować się nie wykonywać żadnej z nich.

WALKA

Rozpoczynając Walkę Bohater decyduje się na starcie pomiędzy nim a wszystkimi potworami na danym Polu. Większość Walk będzie miała miejsce na polu zajmowanym przez Bohatera, jeśli jednak posiada on Umiejętność Atak Dystansowy, to może walczyć z potworami oddalonymi od Pola na którym stoi. Więcej szczegółów na temat Walki znajdziecie w dziale Walka na stronie 33.



OCZYSZCZANIE TERENU

W trakcie gry na planszy pojawi się wiele zagrożeń, które będą utrudniać Ruch Bohaterów oraz wzmacniać siłę Grzechu.

W trakcie Oczyszczania Terenu, Bohater będzie podejmował próbę usunięcia szkodliwych żetonów z Pola, na którym aktualnie się znajduje. Oczyszczanie Terenu pozwala Bohaterowi usunąć dowolne żetony Eksploracji z danego Pola (tj. żetony **Ognia**, żetony **Zepsucia**, żetony **Pentagramu** oraz żetony **Gniazd**).

Uwaga: Nie można Oczyścić Terenu z żetonów wydrukowanych na płytce Miasta. Aby Oczyścić Teren Bohater rzuca tyloma kośćmi ile wynosi jego poziom Umiejętności (patrz plansza Bohatera str. 20). Jeśli na tym samym Polu znajduje się inny Bohater, gracz otrzymuje dodatkową kość podczas tego rzutu (patrz Rzucanie kośćmi str. 32). Bohater może zdecydować się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, by polepszyć swój rzut (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38). Za każdy na kości, Bohater może usunąć jeden z odkrytych żetonów Eksploracji z tego Pola. Gracz wybiera, który żeton usuwa (jeśli jest ich kilka). Wynik pozwala rzucić dodatkową kością, na której gracz ma szansę wyrzucić kolejny symbol !

AKCJE MIASTA

Haven zawsze jest gotowe, by wesprzeć pomocą swych obrońców. W ***dowolnym momencie*** swojej Tury, Bohater może skorzystać z Akcji Miasta przedstawionej na Polu, na którym się znajduje (patrz Plansza Gry str. 18). Bohater może więc skorzystać z Akcji Miasta nawet w trakcie poruszania się, nie przerywając w ten sposób Ruchu. Akcja Miasta nie zalicza się do wykonywanych Akcji (Walki lub Oczyszczania Terenu), tak więc po jej wykonaniu Bohater może podjąć normalną Akcję. Uwaga: Akcja Miasta może być wykonywana nawet gdy na Polu znajdują się potwory.

By ją wykonać, Bohater bierze swój żeton Akcji Miasta i kładzie go w wyznaczonym miejscu na Polu, w którym się znajduje. Każdy Bohater posiada tylko jeden taki żeton, tak więc może wykonać ją tylko raz na Rundę.

Każde Pole Dzielnicy posiada jedno dostępne miejsce na żeton Akcji Miasta. Gdy jeden z Bohaterów skorzysta z Akcji Miasta na danym Polu, to Akcja Miasta zostaje zablokowana do końca Rundy.

Umieszczając żeton Akcji Miasta na Polu Dzielnicy aktywujemy **wszystkie** widoczne Akcje Miasta w tej Dzielnicy. Bohater, który podejmie się tej Akcji aktywuje je jedna po drugiej, w dowolnej kolejności. Jeśli któryś z symboli występuje kilka razy, to Akcja ta wykonywana jest również kilka razy.

Oto co dane Akcje Miasta dają Bohaterom:

Leczenie – Bohater odrzuca jeden ze znaczników Obrażeń ze swojej planszy,

Pokuta – Bohater przesuwa o 1 pole w lewo znacznik Macek na torze Zepsucia swojej planszy,

Dodatkowa Tura – Bohater otrzymuje żeton Dodatkowej Tury,

Ekwipunek – Bohater dobiera jedną kartę Ulepszeń z puli Dostępnych Ulepszeń. Następnie dobiera wierzchnią kartę z talii Ulepszeń i uzupełnia pulę, tak by było tam zawsze 5 kart.

Uwaga: Liczba kart Ulepszeń, które może posiadać Bohater nie jest ograniczona. Wszystkie umiejętności z tych kart są zawsze aktywne.

Artyleria Orbitalna – Bohater przesuwa dowolny żeton Artylerii Orbitalnej do 2 Pól. Następnie może on automatycznie zabić jednego Akolitę **lub** Abominację na Polu z tym żetonem. Należy pamiętać, że nie jest to Walka.

Przemieszczając żeton Artylerii Orbitalnej korzystamy z normalnych zasad Ruchu, z pewnymi wyjątkami: żeton ignoruje wszystkie figurki oraz żetony Eksploracji na swojej drodze oraz nie może korzystać z Metra, by poruszać się pomiędzy Polami.

REAKCJE GRZECHU

W odróżnieniu od graczy kontrolujących Bohaterów, gracz kontrolujący Grzech nie posiada swoich Tur. Wpływa na rozgrywkę zużywając przy tym żetony Reakcji w trakcie Tur Bohaterów! Liczba żetonów Reakcji w jego dyspozycji jest równa liczbie Bohaterów na Planszy.

Karty Grzechu – Grzech może również zagrać jedną kartę Grzechu w każdej Turze (może to być zarówno podczas Tury Bohatera, jak i podczas Reakcji Grzechu). Więcej szczegółów o kartach Grzechu znajdziesz na Stronie 24.

UŻYWANIE ŻETONU REAKCJI

Zawsze, gdy Bohater kończy swoją Turę, Grzech decyduje, czy używa swojego żetonu Reakcji czy nie.

Gdy Grzech nie zdecyduje się reagować, gra toczy się dalej i następny Bohater w kolejności realizuje swoją Turę.

Gdy Grzech zdecyduje się zareagować, odwraca jeden z żetonów Reakcji ze strony *aktywnej* na stronę *nieaktywną*. Grzech może jednorazowo wykonać tylko jedną Reakcję i tylko wobec Bohatera, który aktualnie zakończył swoją Turę.

Uwaga: Jeśli któryś z Bohaterów zginie w trakcie Tury oznacza to, że nie udało mu się dokończyć swojej Tury, tak więc Grzech nie może zareagować na tego Bohatera.

Jeżeli Grzech wykorzysta wszystkie swoje żetony Reakcji, Bohaterowie kontynuują swoje Tury w normalny sposób. Może on natomiast, w dalszym ciągu, zagrywać karty Grzechu w trakcie każdej Tury Bohatera (patrz karty Grzechu str. 24).

PRZEMIESZCZENIE POTWORA

Gdy Grzech użyje żetonu Reakcji, może wybrać dowolnego potwora na planszy i przemieścić go do 2 Pól. Więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w dziale Ruch, na stronie 30.

WALKA Z BOHATEREM

Następnie Grzech może rozpocząć Walkę z Bohaterem, który właśnie zakończył swoją Turę. Więcej szczegółów na temat rozpoczynania Walki znajdziecie w dziale Walka na stronie 33.

Walka odbywa się między tym Bohaterem, a wszystkimi potworami na Polu, na którym się znajduje. Potwór, który został poruszony nie musi brać udziału w Walce. Grzech może poruszyć potwora na Pole zajmowane przez Bohatera, który właśnie zakończył Turę, by rozpocząć z nim Walkę. Może on również poruszyć potwora w inne strategiczne miejsce i rozpocząć Walkę z Bohaterem, który właśnie zakończył Turę przy użyciu innych potworów, znajdujących się na Polu tego Bohatera.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się w momencie, gdy wszyscy Bohaterowie wykorzystali wszystkie swoje żetony Tur i nie chcą wykorzystywać ewentualnych żetonów Dodatkowych Tur. Jeżeli graczowi kontrolującemu Grzech pozostały jakiekolwiek żetony Reakcji, to może zareagować na Bohatera, który właśnie zakończył swoją Turę. Jeżeli po tym wciąż będzie posiadać aktywne żetony Reakcji to należy je obrócić na stronę *nieaktywną*.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Na każdej planszy Przygody znajdują się wydarzenia, które muszą zostać wykonane na końcu każdej Rundy. Zazwyczaj polegają one na zwiększeniu postępu Apokalipsy w zależności od tego co zdarzyło się podczas Rundy (patrz plansza Apokalipsy oraz karty Apokalipsy str. 23).

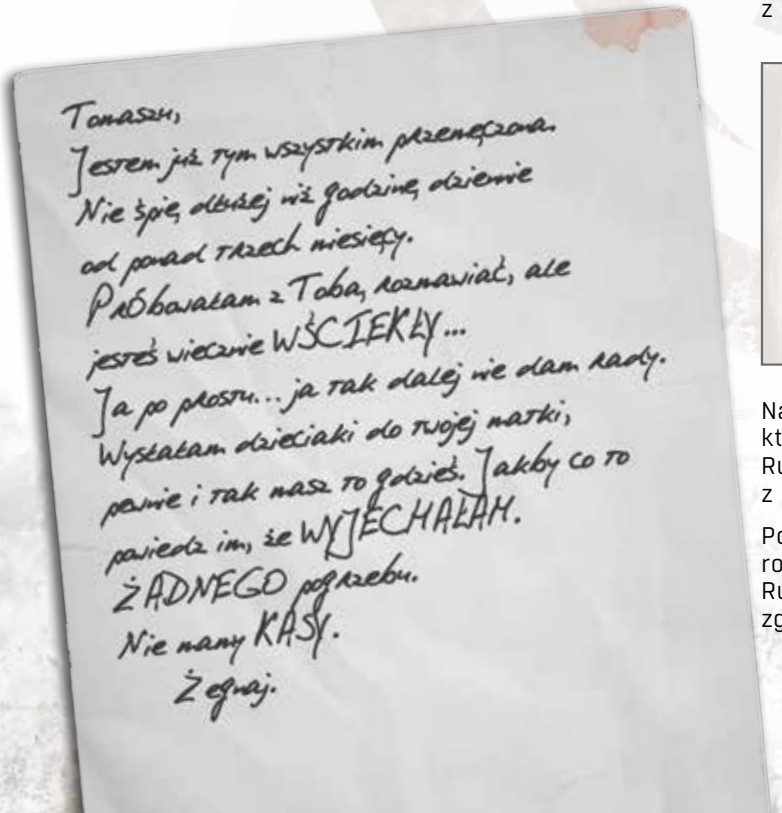
PRZYWOŁANIE POTWORÓW

Grzech bierze tyle figurek potworów z puli martwych potworów ilu jest Bohaterów i umieszcza je z powrotem na Planszy. Jeżeli w puli martwych potworów jest więcej potworów niż Bohaterów, to Grzech wybiera, które z potworów ma zamiar Przywołać.

Tylko potwory z puli martwych potworów mogą zostać Przywołane w tym momencie. Potwory, które jeszcze nie pojawiły się w grze, nie mogą zostać Przywołane podczas tego kroku. Warto trzymać potwory, które nie pojawiły się w grze w innym miejscu niż pula martwych potworów.

Potwory możemy Przywoływać na niezablokowane żetony Gniazd, (zarówno na te nadrukowane na płytkach Miasta jak i na fizyczne żetony). Każdy potwór na Polu z żetonem Gniazda blokuje jeden żeton. Tak więc jeżeli na Polu znajdują się 2 żetony Gniazda oraz jeden potwór, to możemy tam Przywołać tylko jednego potwora. Należy pamiętać, że figurki Bohaterów nie blokują żetonów Gniazd. Jeżeli w trakcie Przywoływania Grzech nie jest w stanie Przywołać wszystkich Potworów (ze względu na liczbę zablokowanych żetonów Gniazd), to Przywołuje on tyle ile jest w stanie a resztę odkłada do puli martwych potworów.

Przykład: *Na tym Polu Ulicy znajdują się 2 żetony Gniazda. Jednak na tym Polu znajduje się już jeden potwór, tak więc Grzech może Przywołać na to Pole tylko jednego potwora.*



DOBIERANIE KART GRZECHU

Gracz kontrolujący Grzech rozpoczyna grę z 5 kartami Grzechu. W trakcie gry może zagrać te karty, jednak nie dobiera nowych automatycznie. Będzie mógł je uzyskać dzięki żetonom Ołtarzy (chyba, że Bohaterowie przeszkodzą w rytuale).

Na koniec Rundy Gracz kontrolujący Grzech dociąga dodatkową kartę Grzechu za każde Pole posiadające żeton Ołtarza, jeżeli na tym Polu nie znajduje się żadna figurka Bohatera. Nowe karty Grzechu mogą być wykorzystane począwszy od następnej Rundy.

Przykład: *Na planszy znajdują się 3 żetony Ołtarzy. Dwa z nich znajdują się na Polach nie zajmowanych przez Bohaterów, jeden z nich natomiast posiada figurkę Bohatera na swoim Polu, tak więc gracz kontrolujący Grzech otrzymuje 2 karty Grzechu.*

ODNAWIANIE ŻETONÓW

Należy odwrócić wszystkie żetony Tur Bohaterów ze strony *nieaktywnej* z powrotem na stronę *aktywną*.

Następnie należy usunąć z planszy wszystkie żetony Akcji Miasta i umieścić je z powrotem obok planszy każdego z Bohaterów.

Grzech odwraca wszystkie swoje żetony Reakcji ze strony *nieaktywnej* na stronę *aktywną*. Jeżeli posiada dodatkowe żetony Reakcji z poprzedniej Rundy musi je odrzucić, chyba że efekt dzięki któremu uzyskał ten żeton jest efektem stałym (np. otrzymany z podpunktu na planszy Apokalipsy).

ZASADA JEDNOŚCI

Zawsze, gdy Bohaterowie muszą wspólnie podjąć jakąś decyzję – niezależnie czy dotyczy to wyboru kolejnej Misji jakiej powinni się podjąć, którą z opcji przedstawionych na karcie Grzechu powinni wybrać itp. – i nie potrafią dojść do porozumienia i jednogłośnej decyzji, to decyzję tą podejmuje za nich gracz kierujący Grzechem.

Następnie należy usunąć wszystkie żetony Oznaczeń, które zostały umieszczone przez efekt trwający jedną Rundę. Należy usunąć także wszystkie żetony Oznaczeń z planszy Akolitów.

Po wykonaniu tych wszystkich czynności gracze mogą rozpocząć następną Rundę. Rozgrywka toczy się Runda po Rundzie, aż wygrają Bohaterowie albo Grzech zgarnie zwycięstwo! (patrz Zwycięstwo i Porażka str. 13).

PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

PLANSZA GRY

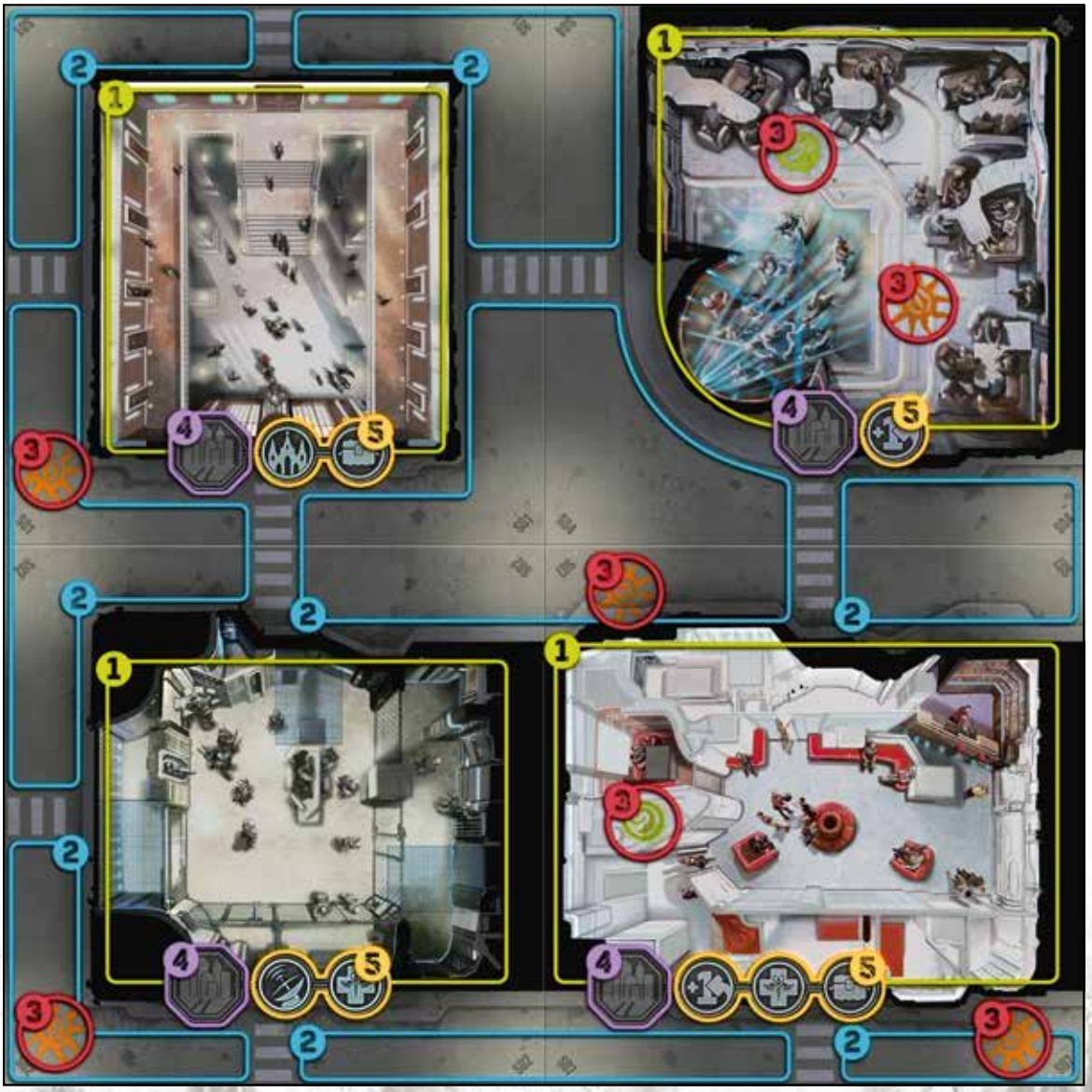
Rozgrywka ma miejsce na planszy złożonej z kilku płytek Miasta, ułożonych według jednej z konfiguracji przedstawionych na odwrocie planszy Przygody. Płytki te reprezentują część miasta Haven.

Plansza jest podzielona na wiele Pól. Każda płytka Miasta posiada jedno Pole Dzielnicy oraz ulice. Ulice na różnych płytkach Miast mogą się ze sobą łączyć w jedno Pole Ulicy. Pola Ulicy oddzielone są od siebie przejściami dla pieszych, tak więc 1 Pole Ulicy może być rozłożone na 2, 3 a nawet i na 4 płytkach Miasta.

Niektóre płytki Miasta posiadają nadrukowane żetony Eksploracji, takie jak żetony Gniazd, żetony Zepsucia i inne niebezpieczeństwa czyhające na Bohaterów na danym Polu.

Każde Pole Dzielnicy posiada również nadrukowane różne symbole Akcji Miasta. Jest to specjalna pomoc jaką każde z Pól Dzielnicy oferuje Bohaterom raz na Rundę. (patrz Akcje Miejskie str. 15).

1. **POLA DZIELNIC**
2. **POLA ULIC**
3. **NADRUKOWANE ŻETONY EKSPLORACJI**
4. **POLA AKCJI MIASTA**
5. **AKCJE MIASTA**



PLANSZE PRZYGODY

Każda plansza Przygody zawiera informacje potrzebne do jej rozegrania:

1. **Nazwa i Typ** – Nazwa Przygody oraz jej typ (Terror/Zepsucie/Wybawienie).
2. **Wstęp** – Wprowadzenie, które opisuje daną przygodę.
3. **Rozpoczęcie Rundy** – Wydarzenia, które muszą zostać wykonane na początku każdej Rundy.
4. **Zakończenie Rundy** - Wydarzenia, które muszą zostać wykonane pod koniec każdej Rundy.
5. **Modyfikatory** – Niektóre Przygody zawierają zasady zmieniające podstawowe reguły gry.
6. **Misje** – Każda Przygoda posiada unikalny zestaw Misji. Bohaterowie będą starać się je wykonać, by zwyciężyć (patrz Misje str. 20). Gra rozpoczyna się ze znacznikiem Macek w miejscu oznaczonym jako Pierwsza Misja.
7. **Postęp Misji** – Gracze używają tych pól aby łatwiej było im śledzić postęp danej Misji. Przygoda rozpoczyna się ze znacznikiem Macek na polu Zero Postępu Misji.

Darmowa Encyklopedia Opensource:

THE GREAT FILTER / PARADOKS FERMIEGO

Paradoks Fermiego:

Nie posiadamy żadnego konkretnego dowodu na to, że cywilizacje pozaziemskie odwiedziły Ziemię. Nie zaobserwowaliśmy też żadnej żyjącej obcej inteligencji przy pomocy naszej technologii, SETI również nie odnalazło żadnych transmisji od innych cywilizacji. Wszechświat, poza Ziemią oczywiście, wydaje się być „martwy". Cytując Robina Hanson'a:

„Nasza planeta, ani nawet nasz układ słoneczny, nie wydają się być zamieszkane przez inne skolonizowane i rozwinięte gwiezdne formy życia, z którymi musielibyśmy konkurować. Nie ma też ich nigdzie, gdzie potrafilibyśmy je dostrzec. Odnieśliśmy natomiast spory sukces tłumacząc zachowania naszej planety oraz naszego układu słonecznego, pobliskich gwiazd, naszej galaktyki, a nawet i innych galaktyk poprzez chłodne fizyczne spojrzenie na te procesy, bez potrzeby odnoszenia się do skomplikowanych procesów rozwiniętych form życia."

Oczekujemy od wszelkiego życia, by rozwijało się nieustannie we wszystkich możliwych niszach. Przy pomocy technologii takiej jak automatycznie replikujący się statek kosmiczny. Nisze te obejmowałyby takie kwestie jak dotarcie do innych gwiazd, a z czasem nawet (który i tak jest znikomy w porównaniu do wieku wszechświata) dotarcie do innych galaktyk. Cytując Hansona „Gdyby jakaś tak zaawansowana forma życia skolonizowała naszą planetę, to już dawno byśmy się o tym dowiedzieli".

The Great Filter:

Bez dowodu na istniejącą inteligentną formę życia, inną niż my sami, wydaje się iż proces rozpoczynający się od gwiazdy a kończący na „zaawansowanym wybuchu tworzącym życie" musi być mało prawdopodobny. Oznacza to, że co najmniej jeden z tych kroków musi być nieprawdopodobny, chyba że coś eliminuje takie życie na każdym etapie.

MISJE

Ukończenie kompletu Misji przedstawionych na planszy Przygody prowadzi do wygranej Bohaterów. Na początku gry Bohaterowie muszą wykonać zadania przedstawione w pierwszej Misji. Gdy tego dokonają, przechodzą do drugiej Misji itd. aż do momentu wykonania ostatniej z Misji i zwycięstwa w całej rozgrywce.

LICZBA BOHATERÓW

Ikony tej używamy, by wskazać liczbę Bohaterów na planszy w trakcie rozgrywki. Misje niekiedy wymagają od Bohaterów wykonania danego zadania # razy. Oznacza to, że zadanie to musi być wykonane tyle razy, ilu w danej rozgrywce jest Bohaterów na planszy. Tak więc w trakcie gry, w której jest 1 albo 3 graczy kontrolujących Bohaterów, symbol ten ma wartość 3. Natomiast w rozgrywce z 2 lub 4 graczami kontrolującymi Bohaterów, symbol ten przybiera wartość 4 (patrz Wybór Bohaterów str. 11).

Gdy Bohaterowie będą wypełniać zadania opisane w Misji, będą przesuwać znacznik Macek na torze postępu Misji. Gdy tylko znacznik wskaże liczbę zadań wymaganych do wykonania Misji, uznaje się ją za ukończoną.

Gdy Misja zostaje ukończona, należy przesunąć znacznik Macek na kolejną Misję, która od tego momentu staje sie aktualną Misją.

Bohaterowie mogą wykonywać jedynie zadania aktualnej Misji. Nie mogą wykonywać zadań w przyszłych Misjach. Np. nie ma znaczenia ile Abominacji zdołali zabić przed Misją, której celem jest zabicie konkretnej liczby Abominacji. Dopiero, gdy ta Misja stanie się ich aktualną Misją, Bohaterowie będą mogli zaznaczać jej postęp zabijając Abominacje.

Podczas rozgrywania Przygody, Bohaterowie staną przed wyborem jednej z dwóch możliwych Misji. Gracze kontrolujący Bohaterów muszą jednogłośnie zdecydować, którą opcję wybierają. Gdy dokonają wyboru jednej z tych Misji, druga opcja zostaje zablokowana.

Uwaga: Jeśli gracze kontrolujący Bohaterów nie mogą jednogłośnie zdecydować, którą z Misji wybierają, decyduje za nich gracz kontrolujący Grzech (patrz Zasada Jedności str. 17).

WYDARZENIA

Na planszy Przygody znajdują się także Wydarzenia, które wchodzą w życie po zakończeniu jednej z Misji, a przed rozpoczęciem kolejnej. Przeważnie Wydarzenie odnosi się do Przywołania Awatara Grzechu na planszę.

Przywołanie: Jeśli Wydarzenie nakazuje Przywołać potwora, należy stosować się do zasad Przywołania potworów (patrz Przywołanie potworów str. 16). W sytuacji, gdy wszystkie żetony Gniazd są zablokowane przez figurki innych potworów, należy umieścić nowego potwora na **jakimkolwiek** żetonie Gniazda (nawet zajętym).

PLANSZA BOHATERA

Każdy z Bohaterów posiada własną planszę, która zawiera wszystkie informacje na jego temat:

1. **Imię** – Imię Bohatera oraz cytat, który przybliża charakter postaci.
2. **Klasa** – Każdy z Bohaterów należy do jednej z czterech Klas. Zbiór określonych Klas w jednostce szturmowej FAITH ma za zadanie zbalansować drużyny (patrz Wybór Bohatera str. 11). Każda z Klas pełni konkretną rolę w grze:

Dowódca: specjalizuje się w dostarczaniu bonusów innym Bohaterom.

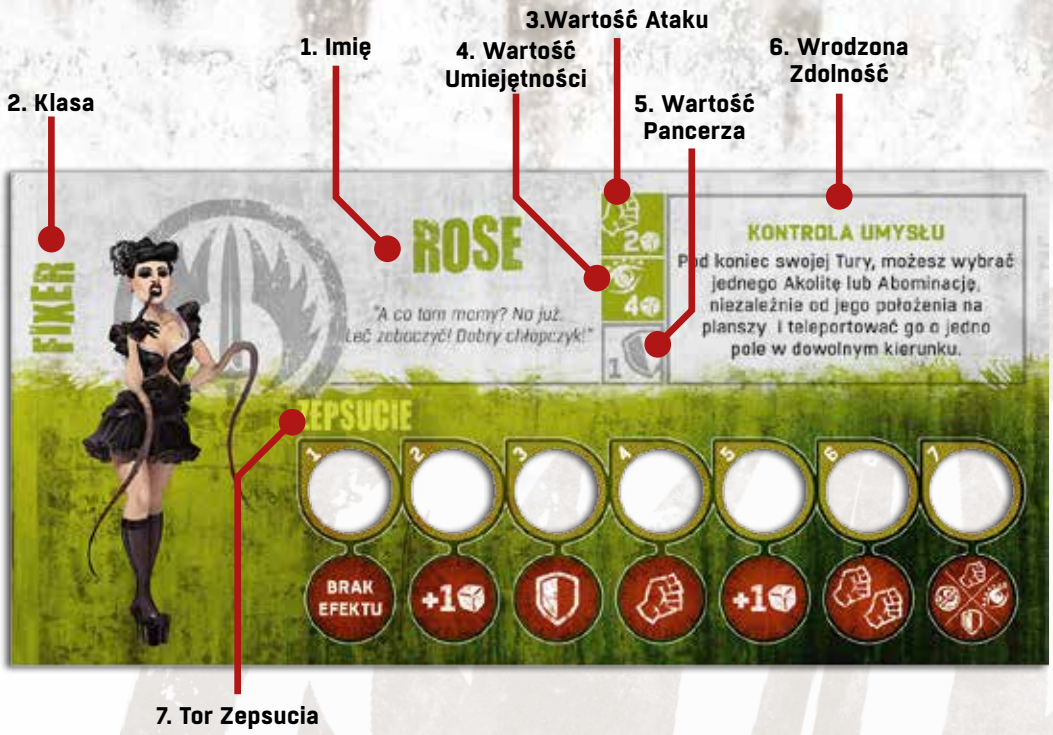
Fixer: specjalizuje się w Oczyszczaniu Terenu.

Strzelec: specjalizuje się w zabijaniu potworów na odległość.

Osiłek: specjalizuje się w Walce.

3. **Wartość Ataku** – Określa bazową liczbę kości, którymi rzuca Bohater podczas Walki (patrz Walka str. 33).
4. **Wartość Umiejętności** – Określa bazową liczbę kości, którymi rzuca Bohater podczas Oczyszczania Terenu (patrz Oczyszczanie Terenu str. 15).
5. **Wartość Pancerza** – Określa liczbę anulowanych Obrażeń zadawanych przez potwory podczas Walki (patrz Walka str. 33).
6. **Wrodzona Zdolność** – Każdy z Bohaterów posiada inną Zdolność Wrodzoną, która odróżnia go od pozostałych Bohaterów. Zdolność ta jest zawsze aktywna.

   Niekiedy Bohater (głównie Strzelcy, czasem niektórzy Dowódcy) posiada również wrodzony **Atak Dystansowy**, który pozwala mu walczyć z potworami na oddalonych Polach. (patrz Walka Dystansowa str. 36).
7. **Tor Zepsucia** – Określa aktualny poziom Zepsucia danego Bohatera, bonusy z Zepsucia, które otrzymuje Bohater (patrz Dobrowolne Otrzymywanie Zepsucia str. 39) oraz otrzymane Obrażenia (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40).



DODATKOWA PLANSZA BOHATERA

Niektórzy Bohaterowie (np. Karl – wilkołak) posiadają Dodatkową planszę Bohatera, której mogą używać. Karta ta zmienia ich Wartości Statystyk oraz Wrodzoną Zdolność.

Warunki aktywowania tej Karty opisane są we Wrodzonej Zdolności Bohatera. W momencie aktywacji nakładamy ją na naszą planszę Bohatera. Należy pamiętać, że wartość na torze Zepsucia, Obrażenia jakie otrzymał Bohater a także Ulepszenia i żetony, które już posiadał na wyposażeniu, pozostają bez zmian.

Bohaterowie, którzy posiadają Dodatkową planszę Bohatera, posiadają również dodatkową figurkę. Gdy zmieniają formę, należy również zamienić ich figurkę na Planszy oraz przełożyć kolorową Podstawkę Bohatera z jednej figurki na drugą.

PLANSZE GRZECHÓW

Każdy Grzech ma własną planszę Grzechu zawierającą najważniejsze informacje o nim i o jego potworach:

1. **Wartość Ataku** – Symbole te określają bazową liczbę kości, którymi rzuca Grzech za Abominację/Manipulatora/Awatara w trakcie Walki (patrz Walka str. 33).
2. **Wartość Pancerza** – Symbole te określają ile Obrażeń jest wymaganych, by zabić Abominację/Manipulatora/Awatara w trakcie Walki (patrz Walka str. 33).
3. **Umiejętność Grzechu** – Jest to unikalna i nadrzędna umiejętność danego Grzechu, która wpływa na rozgrywkę przez cały czas. Wszyscy Gracze powinni być tego świadomi.

PLANSZE AKOLITÓW

Akolici są podrzędnymi sługami Grzechów, zostali oni skażeni przez zepsucie i są wręcz żądni, by pomagać siłom ciemności. Podczas rozgrywki używamy jednego rodzaju Akolitów wraz z odpowiednią do nich planszą opisująca:

1. **Wartość Ataku** – Określa bazową liczbę kości, którymi rzuca Grzech za Akolitów podczas Walki (patrz Walka str. 33).
2. **Wartość Pancerza** – Określa liczbę Obrażeń wymaganych do zabicia Akolity w trakcie Walki (patrz Walka str. 33).
3. **Umiejętność Akolity** – Każdy z typów Akolitów posiada inną umiejętność, której gracz kontrolujący Grzech może użyć raz na Rundę. Z tej umiejętności można skorzystać w momencie, gdy ma zostać wykonany rzut na Walkę, z wyjątkiem Walki Dystansowej. Jeżeli gracz kontrolujący Grzech chce skorzystać z tej umiejętności, umieszcza żeton Oznaczenia na Planszy Akolity. Jeżeli na Planszy Akolity znajduje się już jeden żeton Oznaczenia, to Grzech nie może skorzystać z tej umiejętności do końca danej Rundy.

   Gdy Umiejętność Akolity zostaje aktywowana, Grzech musi postępować według instrukcji znajdujących się na Planszy Akolity. Przeważnie polega to na przeniesieniu Akolity z puli Martwych potworów na Mapę w miejsce, gdzie aktualnie odbywa się Walka. Kości potwora Akolity dodajemy natychmiast do puli kości, którymi będzie rzucać Grzech. Dodatkowo, każdy z Akolitów posiada unikatową umiejętność, która będzie wpływać na Gracza, który aktualnie wykonuje swoją Turę.

   Należy pamiętać, że jeżeli w puli Martwych potworów nie ma dostępnych potworów Akolitów, to Grzech nie może skorzystać z Umiejętności Akolity.

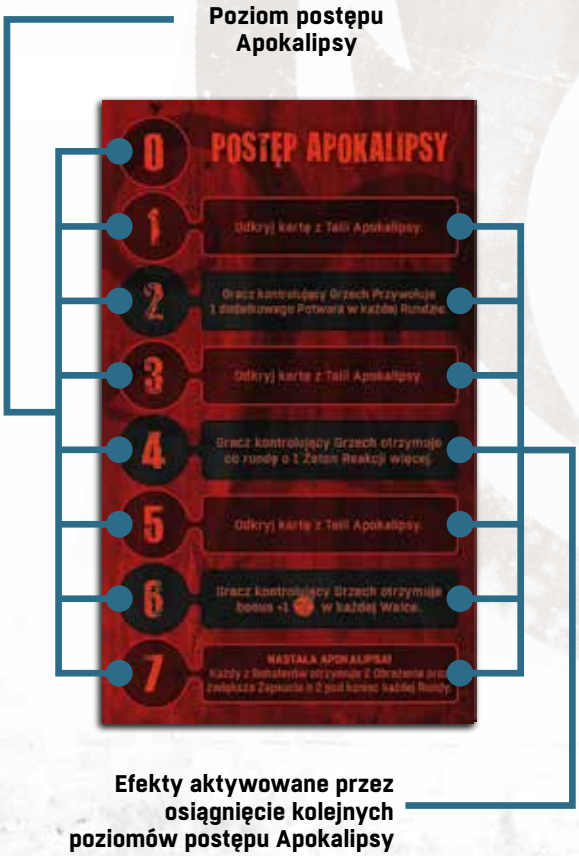
PLANSZA I KARTY APOKALIPSY

Plansza Apokalipsy pozwala nam śledzić w trakcie gry o ile i w jaki sposób zwiększa się siła Grzechu. Im więcej czasu zajmuje Bohaterom wykonywanie Misji, tym silniejszy staje się Grzech. Jego siła będzie rosnąć aż do momentu, w którym zwycięstwo z nim będzie czymś niemalże niemożliwym.

Rozpoczynamy grę ze znacznikiem Macki na polu oznaczonym jako Zero na planszy Apokalipsy. Postęp Apokalipsy będzie się zwiększać według instrukcji na danej Karcie Przygody. W każdym momencie, gdy ma nastąpić postęp Apokalipsy, przesuń znacznik w dół na następne pole na planszy Apokalipsy i wykonaj czynności opisane obok danego poziomu postępu Apokalipsy.

Bohaterowie nie przegrywają, gdy poziom postępu Apokalipsy osiągnie maksymalny – 7 poziom. Gra jedynie staje się dla nich niesamowicie trudna! Od tego momentu należy zignorować wszelkie informacje o postępie Apokalipsy.

Efekty wynikające z postępu Apokalipsy kumulują się, tak więc dla przykładu, jeśli postęp Apokalipsy ustawiony jest na poziomie czwartym, to efekty poziomu 1,2,3 oraz 4 są aktywne.



Wszystkie nieparzyste poziomy postępu Apokalipsy, oprócz ostatniego, nakazują nam odkryć kartę Apokalipsy. Gdy odpowiedni poziom zostaje osiągnięty, gracz kontrolujący Grzech musi pociągnąć dwie karty z wierzchu talii Apokalipsy (relatywnie do Przygody). Następnie wybiera jedną z nich i umieszcza ją odkrytą na stole, widoczną dla wszystkich graczy. Drugą kartę odkłada na spód Talii Apokalipsy. Efekty przedstawione na wybranej karcie, mają od tej pory zastosowanie do końca gry.

Nowe karty Apokalipsy są dociągane oraz umieszczane na stole wraz ze wzrostem poziomu postępu Apokalipsy. Pamiętajcie, że każdy z tych poziomów wprowadza do gry tylko jedną kartę Apokalipsy. Tylko osiąganie kolejnych poziomów postępu Apokalipsy wprowadzi do gry kolejne karty Apokalipsy.

HELL CLUB

Przerażające monstra Hell Clubu mogą pojawić się w grze jako efekt co poniektórych kart Apokalipsy. Automatycznie po odkryciu i umieszczeniu w grze takiej karty odpowiedni potwór zostaje natychmiast Przywołany na jeden z niezablokowanych żetonów Gniazda. Jeżeli wszystkie żetony Gniazd są w tym momencie zablokowane, Grzech umieszcza figurkę na dowolnym żetonie Gniazda. Każdy z członków Hell Clubu posiada swoje Wartości Statystyk oraz Umiejętność opisaną na karcie Apokalipsy, dzięki której zostały Przywołane. Jeżeli któryś z tych potworów zostanie zabity, to usuwa się go całkowicie z rozgrywki.

KARTY GRZECHU

Grzech może w każdej chwili skorzystać z kart na ręce, i zagrać je na Bohaterów.

Karty te odpowiadają strategicznym właściwościom poszczególnych Grzechów, które pomogą mu w likwidowaniu członków jednostki szturmowej FAITH.

Karty Grzechu szybko się wyczerpują, Grzech może dobrać nowe karty jedynie, gdy uda mu się utrzymać Bohaterów z dala od Pól zawierających żetony Ołtarzy (patrz Dobieranie kart Grzechu str. 17). Nie ma określonego limitu kart Grzechu, jakie gracz może trzymać w danym momencie na ręce.

Tylko jedna karta Grzechu może zostać zagrana podczas jednej Tury. Dotyczy to zarówno Tury Bohatera jak i ewentualnej Reakcji na jego Turę. Żeby łatwiej było to zapamiętać, gracz kontrolujący Grzech może umieścić kartę Grzechu przed sobą i zostawić ją tam do końca Tury. Gdy swoją Turę rozpocznie kolejny Bohater, Grzech powinien umieścić tę kartę na stosie kart odrzuconych.

Każda karta Grzechu posiada konkretnie opisany moment w którym może zostać zagrana. Grzech może tylko i wyłącznie zagrać daną kartę w opisanym na karcie Grzechu momencie, wprowadzić efekty z tej karty, a następnie odrzucić ją na stos kart odrzuconych.

W przypadku, gdy gracz kontrolujący Grzech ma dociągnąć kartę Grzechu, a Talia Grzechu została wyczerpana, przetasowuje on wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i formuje nową Talię Grzechu.

ŻETONY

Niektóre żetony w grze pomagają graczowi kontrolującemu Grzech, a inne pomagają Bohaterom. Bardzo często Bohaterowie będą potrzebowali tych żetonów, by wypełnić zadania opisane w Misji.

Niektóre z tych żetonów są fizycznymi, tekturowymi żetonami, niektóre jednak są bezpośrednio nadrukowane na płytce Miasta. Tak czy inaczej, oba typy żetonów działają w ten sam sposób. Gdy jakiś efekt każe nam umieścić dodatkowy żeton danego typu, a wszystkie żetony tego typu się wyczerpały, to ignorujemy ten efekt.

ŻETONY EKSPLORACJI

Żetony Eksploracji zawierają 6 różnych typów żetonów o takiej samej wielkości, kształcie i z takim samym rewersem. Nazywamy je żetonami Eksploracji, ponieważ podczas niektórych Przygód umieszczane są awersem w dół, a Bohaterowie będą musieli je Eksplorować, by odkryć co znajduje się na odwrocie tych żetonów. W niektórych Przygodach natomiast są one umieszczane normalnie awersem do góry. W takim wypadku ich efekt jest stały.

Jeżeli podczas dowolnego momentu w swojej Turze Bohater znajduje się na Polu z nieodkrytymi żetonami, a na tym Polu nie ma żadnego potwora, to Bohater ten może zdecydować się by odwrócić wszystkie żetony na tym Polu. W momencie odwrócenia tych żetonów, ich efekty są aktywowane.

Bohaterowie mogą podejmować się próby usunięcia odkrytych żetonów Eksploracji poprzez Oczyszczanie Terenu (patrz Oczyszczanie Terenu str. 15).

ŻETON OGNIA

Żeton ten przedstawia szalejący ogień, który zajmuje miasto. Bohater, który wchodzi lub opuszcza Pole na którym znajduje się żeton Ognia może zostać zraniony (patrz Rzut na Ogień str. 31).

ŻETON ZEPSUCIA

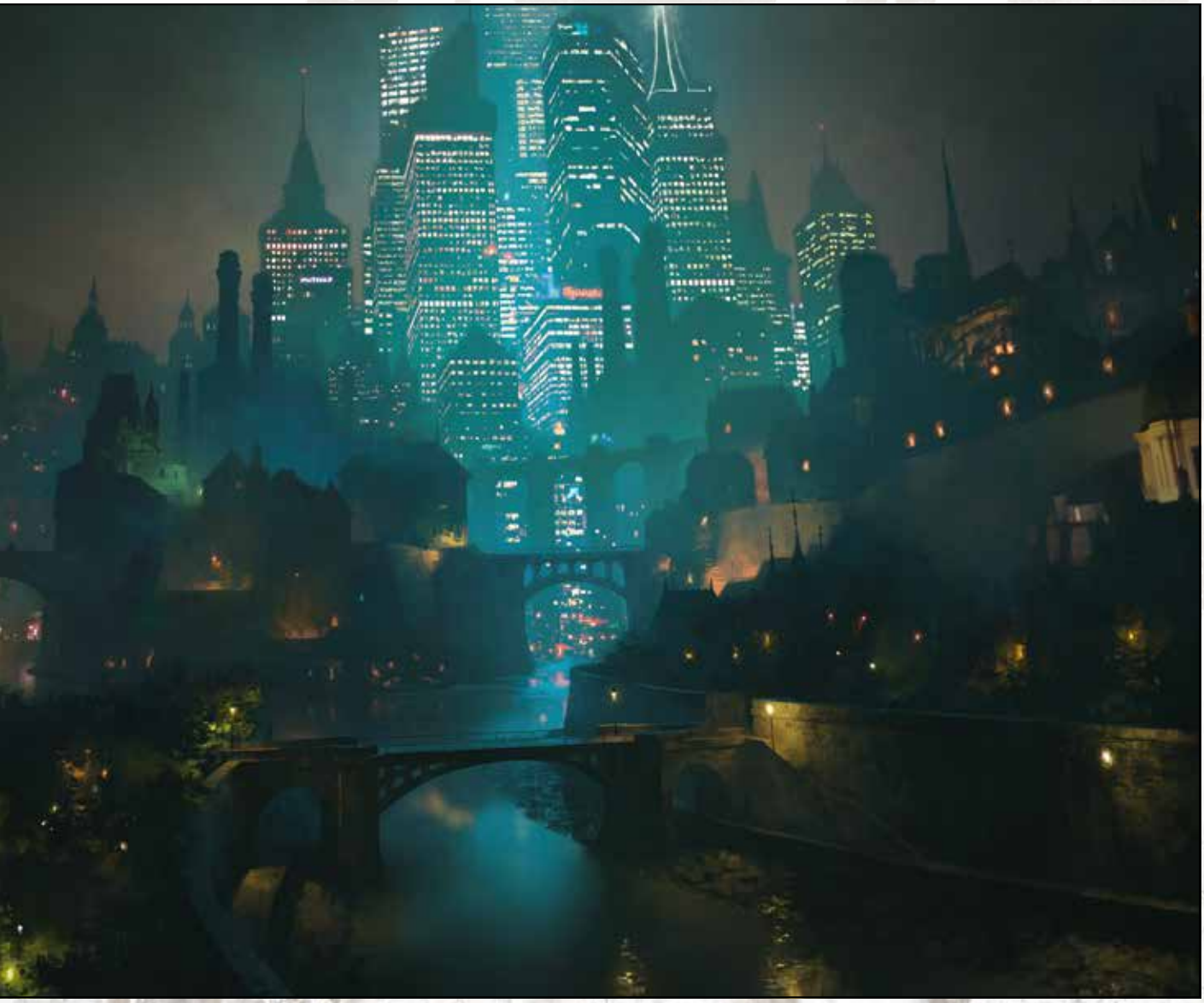
Żeton ten przedstawia skażone siły rozprzestrzeniające się w mieście. Bohater, który wchodzi lub opuszcza Pole na którym znajdują się żeton. Zepsucia może być zmuszony do podniesienia poziomu Zepsucia na swojej planszy Bohatera (patrz Rzut na Zepsucie str. 31).

ŻETON PENTAGRAMU

Żeton ten przedstawia mroczne zaklęcia, które sprawiają, że pobliskie potwory stają się silniejsze. Za każdym razem gdy Walka odbywa się na Polu zawierającym żeton Pentagramu, Grzech otrzyma dodatkową kość do rzutu za każdy żeton Pentagramu na tym Polu. (patrz Przygotowanie Grzechu str. 33).

ŻETON GNIAZD

Żeton ten przedstawia wyłom międzywymiarowy przez który potwory mogą dostać się na Ziemię. Przywoływane potwory mogą być umieszczone jedynie na Polach, które zawierają żetony Gniazd (patrz Przywoływanie potworów str. 16).



ŻETON DODATKOWEJ TURY

Żeton ten przedstawia specjalne wzmocnienie, dzięki któremu Bohater decyduje się na podjęcie dodatkowych działań. Gdy któryś z Bohaterów znajduje się na tym samym Polu co żeton Dodatkowej Tury to może go podnieść i umieścić obok swojej planszy, by użyć go w tej, bądź w przyszłych Rundach (patrz Używanie żetonów Tury str. 14).

ŻETONY NIEWINNYCH

Żetony te przedstawiają pozostałych ocalałych Niewinnych mieszkańców miasta Haven. Niektóre Misje będą wymagały od Bohaterów odnalezienia Niewinnych oraz udzielenia im pomocy. Jeśli Bohater podczas swojej Tury znajduje się na Polu zawierającym jeden z tych żetonów, to za darmo, bez wykorzystywania swojej Akcji, może on przyłączyć tego Niewinnego do siebie kładąc żeton Niewinnego obok swojej planszy.

Jeżeli Bohater dokona wyżej opisanego połączenia z żetonem Niewinnego, to od tego momentu nie może on odrzucić tego żetonu ani przekazać go innemu Bohaterowi. Jeżeli Bohater, który ma w swoim posiadaniu żeton Niewinnego zginie, to żeton ten zostaje położony na Pole na którym ten Bohater zginął. Natomiast jeśli Bohater, który jest w posiadaniu jakichkolwiek żetonów Niewinnych, w którymś momencie osiągnie maksymalny poziom Zepsucia, automatycznie zabija on wszystkich Niewinnych, których posiada "na wyposażeniu".

Rose: Razem z Rocco uratowałam właśnie dwóch gliniarzy

Thorley: To dobrze.

Rose: Starali się nas aresztować, że niby posiadamy jakąś nielegalną broń!

Thorley: To niedobrze.

Rose: Ale Rocco przemówił im do rozsądku.

Thorley: To dobrze.

Rose: Wydaje mi się jednak, że byli oni Skażeni.

Thorley: To niedobrze.

Rose: CO JEST Z TOBĄ?! T?! Potrafisz tylko odpowiadać „To dobrze/To niedobrze"?!?!

Thorley: Nie.

Rose: W porządku. W każdym bądź razie powiedz Doktorce S o tych gliniarzach. Będzie wiedziała co z nimi zrobić.

Thorley: To dobrze.

Rose: Potrzebuje nowego brata. Czekaj! Nawet się nie waż!! NIE WAŻ SIĘ TEGO POWIEDZIEĆ!!!!!!!

Thorley: To niedobrze.

Rose: AAAAAAAHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!

ŻETONY BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Żetony te przedstawiają specjalne Postacie, którym udało się przeżyć piekło na ziemi i postanowiły one z nim walczyć wspomagając Bohaterów jednostki FAITH.

Jeżeli Bohater w swojej Turze znajduje się na Polu zawierającym jeden z tych żetonów, to może on przyłączyć go do siebie, kładąc go obok swojej planszy. Tak długo jak Bohater jest w posiadaniu danego żetonu, tak długo otrzymuje on Umiejętność, którą dany żeton oferuje. Każdy z Bohaterów może być jednocześnie wspierany przez więcej niż jeden żeton Bohatera Niezależnego. Bohater w dowolnym momencie, w swojej Turze, może zdecydować się, by umieścić żeton Bohatera Niezależnego na Planszy, kładzie go wtedy na Pole w którym aktualnie się znajduje jego figurka. Inny Bohater w swojej Turze będzie mógł przyłączyć ten żeton do siebie. Bohater, który posiada na swoim wyposażeniu żeton Bohatera NIezależnego, automatycznie kładzie go w momencie swojej śmierci na Polu, na którym zginął.

ŻETON KOMISARZA

Komisarz jest częścią aparatu ochrony porządku publicznego funkcjonującego w Haven. Choć większość policjantów została skażona przez Grzech, komisarz wciąż niezmordowanie wykonuje swoją pracę. Jest gotów postawić swoje życie na szali, by wspomóc Bohaterów w walce.

Bohater do którego zostaje przyłączony żeton Komisarza otrzymuje 1 dodatkową kość w każdej Walce.

ŻETONY PROXY

PROXY jest sławną, tajemniczą grupą hakerów – aktywistów, posiadają dostęp do wszystkich systemów obsługujących system przeciwpożarowy w Haven. Mają również dostęp do wszystkich tajnych dokumentów rządowych i prywatnych w tym mieście. Głośno i otwarcie mówią o Zepsuciu, gdziekolwiek się ono nie pojawi. Starają się wspierać wszelkimi siłami jedyne społeczeństwo, które im pozostało.

Bohater do którego zostaje przyłączony żeton PROXY, ignoruje 1 Obrażenie otrzymane w efekcie Rzutu na Ogień oraz 1 poziom Zepsucia otrzymany podczas Rzutu na Zepsucie.

ŻETON RAVENCORP

RavenCorp to potężne imperium medialne, o szerokich globalnych wpływach. Agenci RavenCorp są wyszkoleniu w zdobywaniu ważnych informacji, którymi chętnie dzielą się z FAITH.

Bohater do którego zostaje przyłączony żeton RavenCorp, może przemieścić się o jedno dodatkowe Pole w trakcie wykonywania Ruchu.

ŻETONY OŁTARZY

Żetony te przedstawiają miejsca, w których dokonuje się straszliwych rytuałów w celu zwiększenia mocy Grzechu.

Jeżeli Bohaterowie nie zrobią niczego, by je przerwać, Grzech stanie się jeszcze potężniejszy (patrz Dobieranie kart Grzechu str. 17)

ŻETONY METRA

Żetony Metra oznaczają Pola między którymi Bohaterowie mogą się szybko przemieszczać, korzystając z linii metra. Bohater może się Poruszyć z jednego Pola z żetonem Metra na drugie Pole z żetonem Metra w tym samym kolorze, tak jakby ze sobą sąsiadowały (patrz Korzystanie z Metra str. 30).

ŻETON ARTYLERII ORBITALNEJ

Żeton ten przedstawia Pole oznaczone jako cel Artylerii Orbitalnej, z której można skorzystać za pomocą konkretnych Pól Dzielnic. Korzystając z Akcji Miasta, możemy Przesunąć żeton Artylerii Orbitalnej do 2 Pól i automatycznie zabić Akolitę lub Abominację na tym Polu (patrz Akcje Miasta str. 15).

ŻETONY OZNACZENIA

Żetonów tych używa się do oznaczania różnych efektów pojawiających się w trakcie rozgrywki. Gdy jakiś efekt nakazuje **oznaczyć** coś, po prostu połóż na tym żeton Oznaczenia. Każdy z 4 kolorów żetonów Oznaczenia powinien być użyty do oznaczenia innego efektu. By łatwiej było zapamiętać do czego służy dany żeton Oznaczenia, możemy położyć żeton w tym samym kolorze na karcie, bądź planszy do której odwołuje się dany efekt.

DO: FAITH Drużyna Alfa

OD: Solomon

TEMAT: Szczepienia

Ponieważ co poniektórzy są w tym momencie w terenie, tak więc używam tego emaila, by skontaktować się ze wszystkimi.

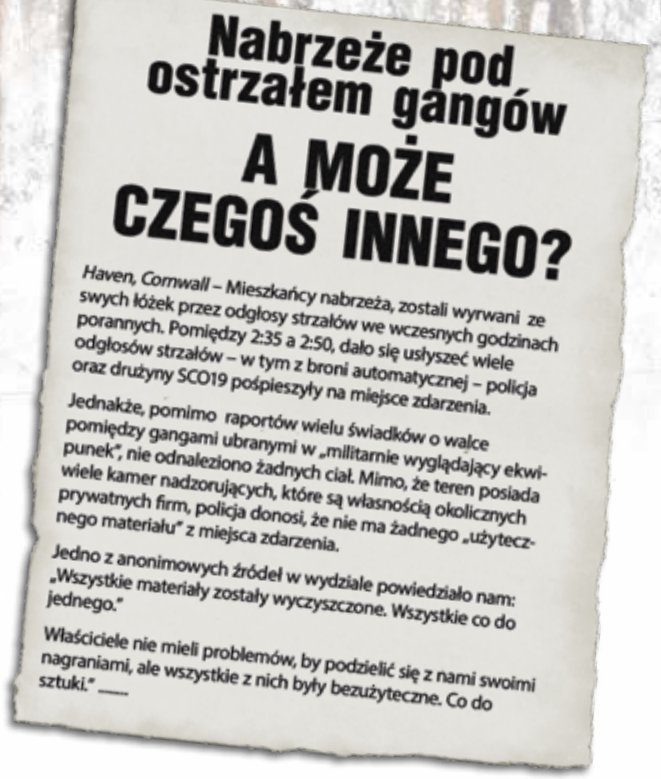
Dobra wiadomość: Szczepionki działają.

Karl i Morgana są najprawdopodobniej niewrażliwi na zarażenie się mikrobakteriami od The Others, a Rose i Thorley pozostają na nie odporni. Zatem jedynie ludzka cześć drużyny musi unikać kontaktu. Mam przyjemność powiadomić was, że już nie będzie to wymagane.

Gdy tylko nowa partia szczepionek zostanie zsyntetyzowana, zaszczepimy całą drużynę. Problem fizycznego zepsucia nie będzie już naszym zmartwieniem.

Pamiętajcie: Szczepienia usuwają tylko możliwość fizycznego skażenia. Wciąż musimy opierać się psychicznemu wpływowi Zepsucia, ten aspekt wciaż pozostaje naszym największym zagrożeniem..

-- LS



Nabrzeże pod ostrzałem gangów

A MOŻE CZEGOŚ INNEGO?

Haven, Cornwall – Mieszkańcy nabrzeża, zostali wyrwani ze swych łóżek przez odgłosy strzałów we wczesnych godzinach porannych. Pomiędzy 2:35 a 2:50, dało się usłyszeć wiele odgłosów strzałów – w tym z broni automatycznej – policja oraz drużyny SCO19 pośpieszyły na miejsce zdarzenia.

Jednakże, pomimo raportów wielu świadków o walce pomiędzy gangami ubranymi w „militarnie wyglądający ekwipunek", nie odnaleziono żadnych ciał. Mimo, że teren posiada wiele kamer nadzorujących, które są własnością okolicznych prywatnych firm, policja donosi, że nie ma żadnego „użytecznego materiału" z miejsca zdarzenia.

Jedno z anonimowych źródeł w wydziale powiedziało nam: „Wszystkie materiały zostały wyczyszczone. Wszystkie co do jednego."

Właściciele nie mieli problemów, by podzielić się z nami swoimi nagraniami, ale wszystkie z nich były bezużyteczne. Co do sztuki." ___

KARTY ULEPSZEŃ

Karty Ulepszeń przedstawiają rzadkie Przedmioty, Broń i Szkolenia, które Bohaterowie otrzymują w różnych Dzielnicach. Ulepszenia te mają na celu pomóc Bohaterom w walce z Grzechem.

Bohaterowie mogą otrzymać nowe karty Ulepszeń, gdy wykonają Akcję Miasta na Polu Dzielnicy, które posiada ikonę Ekwipunku (patrz Akcje Miasta str. 15). Gdy Bohater otrzymuje kartę Ulepszenia, umieszcza ją obok swojej planszy Bohatera. Ulepszenie to jest przez cały czas aktywne. Każda karta Umiejętności daje Bohaterowi inne umiejętności i bonusy.

Nie ma limitu kart Ulepszeń jakie może posiadać Bohater i wszystkie te karty są aktywne przez cały czas. Bohaterowie nie mogą się wymieniać ze sobą kartami Ulepszeń. Jeżeli z jakiegoś powodu Bohater miałby utracić jedną z kart Ulepszeń to umieszcza ją natychmiast na spodzie Talii Ulepszeń.

KARTY MROCZNEJ PRZESZŁOŚCI

Kart Mrocznej Przeszłości używa się **jedynie w Przygodach Zepsucia**. Karty te reprezentują mroczne, owiane tajemnicą sekrety Bohaterów, których nawet oni sami nie znają. Jeżeli poziom Zepsucia osiągnie maksimum to należy odkryć taką kartę.

Karty Mrocznej Przeszłości są ponumerowane od 1 do 7, przy czym karta z numerem 1 jest kartą z najmniej dotkliwymi konsekwencjami, natomiast karta z numerem 7 reprezentuje najgorszy los jaki mógł spotkać danego Bohatera.

Gdy podczas przygotowania do rozgrywki zostanie wybrana Przygoda Zepsucia, to Grzech bierze do ręki karty z numerami 1,3 oraz 5 (Jeżeli liczba graczy sprawi, że na Planszy pojawi się czwarty Bohater, to bierze również kartę z numerem 6) i w sekrecie przydziela każdemu początkowemu Bohaterowi jedną z tych kart. Następnie pozostałe karty Mrocznej Przeszłości bierze do ręki i również w sekrecie przydziela po jednej każdemu z Bohaterów w Rezerwie Bohaterów.

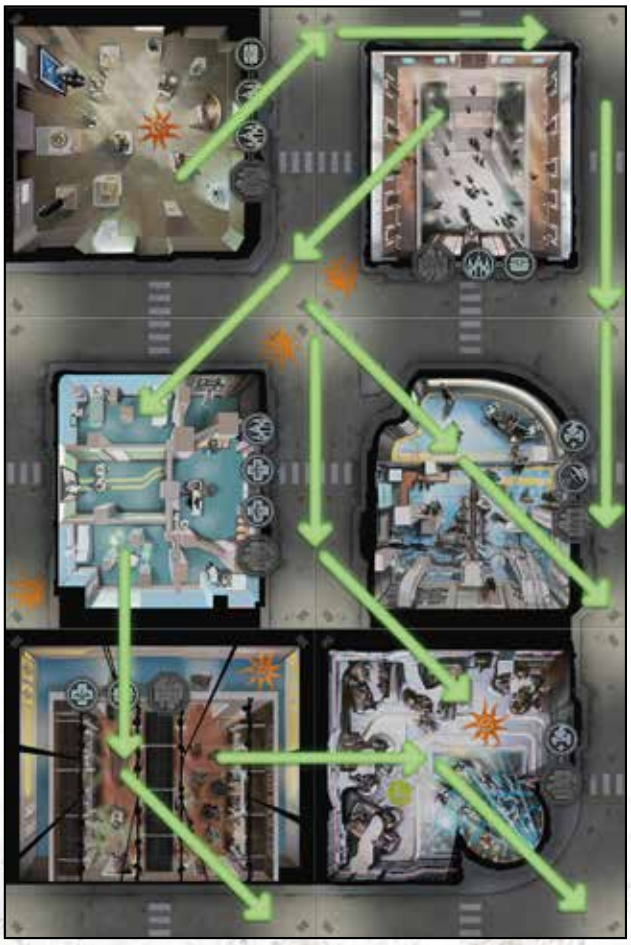
Bohaterowie trzymają przydzielone im karty Mrocznej Przeszłości obok swojej planszy Bohatera. Karty te są zakryte i żaden z graczy kontrolujący Bohaterów nie może ich podglądać.

Jeżeli pod **koniec** swojej Tury, Bohater posiada maksymalny poziom Postępu Zepsucia, musi on natychmiast odkryć swoją kartę Mrocznej Przeszłości i wykonać polecenia zamieszczone na niej. Po wykonaniu wszystkich poleceń karta zostaje odrzucona. Jeżeli w momencie śmierci Bohatera, karta Mrocznej Przeszłości wciąż jest zakryta to pozostaje ona zakryta i odkłada się ją na bok razem z planszą Bohatera bez podglądania jej treści.

RUCH

Podczas Ruchu potwór lub Bohater może zostać Poruszony do 2 Pól na Planszy, tylko pomiędzy sąsiadującymi Polami. Pola uważa się za sąsiadujące ze sobą, jeżeli stykają się ze sobą w jakikolwiek sposób.

Poniższy diagram pokazuje kilka możliwych Ruchów:



Niektóre Mapy przedstawiają grupę płytek oddzieloną od pozostałych. Puste pola pomiędzy tymi płytkami reprezentują rzeki. **Płytki oddzielone rzekami nie sąsiadują ze sobą.** Bohaterowie będą Korzystać z Metra by przemieścić się pomiędzy tymi grupami płytek.

Jeżeli do Bohatera przyłączony został żeton RavenCorp, to może on się poruszać o 1 dodatkowe Pole w trakcie Ruchu. (patrz żetony Bohaterów Niezależnych str. 26).

KORZYSTANIE Z METRA

Żetony Metra w tym samym kolorze łączą się. Traktujemy je jakby były sąsiadujące. Bohaterowie mogą się przemieszczać przy ich pomocy przez całą planszę.

Potwory: Należy pamiętać, że potwory nie potrafią korzystać z Metra.

TELEPORTACJA

Jeśli jakakolwiek karta mówi o tym, by teleportować jakąś figurkę na inne Pole, to wszystkie zasady Poruszania się są w tym momencie ignorowane. Bohaterowie ignorują wszystkie żetony i potwory; potwory ignorują wszystkie figurki Bohaterów.

ŻETONY OGNIA I ZEPSUCIA

Przebywanie na Polu, które zawiera żetony Ognia lub żetony Zepsucia nie ma żadnego efektu. Jednakże, gdy Bohater **wchodzi na** takie Pole lub je **opuszcza to** wtedy może narazić się na ich działanie. Grzech wykonuje Rzut na Ogień bądź Zepsucie by określić czy taki Ruch miał na Bohatera wpływ.

Potwory: żetony Zepsucia i żetony Ognia nigdy nie wywierają żadnego wpływu na potwory, są one odporne na ich efekty.

RZUTY NA OGIEŃ

Gdy Bohater wchodzi na Pole zawierające żetony Ognia lub opuszcza je, to Grzech rzuca tyloma Kośćmi Grzechu (patrz Rzuty Kośćmi str. 32) ile jest żetonów Ognia na tym Polu. Bohater otrzymuje 1 Obrażenie za każdy wynik na kości (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40). Obrażenia otrzymane w ten sposób nie mogą być anulowane przez Wartość Pancerza danego Bohatera. Wszystkie wyniki nie mają żadnego efektu podczas tego Rzutu.

RZUTY NA ZEPSUCIE

Gdy Bohater wchodzi lub opuszcza Pola zawierające żetony Zepsucia (fizyczne oraz te nadrukowane), to Grzech rzuca tyloma Kośćmi Grzechu (patrz Rzuty Kośćmi str. 32) ile jest żetonów Zepsucia na tym Polu. Za każdy wynik na kości, Bohater zwiększa Postęp Zepsucia o 1 na swojej planszy Bohatera (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38). Wynik na kościach nie ma żadnego efektu podczas tego rzutu, natomiast każdy wynik na kościach pozwala graczowi kontrolującemu Grzech rzucić 1 dodatkową kością.

Podczas swojej Tury Bohater może wejść na Pole zawierające zarówno żetony Ognia jak i Zepsucia, a następnie opuścić to Pole, gracz kontrolujący Grzech wykona wtedy 4 osobne rzuty Kośćmi Grzechu: Rzut na Ogień oraz Rzut na Zepsucie, gdy Bohater wejdzie na to pole, oraz takie same rzuty, gdy będzie opuszczać to Pole. Jeżeli do Bohatera przyłączony jest żeton Proxy, to ignoruje on 1 Obrażenie oraz 1 Postęp Zepsucia w każdym z tych rzutów (patrz Bohaterowie Niezależni str. 26).

Przykład: *Rose chce Poruszyć się przez Pole Dzielnicy - Siedziby RavenCorp, ale w okolicy jest kilka żetonów Ognia i żetonów Zepsucia. Najpierw podczas swojego pierwszego Ruchu opuszcza Pole zawierające żeton Ognia. Gracz kontrolujący Grzech rzuca jedną Kością Grzechu i nie udaje mu się wyrzucić Obrażeń.*

W tym samym Ruchu wchodzi na Pole Dzielnicy, które zawiera 2 żetony Zepsucia (jeden fizyczny i 1 nadrukowany) oraz 1 żeton Ognia. Wpierw gracz kontrolujący Grzech wykonuje Rzut na Zepsucie 2 Kościami Grzechu, na jednej z nich wypada symbol Zepsucia. Następnie wykonuje Rzut na Ogień 1 Kością Grzechu i Rose otrzymuje 2 Obrażenia ponieważ Grzechowi udało się wyrzucić Uderzenie Krytyczne, a następnie kolejne Uderzenie.

Rose może podczas tego Ruchu Przemieścić się jeszcze o 1 Pole, ale wtedy opuszczając Pole Dzielnicy będzie znów musiała się odnieść do Rzutu na Zepsucie 2 Kośćmi Grzechu oraz Rzutu na Ogień 1 Kością Grzechu.

POLA ZAWIERAJĄCE POTWORY

Podczas gdy Bohater w swojej Turze **opuszcza** Pole zawierające potwora, otrzymuje on automatycznie 1 Obrażenie (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40). Nie ma tutaj znaczenia liczba figurek potworów, ani też rodzaj potworów.

POLA ZAWIERAJĄCE BOHATERÓW

Intencje potworów są zawsze takie same, chcą zabijać każdego kogo napotkają. Dlatego jeżeli na polu z potworem jest jakiś Bohater to nie mogą one opuścić tego Pola. Gracz kontrolujący Grzech nigdy nie może przesunąć potwora z Pola na którym znajduje się Bohater. Nawet jeżeli potwór ten został zaatakowany z Dystansu, to nie Ruszy on do odwetu.

RZUTY KOŚĆMI

Kości zawarte w pudełku *The Others* służą do określania wyników różnych wydarzeń; takich jak Walki, Oczyszczanie Terenu, Rzuty na Ogień oraz Rzuty na Zepsucie. Rzucanie Kośćmi działa podobnie we wszystkich tych przypadkach, chociaż niektóre wyniki mają zastosowanie tylko w poszczególnych wydarzeniach.

W grze posiadamy 2 różne typy kości: Kości Bohaterów oraz Kości Grzechu. Przypisane są one do graczy wcielających się w odpowiednie role w grze. W zależności od tego jakie wydarzenie będziemy rozstrzygać, dobieramy odpowiednią liczbę Kości odpowiedniego typu. Każdy wynik na kościach daje nam inny efekt:

RZUTY KOŚĆMI GRZECHU

Zepsucie – Zwiększamy poziom Postępu Zepsucia danego Bohatera o 1 (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38).

Uderzenie - Dany Bohater otrzymuje 1 Obrażenie (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40).

Uderzenie Krytyczne – Traktujemy jak wynik **Uderzenia**, ale od razu rzucamy kolejną Kością Grzechu. Jeżeli i na tej kości uzyskamy wynik, to znów traktujemy jako **Uderzenie** i rzucamy kolejną Kością Grzechu itd.

Pusta ścianka – Brak efektu.

Przykład: *Gracz kontrolujący Grzech rzuca 3 Kośćmi Grzechu, wynik wygląda tak, oraz. Rzuca dodatkową Kością Grzechu ze względu na Uderzenie Krytyczne. Wynik na tej Kości to, tak więc ostatecznie Grzech wyrzucił 2 Uderzenia oraz 1 Zepsucie.*

RZUTY KOŚĆMI BOHATERÓW

Uderzenie – Zadajemy 1 Obrażenie wybranemu potworowi.

Odparcie Zepsucia – Anuluje 1 wynik na Kościach Grzechu.

Pancerz – Anuluje 1 wynik na Kościach Grzechu.

Zdolność – Usuń 1 żeton Eksploracji z Pola na którym znajduje się Bohater.

FAITH – Bohater natychmiast rzuca kolejną Kością Bohatera. Jeżeli na tej Kości uzyska wynik, to znów rzuca kolejną itd. Gdy zakończy wszystkie rzuty Kośćmi, wybiera na jakie wyniki zamienić wszystkie wyniki na kościach z wynikiem.

Przykład: *Bohater rzuca 3 Kośćmi Bohaterów, w wyniku otrzymuje on, oraz. Rzuca 2 kolejnymi Kośćmi Bohaterów ze względu na 2 wyniki FAITH. W wyniku otrzymuje oraz. Tak więc rzuca po raz kolejny jeszcze jedną Kością Bohaterów na której otrzymuje wynik. Ma do dyspozycji 3 Kości z wynikiem FAITH. 2 z nich zmienia na Uderzenia, trzecią na Odparcie Zepsucia. Ostateczny wynik to 1 Odparcie Zepsucia, 2 Pancerze oraz 3 Uderzenia.*

WSPÓŁPRACA

Gdy Bohater wykonuje jakikolwiek rzut Kośćmi Bohaterów, dodaje on jedną Kość Bohaterów za każdego Bohatera, który zajmuje to samo Pole co on.

ZEPSUCIE

Podczas każdego rzutu kośćmi, Bohater może zdecydować się na dobrowolne otrzymanie 1 poziomu Zepsucia, by zwiększyć swoje umiejętności w trakcie tego rzutu (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38).

WALKA

Walkę może rozpocząć zarówno gracz kontrolujący Bohatera jak i gracz kontrolujący Grzech. Gdy Walkę wywoła Bohater to należy pamiętać, że będzie walczył przeciwko **wszystkim** potworom na tym Polu. Natomiast gdy Walkę rozpoczyna gracz kontrolujący Grzech, to atakuje on **wszystkimi** potworami na Polu Bohatera, który właśnie zakończył swoją Turę. Inni Bohaterowie na tym Polu nie uczestniczą bezpośrednio w Walce, ale mogą trochę pomóc walczącemu Bohaterowi. (patrz Współpraca na str. 32).

W Walce obie strony (Bohater oraz potwory) atakują się w tym samym momencie, niezależnie od tego, która ze stron rozpoczęła Walkę.

PRZYGOTOWANIE BOHATERA

1. Bohater, który uczestniczy w Walce, otrzymuje Kości Bohaterów w liczbie równej **Wartości Ataku** swojego Bohatera.
2. Otrzymuje jedną dodatkową Kość Bohaterów za każdego kolejnego Bohatera na Polu, na którym odbywa się Walka.
3. Otrzymuje jedną dodatkową Kość Bohaterów jeżeli przyłączony jest do niego żeton Komisarza (patrz żetony Bohaterów Niezależnych str. 26).
4. Otrzymuje wszystkie dodatkowe Kości Bohaterów z Umiejętności Wrodzonej oraz kart Ulepszeń, jeżeli gwarantują one taki bonus.
5. Jeżeli zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, zyskuje dodatkową Kość Bohatera, jeżeli tor Zepsucia mu na to pozwala (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38).

PRZYGOTOWANIE GRZECHU

1. Gracz kontrolujący Grzech sumuje Wartości Ataku wszystkich potworów na Polu na którym odbywa się Walka i bierze Kości Grzechu równe tej sumie.
2. Otrzymuje dodatkową Kość Grzechu za każdy żeton Pentagramu na tym Polu.
3. Może zagrać kartę Grzechu, która wyraźnie mówi, że może być zagrana na początku Walki (patrz karty Grzechu str. 24).
4. Otrzymuje tyle dodatkowych Kości Grzechu, ile sumarycznie pozwalają mu na to efekty bonusowe otrzymane z: planszy Apokalipsy, zagranej karty Grzechu oraz Umiejętności Grzechu na Karcie Grzechu.

ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI

Gracze, którzy uczestniczą w Walce rzucają kośćmi równocześnie. Uwzględniają dodatkowe kości. Następnie

rozpatrują wyniki oraz specjalne efekty opisane w dziale Rzuty Kośćmi.

Bohater dodaje do swojego wyniku rzutu wszystkie dodatkowe symbole, których dostarcza mu: Wartość Pancerza, Umiejętności oraz karty Ulepszeń na jego wyposażeniu. A także - jeśli zdecydował się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie – bonusy z toru Zepsucia.

Grzech dodaje do swojego wyniku rzutu wszystkie dodatkowe symbole, których dostarcza mu: aktywna karta Apokalipsy, zagrana karta Grzechu lub Umiejętność Grzechu.

Zgodnie z tym co zostało wyjaśnione w dziale Rzuty Kośćmi, niektóre wyniki na Kościach anulują się nawzajem:

Każdy wynik na Kości Bohaterów anuluje jeden wynik na Kości Grzechu.

Każdy wynik na Kości Bohaterów anuluje jeden wynik na Kości Grzechu.

Ważne: podczas Walki nie daje żadnego efektu.

Wszystkie pozostałe wyniki na kościach, które nie zostały anulowane, działają w następujący sposób:

EFEKTY WPŁYWAJĄCE NA BOHATERA

Za każdy pozostały wynik na Kości Grzechu, Bohater otrzymuje 1 Obrażenie (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40).

Za każdy pozostały wynik na Kości Grzechu, Bohater podnosi poziom Zepsucia (patrz Otrzymanie Zepsucia str. 38.)

DG: Trzymaj swoich podwładnych na krótszej smyczy.

GiV: Potrzebują odrobiny ruchu.

DG: Więc niech się ruszają w taki sposób w jaki zostały zaprojektowane. Nie mam zamiaru znów słuchać o potyczkach między twoimi i jej ludźmi w wiadomościach.

GiV: Zajęliśmy się już tym.

DG: To nie jest dobry moment, by jeszcze więcej par oczu było skierowane na Haven. Bądź mi posłuszny albo staw czoła konsekwencjom.

GiV: Tak jest. To już się więcej nie wydarzy. Bynajmniej my nie wykonamy żadnego ruchu.

EFEKTY WPŁYWAJĄCE NA POTWORY

Każdy rodzaj potwora posiada inną Wartość Pancerza, co zaznaczono na ich Planszach bądź kartach (wartość ta może zostać zmieniona dzięki kartom i innym efektom). By zabić danego potwora, Bohater musi zadać mu Obrażenia równe lub większe od tej wartości, wyrzucając odpowiednią liczbę Uderzeń na Kościach Bohaterów. Mniejsza liczbę Obrażeń nie ma żadnego wpływu na potwora. Obrażenia nie są przenoszone do następnej Walki. Potwór musi zostać zabity w jednej Walce.

Gracz kontrolujący Bohatera sumuje liczbę otrzymanych na Kościach Bohaterów, a następnie przypisuje Obrażenia potworom uczestniczącym w Walce w dowolny, wybrany przez siebie sposób. Każdy potwór, który otrzyma Obrażenia równe lub większe jego Wartości Pancerza zostaje zabity, a jego figurkę usuwamy z Planszy i odkładamy do puli Martwych potworów. Skąd będzie mógł zostać Przywołany z powrotem na Planszę pod koniec Rundy (patrz Przywołanie potworów str. 16). Jednakże są wyjątki. Jeżeli potwór, który został zabity, został przywołany przy użyciu karty, która mówiła, że po śmierci należy usunąć go z gry, to figurkę tego potwora odkładamy do pudełka.

Przykład: *Gracz kontrolujący Grzech rozpoczyna Walkę z Rose, która właśnie zakończyła swoją Turę. Na tym samym Polu co Rose znajduje się również Thorley oraz Abominacja z Akolitą. Pole to zawiera też żeton Pentagramu.*

Gracz kontrolujący Grzech przygotowuje Kości. Otrzymuje 2 Kości za Akolitę, 3 Kości za Abominację oraz 1 Kość za żeton Pentagramu, tak więc będzie rzucać łącznie 6 Kośćmi!

Wartość Ataku Rose jest równa 2, posiada ona na wyposażeniu Ulepszenie – Lodowe Ostrze, które daje jej następujące bonusy +1 Kość oraz +1 do Wartości Pancerza. Ponieważ Thorley znajduję się na tym samym Polu, otrzymuje kolejną Kość. Tak więc Rose posiada w sumie 4 Kości Bohaterów w Walce.

Rose obawia się, że jej szanse w tej Walce są zbyt niskie, więc decyduje się Dobrowolnie Przyjąć Zepsucie. Ponieważ jej poziom Postępu Zepsucia w tym momencie wynosi 2, podnosi go do poziomu 3, co daje jej w rezultacie bonus w postaci +1 Kość oraz +1 do Wartości Pancerza. Tak więc w tej Walce rzuci 5 Kośćmi Bohaterów.

Obaj gracze rzucają Kośćmi w tym samym momencie. Jeśli któryś z nich uzyska wynik bądź na swoich Kościach to może rzucić dodatkową Kością.

Gracz kontrolujący Grzech wyrzuca , , , , , oraz = 4 Uderzenia oraz 1 Zepsucie.

Rose wyrzuca na swoich kościach , , , , , oraz = 4 Uderzenia oraz 1 FAITH (wynik Zdolność nie ma żadnego wpływu na Walkę).

DO: FAITH Drużyna Alfa

OD: Solomon

TEMAT: Amfiteatr – zagrożenie.

Słuchajcie, potwierdziliśmy informacje, że Amfiteatr jest sporym źródłem zakażenia w okolicy. Holocomb oraz Rose przeczeszą to miejsce w poszukiwaniu Manipulatora. Do tego czasu macie trzymać się z dala od tego rejonu, pod żadnym pozorem nie pokazujemy się tam. Możecie tylko korzystać z elektronicznego nadzoru kamer w razie wypadku. Policję oraz pogotowie będziemy trzymać z dala od tego terenu w promieniu 5 przecznic. Jednakże pamiętajcie, że nie uda nam się w żaden sposób przekierować transportów publicznych w tym terenie.

Uderzamy w ciągu 24 godzin.

--LS

Rose decyduje się użyć symbolu FAITH jako Odparcie Zepsucia aby anulować wynik Zepsucia na Kości Grzechu.

Podstawowa Wartość Pancerza Rose wynosi 1. Dodając do tego bonusy z Lodowego Ostrza i Dobrowolnego Otrzymania Zepsucia, posiada Wartość Pancerza równą 3. Wynik ten anuluje 3 z 4 Kości Grzechu z symbolem Uderzenia, tak więc Rose otrzyma 1 Obrażenie.

Wartość Pancerza Abominacji wynosi 3, Akolity natomiast 2. Rose uzyskała na Kościach 4 Uderzenia, tak więc nie jest to wystarczający wynik, by zabić oba potwory, więc Rose decyduje się zabić Abominację, której figurkę usuwamy z planszy i odkładamy do puli Martwych potworów. Akolita wychodzi z tej Walki bez szwanku.

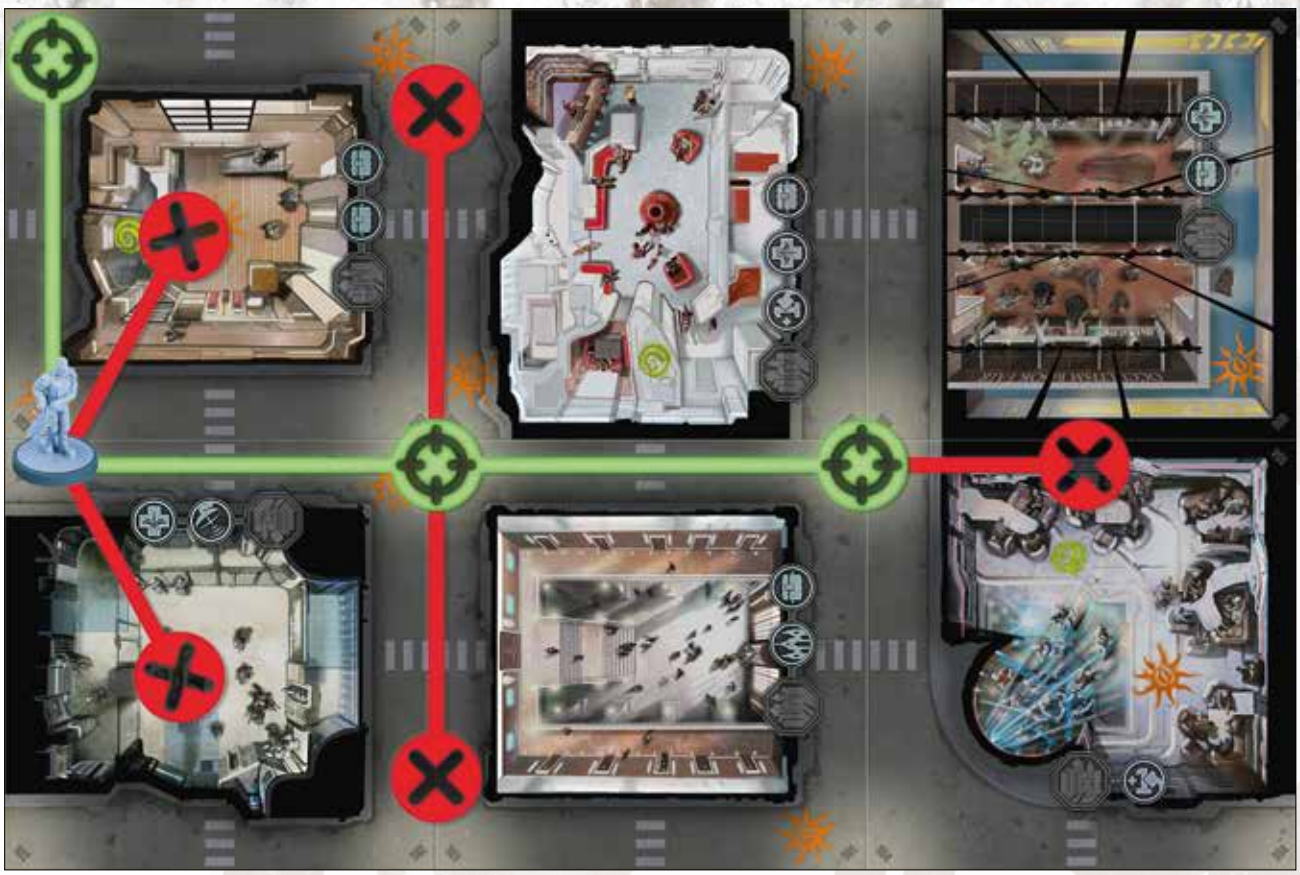
WALKA DYSTANSOWA

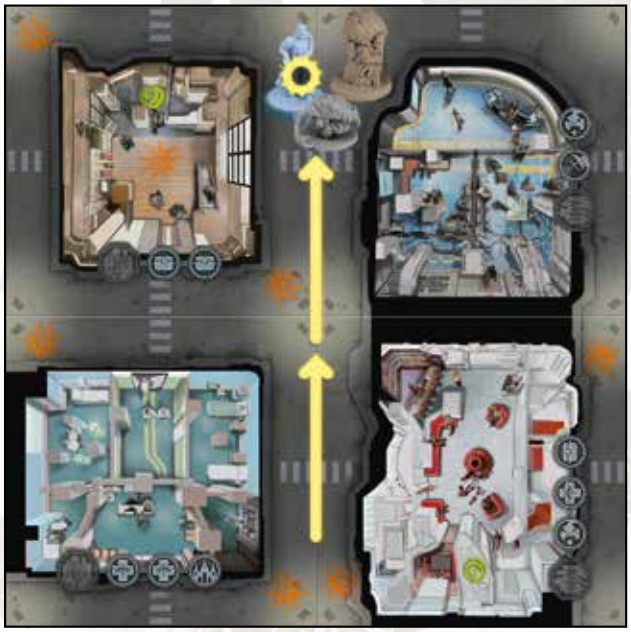
Jeżeli Bohater posiada umiejętność Atak Dystansowy (albo jako Wrodzoną Umiejętność, albo jako bonus z karty Ulepszeń), to może on rozpocząć Walkę z potworem oddalonym od jego Pola.

By rozpocząć Walkę Dystansową, Bohater musi mieć czystą linię strzału do swojego celu. Granice Pola Dzielnicy blokują linię strzału pomiędzy Polami Ulicy a Polami Dzielnic. Walka Dystansowa nie może mieć miejsca, gdy Bohater jest wewnątrz Pola Dzielnicy, albo gdy znajduje się on na Polu Ulicy a potwór z którym chciałby przeprowadzić Walkę Dystansową jest na Polu Dzielnicy. Walki Dystansowe mają jedynie miejsce na Polach Ulicy. Bohater może atakować potwora oddalonego o dowolną liczbę Pól Ulicy w prostej, niezablokowanej linii. Jakiekolwiek figurki w linii strzału pomiędzy Bohaterem, a jego celem nie mają żadnego wpływu na tę Walkę. Jeżeli pomiędzy płytkami na Mapie jest przerwa (rzeka) to nie można oddać strzału pomiędzy takimi Polami.

Walka Dystansowa różni się od normalnej Walki kilkoma zasadami:

1. Bohater rzuca Kośćmi Bohatera jako pierwszy. Jeżeli w wyniku tego rzutu zabił jakiegoś potwora, to automatycznie jest on usuwany z Planszy do puli Martwych potworów.
2. Jeżeli na Polu atakowanym Dystansowo, pozostały jakieś potwory to mogą się one przemieścić do 2 Pól w kierunku Bohatera by wykonać odwet. Stosujemy się tutaj do ogólnych zasad Poruszania. Tak więc potwór nie może wyruszyć na odwet, jeżeli na jego Polu znajduje się jakiś Bohater. Jeżeli potwór nie jest w stanie dotrzeć do Bohatera by zastosować odwet, to nie może on się wcale poruszyć.
3. Jeżeli jakiś potwór, który przetrwał Walkę Dystansową, dotrze do Bohatera, który tę Walkę rozpoczął, to gracz kontrolujący Grzech wykonuje rzut Kośćmi Grzechu, by określić wynik Walki. Liczba Kości, zależy od liczby potworów na Polu Bohatera. potwory które były już obecne na tym Polu też biorą udział w Walce. Wynik na Kościach Grzechu porównujemy ze wstępnym rzutem Bohatera w Walce Dystansowej, by ewentualnie anulować jakieś Uderzenia i Zepsucia na Kościach Grzechu.





Przykład: *Rocco rozpoczyna Walkę Dystansową przeciwko 2 Abominacjom, które są oddalone o 2 Pola. Rzuca 2 Kośćmi Bohaterów i otrzymuje na nich 1 Uderzenie oraz 1 Pancerz. Dzięki swojej Wrodzonej Umiejętności – Zabójczy Strzał, dodaje do wyniku bonus +2 Uderzenia w trakcie Walk Dystansowych. Tak więc suma 3 Uderzeń pozwala mu zabić 1 potwora Abominację.*

Abominacja, która przetrwała tę Walkę, porusza się w stronę Rocco o 2 Pola i Walczy z nim. Przyłącza się do tej Walki Akolita, który już był na tym Polu. Gracz kontrolujący Grzech rzuca 5 Kośćmi Grzechu. Udało mu się wyrzucić 3 Uderzenia oraz 1 Zepsucie. Podstawowa Wartość Pancerza Rocco wynosi 2, dodając do tego 1 Pancerz, który wyrzucił na Kości Bohatera, wystarczy by anulować wszystkie wyniki Uderzeń. Natomiast nie może anulować Zepsucia, tak więc podnosi poziom Zepsucia o 1.

Mobilne Szachy

Ostatnia Gra:

Gracze: Karl, Morgana

Wykonanych ruchów: 142

Czas trwania rozgrywki: 17 godzin, 7 minut.

Zwycięzca: Remis.

Historia Gier:

Łączna liczba rozgrywek: 1.018

Średnia ruchów na rozgrywkę: 142

Średni czas na rozgrywkę: 16 godzin, 42 minuty.

Zwycięstwa/Przegrane/Remisy

Karl: 9/12/997

Morgana: 12/9/997

OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA

Gdy Grzechy przejmują kontrolę nad światem, to Zepsucie staje się siłą z którą trzeba się liczyć. Bohaterowie oczywiście mogą czerpać z Zepsucia prawdziwą moc. Ale jeżeli będą to robić nierozważnie, to w końcu Zepsucie pochłonie ich ciała do tego stopnia, że nie zostanie z nich nic, albo co gorsze, przemieni ich w potwory z którymi walczą.

Wszystkie plansze Bohatera w dolnej części zawierają poziomy Zepsucia. Grę rozpoczynamy ze znacznikiem Macki na pierwszym poziomie Zepsucia i przy pomocy tego znacznika będziemy śledzić Postęp Zepsucia naszego Bohatera podczas rozgrywki. Bohaterowie mogą otrzymać Zepsucie na 2 sposoby: otrzymując Zepsucie wskutek ogólnie pojętych działań Grzechu, albo Dobrowolnie Otrzymując Zepsucie.

OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA

Bohater może otrzymać Zepsucie z rąk Grzechu na kilka sposobów. Może on otrzymać Zepsucie podczas Rzutu na Zepsucie, gdy przemieszcza się pomiędzy Polami zawierającymi żetony Zepsucia. Może też otrzymać Zepsucie w wyniku Walki z potworami Grzechu. Może również otrzymać Zepsucie w wyniku karty Grzechu, Mocy Grzechu lub efektu Przygody.

Za każdym razem, gdy Bohater w ten sposób otrzymuje Zepsucie należy zwiększyć jego poziom na torze Zepsucia o 1 przesuwając znacznik Macki o 1 miejsce w prawo. Zepsucie otrzymane w ten sposób nie pomaga Bohaterowi w żaden sposób, jedynie przybliża go do momentu, gdy stanie się on Spaczony (chociaż staje się on w ten sposób potencjalnie bardziej potężny, jeśli w przyszłości zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie.

DOBROWOLNE OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA

Bohater przed każdym rzutem Kośćmi, może zdecydować się na dobrowolnie Otrzymanie Zepsucia, niezależnie od tego czy rzuca na Walkę czy Oczyszcza Teren. Otrzyma w ten sposób bonusy wynikające z jego poziomu Zepsucia. Bohater musi podjąć decyzję czy Dobrowolnie Otrzymuje Zepsucie, **przed** rzutem. Nie może zmienić zdania po rzucie. Jeżeli zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, przesuwa swój znacznik Macki o **jeden** poziom w Prawo. Każdy Bohater może zdecydować się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie tylko raz podczas 1 rzutu.

Gdy Bohater zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, to wtedy i **tylko** wtedy, otrzymuje on bonusy przedstawione na torze Zepsucia. Dostaje on bonus znajdujący się pod aktualnym poziomem Zepsucia oraz **wszystkie** poprzednie poziomy (te po lewej stronie).

Bonusy, które może otrzymać Bohater za każdy poziom Zepsucia:

Poziom 1: Brak efektu.

Poziom 2: +1 Kość

Poziom 3: +1 Pancerz

Poziom 4: +1 Uderzenie

Poziom 5: +1 Kość

Poziom 6: +2 Uderzenia

Poziom 7: +1 wybrany efekt: Uderzenie, Umiejętność, Pancerz, lub Odparcie Zepsucia

Te bonusy działają podczas rzutu Kośćmi wykonanym od razu po Dobrowolnym Otrzymaniu Zepsucia. W kolejnych rzutach Bohater nie otrzymuje żadnego z tych bonusów. Chyba że zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie po raz kolejny. Dodatkowo, jeżeli zdecyduje się on Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie w trakcie Walki, i jeśli w wyniku rzutu Kośćmi Grzechu, otrzyma Zepsucie, to nie otrzyma bonusów z kolejnych poziomów Postępu Zepsucia. Liczą się tylko bonusy które otrzymał w momencie Dobrowolnego Otrzymania Zepsucia.

Tuż przed samym rzutem Kośćmi Bohater może zmienić zdanie, czy Dobrowolnie Otrzyma Zepsucie, czy też nie. Wiele czynników może mieć wpływ na taką decyzję, takich jak zagranie karty Grzechu, bądź skorzystanie z Umiejętności Akolity, Bohater ma prawo zmienić zdanie o Dobrowolnym Otrzymaniu Zepsucia zanim rzuci Kośćmi.

Przykład 1: *Bohater posiadając 1 poziom Zepsucia, decyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, osiąga 2 poziom, tak więc otrzymuje +1 Kość.*

Przykład 2: *Bohater posiadając 4 poziom Zepsucia, decyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie, osiąga 5 poziom, tak więc otrzymuje +2 Kości oraz doda do wyniku rzutu Kośćmi +1 Uderzenie i +1 Pancerza.*

MAKSYMALNY POZIOM ZEPSUCIA

Gdy poziom Zepsucia Bohatera wynosi 7 To nie może być od tego momentu zwiększony w żaden sposób. Od teraz za każdym razem, gdy Bohater otrzyma Zepsucie, to będzie musiał zamiast tego otrzymać 1 Obrażenie. (patrz Otrzymywanie Obrażeń str. 40)

Bohater na maksymalnym poziomie Zepsucia nie może już Dobrowolnie Otrzymywać Zepsucia do momentu, gdy zmniejszy poziom Postępu Zepsucia za pomocą Akcji Miasta albo innymi sposobami.

Jeżeli Bohater uzyska maksymalny poziom Zepsucia to automatycznie zabija on wszystkie żetony Niewinnych na swoim wyposażeniu, usuwając je do pudełka.

W rozgrywkach z typem Przygód: Zepsucie, gdy pod koniec swojej Tury Bohater posiada maksymalny poziom Zepsucia, to odkrywa on swoją kartę Mrocznej Przeszłości i wykonuje wszystkie czynności przedstawione na tej Karcie. Po tym należy odrzucić tę kartę (patrz karty Mrocznej Przeszłości str. 29).

SAMOLOT RAF ZRZUCIŁ BOMBY NA MAGAZYNY PRZY NABRZEŻU – BRAK OFIAR

Haven, Cornwall – To, co wczoraj miało miejsce, gdy Royal Air Force F-35B spuścił na doki w Haven 1000kg amunicji – Ministerstwo Obrony oficjalnie nazywa „awarię systemów broni". Bomby były aktywne i zrównały z ziemią nabrzeżne magazyny w rejonie 5 przecznic.

Ministerstwo oficjalnie ogłosiło, że samolot jedynie symulował nocny cichy atak, a do samego ataku doszło poprzez awarie systemu broni w najgorszym możliwym momencie. Jedyną dobrą wiadomością jest fakt, że nie odnotowano żadnych ofiar.

Burmistrz Haven opisał ten incydent w następujący sposób: „... jedno z najpoważniejszych przekroczeń władzy MO jakie widział w całym swoim życiu..." Burmistrz powiedział również „Proszę panią Premier, aby otworzyła publiczne dochodzenie w tej sprawie. MO nie powinno mieć prawa do prowadzenia gier wojennych nad strefą publiczną."

Premier określiła ten incydent jako „skandaliczna nieodpowiedzialność" oraz rozkazała Ministerstwu Obrony, by zawiesiło wszelkie powietrzne operacje w przestrzeni powietrznej Wielkiej Brytanii aż do wyjaśnienia.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Zepsucie może zawładnąć umysłem naszego Bohatera, ale to Obrażenia go zabiją. Na początku rozgrywki każdy z Bohaterów umieszcza 5 znaczników Obrażeń obok swojej planszy. Określa się w ten sposób limit Obrażeń jakie nasz Bohater jest w stanie wytrzymać. W momencie, gdy Bohater otrzyma 5 Obrażeń, umiera. (patrz Śmierć Bohatera str. 41).

Gdy tylko Bohater ma Otrzymać Obrażenia, umieszcza on znacznik Obrażeń na planszy Bohatera w miejscu jednego z bonusów otrzymywanych z Postępu Zepsucia. W taki sposób blokuje się ewentualny bonus, który Bohater miałby otrzymać, gdy zechciałby Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie (patrz Otrzymywanie Zepsucia str. 38).

Gracz kontrolujący Bohatera wybiera, który z bonusów z toru Zepsucia chciałby zablokować znacznikiem Obrażeń. Nie muszą one być blokowane żadnej ustalonej kolejności. Pierwszy bonus z toru Zepsucia daje nam „Brak efektu", tak więc Bohater zawsze powinien umieścić tam swój pierwszy znacznik Obrażeń. Podczas otrzymywania kolejnych Obrażeń, gracz będzie musiał zdecydować, który z bonusów chciałby zablowkować. Czy będzie wolał zablokować jeden z wcześniejszych, słabszych bonusów, czy może te późniejsze ale za to potężniejsze bonusy?

Raz położony znacznik Obrażeń, nie może zostać przesunięty, by blokował inny bonus. Gdy Bohater będzie mógł uleczyć jedno Obrażenie, sam wybiera, które Obrażenie zdjąć z planszy Bohatera.

Przykład: *Bohater otrzymał 4 Obrażenia, umieszcza znaczniki Obrażeń na wybranych przez siebie bonusach. Gdy zdecyduje się Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie i zwiększy on swój poziom Postępu Zepsucia z 4 poziomu na 5, otrzyma on jedynie bonus w postaci +1 Kość do swojego rzutu, oraz +1 Pancerz do wyniku na Kościach..*

ML: Czego chcesz?

Delaney: Nie miałaś prawa wzywać tego nalotu powietrznego.

ML: Ocaliliśmy tysiące i nikomu nie zrobiliśmy krzywdy. No, bynajmniej nikomu ważnemu.

Delaney: Co ja mam do cholery powiedzieć Pani Premier??

ML: Technicznie rzecz ujmując to sama wydała pozwolenie na atak.

Delaney: ŻE CO??

ML: Jest twoja zwierzchniczką, czyż nie?

Delaney: Wiesz dokładnie jak zareaguje. Nigdy oficjalnie nie została poinformowana o tej operacji.

ML: Działalność rządu ma wiele aspektów o których oficjalnie nie jest nigdy informowana, a mimo wszystko to na niej spoczywa ostateczna odpowiedzialność. Dlaczego to miałoby się czymś różnić od np. stacjonarnych rekwizycji

Delaney: Wiesz doskonale dlaczego! Stacjonarne... TY TAK NA POWAŻNIE?-------

***** napraw to.

ML: Szczerze, to to w jaki sposób załatwisz tę sytuację, mało mnie obchodzi. Nasze operacje będą nadal trwać, w innym wypadku będziesz świadkiem tego co się stanie z tym miastem. Wiesz doskonale co jest na szali, zarówno dla ciebie jak i dla Brytanii. A może powinniśmy przyjrzeć się twoim sondażom bliżej? A może sondażom pani Premier?

Delaney: To jest pierdzielony szantaż! Nie będę brać w tym udziału. Mam wszystkie nagrania, wiesz o tym!

ML: Zgodziłeś się na warunki i to bardzo ochoczo, gdy pozwoliliśmy ci zachować twoje stanowisko. Też posiadam nagrania.

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

ML: Wyrażaj się mój drogi.

ŚMIERĆ BOHATERA

Bohater ponosi śmierć w momencie, gdy umieści piąty znacznik Obrażeń na planszy. W momencie śmierci Bohatera należy wykonać następujące czynności:

- Jeżeli Bohater umarł podczas swojej Tury, dobiega ona końca. Oznacza to, że Grzech nie może użyć żetonu Reakcji w tym momencie. Rozgrywka przechodzi do kolejnego Bohatera, który ma rozpocząć swoją Turę.
- Figurka oraz plansza Bohatera zostają usunięte z gry.
- Żetony Dodatkowej Tury i żetony Oznaczeń należące do martwego Bohatera są odrzucane.
- Wszelkie żetony Postaci Bohaterów Niezależnych i Niewinnych, które znajdowały się obok planszy Bohatera, kładzie się na Polu w którym zginął Bohater.
- Wszystkie karty Ulepszeń, które martwy Bohater posiadał, zostają umieszczone w puli Dostępnych kart Ulepszeń, w której znajdowało się 5 kart.
- Żetony Tury i żeton Akcji Miasta pozostają na swoich miejscach, nie obracamy żetonów Tur ze strony *nieaktywnej* na stronę *aktywną*. Zostaną one odziedziczone przez nowego Bohatera, który go zastąpi.
- Gracz kontrolujący poprzedniego Bohatera, wybiera nowego z Rezerwy Bohaterów. Umieszcza jego planszę przed sobą, umieszczając znacznik Macki na 1 poziome Postępu Zepsucia, oraz kładzie 5 znaczników Obrażeń obok planszy. Figurkę nowego Bohatera ustawia na Polu Startowym.
- Gracz kontrolujący nowego Bohatera, wybiera tyle kart Ulepszeń z puli Dostępnych kart Ulepszeń ile posiadał jego poprzedni Bohater, czyli tyle, aby w puli Pozostało znów 5 kart Ulepszeń **(Ważne – nie muszą to być karty, które posiadał poprzedni Bohater, mogą to być karty, które wcześniej się znajdowały w puli).**
- Nowy Bohater zajmuje miejsce swojego poprzednika w tej aktualnej Rundzie i jeżeli udało mu się odziedziczyć jakiś aktywny żeton Tury, to będzie mógł z niego skorzystać w aktualnej Rundzie gdy przyjdzie jego kolei.

Zawsze trzeba być świadomym faktu, że gdy jeden z Bohaterów zginie a w Rezerwie Bohaterów nie pozostał żaden Bohater, by zająć miejsce swojego poprzednika to gracze kontrolujący Bohaterów automatycznie przegrywają rozgrywkę.

INDEX

Abominacja 22
Akcja Miejska 15
Akolita 9, 22
Awatar 22
Bohater 11
Dobrowolne Przyjęcie Zepsucia 39
Dowódca 11,20
Drużyna 11
Dzielnice 18
FAITH 32
Gracz kontrolujący Bohatera 11
Grzech 8
Hell Club 23
Karta Apokalipsy 23
Karta Mrocznej Przeszłości 29
Karta Postępu Apokalipsy 23
Karta Statystyk Bohatera 20
Karta Ulepszenia 12,28
Karty Grzechu 12,24
Kości 32
Kości Bohaterów 32
Kości Grzechu 32
Kuglarz 11,20
Liczba Bohaterów 20
Linia Strzału 36
Maksymalny poziom Zepsucia 39
Manipulator 22
Mapa 10
Misje 20
Moc Grzechu 22
Obrażenia 40
Oczyszczanie Terenu 15
Odparcie Zepsucia 32
Osiłek 11,22
Otrzymanie Zepsucia 39
Pancerz 20,22,32,33
Plansza Akolity 22
Plansza Fabularna 9,19
Plansza Grzechu 22
Płytki Miasta 18
Pola 18
Pola Ulicy 18
Postęp Zepsucia 39
Potwory 7
Przemieszczanie się 30
Przywołanie Potworów 16
Reakcja 13
Rozpoczynanie Walki 14
Runda 13
Strzelec 11,20
Śmierć 41
Teleportacja 30
Terror 9
Tura 13
Uderzenie 31
Umiejętność 15,20
Walka 33
Walka Dystansowa 36
Wrodzona Zdolność 20

Wybawienie 9
Wydarzenia 20
Zepsucie. 9,32,38
Żeton Akcji Miejskiej 15
Żeton Artylerii Orbitalnej. 28
Żeton Dodatkowej Tury 26
Żeton Eksploracji. 24
Żeton Gniazda 25
Żeton Komisarza 26
Żeton Metra 27,30
Żeton Niewinnych 26
Żeton Ognia 25,31
Żeton Ołtarza. 27
Żeton Oznaczenia 28
Żeton Pentagramu. 25
Żeton PROXY 26
Żeton RavenCorp 26
Żeton Reakcji. 12
Żeton Startowy 11
Żeton Tury 11,13
Żeton Zepsucia 25,31
Żetony Bohaterów Niezależnych 26

OPRACOWANIE

AUTOR GRY: Eric M. Lang

GRA STWORZONA PRZEZ: David Preti

PRODUCENCI: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão

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

PROJEKT GRAFICZNY: Mathieu Harlaut, Louise Combal

PLANSZA: Nicolas Fructus

LOGO: Georges Clarenko, Adrian Smith

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM FIGUREK: Mike McVey

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

TEKSTY: Eric Kelley, George Galuschak

INSTRUKCJA: Thiago Aranha

TŁUMACZENIE: Mateusz Dembek

KOREKTA: Merry, Matt, Ignacy

DODATKOWY ROZWÓJ ORAZP ROJEKT MAPY: Fred Perret

ROZWÓJ ŚWIATA GRY: David Preti, Eric. M. Lang

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

WYDAWCA: David Preti

© 2016 Guillotine Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być reprodukowana bez zgody właściciela. Logo gry The Others oraz logo firmy Guillotine Games są znakami towarowymi firmy Guillotine Games Limited, logo firmy Studio McVey jest znakiem towarowym firmy Studio McVey Limited. Nazwa CoolMiniOrNot i logo CoolMiniOrNot oraz logo CMON są znakami towarowymi firmy CMON Global Limited. Zawartość pudełka może różnić się od pokazanej zawartości. Zamieszczone figurki i komponenty są już złożone i niepomalowane. Produkt wyprodukowany w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ I JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB POWYŻEJ 13 ROKU ŻYCIA.

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybór Roli (Jeden gracz kontrolujący Grzech, przeciwko pozostałym, kontrolującym Bohaterów)

2. Wybór Grzechu

3. Wybór Akolitów

4. Wybór Przygody

5. Wybór Mapy (Rozstawienie Planszy oraz umieszczenie na niej figurek i żetonów)

6. Wybór Bohaterów (1 Dowódca, 2 Fixerów, 2 Strzelców, 2 Osiłków)

7. Przygotowanie Końcowe (5 kart w pulii Dostępnych Ulepszeń, 5 Kart Grzechu, # **żetonów Reakcji**)

ROZGRYWKA

1. Rozpoczęcie Rundy

• Realizacja Wydarzeń z planszy Przygody

• Wybór pierwszego gracza

2. Tury Bohaterów

• Użycie żetonu Tury

• Ruch Bohatera i Akcja lub Akcja i Ruch Bohatera

  • Ruch (do 2 Pól)

  • Akcja (Walka lub Oczyszczenie Terenu)

• Użycie Akcji Miasta (w dowolnym momencie swojej Tury)

3. Reakcje Grzechu

• Użycie żetonu Reakcji (jeśli chcesz zareagować na Bohatera, który zakończył Turę)

• Ruch potwora do 2 Pól

• Rozpoczęcie Walki z Bohaterem, który zakończył Turę

4. Koniec Rundy

• Realizacja wydarzeń związanych z Zakończeniem Rundy

• Przywołanie potworów (# na niezablokowanych żetonach Gniazd)

• Dobieranie dodatkowych kart Grzechu (jedna za każde Pole z żetonem Ołtarza na którym nie ma żadnego Bohatera)

• Odnawianie żetonów (żetony Tur, Reakcji oraz Akcji Miasta)

RUCH

• Potwory nie mogą opuścić Pola, na którym znajduje się Bohater.

• Bohater otrzymuje 1 Obrażenie, jeżeli opuści Pole na którym znajdują się potwory.

• Rzuty na Ogień i/lub Rzuty na Zepsucie mają miejsce za każdym razem, gdy Bohater wchodzi lub opuszcza Pole na którym znajdują się żetony Ognia i/lub żetony Zepsucia.

OCZYSZCZANIE TERENU

• Rzut Kośćmi Bohaterów w liczbie równej Wartości Umiejętności Bohatera (można Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie przed rzutem).

• Usuwanie 1 żetonu Ognia/żetonu Zepsucia/żetonu Pentagramu/żetonu Gniazda za każdy wynik na Kościach Bohaterów.

WALKA

• Bohater rozpoczynający Walkę, walczy z wszystkimi potworami na swoim Polu.

• Rzut Kośćmi Bohaterów w liczbie równej Wartości Ataku (można Dobrowolnie Otrzymać Zepsucie przed Walką).

• Rzut Kośćmi Grzechu w liczbie równej sumie Wartości Ataku wszystkich potworów znajdujących się na Polu w którym odbywa się Walka.

• Porównanie wyników na Kościach, przypisanie Uderzeń, usunięcie zabitych jednostek, przypisanie Obrażeń i poziomów Zepsucia.

WALKA DYSTANSOWA

• Bohater rzuca Kośćmi Bohaterów w pierwszej kolejności i usuwa ewentualnie zabite potwory z Planszy.

• Potwory, którym udało się przeżyć atak, mogą Poruszyć się do 2 Pól w kierunku Bohatera w celu odwetu, wykonuje się wtedy rzut na Walkę Kośćmi Grzechu względem wcześniejszego rzutu Bohatera, o ile potwór po ruchu znajduje sę na polu Bohatera, który zadeklarował Walkę Dystansową.

AKCJE MIASTA

Przesuń jeden żeton Artylerii Orbitalnej do 2 Pól, następnie możesz automatycznie zabić 1 Akolitę lub 1 Abominację.

Cofnij poziom Postępu Zepsucia o 1.

Weź 1 Kartę Ulepszeń z Dostępnych Kart Ulepszeń.

Ulecz 1 Obrażenie.

Weź jeden żeton Dodatkowej Tury.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

RavenCorp: W trakcie Ruchu możesz się Przemieścić o 1 dodatkowe Pole.

PROXY: W trakcie Rzutów na Ogień zignoruj 1 Obrażenie, w trakcie Rzutu na Zepsucie zignoruj 1 Zepsucie.

Komisarz: +1 Kość podczas każdej Walki.