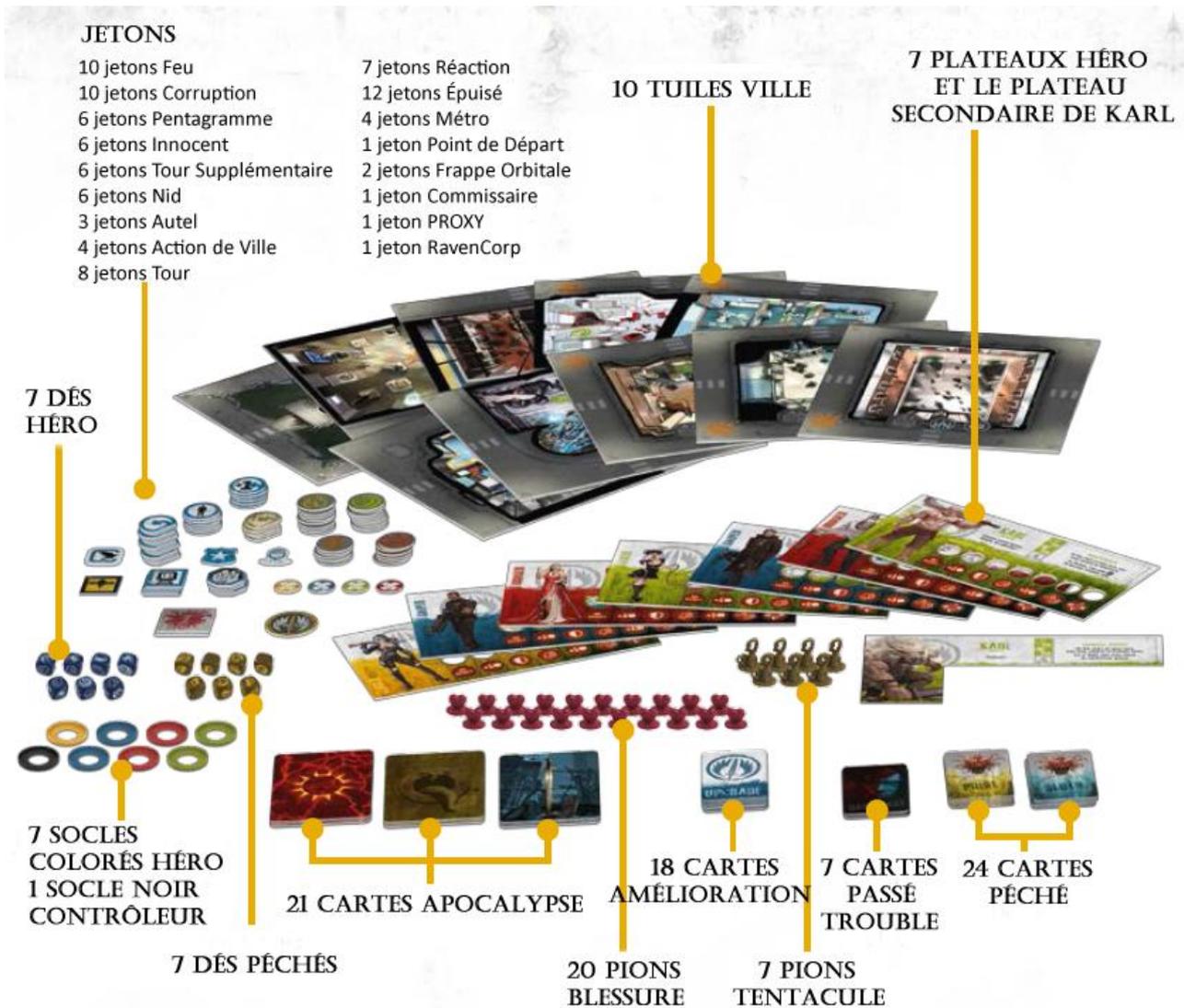




MATÉRIEL



8 Figurines Héros





8 figurines Fierté	8 figurines Paresse
1 Avatar, 1 Contrôleur, 6 Abominations	1 Avatar, 1 Contrôleur, 6 Abominations

5 figurines du Hell Club



18 figurines Acolyte



Page 8 :

APERCU DU JEU

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

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

MISE EN PLACE

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

1. Choisir les rôles des joueurs
2. Choisir le péché
3. Choisir les acolytes
4. Choisir un scénario
5. Choisir la carte
6. Choisir les Héros
7. Derniers préparatifs

1. CHOISIR LES RÔLES DES JOUEURS

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

2. CHOISIR LE PÉCHÉ

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

Une fois le péché choisi, suivez ces instructions :

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

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

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

Page 9 :

3. CHOISIR LES ACOLYTES

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

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

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

Le matériel correspondant aux autres Acolytes reste dans la boîte.

4. CHOISIR LE SCÉNARIO

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

Il y a trois types de scénario dans *The Others* :

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

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

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

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

5. CHOISIR LA CARTE

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

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

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

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

Page 10 :

6. CHOISIR LES HÉROS

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

3 Héros en jeu

- **Soit 1 joueur Héros contrôle 3 Héros**
- **Soit 3 joueurs Héros contrôlent chacun 1 Héros**

4 Héros en jeu

- **Soit 2 joueurs Héros contrôlent chacun 2 Héros**
- **Soit 4 joueurs Héros contrôlent chacun 1 Héros**

De cette manière il y aura tout le temps un total de 3 ou 4 Héros en jeu, dépendant du nombre de joueurs Héros. Les joueurs choisissent, ou prennent aléatoirement, le(s) Héros(s) avec le(s)quel(s) ils vont débiter la partie. Les Héros restants de l'équipe sont mis de côté en tant que réserve de Héros. Quand un Héros est tué, le joueur qui le contrôle le remplace en choisissant un des Héros restant dans la réserve de Héros et en le mettant en jeu.

CRÉATEUR D'ÉQUIPE AVANCÉE

La boîte de base contient une équipe complète de 7 Héros. Cependant, vous pourrez obtenir plus de Héros dans les boîtes d'extension d'équipe, vendues séparément. Avec plus de Héros vous serez en mesure de personnaliser votre équipe. Avant que chaque joueur Héros ait à choisir leur Héros de départ, ils doivent construire ensemble leur équipe. Une équipe d'agent du F.A.I.T.H. se compose toujours de 7 Héros, comportant :

- 1 Leader
- 2 Snipers
- 2 Cogneurs
- 2 Magouilleurs

Une fois que les 7 Héros sont sélectionnés, les autres retournent dans la boîte.

Afin de reconnaître au mieux les différents Héros, insérez les socles de couleur sur les figurines selon leur classe :

- **Leader - Jaune**
- **Snipers - Bleu**
- **Cogneurs - Rouge**
- **Magouilleurs - Vert**

Placez les figurines des Héros qui débiter la partie sur les emplacements du plateau contenant le jeton Point de Départ.

Chaque joueur Héros place le(s) plateau(x) Héros de son(ses) Héros(s) de départ devant lui (Les plateaux Héros sont décrits à la page 21).

Un pion Tentacule est placé sur l'emplacement « 1 » de la piste Corruption de chaque plateau.

Chaque Héros reçoit aussi 5 pions Blessure placés près de son plateau.

Chaque Héros reçoit 2 jetons Tour placés face active visible près de son plateau.

Chaque Héros reçoit 1 jeton Action de Ville placé près de son plateau.
Les figurines et les plateaux des Héros restants de l'équipe sont placés dans la réserve de Héros.

Page 11 :

7. DERNIERS PRÉPARATIFS

Inventaire de cartes Amélioration – Mélangez les cartes Amélioration et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Piochez 5 cartes du dessus du deck et placez-les face visible, côte à côte près du plateau de jeu, à portée des joueurs Héros. Elles constituent l'inventaire de cartes Amélioration. Si vous possédez plus de cartes Amélioration grâce à des boîtes d'extension d'équipe, vendues séparément, il suffit de les mélanger dans le deck de cartes Amélioration.

Cartes Pêché – Le joueur Pêché pioche sa main de départ de cartes Pêché. Le nombre de cartes est égal au nombre de Héros en jeu (NdT : 3 ou 4).

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



Page 12 :

VICTOIRE ET DÉFAITE

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

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

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

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

SÉQUENCE DE JEU

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

DÉBUT DE MANCHE

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

TOUR DES HÉROS

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

RÉACTION DU PÉCHÉ

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

FIN DE MANCHE

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

Page 13 :

DÉBUT DE MANCHE

TACHES DE DEBUT DE MANCHE DU SCÉNARIO

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

CHOISIR LE PREMIER HÉROS

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

TOUR DES HÉROS

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

DÉPENSER UN JETON DE TOUR

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



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

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

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

SE DÉPLACER ET EFFECTUER UNE ACTION

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

SE DÉPLACER

Lorsqu'il effectue son mouvement, la figurine du Héros peut se déplacer jusqu'à 2 cases sur le plateau. Se référer au chapitre sur le déplacement en page 28 pour plus d'explications.

EFFECTUER UNE ACTION

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

DÉMARRER UN COMBAT

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

Lorsqu'il débute un combat, le Héros se bat contre tous les monstres d'une case pour essayer de les tuer. La plupart des combats se déroulent entre le Héros actif et tous les monstres partageant sa case.

Si un Héros a la compétence A Distance, il peut engager un combat avec tous les monstres d'une case différente de la sienne. Se référer au chapitre sur le combat en page 31 pour plus d'explications.

RÉSoudre UNE CRISE

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



Lors de la résolution d'une crise, le Héros va essayer de retirer les jetons nuisibles de la case où il se trouve. Résoudre une crise autorise le Héros à retirer n'importe quels jetons Exploration ronds de sa case. Il y a des jetons **Corruption, Feu, Pentagramme** et **Nid**. Evidemment, les jetons permanents imprimés sur les tuiles ne peuvent jamais être retirés.

Le Héros lance un nombre de dés Héros égal à sa valeur de Compétence (voir le paragraphe Plateau Héros en page 21). Chaque autre Héros se trouvant sur la même case que le Héros actif lui procure +1 dé pour son lancer (voir le paragraphe Lancer les Dés en page 31). Le Héros peut choisir de prendre de la corruption pour améliorer son lancer (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36). Pour chaque résultat obtenu, le Héros peut retirer un jeton Exploration face visible de sa case. Le Héros doit choisir le jeton qu'il voudrait retirer. Toutes les autres faces sont sans effet, bien qu'une face permette de lancer un dé supplémentaire pouvant obtenir une face.

ACTIONS DE VILLE

La ville elle-même est toujours prête à offrir son soutien aux Héros qui la défendent. N'importe quand pendant son tour, un Héros peut décider d'utiliser les Actions de Ville offertes par le quartier qu'il occupe (voir le paragraphe Plateau de jeu en page 18). Il peut le faire comme première étape du tour, comme dernière étape du tour, avant ou après avoir effectué une action, et même pendant un déplacement. Une Action de Ville ne compte pas comme l'action que chaque Héros peut effectuer à chaque tour, et il peut le faire même si des monstres sont présents dans le quartier.

Pour effectuer une Action de Ville, le Héros place son jeton d'Action de Ville sur l'emplacement du quartier qu'il occupe. Comme chaque Héros n'a qu'un seul jeton Action de Ville, chaque Héros ne pourra le faire qu'une fois par manche. Chaque quartier n'a qu'un seul emplacement jeton, donc dès qu'un Héros a placé son jeton sur un quartier, plus personne ne peut effectuer l'Action de Ville de ce quartier avant la manche suivante.



Poser le jeton d'Action de Ville sur l'emplacement d'un quartier active toutes les actions. Le Héros actif effectue toutes les actions, l'une après l'autre, dans l'ordre de son choix. S'il y a plusieurs fois la même action, elle peut être faite plusieurs fois. Voici la liste des effets des Action de Ville :

 <p>Soin – Le Héros actif peut retirer un pion Blessure de son plateau Héros.</p>	 <p>Amélioration – Le Héros actif peut prendre 1 carte Amélioration de l'inventaire de cartes d'Amélioration et la placer à côté de son plateau Héros. Piochez immédiatement une nouvelle carte du deck de cartes Amélioration et ajoutez-la à l'inventaire des cartes d'Amélioration.</p>	 <p>Frappe Orbitale – Le Héros actif déplace un jeton Frappe Orbitale de son choix jusqu'à 2 cases. Il peut alors tuer un seul Acolyte ou une Abomination se trouvant sur la case du jeton Frappe Orbitale. Remarquez que ce n'est pas un combat. Le jeton Frappe Orbitale se déplace selon les règles habituelles, en ignorant tous les jetons et figurines, et ne pouvant pas utiliser le Métro.</p>
 <p>Repentance – Le Héros actif peut reculer d'une case un pion Tentacule de sa piste de corruption.</p>	<p>Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Amélioration que peut posséder chaque Héros, et tous leurs effets s'appliquent constamment.</p>	
 <p>Tour Supplémentaire - Le Héros actif peut prendre 1 jeton Tour Supplémentaire et le placer à côté de son plateau Héros.</p>		

REACTION DU PÉCHÉ

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

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

DEPENSER UN JETON RÉACTION

Après la fin du tour de chaque Héros, le joueur Péché peut choisir de dépenser un jeton Réaction. S'il ne veut pas réagir au tour de ce Héros, le jeu continue avec le Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui commence son tour.

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



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

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

DEPLACER UN MONSTRE

Quand le joueur Péché réagit, il peut choisir un seul monstre du plateau et le déplacer de 2 cases au plus. Se référer au chapitre sur le déplacement en page 28.

DEMARRER UN COMBAT AVEC LE HÉROS ACTIF

Le joueur Péché peut maintenant démarrer un combat avec le Héros qui vient de terminer son tour. Se référer au chapitre sur le combat en page 31.

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

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

FIN DE MANCHE

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

TACHE DE FIN DE MANCHE DU SCENARIO

Chaque plateau de scénario décrit une ou plusieurs tâches qui doivent être effectuées à la fin de chaque manche. Elles impliquent généralement de faire progresser la piste Apocalypse selon les

spécificités de l'événement en cours (Se référer au chapitre sur la piste Apocalypse et les cartes en page 23).

INVOQUER DES MONSTRES

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

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

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

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

PIOCHER DES CARTES PÉCHÉS SUPPLÉMENTAIRES

Le joueur Pêché débute la partie avec un nombre de cartes Pêché en main égal au nombre de Héros en jeu. Lorsqu'il joue ces cartes lors de la manche, elles sont défaussées et sa main n'est pas complétée automatiquement.

Il peut gagner de nouvelles cartes Pêché grâce au pouvoir des jetons Autel, tant que les Héros n'interrompent pas leurs rituels.

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

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



RÉINITIALISER LES JETONS

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

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

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

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

S'UNIR OU PERIR

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

Une fois que c'est fait, les joueurs sont prêts à débiter une nouvelle manche. Le jeu se poursuit manche après manche, jusqu'à ce qu'un des deux camps l'emporte (Se référer au chapitre Victoire et Défaite en page 23).

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU

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

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

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

Chaque case de quartier comporte une barre d'Action de Ville avec différentes icônes. Ce sont des soutiens que chaque quartier peut apporter aux Héros une fois par manche. (Se référer au chapitre Actions de Ville en page 14).

1. CASES QUARTIER
2. CASES RUES
3. JETONS PERMANENTS
4. EMBLEMES D'ACTION DE VILLE
5. ACTION DE VILLE



Page 19 :

PLATEAU SCENARIO

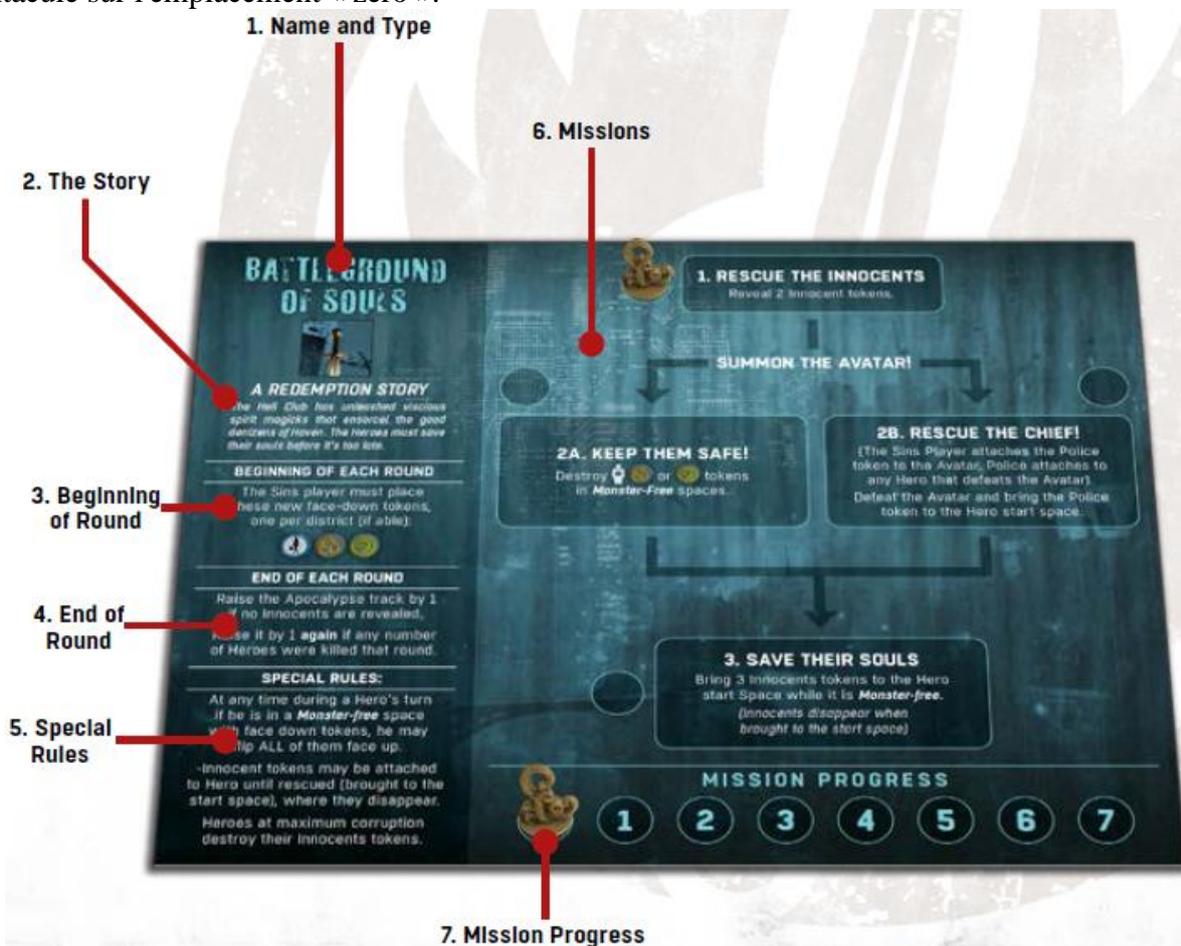
Chaque plateau Scénario contient toutes les informations nécessaires pour jouer ce scénario :

1. **Nom et Type** – Le nom du scénario, et si c'est un scénario de type Terreur, Corruption, ou Rédemption.
2. **Le scénario** – ce texte d'ambiance décrit la thématique du scénario et donne le ton de l'aventure que les joueurs vont entreprendre.
3. **Début de la manche** – ce sont les tâches qui doivent être effectuées au début de chaque manche.
4. **Fin de la manche** - ce sont les tâches qui doivent être effectuées à la fin de chaque manche.

5. Règles spéciales – Certains scénarios ont des règles spéciales qui modifient les règles du jeu.

6. Missions – Chaque scénario comporte un ensemble de missions que les Héros devront accomplir afin de remporter la victoire (Se référer au chapitre Missions en page 20). La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement de la première mission.

7. Piste de progression de mission – ces emplacements servent à suivre la progression des Héros sur la mission en cours (Se référer au chapitre Missions en page 20). La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement « zéro ».



Page 20/21 :

MISSIONS

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

NOMBRE DE HÉROS
Cette icône sert à indiquer le nombre de Héros en jeu pour cette partie. Les missions ont toujours besoin de Héros pour accomplir les tâches # fois, cela signifie que les tâches doivent être faites autant de fois que le nombre de Héros en jeu. Donc dans une partie à 1 ou 3 joueurs Héros, cette icône représente le nombre 3, alors que dans une partie à 2 ou 4 joueurs Héros, cette icône représente le nombre 4 (Se référer au chapitre Héros en page 10).

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

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

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

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

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

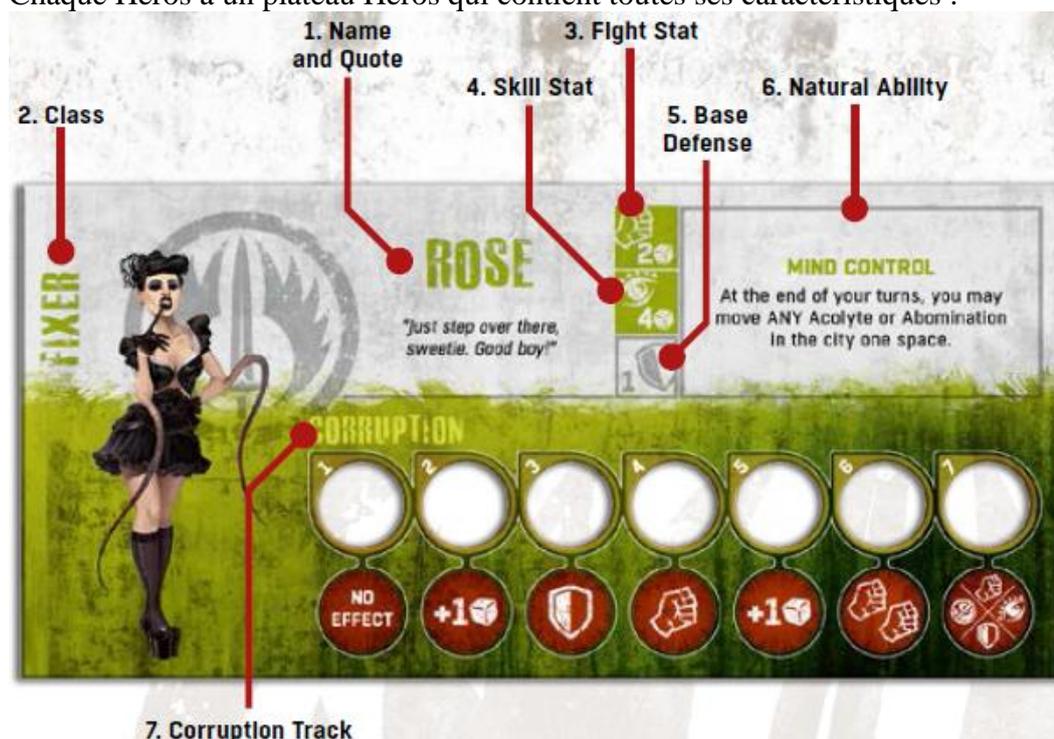
ÉVÉNEMENTS

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

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

PLATEAUX HEROS

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



1. Nom et Citation – Le nom du Héros et une citation donnant une idée de sa personnalité.

2. Classe – Les Héros appartiennent à une des quatre classes nécessaires à un bon équilibre entre les Héros de l'équipe utilisée pour la partie (Se référer au chapitre Choisir les Héros en page 10). Chaque classe a un rôle particulier dans la partie :

Leader : Spécialisé dans la stimulation des autres Héros.

Magouilleur : Spécialisé dans la résolution des crises.

Sniper : Spécialisé dans l'élimination des monstres à distance.

Cogneurs : Spécialisé dans le combat

3. Valeur de Combat – Nombre de dés que lance le Héros dans les combats (Se référer au chapitre

Combat en page 31).

4. Valeur de Compétence – Nombre de dés que lance le Héros dans les résolutions de crises (Se référer au chapitre Résoudre une crise en page 13).

5. Défense de Base – la Défense de base du Héros pour parer les coups infligés par les monstres pendant les combats (Se référer au chapitre Combat en page 31).

6. Capacité Naturelle – Chaque Héros a une capacité naturelle unique qui le distingue des autres. Cette capacité est toujours active. Certains Héros (souvent les snipers, mais parfois les leaders aussi) ont aussi la capacité naturelle **A Distance** qui les autorise à engager un combat avec tous les monstres d'une case différente de la sienne (Se référer au chapitre Combat à Distance en page 34).

7. Piste Corruption – La piste de corruption sert à indiquer le niveau de corruption du Héros, les bonus de corruption disponibles s'il prend intentionnellement de la corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36), et aussi à marquer les blessures qu'il subit (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 37).

PLATEAU SECONDAIRE

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

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

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

Page 22 :

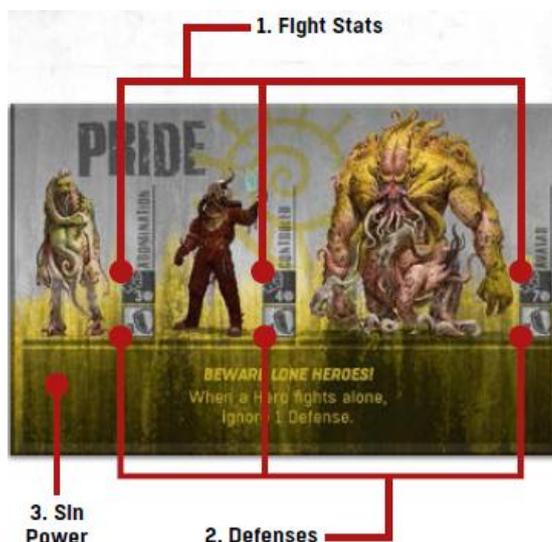
PLATEAU PÉCHÉ

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

1. Valeur de Combat – Nombre de dés que lance une Abomination, le Contrôleur, et l'Avatar dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 31).

2. Défense – Nombre de coups nécessaires pour tuer une Abomination, le Contrôleur, et l'Avatar dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 31).

3. Pouvoir du Péch^é – Incomparable pouvoir du Péch^é qui affecte globalement le jeu. Cette capacité est toujours active et tous les joueurs devront y faire attention.



PLATEAU ACOLYTE

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

1. Valeur de Combat – Nombre de dés que lance chaque Acolyte dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 31).

2. Défense – Nombre de coups nécessaires pour tuer un Acolyte dans les combats (Se référer au chapitre Combat en page 31).

3. Capacité des Acolytes – Chaque type d'Acolyte possède des capacités différentes qui peuvent être utilisées une fois par manche. Ces capacités ne peuvent être utilisées que lorsque des dés de combat vont être lancés (mais pas dans un combat à distance). S'il veut utiliser la capacité des Acolytes, le joueur Pêché place un jeton Épuisé sur le plateau Acolyte. S'il y a déjà un jeton Épuisé sur le plateau Acolyte, leur capacité ne peut plus être utilisée pour cette manche.

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

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



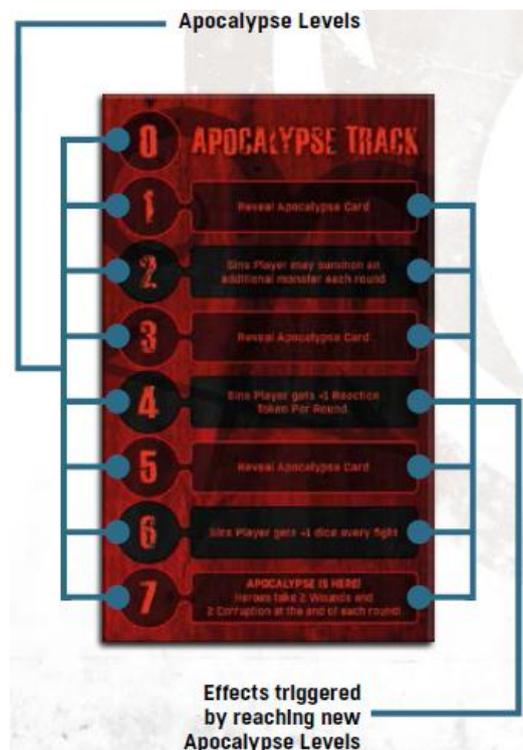
Page 23 :

PISTE ET CARTES APOCALYPSE

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

La partie débute avec un pion Tentacule sur l'emplacement « zéro » de la piste Apocalypse. Le niveau d'Apocalypse va augmenter selon les instructions du plateau Scénario choisi. Lorsque le niveau d'Apocalypse augmente, descendez le pion Tentacule à l'emplacement suivant et suivez les instructions inscrites à côté du nouveau niveau. Lorsque la partie atteint le niveau 7 d'Apocalypse, les Héros ne perdent pas immédiatement, le jeu devient juste incroyablement difficile pour eux ! A partir de là, le niveau d'Apocalypse ne peut plus augmenter.

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



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

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

HELL CLUB

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

propres caractéristiques et capacités décrites sur la carte Apocalypse qui les a invoqués. Si ces monstres sont tués, leur figurine et la carte Apocalypse sont définitivement retirées du jeu.

Page 24 :

CARTES PÉCHÉ

Le joueur Péché possède toujours sa main de cartes Péché pour piéger les Héros pas assez méfiants. Ces cartes Péché définissent en outre les stratégies de chaque péché en aidant le joueur Péché à battre les forces du F.A.I.T.H.

La main de cartes Péché du joueur Péché est limitée, et ne peut être complétée qu'en éloignant les Héros des jetons Autel (Se référer au chapitre Piocher des Cartes Péché Supplémentaires en page 17), le joueur Péché doit donc utiliser ces cartes Péchés judicieusement.

On ne peut jouer qu'une seule carte Péché par tour. Cela comprend à la fois le tour du Héros et la possible réaction du joueur Péché. Pour s'en souvenir, chaque carte Péché doit être jouée devant le joueur Péché, et on la garde jusqu'à la fin du tour. Lorsque le Héros suivant débute son tour, déplacez cette carte Péché dans la défausse.

Chaque carte Péché indique le moment où elle peut être jouée. Le joueur Péché ne peut jouer une carte Péché qu'au moment indiqué, effectuant l'effet décrit par la carte, puis la défaussant.

Si le deck de cartes Péché est vide, mélangez la défausse pour faire un nouveau deck.

JETONS

Certains jetons servent au joueur Péché, alors que d'autres aident les joueurs Héros. Souvent, ces jetons sont des objectifs spécifiques des missions que les Héros doivent remplir.

Certains de ces jetons peuvent apparaître en tant que carte, ou comme jetons permanents imprimés sur les tuiles. D'une manière ou d'une autre, leurs effets sont les mêmes. Si un effet nécessite qu'un jeton spécifique soit placé sur le plateau et qu'aucun de ce type n'est disponible, l'effet est ignoré.

JETONS EXPLORATION



Les jetons Exploration englobent 6 types de jetons différents avec la même forme ronde, même taille et même dos. On les appelle jetons Exploration car dans certains scénarios, ils sont placés face cachée sur le plateau, et les Héros devront explorer ces cases afin de savoir ce qu'elles contiennent. Toutefois sur d'autres scénarios, ces jetons sont placés face visible et ainsi, ils sont toujours actifs.

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

Les Héros peuvent essayer de défausser des jetons Exploration face visible du plateau en effectuant une action Résoudre une Crise (Se référer au chapitre Résoudre une Crise en page 13).



JETONS FEU

Ils symbolisent les violents incendies qui font rage à travers la ville. A chaque fois qu'un Héros entre ou sort d'une case contenant un jeton Feu, il doit subir une blessure (Se référer au chapitre Vérification d'Incendie en page 29).



JETONS CORRUPTION

Ils symbolisent les forces de corruption se répandant dans la ville. A chaque fois qu'un Héros entre ou sort d'une case contenant un jeton Corruption, son niveau de corruption augmente (Se référer au chapitre Vérification de Corruption en page 29).



JETONS PENTAGRAMME

Ils symbolisent les sombres incantations qui renforcent les monstres proches. A chaque fois qu'un combat a lieu dans un espace contenant des jetons pentagramme, les monstres lancent +1 dé pour chaque pentagramme sur cette case (Se référer au chapitre Vérification de Corruption en page 29).



JETONS NID

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



JETONS TOUR SUPPLÉMENTAIRE

Ils symbolisent un encouragement particulier dont bénéficient les Héros de la ville qu'ils protègent. Lors du tour du Héros, s'il est dans la même case qu'un jeton Tour Supplémentaire, il peut le récupérer gratuitement et le placer à côté de son plateau Héros. Ce jeton pourra être utilisé plus tard afin de jouer un tour supplémentaire à n'importe quelle manche (Se référer au chapitre Invoquer des Monstres en page 16).

JETONS INNOCENT



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

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

JETONS PNJ

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

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

JETON COMMISSAIRE



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

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

JETON PROXY



PROXY est un groupe de hackers clandestins réputé pour son soutien à la résistance contre le Péch . PROXY sait comment tout contourner, et il peut donc  tre inestimable lorsque l'on tente d' viter les p rils  parpill s dans toute la ville.

Quand il se d place, un H ros en possession du jeton PROXY ignore 1 blessure subie   chaque V rification d'Incendie, et 1 corruption subie   chaque V rification de Corruption.

JETON RAVENCORP



RavenCorp est un puissant empire m diatique   l'influence  norme. Leurs agents sont tr s ing nieux pour se trouver l  o  ils veulent, et ils sont pr ts   partager leur expertise avec les H ros.

Quand il se d place, un H ros en possession du jeton RavenCorp peut se d placer d'une case suppl mentaire.

Page 26 :

JETONS AUTEL



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

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

JETONS M TRO



Les jetons M tro indiquent les cases sur lesquelles les H ros peuvent prendre le M tro afin de se d placer rapidement dans la ville. Un H ros peut se d placer d'un jeton M tro   un autre de la m me couleur comme si c' taient des cases adjacentes (Se r f rer au chapitre Pendre le M tro en page 28).

Page 27 :

JETONS FRAPPE ORBITALE



Ils symbolisent les cases cibl es par les frappes orbitales des satellites auxquelles les H ros ont acc s dans certains quartiers. En utilisant une Action de Ville d'un quartier, ils peuvent d placer un jeton Frappe Orbitale jusqu'  2 cases et tuer imm diatement un Acolyte ou une Abomination de la case cibl e (Se r f rer au chapitre Actions de Ville en page 14).

JETONS  PUISE



Ils servent   indiquer toutes sortes d'effets diff rents durant la partie. Quand un effet vous demande de marquer/ puiser quelque chose, placez simplement un jeton  puis  dessus. Comme il y a quatre couleurs de jetons  puis , chacune pourra indiquer un effet diff rent pendant la partie. Si vous avez besoin d'aide pour vous souvenir   quoi fait r f rence un jeton  puis , placez un jeton  puis  de la m me couleur sur la carte ou sur le plateau qui a d clench  cet effet.

CARTES AMÉLIORATION

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

Les Héros obtiennent de nouvelles cartes Amélioration en effectuant une Action de Ville dans un quartier avec l'icône Amélioration (Se référer au chapitre Actions de Ville en page 14). Lorsqu'un Héros gagne une carte Amélioration, il la place à côté de son plateau Héros et son effet est toujours actif. Chaque carte apporte différents bonus et capacités au Héros.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Amélioration que peut avoir un Héros, et elles sont toujours actives. Les cartes Amélioration ne peuvent pas être échangées entre les Héros.

CARTES PASSÉ TROUBLE

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

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

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

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

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

Page 28 :

DÉPLACEMENT



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



Si un Héros possède le jeton RavenCorp, il peut

<p>Quand un Héros ou un monstre se déplace, il peut se placer jusqu'à 2 cases sur le plateau. Les figurines peuvent seulement se déplacer sur des cases adjacentes. Toutes les cases qui partagent un côté sont considérées adjacentes.</p> <p>Le schéma ci-dessus illustre plusieurs déplacements possibles :</p>	<p>bouger d'une case supplémentaire lors de son déplacement (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 25).</p>
--	---

PRENDRE LE MÉTRO

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

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

TÉLÉPORTATION

Si une carte ou une compétence permet à une figurine d'être téléportée sur une autre case, toutes les règles de déplacement sont ignorées.

JETONS FEU ET CORRUPTION

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

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

Page 29 :

VÉRIFICATION D'INCENDIE

Le joueur Pêché lance un nombre de dés Pêché égal au nombre de jetons Feu sur la case pénétrée ou quittée, incluant les jetons physiques et ceux imprimés (Se référer au chapitre sur les Lancés de Dés en page 32). Pour chaque face,  le Héros subit une blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 37). Elle ne peut pas être annulée par la défense du Héros. Les faces  n'ont pas d'effet.

VÉRIFICATION DE CORRUPTION

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

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

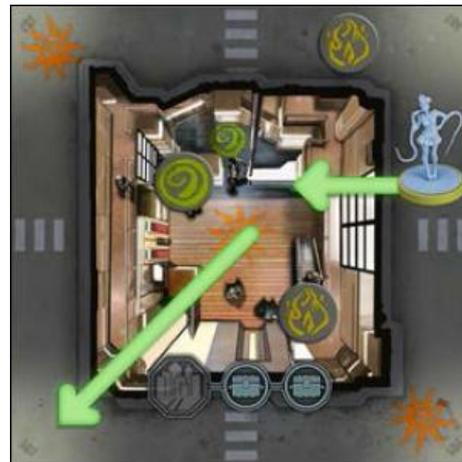
Si le Héros possède le jeton PROXY, il ignore 1 blessure de chaque Vérification d'Incendie, et 1 corruption de chaque Vérification de Corruption (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 25).

Exemple : Rose veut se déplacer en passant par le quartier général de RavenCorp, il y a des jetons Feu et Corruption dans les environs. Lors de son premier déplacement, elle quitte une case de rue

avec un jeton Feu. Le joueur Pêché lance 1 dé Pêché et n'obtient aucune blessure.

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

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



CASES AVEC DES MONSTRES

Lorsqu'un Héros quitte une case avec des monstres, il subit immédiatement 1 blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 37). Le nombre et le type de monstre n'ont aucune importance, le Héros ne subit qu'une blessure.

CASES AVEC DES HÉROS

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

Page 30 :

LANCERS DE DÉS

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

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

LANCER DE DÉS PÉCHÉ

 <p>Corruption – Le Héros ciblé subit 1 corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36).</p>	 <p>Blessure Explosive – compte comme une blessure, mais fait immédiatement lancer un dé supplémentaire. Si ce dé obtient une  face lancez un dé supplémentaire, et ainsi de suite.</p>
 <p>Blessure – Le Héros subit 1 blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 37).</p>	 <p>Blanc – Pas d'effet.</p>

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

LANCER DE DÉS HÉROS

 <p>Blessure – Le monstre ciblé subit 1 blessure.</p>	 <p>Défense – Annule une face  obtenue par le joueur Pêché.</p>
---	--

 Résister à la Corruption – Annule une face  obtenue par le joueur Pêché.	 Compétence – Retirer un jeton Exploration de votre case.
 F.A.I.T.H. – Relancer immédiatement un dé supplémentaire. Si vous obtenez à nouveau une face  lancez un dé supplémentaire, et ainsi de suite. Une fois que tous les dés ont été lancés, le Héros peut tourner chaque face  sur la face de son choix.	

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

TRAVAIL D'ÉQUIPE

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

CORRUPTION

Dès qu'un Héros effectue un lancer de dés, il peut d'abord choisir de prendre de la corruption pour améliorer son lancer (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36).

Page 31 :

COMBAT

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

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

PRÉPARATION DES HÉROS

1. Le Héros actif prend un nombre de dés Héros égal à sa Valeur de **Combat**.
2. Il ajoute +1 dé pour chaque autre Héros présent sur sa case.
3. S'il possède le jeton Commissaire, il ajoute +1 dé (Se référer au chapitre sur les jetons PNJ en page 25).
4. Il ajoute tout autre dé supplémentaire obtenu par sa Capacité Naturelle ou des cartes Amélioration qu'il possède.
5. S'il choisit de prendre de la corruption, il ajoute tous les dés supplémentaires que lui apporte sa piste de corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36).

PRÉPARATION DU PÉCHÉ

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

piste Apocalypse, ou le Pouvoir du Pêché.

RÉSOLUTION DU COMBAT

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

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

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

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

Chaque face  du Héros annule une face  du Pêché.

Chaque face  du Héros annule une face  du Pêché.

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

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

EFFETS SUR LES HÉROS

Pour chaque face  restante du lancer du joueur Pêché, le Héros actif subit une blessure (Se référer au chapitre Subir des Blessures en page 37).

Pour chaque face  restante du lancer du joueur Pêché, le Héros actif prend une corruption (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36).

Page 32/33 :

EFFETS SUR LES MONSTRES

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

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

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

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



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

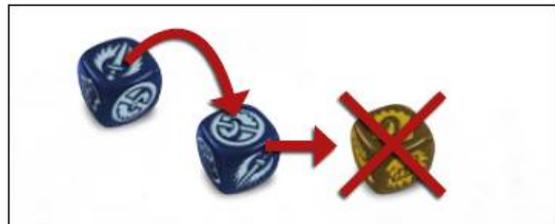
Rose n'est pas confiante dans ses chances de remporter ce combat, et elle décide de prendre de la corruption. Comme son niveau de corruption est 2, elle l'augmente à 3, octroyant +1 dé et +1 en défense. Elle lance maintenant un total de 5 dés.



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

Le joueur Pêché obtient 4 Blessures et 1 Corruption. Rose obtient 4 Blessures et 1 F.A.I.T.H. (la face Compétence est sans effet durant un combat).

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



La Défense de base de Rose est 1. Elle ajoute +1 pour son Épée de Glace et +1 pour avoir pris de la corruption, pour un total de 3 Défense. Cela permet d'annuler 3 des 4 blessures infligées par le joueur Péché, Rose subit donc 1 blessure.



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



Page 34/35 :

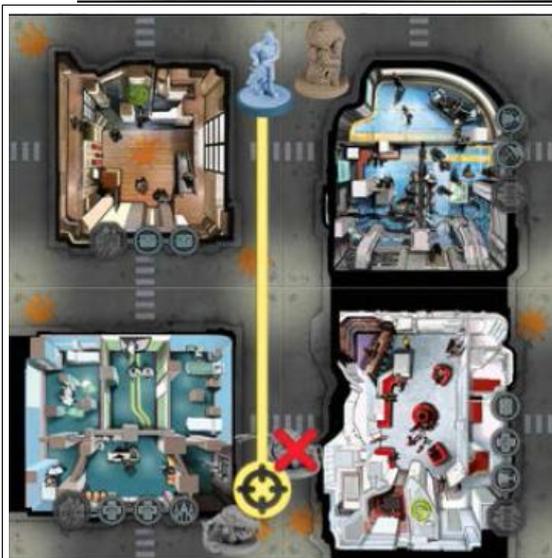
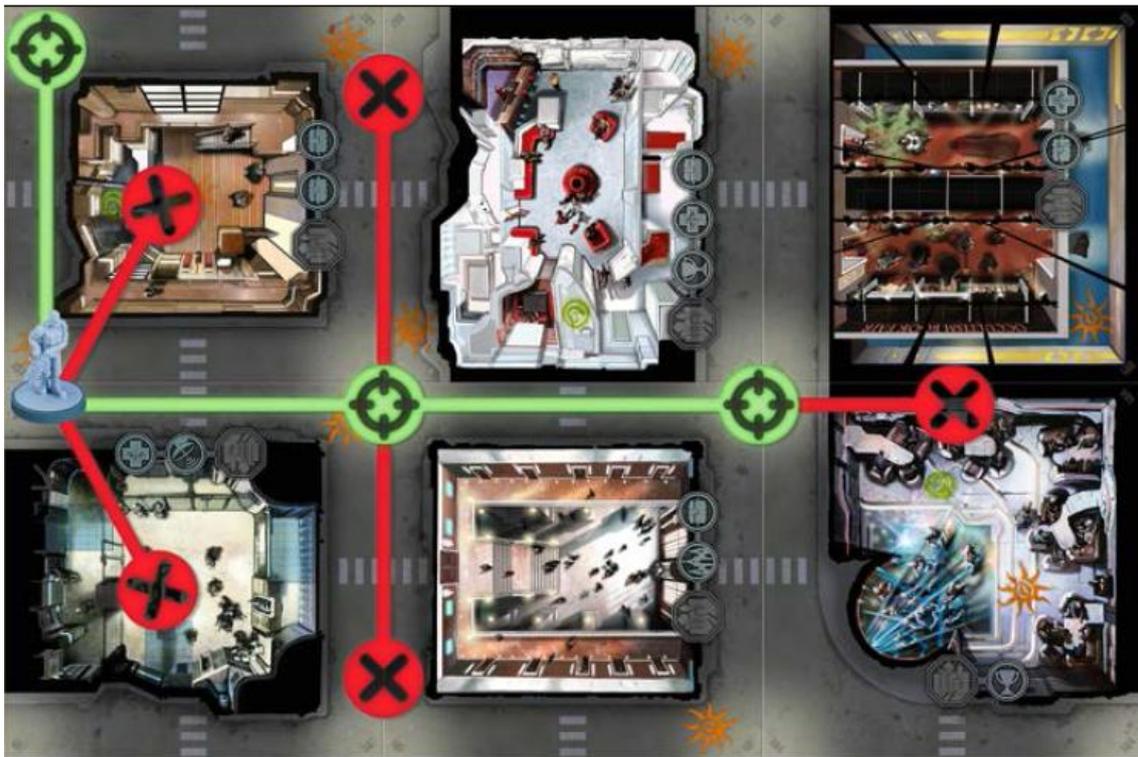
COMBAT À DISTANCE

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

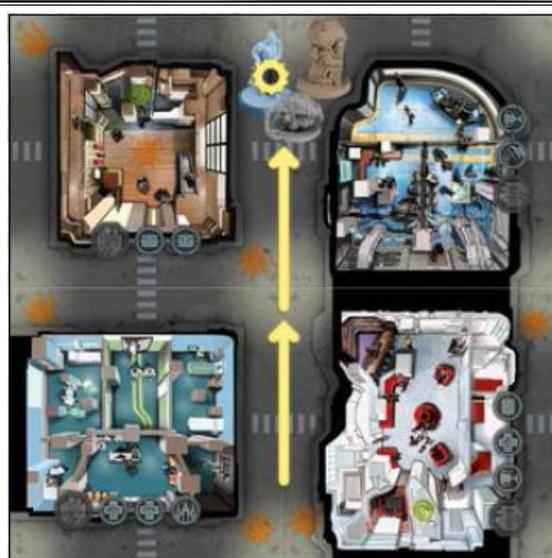
Pour démarrer un combat à distance, le Héros doit avoir une ligne de vue avec la case ciblée. On ne peut pas tracer de ligne de vue entre les cases de quartier et de rue. Pour cette raison, il ne peut pas y avoir de combat à distance si le Héros est dans un quartier, ou s'il veut cibler des monstres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

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

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



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



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

Page 36 :

PRENDRE DE LA CORRUPTION

Avec les 7 Péchés envahissant le monde, la corruption est devenue une force effroyable sur laquelle il faut compter. Les Héros peuvent essayer de flirter avec les forces de la corruption afin de

bénéficier des incroyables pouvoirs qu'elle octroie. Mais s'ils ne sont pas assez prudents, la corruption consumera leurs corps jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien d'eux, ou pire, les transformera en monstres.

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

CORRUPTION IMPOSÉE

Un Héros prend de la corruption imposée en conséquence d'une action Péch . Cela peut venir d'une V rification de Corruption en se d plaçant   travers des cases corrompues, du r sultat d'un combat contre des monstres, ou d'une cons quence d'une carte P ch , du Pouvoir du P ch , ou d'un effet du sc nario.

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

Une fois que le niveau de corruption d'un H ros atteint 7, il ne peut plus augmenter. A partir de l ,   chaque fois que ce H ros prendra une Corruption Impos e, il subira une blessure   la place (Se r f rer au chapitre Subir des Blessures en page 37).

CORRUPTION INTENTIONNELLE

A chaque fois qu'un H ros doit effectuer un lancer, que ce soit pour un combat ou pour r soudre une crise, il peut choisir de prendre une Corruption Intentionnelle afin d'obtenir les bonus de sa piste de corruption. Le H ros doit toujours choisir de prendre ou pas de la corruption **avant** que les d s ne soient lanc s, il ne peut le faire apr s. S'il d cide de prendre de la corruption, augmentez son niveau de corruption de 1 en d plaçant son pion Tentacule d'un emplacement vers la droite. Les h ros ne peuvent prendre qu'**une** Corruption Intentionnelle avant chaque lancer de d s, pas plus.

Lorsqu'un H ros prend de la corruption de cette mani re, et **seulement apr s**, il ajoute   son lancer tous les bonus visibles de sa piste de corruption, celui en dessous du niveau qu'il vient d'atteindre et **tous** les pr c dents (  gauche).

Voici les bonus octroy s par chaque niveau de la piste de corruption :

Niveau 1 : pas d'effet

Niveau 2 : +1 d 

Niveau 3 : +1 D fense

Niveau 4 : +1 Blessure

Niveau 5 : +1 d 

Niveau 6 : +2 Blessure

Niveau 7 : +1 r sultat au choix : soit une Blessure, soit une Comp tence, soit une D fense, soit un R sister   la Corruption



Ces bonus ne s'appliquent qu'au lancer de d s effectu  suite   la prise de Corruption Intentionnelle. Pour les lancers ult rieurs le H ros ne gagne pas de bonus de piste de corruption,   moins qu'il ne reprenne de la Corruption Intentionnelle. De m me, s'il prend de la Corruption Intentionnelle pendant un combat, et qu'ensuite,   cause du lancer du P ch , il subit  galement de la Corruption Impos e, son lancer ne b n ficie pas des bonus suppl mentaires correspondant aux niveaux de corruption atteint par la Corruption Impos e.

Lorsqu'un H ros atteint le niveau 7 de corruption, il ne peut plus prendre de Corruption Intentionnelle tant qu'il n'aura pas d'abord r duit son niveau de corruption avec un Action de Ville ou tout autre moyen.

Avant que les d s ne soient lanc s, un H ros peut toujours changer d'avis s'il veut prendre la Corruption Intentionnelle afin d'augmenter ses chances ou pas, en fonction de facteurs que le joueur P ch  pourrait introduire au combat comme utiliser une capacit  d'Acolyte ou jouer une carte P ch .



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



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

Page 37 :

SUBIR DES BLESSURES

La corruption pourrait vous consumer, mais ce sont les blessures qui vont véritablement vous tuer. Au début de la partie, chaque Héros place 5 jetons Blessure à côté de son plateau Héros. C'est le nombre de blessures que peut subir le Héros. Dès qu'un Héros subit une 5ème blessure, il est mort (Se référer au chapitre Mort d'un Héros en page 38).

Pour chaque blessure que subit un Héros, le joueur Héros doit prendre un jeton Blessure et le placer sur un des bonus de sa piste de corruption. Cela cache ce bonus de corruption, le rendant inutilisable lorsqu'un Héros prend de la Corruption Intentionnellement (Se référer au chapitre Prendre de la Corruption en page 36).

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

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

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



Page 38 :

MORT D'UN HÉROS

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

- Si c'est le tour du Héros, il prend fin immédiatement. Cela veut dire que le joueur Pêché ne pourra pas jouer de jeton Réaction à ce moment. Le jeu se poursuit avec le Héros suivant qui joue son tour.
- La figurine du Héros et son plateau sont retirés du jeu.
- Les jetons Tour Supplémentaire et les jetons Épuisé appartenant à ce Héros sont défaussés.
- Tous les jetons PNJ ou Innocent du Héros sont placés sur la case où il est mort.
- Toutes les cartes Amélioration du Héros sont ajoutées à l'inventaire de cartes Amélioration. Elles sont placées face visible à côté des 5 cartes déjà présentes.

- Les jetons Tour du Héros et le jeton Action de Ville restent là où ils sont. Ils appartiennent au nouveau Héros qui remplacera le mort. Les jetons Tour utilisés le restent, les jetons Tour actif le restent.
 - Le joueur Héros choisit un des Héros de la réserve de Héros, place sa figurine sur l'emplacement de départ et son plateau à côté de lui. Le pion Tentacule est placé sur le premier emplacement de la piste de corruption, et les 5 jetons blessures près de son plateau.
 - Le joueur Héros choisit parmi les cartes de l'inventaire Amélioration le même nombre de cartes Amélioration que possédait le Héros mort, et les donne au nouveau Héros. L'inventaire de cartes Amélioration doit contenir à nouveau 5 cartes.
 - Le nouveau Héros prend la place de l'ancien dans l'ordre du tour, et il pourra utiliser lors de cette manche les jetons Tour et le jeton Action de Ville récupérés, s'ils sont disponibles.
- Rappelez-vous que, si un Héros meurt et qu'il n'y a plus de Héros disponible pour le remplacer dans la réserve de Héros, les joueurs Héros perdent la partie.

Castellar Gras 12
Calibri Normal 11