

# THE OTHERS



**SPIELREGEL**



# INTERVIEW MIT EINEM MÖRDER

von Eric Kelley

Doktor Leah Solomon starrte das Gesicht auf ihrem Monitor grimmig an. „Noch ein Teammitglied? Und Sie haben diesen Mann wo getroffen?“

Morgana lächelte. Ihre Fangzähne blitzten im Licht der Straßenlampen auf, die an den Fenstern ihrer Limousine vorbeirauschten. „Er stand über einen toten Akolythen gebeugt.“

Solomon seufzte und setzte sich hin. Die leere Höhle hinter ihrer Augenklappe begann wieder zu schmerzen. Sie bevorzugte einen viel strengeren Auswahlprozess als die Vampirin. „Und das qualifiziert ihn für FAITH zu arbeiten, weil ...?“

„Er hat die Kreatur ganz alleine gefunden, nur mithilfe von Straßenkarten, einem Foto-Handy und natürlicher Beobachtungsgabe. Tatsächlich hat er ohne die Hilfe eines Computers die aktuelle Aufspürtechnik der KI repliziert, die Sie programmiert haben.“

Solomons Blick blieb finster, aber sie fragte: „Wer ist dieser Mann?“

Auf dem Bildschirm erschien ein neues Fenster mit dem Profil eines Mannes. Bradley Holcomb, ehemals Polizei von Haven, zuletzt Detective-Sergeant Holcomb von Drury Rail (ein kleines Dorf nördlich von Haven). Solomons Blick fiel auf die blinkende Warnung. Sie öffnete sie mit einem Tippen auf den Bildschirm und starrte einen Moment lang den Text an. „Er ist ein gesuchter Flüchtling!“

Morgana zuckte mit den Schultern. „Wer ist das nicht schon mal irgendwann gewesen?“

„Hiernach steht er unter Mordverdacht!“

Wieder dieses Schulterzucken und dazu ein Zurückwerfen ihres blonden Haars. „Eigentlich ist es mehr als nur ein Verdacht. Aber mal ehrlich, Doktor. Es arbeiten etliche Mörder für Sie, die auf meiner Gehaltsliste stehen.“

„Ist das Ihre Forderung? Dass wir ihn ins Team nehmen? Drohen Sie womöglich mit einer Kürzung der Mittel, falls wir es nicht tun?“

„Keineswegs, Doktor. Ich empfehle nur nachdrücklich ein Interview. Sein Status als gesuchter Flüchtling wäre mit einem einzigen Anruf von mir Geschichte. Danach wird er das gleiche Abzeichen des Verteidigungsministeriums tragen wie wir alle und er wird befugt sein, entsprechend zu handeln.“

„Befugt sein zu töten, meinen Sie.“

Sie lächelte. „Jedem sein Gewerbe, nicht wahr?“

Solomon nickte. „Na schön. Ich habe nächste Woche Zeit, dann können wir ...“

„Ich dachte eher, dass jetzt eine gute Zeit wäre“, sagte Morgana, während die Limousine in die verborgene FAITH-Garage einfuhr.

„Ich habe eine Operation, die in fünf Minuten beginnt.“

„Perfekt. Wer hat das Kommando?“

„Ich selbst bin in der Zentrale. Karl übernimmt das Feld.“

Die Vampirin nickte. „Wie es sich gehört. Wir werden Sie nicht lange stören.“

Der Bildschirm wurde schwarz und Doktor Solomon seufzte tief. Die Vampirin Morgana war brillant, launenhaft, unverschämt wohlhabend und bekam so gut wie immer ihren Willen. Glücklicherweise hatte sie den Vorzug, meistens richtig zu liegen. Der Werwolf im Team, Karl, war einer ihrer Rekruten und der Mann (das Biest?) war ein brillanter Taktiker und Stratege. Falls dieser neue Rekrut ähnlich beeindruckende Talente haben sollte, könnte es funktionieren. Falls ...

Solomon verließ ihr Büro und betrat die Kommandozentrale. Der Holo-Globus rotierte gleichmäßig über dem Hauptdisplay. „Taktische Aufklärung. Einsatzteam Alpha“, sagte sie. Der Globus wirbelte zur Südküste Englands und zoomte in die Stadt Haven hinein. Der Hafendistrikt lag an der südlichen Küste in einer seichten Bucht. Piers und Kais streckten sich ins Wasser hinaus und erinnerten von oben betrachtet an das Gebiss eines Raubtiers mit Zahnlücken.





Die Feeds von vier Brustkameras erschienen. Ihre Farbumrisse entsprachen den figurähnlichen Anzeigern auf der Karte. Die Figuren bewegten sich stetig auf das verdächtige Lagerhaus zu, das in einem schwachen Rot markiert war.

Hinter Solomon glitten die Aufzugtüren auseinander. Sie drehte sich um und betrachtete Morgana (immer noch in diesem unmöglich engen Catsuit) und ihren Gast.

Bradley Holcomb hätte mit seinem verwitterten Regenmantel und seinem wilden, fettigen Haar ebenso gut ein Landstreicher sein können. Sie musste sich den schwachen Alkoholgeruch, der ihm anhing, nicht einmal vorstellen. Trotzdem, da war etwas Durchdringendes in seinem Blick, während er den Raum scannete. Seine Augen ruhten schließlich auf dem Symbol über dem zentralen Monitor. „FAITH, hm? Etwas abgehoben, oder, Ma’am?“

„Nicht im Geringsten, mein Lieber“, sagte Morgana. „Darf ich Ihnen Doktor Leah Solomon vorstellen, die Sie bereits am Telefon gehört haben? Doktor, das ist Detective-Sergeant Bradley Holcomb.“

Er schüttelte Solomons Hand mit festem Griff. „Nur Brad, wenn’s recht ist, Ma’am. Meine Tage bei der Polizei sind schon lang vorbei. Und was die Mordsache angeht, das ist alles wahr. Ich bin nicht zimperlich oder schäme mich dafür. Ich finde diese Dinger und bringe sie zur Strecke.“

„Genauso wie wir“, sagte Morgana.

„Nein, Ma’am, nicht ganz“, sagte Brad, während er sich wieder umsah. „Was ist das für eine Operation, wenn ich fragen darf?“

„Truppenaufklärung“, sagte Solomon. „In diesem Lagerhaus befindet sich wahrscheinlich ein Nest.“ Sie zeigte auf eine holografische Gebietskarte. „Tierangriffe, Berichte über vermisste Personen und ähnliche Vorkommnisse sind in einem Radius von vier Blöcken um vierhundert Prozent gestiegen.“

Brad nickte. „Das ist das Muster, okay.“

In diesem Moment baute sich eine Funkverbindung auf und eine schroffe Stimme mit Akzent verkündete: „Einsatzteam Alpha, Berichterstattung. Wir haben hier nichts.“

„Grieche?“, fragte Brad mit einem Nicken zu den Lautsprechern.

Morgana lächelte. „Thraker, um genau zu sein. Das ist Karl, unser Werwolf.“

Brad öffnete den Mund, um zu antworten, aber Solomons Blick brachte beide zum Schweigen. „Einsatzteam Alpha, was meinen Sie mit nichts?“

„Thorley wird’s erklären.“ Die Brustkamera drehte sich zu einem unglaublich großen Mann, der trotz der Tatsache, dass es Nacht war, eine dunkle Sonnenbrille trug und dazu einen tief ins Gesicht gezogenen Kapuzenpullover.

„Tut mir leid, Doktor“, sagte er stockend. Sein Akzent war britisch und, ähnlich wie bei Brad, nicht von der gehobenen Art. „Rieche nix hier. Nix neues jedenfalls.“

„Erkunde den Pier unten. Vielleicht haben sie ein Schiff genommen“, sagte Karl. „Rocco, finde eine überlegene Position. Rose, mit mir.“

Die Anzeiger auf dem Display teilten sich auf. Der von Rocco erklimmte die Leiter eines Krans, die zu einer erhöhten Plattform führte. Thorleys Anzeiger wanderte den weiten Pier hinunter, zu dessen Seiten sich Kräne und Schiffscontainer dicht aneinanderdrängten. Die Anzeiger von Rose und Karl blieben zusammen und folgten Thorley langsam mit einigem Abstand.

„Ma’am?“, fragte Brad Morgana. „Was meinte er damit, dass er nichts riecht?“

Morgana tippte an ihre Nase. „Er hat einen feinen Geruchssinn. Besser als ein Bluthund.“

„Mhm. Tja, ich nehme an, wenn Vampire und Werwölfe real sind, ist wahl alles möglich.“

Sie lächelte. „Weise Worte von einem Mann, der mutierte Gestalten aus einer anderen Dimension verfolgt und tötet.“

„Ist es das, was diese Dinger sind? Aliens?“



Solomon drehte sich um. „In gewisser Weise, ja. Aber Fragen können warten.“

„Jawohl, Ma'am“, sagte er.

„Kontakt!“, kam es über Roccas Verbindung. „Zähle vier ... sechs ... Mach neun Männer draus. Mäntel. Hafenarbeiter, würd ich sagen. Kommen den Kai runter. Erreichen jeden Moment den Pier.“

„Kann ich mal sehen?“, fragte Brad.

Solomon tippte auf Roccas Kommunikator. „Rocco, Brustkamera. Zeig sie uns.“

Es dauerte nur einen Moment, dann schwenkte das Bild herum und fing die Männer ein. In Solomons Augen gab es an ihnen nichts Ungewöhnliches. Dunkelhäutig, kräftig gebaut und alle trugen lange Mäntel gegen die nasskalte englische Nacht.

Brad trat vor, prüfte jede der Brustkameras und drehte sich dann zu Solomon um. „Es ist eine Falle.“

Solomon zögerte nur einen Moment. „Einsatzteam Alpha, schrittweise Evakuierung. Rocco, behalte die Männer im Visier. Falls sie sich den Pier hinunterbewegen, Warnschuss. Abwarten und bei zehn das Feuer eröffnen.“

Überraschte Stille am anderen Ende, dann wurden Bestätigungen durchgegeben. Thorleys Anzeiger bewegte sich schnell den Pier entlang in Richtung Rose und Karl. Sie waren auf halbem Weg zurück, als die Hafenarbeiter sich zu ihnen umdrehten und plötzlich ausschwärmten.

Rocco gab einen Warnschuss ab. Die Männer hielten nicht einmal für den Bruchteil einer Sekunde inne. Lange Mäntel fielen

auf den Boden und darunter kamen Mutationen und feuerbereite Waffen zum Vorschein. Das Feuergefecht begann.

Solomon beobachtete den Kampf mit einem kritischen Blick, während sich Einsatzteam Alpha entlang des Piers stetig vorwärts bewegte, immer von einer Deckung zur nächsten. Dank Roccas Zielgenauigkeit fielen bereits zwei Gegner, bevor die Hafenarbeiter das Feuer erwidern konnten.

„Sie sind zahlenmäßig völlig unterlegen“, merkte Brad an.

Solomon konnte Morganas Grinsen als Antwort darauf förmlich spüren. „Ja. Die armen, kleinen Mutanten.“

„Ich meinte Ihre Leute.“

„Oh?“, sagte sie und tat ahnungslos.

Ein animalisches Gebrüll war zur selben Zeit zu hören, als Karls Brustkamera ausfiel. Eine enorme, haarige Gestalt raste an Thorley vorbei und der riesige Mann folgte in ihrem Schatten. Mit großen Sprüngen überwand sie Kisten und Frachtcontainer.

Roccas günstige Stellung zeigte den Verlauf des zwanzig Sekunden andauernden Kampfs, während die zwei monströsen Männer die Gruppe der Hafenarbeiter auseinanderrissen. Abgetrennte Gliedmaßen flogen umher, Blut schoss aus Wunden und die wenigen, die versuchten zu fliehen, wurden von Rocco und Rose niedergeschossen.

Schließlich kam die Entwarnung „Alles ruhig“ über Roccas Kommunikator, der für den verwandelten Karl sprach.

„Aufräumkommando ist unterwegs“, sagte Solomon, während sie die Befehle eintippte. „Wir blockieren den Polizeifunk und leiten ihn um. Ihr habt höchstens 30 Minuten. Untersucht das Lagerhaus, aber vermutlich war das nur ein Hinterhalt.“

„Bestätigt.“

Sie schaltete den Kommunikator aus und trat zurück. „Jemand hat sie auf uns aufmerksam gemacht. Eine gute Woche sorgfältiger Observation umsonst.“

„Eine Woche? Mit dem ganzen Haufen? Eher wurden Sie entdeckt, Ma'am“, sagte Brad.

Sie drehte sich zu ihm um.

Er zuckte mit den Schultern. „Vom Akzent her ist dieser Rocco offensichtlich Italiener. Das fällt unten an den Docks auf. Die zwei großen Brecher können kaum unbemerkt herumlaufen und die junge Lady, nun ... Der Hafen ist sicher kein Ort für sie. Scheint, als würden Sie jemanden brauchen, der ein bisschen Detektivarbeit leisten kann.“

Doktor Solomon schürzte die Lippen und dachte kurz nach. Dann fragte sie: „Haben Sie eine spezielle Kampfausbildung?“

Erneutes Schulterzucken. „Ich weiß ein bisschen was über Bomben.“

Sie schüttelte seine Hand und zeigte den Anflug eines Lächelns. „Willkommen an Bord.“

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>INTERVIEW MIT EINEM MÖRDER</b> .....	<b>2</b>	<b>Helden-Tableaus</b> .....	<b>20</b>
<b>SPIELMATERIAL</b> .....	<b>6</b>	Sekundäres Helden-Tableau.....	21
<b>SPIELÜBERSICHT</b> .....	<b>8</b>	<b>Sünden-Tableaus</b> .....	<b>22</b>
<b>SPIELVORBEREITUNG</b> .....	<b>8</b>	<b>Akolythen-Tableaus</b> .....	<b>22</b>
<b>1. Wahl der Spielerrollen</b> .....	<b>8</b>	<b>Pfad und Karten der Apokalypse</b> .....	<b>23</b>
<b>2. Wahl der Sünde</b> .....	<b>8</b>	Hell Club.....	23
<b>3. Wahl der Akolythen</b> .....	<b>9</b>	<b>Sündenkarten</b> .....	<b>24</b>
<b>4. Wahl der Story</b> .....	<b>9</b>	<b>Marker</b> .....	<b>24</b>
<b>5. Wahl der Karte</b> .....	<b>10</b>	Erkundung-Marker.....	24
<b>6. Wahl der Helden</b> .....	<b>11</b>	NSC-Marker.....	26
Fortgeschrittene Heldenwahl.....	11	Altar-Marker.....	27
<b>7. Letzte Vorbereitungen</b> .....	<b>12</b>	U-Bahn-Marker.....	27
<b>SIEG UND NIEDERLAGE</b> .....	<b>13</b>	Orbitalangriff-Marker.....	28
<b>SPIELABLAUF</b> .....	<b>13</b>	Effekt-Marker.....	28
<b>Rundenbeginn</b> .....	<b>13</b>	<b>Verstärkungskarten</b> .....	<b>28</b>
<b>Spielzüge der Helden</b> .....	<b>13</b>	<b>Karten der Dunklen Vergangenheit</b> .....	<b>29</b>
<b>Reaktionen der Sünde</b> .....	<b>13</b>	<b>BEWEGUNG</b> .....	<b>30</b>
<b>Rundenende</b> .....	<b>13</b>	<b>Die U-Bahn benutzen</b> .....	<b>30</b>
<b>RUNDENBEGINN</b> .....	<b>14</b>	<b>Teleportieren</b> .....	<b>30</b>
<b>Story-Anweisungen zu Rundenbeginn</b> .....	<b>14</b>	<b>Feuer- und Verderbtheit-Marker</b> .....	<b>30</b>
<b>Wahl des Ersten Helden</b> .....	<b>14</b>	Feuerproben.....	31
<b>SPIELZÜGE DER HELDEN</b> .....	<b>14</b>	Verderbtheitsproben.....	31
<b>Spielzug-Marker einsetzen</b> .....	<b>14</b>	<b>Felder mit Monstern</b> .....	<b>31</b>
<b>Reihenfolge von Bewegung &amp; Aktion</b> .....	<b>14</b>	<b>Felder mit Helden</b> .....	<b>31</b>
<b>Bewegung</b> .....	<b>14</b>	<b>WÜRFELPROBEN</b> .....	<b>32</b>
<b>Aktion</b> .....	<b>14</b>	<b>Sündenwürfel</b> .....	<b>32</b>
Kampf beginnen.....	14	<b>Heldenwürfel</b> .....	<b>32</b>
Areal säubern.....	15	Teamwork.....	32
<b>Stadtaktionen</b> .....	<b>15</b>	Verderbtheit.....	32
<b>REAKTIONEN DER SÜNDE</b> .....	<b>16</b>	<b>KAMPF</b> .....	<b>33</b>
<b>Reaktion-Marker einsetzen</b> .....	<b>16</b>	<b>Vorbereitung des Helden</b> .....	<b>33</b>
<b>Monster bewegen</b> .....	<b>16</b>	<b>Vorbereitung der Sünde</b> .....	<b>33</b>
<b>Kampf mit dem aktiven Helden beginnen</b> .....	<b>16</b>	<b>Kampfauswertung</b> .....	<b>33</b>
<b>RUNDENENDE</b> .....	<b>16</b>	Auswirkungen auf den Helden.....	34
<b>Story-Anweisungen bei Rundenende</b> .....	<b>16</b>	Auswirkungen auf die Monster.....	34
<b>Monster beschwören</b> .....	<b>16</b>	<b>Fernkampf</b> .....	<b>36</b>
<b>Zusätzliche Sündenkarten ziehen</b> .....	<b>17</b>	<b>VERDERBTHEIT</b> .....	<b>38</b>
<b>Marker zurücksetzen</b> .....	<b>17</b>	<b>In Versuchung geführt</b> .....	<b>39</b>
<b>Vereint euch oder fallt</b> .....	<b>17</b>	<b>Freiwillig sündigen</b> .....	<b>39</b>
<b>ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS</b> .....	<b>18</b>	<b>Völlig verdorben</b> .....	<b>39</b>
<b>Spielplan</b> .....	<b>18</b>	<b>WUNDEN ERLEIDEN</b> .....	<b>40</b>
<b>Story-Tableau</b> .....	<b>19</b>	<b>TOD EINES HELDEN</b> .....	<b>41</b>
Missionen.....	20	<b>INDEX</b> .....	<b>42</b>
Anzahl der Helden.....	20	<b>REGELÜBERSICHT</b> .....	<b>44</b>

# SPIELMATERIAL

## MARKER

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| 10 Feuer-Marker         | 7 Reaktion-Marker       |
| 10 Verderbtheit-Marker  | 12 Effekt-Marker        |
| 6 Pentagramm-Marker     | 4 U-Bahn-Marker         |
| 6 Unschuldiger-Marker   | 1 Startfeld-Marker      |
| 6 Sonderspielzug-Marker | 2 Orbitalangriff-Marker |
| 6 Nest-Marker           | 1 Polizeichef-Marker    |
| 3 Altar-Marker          | 1 PROXY-Marker          |
| 4 Stadtaktionen-Marker  | 1 RavenCorp-Marker      |
| 8 Spielzug-Marker       |                         |

## 10 SPIELPLAN-TEILE

## 7 HELDEN-TABLEAUS UND KARLS SEKUNDÄRES TABLEAU

## 7 HELDEN-WÜRFEL



## 8 FARBIGE FIGURENBASEN 7x HELDEN, 1x LENKER DES SCHICKSALS



## 7 SÜNDEN- WÜRFEL



## 21 KARTEN DER APOKALYPSE



## 20 WUNDEN- MARKER



## 18 VERSTÄRKUNGS- KARTEN



## 7 KARTEN DER DUNKLEN VERGANGENHEIT



## 24 SÜNDEN- KARTEN

## 8 HELDENFIGUREN



LEAH



THORLEY



MORGANA



ROCCO



BRAD



ROSE



KARL



KARL  
ALS WOLF

7 STORY-TABLEAUS



PFAD DER APOKALYPSE



2 SÜNDEN-TABLEAUS

3 AKOLYTHEN-TABLEAUS

39 MONSTERFIGUREN



8 FIGUREN DES HOCHMUTES

(1 Avatar, 1 Lenker des Schicksals, 6 Laster)

8 FIGUREN DER TRÄGHEIT

(1 Avatar, 1 Lenker des Schicksals, 6 Laster)

5 FIGUREN DES HELL CLUB



18 AKOLYTHENFIGUREN



6 Verdorbene Ärzte

6 Verdorbene Bettler

6 Verdorbene Geistliche

# SPIELÜBERSICHT

In *The Others* übernimmt ein Spieler die Rolle der Sünde. Sie ist die Inkarnation einer der 7 Todsünden und wurde vom Hell Club beschworen, um die Apokalypse einzuleiten und die Welt zu zerstören. Die übrigen Spieler übernehmen jeweils die Rolle eines Helden. Als Spezialagenten der Organisation F.A.I.T.H. arbeiten sie als Team zusammen und ihr Auftrag lautet, diese alles verschlingende Invasion zu bekämpfen. Ihr Schlachtfeld ist Haven, eine große Metropole an der Südküste Englands. Die Sünde wird Monster beschwören, um die Stadt zu verderben, zu verbrennen und zu zerstören. Die Helden nutzen indes ihre Stärken und besonderen Eigenschaften sowie die Stadt selbst, um zurückzuschlagen. Am Ende gewinnen entweder alle Helden zusammen als Team oder die Sünde vernichtet alleine die Welt.

Zu Beginn einer Partie wird ein Story-Tableau ausgewählt, das den Plan des Hell Club beschreibt sowie die Missionen, welche die Helden erfüllen müssen, um diesen Plan zu vereiteln. Die Helden müssen mehrere Missionen nacheinander erfüllen und sobald sie die letzte erfolgreich beendet haben, konnte das Böse gebannt werden ... für eine Weile. Je länger die Helden für ihre Missionen brauchen und je länger sie der Sünde erlauben, sich zu verstärken, desto schneller schreiten sie auf dem Pfad der Apokalypse voran, wodurch die Sünde sogar noch stärker wird. Falls sie es schafft, genug F.A.I.T.H.-Helden zu eliminieren, gewinnt die Sünde die Partie und die Welt wird von Dunkelheit verschlungen.

# SPIELVORBEREITUNG

Dank der vielen austauschbaren Elemente ist jede Partie *The Others* eine einzigartige Erfahrung. Folgt diesen Schritten, um eure Partie vorzubereiten:

## 1 ► Wahl der Spielerrollen

## 2 ► Wahl der Sünde

## 3 ► Wahl der Akolythen

## 4 ► Wahl der Story

## 5 ► Wahl der Karte

## 6 ► Wahl der Helden

## 7 ► Letzte Vorbereitungen

## 1. WAHL DER SPIELERROLLEN

*The Others* kann mit 2 bis 5 Spielern gespielt werden. Ein Spieler übernimmt die Rolle der Sünde, während die übrigen Spieler Helden sind. Die Helden arbeiten zusammen und die Sünde spielt alleine gegen sie alle.

*Protokoll der Audio-Überwachung – Verstecktes Mikro #8919, Stadtzentrum*

Frau: Du siehst wie ein Mann aus, der etwas Gesellschaft gebrauchen könnte.

Mann: Du bist kein Stammgast hier, Süße.

Frau: Ich dachte, ich mach 'nen Spaziergang in eine neue Gegend. Dachte, ich finde hier vielleicht bessere Gesellschaft. Lag ich richtig?

Mann: Gut möglich. Was verlangst du als Gegenleistung?

Frau: Spendier' mir doch einen Drink. Wir besprechen dann die Details.

Mann: Ich fühle mich plötzlich etwas schwindelig. Und ... richtig gut.

Frau: Ich habe diesen Effekt auf Menschen. Ein Drink wird helfen.

Mann: Ja. Ja, das wird er bestimmt. Sollen wir zu mir gehen, Liebling?

Frau: <lacht> Das ist mein Text, mein Lieber.

## 2. WAHL DER SÜNDE

Der Spieler der Sünde wählt eine der verfügbaren Sünden aus, die er spielen möchte. Sie kann auch zufällig ausgewählt werden. Ab jetzt wird dieser Spieler nur noch „die Sünde“ genannt. Das Grundspiel enthält zwei spielbare Sünden: Hochmut und Trägheit.

Danach führt die Sünde die folgenden Schritte durch:

- Nimm den Pfad der Apokalypse und lege ihn vor dich. Stelle einen Tentakel-Marker auf das Feld 0.
- Nimm das zugehörige Sünden-Tableau und lege es neben den Pfad der Apokalypse.
- Nimm die zugehörigen Sündenkarten, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- Nimm die zugehörigen Monster und stelle sie vor dich (1 Avatar, 1 Lenker des Schicksals und 6 Laster).

Das Material aller anderen Sünden verbleibt in der Spielschachtel.

**Hinweis:** Nimm für den Lenker die schwarze Figurenbasis, um ihn von den anderen Monstern zu unterscheiden.

### 3. WAHL DER AKOLYTHEN

Die Sünde wählt zur Unterstützung ihrer Monster eine der verfügbaren Akolythenarten. Dies kann auch zufällig geschehen. Das Grundspiel enthält 3 Arten von Akolythen: Verdorbene Ärzte, Bettler und Geistliche.

Danach führt die Sünde die folgenden Schritte durch:

- Nimm das zugehörige Akolythen-Tableau und lege es neben dein Sünden-Tableau.
- Nimm alle 6 Akolythenfiguren und stelle sie vor dich.

Das Material aller anderen Akolythen verbleibt in der Spielschachtel.

### 4. WAHL DER STORY

Die Spieler wählen gemeinsam eine der verfügbaren Storys und nehmen das zugehörige Story-Tableau. Die Wahl kann auch zufällig erfolgen.

*Rocco de Curtis, Auszug aus dem Vortrag Lakaien des Hochmutes:*

„... was der Schlüssel ist, wenn man den Kreaturen begegnet, die sich von Hochmut nähren. Keiner von uns ist eine Ein-Mann-Armee, nicht einmal unsere Doktorin Solomon, obwohl sie Amerikanerin ist ... tut mir leid, das sollte ein Witz sein. Anscheinend bin ich als Einziger alt genug, um mich an den Rekrutierungslogan zu erinnern.“

Also weiter. Die Laster des Hochmutes wählen ihre Ziele anhand eurer Gedanken. Ja, es ist wahr. Sie verfolgen natürlich bevorzugt Individuen, aber wenn ihr zu zweit seid (und das solltet ihr sein), jagen sie denjenigen von euch, der sich selbst für kompetenter hält. Dies ist auch eine heimtückische Art, in einem Team Zwietracht zu säen.

Wenn ihr beispielsweise mit Karl unterwegs seid und er von ihnen direkt angegriffen wird, dann wisst ihr, dass er sich als viel kompetenter betrachtet. Aber das ist irrelevant. Wir sind alle sehr gut ausgebildet, intelligent und taktisch stark. Es gibt im Feld keinen Platz für Eifersucht. Das würde ihnen nur in die Hände spielen. Abgesehen davon, wäre es euch nicht viel lieber, wenn sich eine auf euch zustürmende Horrorgestalt mit dem zweieinhalb Meter großen Werwolf einlässt, statt an eurer haarlosen Haut zu knabbern?

Sorry, Karl, aber das ist die Wahrheit. Und ich freue mich, dass der Witz diesmal lustiger war. Na schön, weiter im Text ...“

Es gibt 3 Arten von Storys in *The Others*:

- **Terror:** Diese Storys legen den Fokus auf Kampf und Action. Sie sind eher unkompliziert.
- **Verderbtheit:** Diese Storys drehen sich um den Kampf der Helden gegen die moralische Verderbtheit und die Säuberung der Stadt von ihr.
- **Erlösung:** Diese Storys drehen sich um die Rettung der Stadt vor verschiedenen Krisen.

**Erste Partie:** Wir empfehlen, dass ihr die **Terror-Story Havens letztes Gefecht** als Einführung in *The Others* wählt.

Die Sünde nimmt sich die zur gewählten Story passenden Karten der Apokalypse, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich.

Legt das gewählte Story-Tableau auf den Tisch und bestimmt einen Heldenspieler, der während der Partie den Fortschritt darauf festhält. Platziert einen Tentakel-Marker auf das Feld für die erste Mission und einen weiteren auf Feld 0 der Leiste für den Missionsfortschritt. (Details zum Story-Tableau auf Seite 19.)



## 5. WAHL DER KARTE

Die Rückseite des Story-Tableaus zeigt zwei alternative Karten (A und B) für die gewählte Story. Die Spieler entscheiden sich entweder zusammen für eine Karte oder wählen zufällig eine aus.

Folgt den Anweisungen und Hinweisen auf dem Tableau, um den Spielplan aufzubauen.

- Nehmt die angegebenen Spielplanteile und legt sie wie dargestellt aus. Beachtet dabei die korrekte Ausrichtung der Teile.
- Nehmt die angegebene Anzahl Marker und platziert sie wie auf der Karte dargestellt.
- Stellt die angezeigten Monster auf die angegebenen Felder.

Auf manchen Tableaus stehen zusätzlich spezifische Anweisungen zum Aufbau, die ihr nun ausführen müsst.

## POLIZISTIN NACH TIERATTACKE NOCH IMMER VERMISST

*Haven, Cornwall – Einer Bitte um Unterstützung vom Amt für Tierkontrolle der Stadt Haven folgend, begegneten Polizisten gestern am späten Abend im südlichen Hafendistrikt einer riesigen Kreatur, die von Zeugen als „Mischung aus Hase und Hund“ beschrieben wurde.*

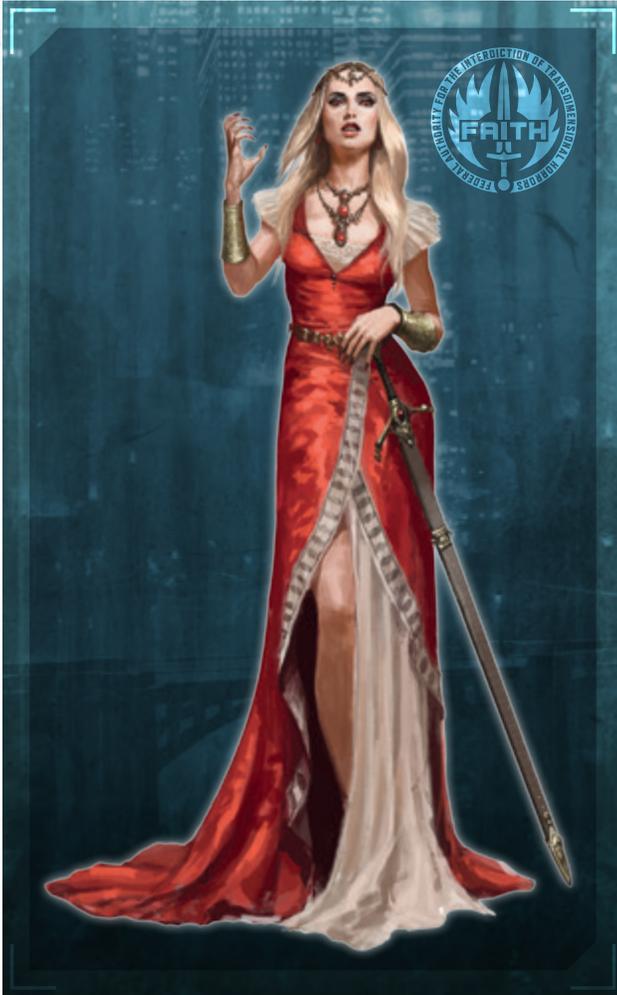
Die vermisste Polizistin ist Sergeant Megan Beets, eine Veteranin mit siebenjähriger Einsatzerfahrung. Sergeant Beets wurde laut Zeugenberichten zuletzt bei der Verfolgung der Kreatur in eine Seitengasse gesichtet, die vom New Shires Boulevard abgeht.

„Wir haben so etwas noch nie gesehen“, sagte Rodney Haynes vom Amt für Tierkontrolle. „Wir hatten es in eine Gasse mit Zaun gedrängt, aber es lief einfach durch den Zaun hindurch, als wäre der gar nicht da! Ich möchte gar nicht daran denken, was mit dieser armen Polizistin passiert ist. Diese Schreie ...“ Mr. Haynes verweigerte jeden weiteren Kommentar.

Blutspuren, die am Ort des Geschehens gefunden wurden, sollen mutmaßlich von Sergeant Beets stammen. Anwohnern wird dringend geraten, in der Nähe der südlichen Docks vorsichtig zu sein, besonders nach Einbruch der Dunkelheit ...



## 6. WAHL DER HELDEN



Den Helden Spielern steht immer ein komplettes Team von 7 F.A.I.T.H.-Agenten zur Verfügung, um den Mächten der Sünde zu begegnen. Allerdings sind die Helden nicht alle zur selben Zeit im Spiel. Die Anzahl der Helden im Spiel hängt von der Zahl der Helden Spieler ab.

Anzahl der Helden Spieler	Jeder kontrolliert	Helden im Spiel
1	3 Helden	3
2	2 Helden	4
3	1 Helden	3
4	1 Helden	4

Es werden zu jedem Zeitpunkt also entweder 3 oder 4 Helden im Spiel sein, abhängig von der Anzahl der Helden Spieler. Diese wählen gemeinsam oder per Zufall, mit welchen Helden sie die Partie beginnen wollen. Wir empfehlen, dass neue Spieler Helden wählen, die sich gegenseitig gut ergänzen. Die übrigen Helden werden als Reserve neben den Spielplan gestellt. Immer wenn ein Held stirbt, ersetzt ihn der kontrollierende Spieler durch einen Helden aus der Reserve, der direkt ins Spiel gebracht wird.

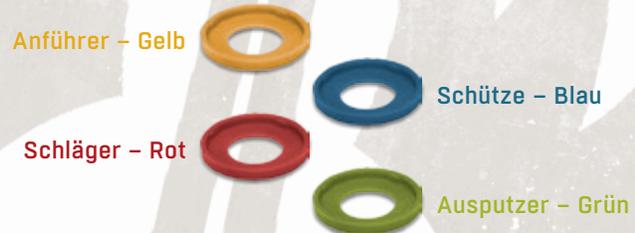
## FORTGESCHRITTENE HELDENWAHL

Dieses Grundspiel enthält ein komplettes Team aus 7 Helden. Stehen mehr als 7 Helden zur Verfügung (z. B. durch Erweiterungsboxen), könnt ihr euer Team nach euren Wünschen zusammenstellen. Bevor die Helden Spieler ihre Starhelden wählen, müssen sie sich zunächst auf ein Team einigen. Ein F.A.I.T.H.-Team besteht immer aus genau 7 Helden, das wie folgt zusammengestellt sein muss:

- 1 Anführer
- 2 Ausputzer
- 2 Schützen
- 2 Schläger

Eventuell überzählige Helden kommen zurück in die Spielschachtel.

Setzt die Figuren in die farbigen Basen ein, die ihrer Klasse entsprechen, um die unterschiedlichen Helden besser identifizieren zu können.



Stellt die Heldenfiguren, mit denen ihr starten wollt, auf das Feld des Spielplans mit dem **Startfeld-Marker**.



Jeder Helden Spieler legt das Tableau des/r gewählten Helden vor sich (siehe *Helden-Tableaus* auf Seite 20) und führt jeweils die folgenden Schritte aus:

- Stelle einen Tentakel-Marker auf Feld 1 des Weges ins Verderben (auf seinem Tableau).
- Nimm 5 Wunden-Marker und lege sie neben dein Helden-Tableau.
- Nimm 2 Spielzug-Marker und lege sie mit der aktiven Seite nach oben neben das Tableau.
- Nimm 1 Stadtaktionen-Marker und lege ihn ebenfalls neben das Tableau.

Die Figuren und Tableaus der übrigen Helden des Teams werden als Reserve bereitgelegt.

## 7. LETZTE VORBEREITUNGEN

**Verstärkungsinventar:** Mischt alle Verstärkungskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht die obersten 5 Karten und legt sie aufgedeckt nebeneinander neben den Spielplan. Dies ist das Verstärkungsinventar.

**Sündenkarten:** Die Sünde zieht 5 Sündenkarten als Starthand.

**Reaktion-Marker:** Die Sünde erhält zudem eine Anzahl von Reaktion-Markern, die gleich der Anzahl der Helden im Spiel ist, und legt sie mit der aktiven Seite nach oben neben das Sünden-Tableau.

**Nicht im Spiel befindliche Monster:** Die Sünde legt die übrigen Monster (Avatar, Mitglieder des Hell Club) neben ihrem Sünden-Tableau als nicht im Spiel befindlich bereit.

*Überwachungsprotokoll, Verstecktes Mikro #783, Hafenbezirk:*

Mann Eins: Du warst tot, Mann! Ich hab dich gesehen.

Mann Zwei: Ging mir ziemlich dreckig für ein paar Tage, aber jetzt ist es besser.

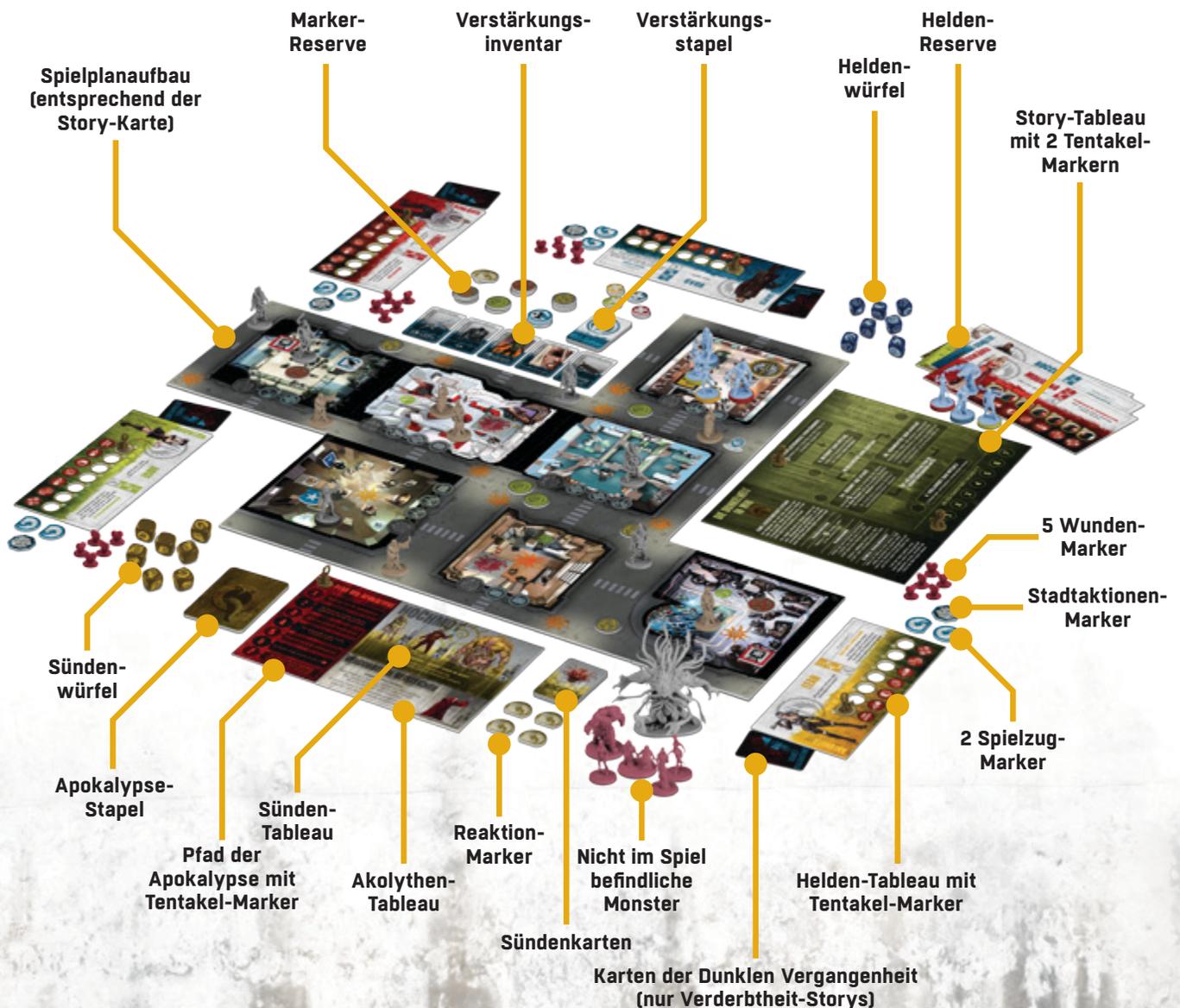
Mann Eins: Aber ich hab deinen Blick gesehen! Deine Augen ham ganz gläsern in den Himmel gestarrt, kalt wie Beton!

Mann Zwei: Jetzt nich mehr, Kumpel. Hab Essen gefunden. Viel Essen. Hat mich stark gemacht. Siehste?

Mann Eins: W-w-was ist das da an deiner Hand?

Mann Zwei (mit veränderter, kehliger Stimme): Werd ich dir zeigen. Bin schon wieder hungrig.

<abgerissene Schreie und animalische Geräusche>



# SIEG UND NIEDERLAGE

Am Ende einer Partie *The Others* gewinnt entweder die Sünde allein oder alle Heldenspieler gewinnen zusammen als Gruppe.

Die Helden müssen die Missionen des Story-Tableaus in der angegebenen Reihenfolge erfüllen. Wenn die letzte Mission erfüllt wurde, haben die Helden sofort gewonnen und die Sünde wurde besiegt.

Die Sünde muss genug Helden töten, bevor diese die letzte Mission erfüllt haben. Jedes Mal, wenn ein Held getötet wird, ersetzt ihn der kontrollierende Spieler durch einen neuen Helden aus der Reserve. Die Sünde gewinnt, wenn ein Held getötet wurde und es keine Helden mehr in der Reserve gibt. In diesem Fall wurden die Helden besiegt. Beachtet, dass die Sünde nicht **alle** Helden töten muss, sondern nur so viele, dass sie nicht mehr ersetzt werden können.

**Unentschieden:** Falls beide Siegbedingungen gleichzeitig zutreffen (die letzte Mission wurde erfüllt, wodurch ein Held stirbt, der nicht ersetzt werden kann), haben die Heldenspieler gewonnen.



## SPIELABLAUF

Zu Beginn der Partie führt ihr alle Schritte im Kapitel *Spielvorbereitung* durch (Seite 8). Die Partie geht dann über eine Reihe von Runden, wobei jede Runde die folgenden Phasen umfasst:

### RUNDENBEGINN

- Story-Anweisungen zu Rundenbeginn
- Wahl des Ersten Helden

### SPIELZÜGE DER HELDEN

- Einen Spielzug-Marker einsetzen
- Bewegung und Aktion (oder umgekehrt)
  - Bewegung: bis zu 2 Felder weit bewegen
  - Aktion: Kampf beginnen **oder** Areal säubern
- Stadtaktionen nutzen

### REAKTIONEN DER SÜNDE

- Einen Reaktion-Marker einsetzen
- Ein Monster bis zu 2 Felder weit bewegen
- Einen Kampf mit dem aktiven Helden beginnen

### RUNDENENDE

- Story-Anweisungen bei Rundenende durchführen
- Monster beschwören
- Zusätzliche Sündenkarten ziehen
- Marker zurücksetzen



# RUNDENBEGINN

## STORY-ANWEISUNGEN ZU RUNDENBEGINN

Jedes Story-Tableau beschreibt eine oder mehrere Anweisungen, die zu Beginn jeder Runde ausgeführt werden müssen. Diese werden allgemein von der Sünde durchgeführt und umfassen meistens das Platzieren von neuen Markern auf dem Spielplan, wobei jede Story ihre Besonderheiten hat.

## WAHL DES ERSTEN HELDEN

Die Heldenspieler entscheiden gemeinsam, welcher Held die Runde beginnt. Zu Beginn jeder Runde kann ein anderer Held gewählt werden.

# SPIELZÜGE DER HELDEN

Jeder Held hat 2 Spielzug-Marker zur Verfügung. Das bedeutet, dass jeder Held mindestens 2 Züge pro Runde durchführt. Beginnend beim Ersten Helden und dann im Uhrzeigersinn führen die Helden immer je 1 Spielzug aus.

## EINEN SPIELZUG-MARKER EINSETZEN

Drehe einen der Spielzug-Marker des Helden von der *aktiven* auf die *verbrauchte* Seite, sodass der Held seinen Spielzug ausführen kann.



AKTIV

VERBRAUCHT



Falls ein Held Sonderspielzug-Marker besitzt, kann er sich entscheiden, einen solchen abzuwerfen, um einen Spielzug auszuführen. Ungenutzte Sonderspielzug-Marker können für spätere Runden aufgespart werden, um sie in einem geeigneteren Moment zu spielen.

Helden führen immer nur 1 einzigen Spielzug aus, wonach der nächste Held im Uhrzeigersinn an der Reihe ist. Falls beide Spielzug-Marker eines Helden *verbraucht* sind und er keinen Sonderspielzug-Marker besitzt, kann er in dieser Runde keinen Spielzug mehr durchführen.

Hat ein Held noch einen *aktiven* Spielzug-Marker, **muss** er ihn umdrehen und einen Spielzug ausführen, selbst wenn er sich entscheidet, in seinem Zug nichts zu tun.

## REIHENFOLGE VON BEWEGUNG & AKTION

Während seines Spielzugs kann sich ein Held bewegen und eine Aktion durchführen oder umgekehrt. Er kann seine Aktion also vor oder nach seiner Bewegung durchführen. Die Bewegung kann nicht durch die Aktion unterbrochen werden: Sie muss entweder vor oder nach der Aktion vollständig ausgeführt werden.

## BEWEGUNG

Mit einer Bewegung darf die Heldenfigur bis zu 2 Felder weit bewegt werden (siehe *Bewegung* auf Seite 30).

## AKTION

Diese Aktion kann genutzt werden, um entweder **ein Kampf zu beginnen** oder **ein Areal zu säubern**. Der Held kann in jedem seiner Spielzüge nur 1 dieser beiden Möglichkeiten nutzen. Er kann sich auch entscheiden, mit seiner Aktion nichts zu tun.

## EINEN KAMPF BEGINNEN

Die Helden werden oft Monster in ihrer Nähe töten müssen, um Story-Missionen zu erfüllen oder um sich einen Weg zu bahnen, ohne verwundet zu werden.

Wenn ein Held einen Kampf beginnt, greift er alle Monster in einem Feld an. Die meisten Kämpfe finden zwischen dem aktiven Helden und allen Monstern in seinem Spielfeld statt. Falls ein Held die Fernkampf-Eigenschaft besitzt, kann er einen Kampf gegen Monster beginnen, die in einem entfernten Feld stehen (siehe *Kampf* auf Seite 33).

# RÄUMUNGS-BESCHIED

Sie werden hiermit darüber informiert, dass Ihre Handlungen die folgenden Miet-Vereinbarungen verletzt ODER die Gesundheit und Sicherheit anderer gefährdet haben:

- ZAHLUNGSVERZUG
- HALTUNG GEFÄHRLICHER TIERE
- MÜLLHALDE IM GARTEN
- FAULE GERÜCHE IM KELLER
- LÄRMBELÄSTIGUNG NACH EINBRUCH DER DUNKELHEIT (INSBESONDERE DURCH TIERE)

## EIN AREAL SÄUBERN

Im Laufe der Partie werden viele verschiedene Gefahren die Stadt heimsuchen, die sowohl die Bewegung der Helden behindern als auch die Streitkräfte der Sünde verstärken können.



Durch das Säubern eines Areals versucht ein Held schädliche Marker in seinem Spielfeld zu beseitigen. Diese Aktion erlaubt es ihm, alle Erkundung-Marker vom Typ **Verderbtheit**, **Feuer**, **Pentagramm** und **Nest** aus seinem Feld zu entfernen. Natürlich können aufgedruckte Marker niemals entfernt werden.

Der Held wirft eine Anzahl Heldenwürfel entsprechend seines Fähigkeitswerts (siehe *Helden-Tableaus* auf Seite 20). Jeder andere Held, der sich in demselben Spielfeld befindet, gewährt +1 Würfel für den aktuellen Wurf (siehe *Würfelproben* auf Seite 32). Der Held kann freiwillig sündigen, um seinen Würfelwurf zu verbessern (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38). Für jedes gewürfelte  darf der Held einen aufgedeckten Erkundung-Marker seiner Wahl aus seinem Feld entfernen. Alle anderen Würfel-ergebnisse haben keine Auswirkungen. Beachtet aber, dass ein  trotzdem erlaubt, einen zusätzlichen Würfel zu werfen und in ein  geändert werden kann.

## STADTAKTIONEN

Die Stadt selbst ist stets bereit, seinen Verteidigern Unterstützung anzubieten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Spielzugs darf ein Held die Stadtaktionen des Distrikts nutzen, in dem er sich gerade aufhält (siehe *Spielplan* auf Seite 18). Dies kann direkt zu Beginn oder am Ende seines Zugs geschehen, aber auch bevor oder nachdem er eine Aktion durchgeführt hat. Es ist sogar möglich, die Stadtaktionen während einer Bewegung zu nutzen. Stadtaktionen verbrauchen nicht die Aktion, die jeder Held in seinem Zug durchführen kann, und können auch in Distrikten mit Monstern genutzt werden.

Um die Stadtaktionen zu nutzen, nimmt der Held seinen Stadtaktionen-Marker und legt ihn auf den dafür vorgesehenen Platz des Distrikts, in dem er sich befindet. Da jeder Held nur einen einzigen dieser Marker besitzt, können Stadtaktionen nur einmal pro Runde genutzt werden. Außerdem hat jeder Distrikt nur einen verfügbaren Platz für die Stadtaktionen-Marker. Sobald ein solcher Platz belegt ist, kann bis zur nächsten Runde kein anderer Held die Stadtaktionen dieses Distrikts nutzen.

Das Platzieren eines Stadtaktionen-Markers aktiviert **alle** sichtbaren Stadtaktionen des Distrikts. Der aktive Held führt alle angegebenen Aktionen in beliebiger Reihenfolge nacheinander durch. Wenn eine Aktion mehrfach angegeben ist, wird diese auch mehrfach ausgeführt. Im Folgenden werden die einzelnen Aktionen erklärt:



**Heilen:** Der aktive Held darf 1 Wunden-Marker von seinem Helden-Tableau entfernen.



**Buße tun:** Der aktive Held darf den Tentakel-Marker auf seinem Weg ins Verderben um 1 Feld zurücksetzen.



**Sonderspielzug:** Der aktive Held darf sich 1 Sonderspielzug-Marker nehmen und neben sein Helden-Tableau legen.



**Inventar:** Der aktive Held darf 1 Verstärkungskarte aus dem Verstärkungsinventar nehmen und sie neben sein Helden-Tableau legen. Sofort danach wird eine neue Karte vom Verstärkungsstapel gezogen und dem Verstärkungsinventar hinzugefügt.

Ein Held darf beliebig viele Verstärkungskarten haben, die alle gleichzeitig und immer aktiv sind.



**Orbitalangriff:** Der aktive Held bewegt einen beliebigen Orbitalangriff-Marker bis zu 2 Felder weit. Danach darf er im Zielfeld (in dem der Marker liegt) automatisch einen Akolythen **oder** ein Laster töten.

Dies zählt nicht als Angriff.

Der Orbitalangriff-Marker bewegt sich gemäß den normalen Bewegungsregeln, ignoriert jedoch alle Marker und Figuren. Er kann weder die U-Bahn verwenden noch leere Räume (Flüsse) zwischen Spielplanteilen überbrücken. Falls also eine Gruppe von Spielplanteilen keinen Orbitalangriff-Marker enthält, kann dort auch keiner auftauchen.

# REAKTIONEN DER SÜNDE

Die Sünde hat, anders als die Heldenspieler, keine eigenen Spielzüge. Sie muss sich stattdessen entscheiden, wann sie den Spielfluss unterbrechen möchte, indem sie einen ihrer Reaktion-Marker ausgibt, um auf den Spielzug eines Helden zu reagieren. Die Sünde hat eine Anzahl Reaktion-Marker zur Verfügung, die der Anzahl der Helden im Spiel entspricht.

**Sündenkarten:** Die Sünde kann in jedem Spielzug (dies schließt die optionale Reaktion der Sünde ein) 1 einzige Sündenkarte von ihrer Hand spielen. Die Sündenkarten werden auf Seite 24 näher erläutert.

## EINEN REAKTION-MARKER EINSETZEN

Nach jedem Helden-Spielzug kann sich die Sünde entscheiden, einen Reaktion-Marker einzusetzen.

Falls sie nicht auf den aktiven Helden reagieren will, geht die Partie mit dem nächsten Helden im Uhrzeigersinn weiter.

Ansonsten dreht die Sünde einen ihrer Reaktion-Marker von der *aktiven* auf die *verbrauchte* Seite. Die Sünde kann nur eine Reaktion auf einmal durchführen und auch nur gegen den Helden, der gerade seinen Zug beendet hat.



AKTIV

### VERBRAUCHT



**Wichtig:** Falls ein Held während seines Spielzugs getötet wurde, konnte er seinen Zug nicht normal beenden. Die Sünde kann in diesem Fall nicht mehr reagieren.

Falls die Sünde alle ihre Reaktion-Marker *verbraucht* hat, kann sie in der laufenden Runde nicht mehr reagieren und die Helden führen ihre Züge normal durch. Die Sünde kann aber weiterhin eine Sündenkarte in jedem Helden-Spielzug einsetzen (siehe *Sündenkarten* auf Seite 24).

## EIN MONSTER BEWEGEN

Wenn die Sünde reagiert, kann sie ein beliebiges Monster auf dem Spielplan wählen und es bis zu 2 Felder weit bewegen (siehe *Bewegung* auf Seite 30).

## KAMPF MIT DEM AKTIVEN HELDEN BEGINNEN

Als Reaktion kann die Sünde einen Kampf mit dem Helden beginnen, der gerade seinen Zug beendet hat (siehe *Kampf* auf Seite 33).

Dieser Kampf findet nur zwischen dem aktiven Helden und den Monstern in seinem Spielfeld statt. Die Sünde kann keinen Kampf gegen einen anderen Helden beginnen als den, der gerade seinen Zug beendet hat.

Es spielt keine Rolle, ob das Monster, das gerade bewegt wurde, an dem Kampf teilnimmt oder nicht. Die Sünde darf ein Monster zu dem Feld des aktiven Helden bewegen und es zum Einleiten eines Kampfs verwenden. Alternativ kann sie es auf ein anderes Feld bewegen und Monster nutzen, die bereits in dem Spielfeld des Helden stehen.

# RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn alle Helden alle ihre Spielzug-Marker verbraucht haben und niemand einen verbleibenden Sonderspielzug-Marker verbrauchen möchte. Falls die Sünde danach noch *aktive* Reaktion-Marker übrig hat, kann sie diese nicht mehr einsetzen. Die Marker sind dann verschwendet.

## STORY-ANWEISUNGEN BEI RUNDENENDE

Jedes Story-Tableau beschreibt eine oder mehrere Anweisungen, die am Ende jeder Runde ausgeführt werden müssen. Diese umfassen meistens das Voranschreiten auf dem Pfad der Apokalypse, abhängig von den Ereignissen der aktuellen Runde (siehe *Pfad der Apokalypse* auf Seite 23).

## MONSTER BESCHWÖREN

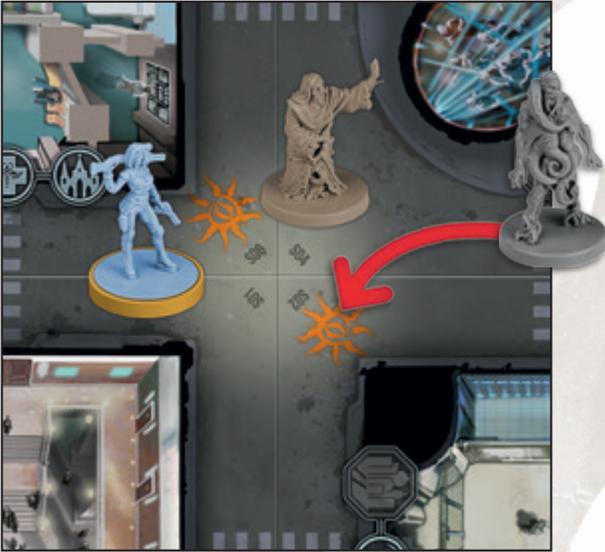
Die Sünde nimmt eine Anzahl toter Monster entsprechend der Anzahl Helden im Spiel und platziert sie auf dem Spielplan. Falls es mehr tote Monster als Helden im Spiel gibt, darf die Sünde wählen, welche sie beschwören möchte.

Nur Monster, die getötet wurden, können zu diesem Zeitpunkt beschworen werden. Monster, die bislang noch nicht ins Spiel gekommen sind, dürfen in diesem



Schritt nicht gewählt werden. Es ist deshalb wichtig, die toten Monster von den anderen getrennt zu halten.

Monster werden auf nicht blockierten Nestern in den Spielfeldern beschworen (aufgedrucktes Symbol oder Nest-Marker). Jedes Nest wird durch eine einzelne Monsterfigur blockiert. Wenn sich also in einem Spielfeld mit 2 Nestern bereits 1 Monster befindet, kann nur noch ein weiteres in dieses Feld beschworen werden. Beachtet dabei, dass Nester nicht von Helden blockiert werden. Falls keine weiteren nicht blockierten Nester verfügbar sind, kann die Sünde verbleibende Monster nicht beschwören.



**Beispiel:** In diesem Straßenfeld gibt es 2 Nester. Da es jedoch bereits einen Akolythen enthält, darf nur noch 1 Monster in dieses Feld beschworen werden.

Thomas  
 Ich bin die ganze Zeit so müde.  
 Ich schlafe seit drei Monaten nicht  
 mehr als eine Stunde am Tag.  
 Ich habe versucht, mit dir zu reden,  
 aber du bist so WÜTEND ...  
 Ich ... ertrage das einfach nicht mehr.  
 Ich habe die Kinder zu deiner Mutter  
 geschickt. Nicht, dass es dich kümmern  
 würde ... Sag ihnen, dass ich FORT-  
 GEGANGEN bin. KEINE Beerdigung.  
 Wir haben das GELD nicht.  
 Lebwohl.

## ZUSÄTZLICHE SÜNDENKARTEN ZIEHEN

Die Sünde beginnt die Partie mit 5 Sündenkarten auf der Hand. Gespielte Karten werden abgelegt und nicht automatisch ersetzt. Sie erhält neue Karten durch die Kraft der Altar-Marker, solange die Helden nicht die Rituale unterbrechen.



Am Ende jeder Runde zieht die Sünde 1 zusätzliche Sündenkarte für jedes Feld, das einen Altar-Marker enthält, solange sich keine Helden in dem Feld aufhalten. Sie fügt die neuen Sündenkarten ihrer Kartenhand hinzu und kann sie in den nächsten Runden einsetzen.

**Beispiel:** Auf dem Spielplan liegen 3 Altar-Marker. 2 von ihnen befinden sich in Feldern ohne Helden. Dementsprechend fügt die Sünde ihrer Hand 2 Sündenkarten hinzu.

## MARKER ZURÜCKSETZEN

Jeder Held dreht seine beiden Spielzug-Marker zurück auf die aktive Seite. Aufgesparte Sonderspielzug-Marker werden behalten und können in den nächsten Runden eingesetzt werden.

Die Helden nehmen ihre Stadtaktionen-Marker vom Spielplan und legen sie zurück neben ihre Tableaus.

Die Sünde dreht ihre Reaktion-Marker zurück auf die aktive Seite. Zusätzliche Reaktion-Marker, die sie während der vorherigen Runde erhalten hat, müssen abgeworfen werden, außer ihr Effekt ist fortlaufend (z. B. der zusätzliche Reaktion-Marker, den ihr der Pfad der Apokalypse gewährt).

## VEREINT EUCH ODER FALLT

Immer wenn die Heldenspieler zusammen eine Entscheidung treffen müssen – sei es bei der Wahl der nächsten Mission, den Optionen auf einer Sündenkarte oder einem anderen Effekt – und sie sich nicht einigen können, entscheidet die Sünde für sie.

Entfernt alle Effekt-Marker von den Akolythen-Tableaus sowie alle anderen Marker, deren Effekte nur eine Runde lang andauern.

Dann seid ihr für die nächste Runde bereit. Die Partie wird Runde für Runde fortgesetzt, bis entweder die Helden oder die Sünde siegreich aus der Schlacht hervorgehen (siehe *Sieg und Niederlage* auf Seite 13)!

# ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

## SPIELPLAN

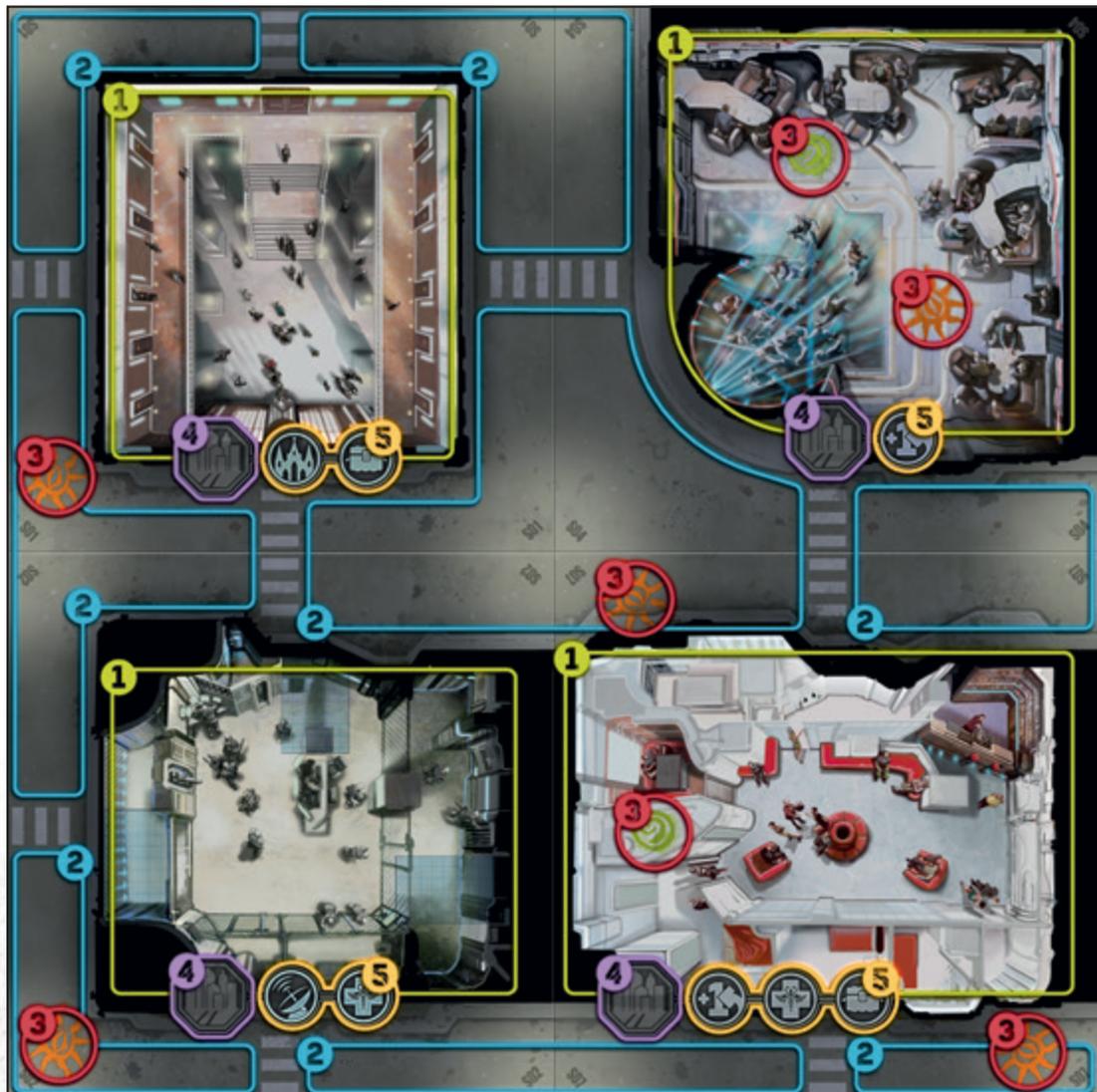
*The Others* wird auf einem Spielplan gespielt, der sich je nach gewählter Karte aus verschiedenen Spielplanteilen zusammensetzt. Sie stellen die verschiedenen Stadtteile von Haven dar.

Der Spielplan ist in verschiedene Spielfelder aufgeteilt. Jeder Häuserblock ist ein eigenes Feld, das einen Distrikt darstellt. Die Straßen sind in Straßensegmente aufgeteilt, die jeweils durch die Fußgängerübergänge abgegrenzt werden. Ein einzelnes Straßensegment kann sich dabei über 2, 3 oder sogar 4 Spielplanteile erstrecken.

Einige Spielplanteile haben permanente Marker aufgedruckt, die Nester, Verderbtheit, Feuer oder andere permanente Gefahren in diesem Feld darstellen.

Jedes Distriktfeld zeigt eine Leiste mit verschiedenen Stadtaktionen. Dabei handelt es sich um besondere Unterstützungen, die den Helden von den Bewohnern der einzelnen Distrikte einmal pro Runde angeboten werden (siehe *Stadtaktionen* auf Seite 15).

1. DISTRIKTFELDER
2. STRASSENSEGMEN
3. PERMANENTE MARKER
4. PLÄTZE FÜR STADTAKTIONEN-MARKER
5. STADTAKTIONEN



## STORY-TABLEAU

Jedes Story-Tableau enthält alle Informationen, die für das Spielen der Story benötigt werden.

- 1. Name und Art:** Der Name und die Art der Story (Terror, Verderbtheit oder Erlösung).
- 2. Die Story:** Dieser Text erklärt den Hintergrund der Story und stimmt die Helden auf ihr Abenteuer ein.
- 3. Rundenbeginn:** Dies sind die Anweisungen, die zu Beginn jeder Runde ausgeführt werden müssen.
- 4. Rundenende:** Dies sind die Anweisungen, die am Ende jeder Runde ausgeführt werden müssen.
- 5. Sonderregeln:** Einige Storys verwenden besondere Regeln, die Basisregeln verändern oder ersetzen.
- 6. Missionen:** In jeder Story müssen sich die Helden einer einzigartigen Zusammenstellung von Missionen stellen, um siegreich zu sein (siehe Missionen auf Seite 20). Die Partie beginnt mit einem Tentakel-Marker auf dem Feld für die 1. Mission.
- 7. Missionsfortschritt:** Diese Felder werden benutzt, um den Fortschritt der Helden in der aktuellen Mission zu verfolgen (siehe Missionen auf Seite 20). Die Partie beginnt mit einem Tentakel-Marker auf Feld 0.

**1. Name und Art**

**2. Die Story**

**3. Rundenbeginn**

**4. Rundenende**

**5. Sonderregeln**

**6. Missionen**

**7. Missionsfortschritt**

Quelloffene Online-Enzyklopädie:

### FERMI-PARADOXON

Es gibt keinen belastbaren Beweis dafür, dass Außerirdische die Erde besucht haben. Zudem haben wir mit unserer gegenwärtigen Technologie weder intelligentes extraterrestrisches Leben beobachtet noch hat SETI Übertragungen anderer Zivilisationen registriert. Das Universum scheint mit Ausnahme der Erde „tot“ zu sein. Wirtschaftswissenschaftler Robin Hanson:

„Unser Planet und das Sonnensystem machen jedoch nicht den Anschein, von konkurrierenden Lebensformen umfassend kolonisiert worden zu sein. Das Gleiche gilt für alles andere, das wir sehen. Wir hatten im Gegenteil großen Erfolg damit, das Verhalten unseres Planeten und Sonnensystems, benachbarter Sterne, unserer Galaxis und sogar anderer Galaxien mithilfe von einfachen, „toten“ physikalischen Prozessen zu erklären, anstatt mit den komplexen, zweckgebundenen Prozessen fortgeschrittenen Lebens.“

Es ist davon auszugehen, dass das Leben alle verfügbaren Nischen ausfüllt. Mit Technologien wie dem selbstreplizierenden Raumschiff würden diese Nischen benachbarte Sternensysteme umfassen und unter der Berücksichtigung größerer Zeiträume, die im Vergleich zum Alter des Universums immer noch gering sind, sogar andere Galaxien. Hanson merkt weiter an: „Falls solches fortgeschrittene Leben unseren Planeten in erheblichem Maße kolonisiert hätte, wüssten wir es mittlerweile.“

### DER GROSSE FILTER

Ohne Beweis für intelligentes Leben mit Ausnahme des Menschen, scheint es, dass dieser Prozess, der mit einem Planeten beginnt und mit „fortgeschrittenem, explosionsartig wachsendem und dauerhaftem Leben“ endet, äußerst selten eintritt. Dies impliziert, dass mindestens ein Schritt in diesem Prozess höchst unwahrscheinlich sein muss oder dass etwas das Leben in irgendeiner Phase ausrottet.

## MISSIONEN

Der einzige Weg zum Sieg für die Helden führt über das Erfüllen aller Missionen, die von der Story vorgegeben werden. Zu Beginn der Partie müssen die Helden die erste Aufgabe auf dem gewählten Story-Tableau erfüllen, danach die zweite und so weiter. Haben sie die letzte Mission erfüllt, ist die Partie sofort vorbei und die Helden haben die Sünde besiegt.

### ANZAHL DER HELDEN



Dieses Symbol wird benutzt, um für diese Partie die Anzahl der Helden im Spiel anzuzeigen. Missionen verlangen oftmals, dass Helden eine bestimmte Aufgabe -mal durchführen, was bedeutet, dass die Aufgabe so oft durchgeführt werden muss, wie Helden im Spiel sind. In einem Spiel mit 1 oder 3 Heldenspielern repräsentiert das Symbol entsprechend die Zahl 3, während es in einem Spiel mit 2 oder 4 Heldenspielern die Zahl 4 darstellt (siehe *Wahl der Helden* auf Seite 11).

Während die Helden die von der Mission vorgegebenen Aufgaben durchführen, bewegen sie den Tentakel-Marker auf der Leiste für den Missionsfortschritt weiter. Sobald dieser Marker die für die Mission erforderliche Zahl erreicht hat, gilt die Mission als erfüllt.

Sofort nachdem die aktuelle Mission erfüllt wurde, müssen die Spieler den anderen Tentakel-Marker zur nächsten Mission bewegen, die somit zur aktuellen Mission wird.

Jeder erledigte Schritt zählt nur für die aktuelle Mission. Die Helden können keinen Fortschritt bei einer späteren Mission erzielen. Beispielsweise ist es unerheblich, wie viele Laster sie zuvor bereits getötet haben, wenn eine neue Mission, die dies verlangt, zur aktuellen Mission wird.

Zu verschiedenen Zeitpunkten verzweigt sich jede Story in zwei unterschiedliche Wege. Wenn eine solche Verzweigung erreicht ist, müssen sich die Heldenspieler einstimmig für einen der Wege entscheiden. Sobald ein Weg gewählt wurde, wird er zur neuen Mission und der andere Weg ist permanent aus dem Spiel.

**Hinweis:** Falls sich die Heldenspieler nicht einstimmig für einen Missionsweg entscheiden können, entscheidet die Sünde für sie (siehe *Vereint euch oder fällt* auf Seite 17).

## EREIGNISSE

Zu verschiedenen Zeitpunkten in jeder Story sind auf dem Weg zwischen Missionen besondere Ereignisse markiert. Beim Übergang, also nachdem eine Mission erfüllt wurde und bevor die Helden zur nächsten Mission übergehen, muss das angegebene Ereignis ausgeführt werden. Dabei könnte es sich beispielsweise um das Beschwören des Avatars handeln oder ein anderes Ereignis.

**Beschwörung:** Falls ein Ereignis die Beschwörung eines Monsters auf den Spielplan verlangt, treten die normalen Beschwörungsregeln in Kraft (siehe *Monster beschwören* auf Seite 16), mit einer Ausnahme: Sollten alle Nester durch Monster blockiert sein, wird die neue Figur auf ein **beliebiges** Nest auf dem Spielplan gestellt (die Sünde entscheidet).

## HELDEN-TABLEAUS

Jeder Held verfügt über ein Helden-Tableau, das alle seine Informationen und Werte umfasst:

- 1. Name und Zitat:** Dies ist der Name des Helden und ein Zitat, welches Einblick in seine Persönlichkeit gewährt.
- 2. Klasse:** Helden gehören einer von vier Klassen an, die in jeder Partie für die richtige Balance im Team der Helden benutzt werden (siehe *Wahl der Helden* auf Seite 11). Jede Klasse hat eine allgemeine Rolle im Spiel:
  - Anführer:** Spezialisiert darin, andere Helden anzutreiben.
  - Ausputzer:** Spezialisiert darin, Probleme zu lösen und Gefahren zu beseitigen.
  - Schütze:** Spezialisiert darin, Monster aus der Distanz zu töten.
  - Schläger:** Spezialisiert im Nahkampf.
- 3. Kampfwert:** Die Anzahl der Würfel, die dieser Held im Kampf wirft (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 4. Fähigkeitswert:** Die Anzahl der Würfel, die dieser Held beim Säubern eines Areals wirft (siehe *Ein Areal säubern* auf Seite 15).
- 5. Basisverteidigung:** Die Basisverteidigung des Helden, mit der er im Kampf Treffer durch Monster verhindert (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 6. Besondere Eigenschaft:** Jeder Held besitzt eine Besondere Eigenschaft, die ihn von allen anderen Helden unterscheidet und besondere Vorteile bietet. Diese Eigenschaft ist immer aktiv.
 

Einige Helden (hauptsächlich Schützen, manchmal auch Anführer) besitzen zudem die **Fernkampf**-Eigenschaft, die es ihnen ermöglicht, einen Kampf gegen Monster in weiter entfernten Spielfeldern einzuleiten (siehe *Fernkampf* auf Seite 36).
- 7. Weg ins Verderben:** Der Weg ins Verderben zeigt die aktuelle moralische Verderbtheit des Helden an, die verfügbaren Boni für freiwilliges Sündigen (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38) sowie die Wunden, die er erlitten hat (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40).

1. Name und Zitat

2. Klasse

3. Kampfwert

4. Fähigkeitswert

5. Basisverteidigung

6. Besondere Eigenschaft

7. Weg ins Verderben

**AUSPUTZER**

**ROSE**

„Geh mal kurz zur Seite, Süßer. Guter Junge!“

**GEDANKENKONTROLLE**  
Du kannst am Ende deines Spielzugs 1 Akolythen oder 1 Laster auf dem Spielplan wählen und 1 Feld weit weg teleportieren.

**WEG INS VERDERBEN**

1 2 3 4 5 6 7

KEIN EFFEKT +1 KEIN EFFEKT +1



### SEKUNDÄRES TABLEAU

Einige Helden verfügen über ein sekundäres Tableau, z. B. Karl, der Werwolf, aus diesem Grundspiel. Dieses sekundäre Tableau ändert die Werte des Helden sowie seine Besondere Eigenschaft.

Dieses Tableau kommt entsprechend der Besonderen Eigenschaft des Helden ins Spiel. Wenn es verfügbar ist, platziere das sekundäre auf das normale Tableau. Der Weg ins Verderben, Wunden, Verstärkungen und andere Marker in seinem Besitz bleiben unverändert.

Diese Helden verfügen auch über eine zweite Figur. Wenn sie ihre Gestalt ändern, wird ihre Figur auf dem Spielplan ersetzt und die farbige Figurenbasis ausgewechselt.

**KARL**

**WÄRMER SCHATTEN**  
Du beginnst deinen Spielzug als die einer menschlichen Form anstatt als Wolf. Du darfst 1 Würfel aus dem Spielplan entfernen.

**KARL**

**GESTALTWANDLER**  
Du beginnst deinen Spielzug als die einer menschlichen Form anstatt als Wolf. Du darfst 1 Würfel aus dem Spielplan entfernen.

**KARL**

**WÄRMER SCHATTEN**  
Du beginnst deinen Spielzug als die einer menschlichen Form anstatt als Wolf. Du darfst 1 Würfel aus dem Spielplan entfernen.

SPIELREGEL

## SÜNDEN-TABLEAUS

Jede Sünde verfügt über ein Sünden-Tableau mit den wichtigsten Informationen der Sünde und ihrer Monster.



3. Macht der Sünde

2. Verteidigung

- 1. Kampfwert:** Dieses Symbol gibt an, wie viele Würfel ein Laster, der Lenker des Schicksals oder der Avatar im Kampf werfen (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 2. Verteidigung:** Dieses Symbol gibt an, wie viele Treffer nötig sind, um ein Laster, den Lenker des Schicksals oder den Avatar im Kampf zu töten (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 3. Macht der Sünde:** Dies ist die einzigartige und allumfassende Macht der Sünde, die das Spiel als Ganzes beeinflusst. Diese Eigenschaft ist immer aktiv und alle Spieler sollten sie im Blick haben.

## AKOLYTHEN-TABLEAUS

Als niedere, verdorbene Diener der Sünde sind Akolythen begierig darauf, den Streitkräften der Dunkelheit zu helfen. Für jede Partie wird eine bestimmte Akolythenart genutzt, wobei das Akolythen-Tableau ihre Informationen anzeigt:

- 1. Kampfwert:** Die Anzahl der Würfel, die jeder Akolyth im Kampf wirft (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 2. Verteidigung:** Die Anzahl der Treffer, die nötig sind, um einen Akolythen im Kampf zu töten (siehe *Kampf* auf Seite 33).
- 3. Akolythenfähigkeit:** Jede Akolythenart besitzt eine andere Fähigkeit, die von der Sünde einmal pro Runde genutzt werden kann. Diese Fähigkeit kann während eines Kampfs eingesetzt werden, wenn nicht für einen Fernkampf gewürfelt wird. Falls sie die Akolythenfähigkeit einsetzen möchte, legt die Sünde einen Effekt-Marker auf das Akolythen-Tableau. Falls sich auf dem Akolythen-Tableau bereits ein Effekt-Marker befindet, kann die Fähigkeit in dieser Runde nicht länger genutzt werden.

Wenn die Akolythenfähigkeit aktiviert wird, muss die Sünde den Anweisungen auf dem Akolythen-Tableau folgen. Dies umfasst meistens das Beschwören einer (bereits getöteten) Akolythenfigur in ein Feld, in dem ein Kampf stattfindet. Die Kampfwürfel des Akolythen werden dann zu den Würfeln der Sünde addiert. Außerdem hat jeder Akolyth noch einen einzigartigen Effekt, der meistens den aktiven Helden betrifft.

Beachtet, dass die Sünde die Akolythenfähigkeit nicht einsetzen kann, wenn keine toten Akolythen verfügbar sind.

3. Akolythenfähigkeit

1. Kampfwert



2. Verteidigung



## PFAD UND KARTEN DER APOKALYPSE

Der Pfad der Apokalypse markiert den Machtfortschritt der Sünde im Laufe der Partie. Je länger die Helden für das Erfüllen ihrer Missionen brauchen, desto stärker wird die Sünde, bis es für die Helden schließlich nahezu unmöglich wird, der Apokalypse zu entgehen.

Die Partie beginnt mit einem Tentakel-Marker auf Feld 0 des Pfads. Die Stufe steigt entsprechend der Anweisungen auf dem gewählten Story-Tableau. Wann immer ihr auf dem Pfad voranschreiten sollt, bewegt den Tentakel-Marker auf das nächste Feld und folgt den Anweisungen der neuen Stufe.

Sobald in einer Partie die 7. Stufe der Apokalypse erreicht ist, haben die Helden nicht automatisch verloren, die Partie ist nur gerade um ein Vielfaches schwieriger geworden! Ab diesem Moment kann die Stufe der Apokalypse nicht mehr erhöht werden.

Die Effekte auf dem Pfad der Apokalypse sind kumulativ. So sind auf Stufe 4 beispielsweise die Effekte der Stufen 1, 2, 3 und 4 aktiv.

Einige Stufen der Apokalypse geben an, dass eine Karte der Apokalypse aufgedeckt werden muss. Wenn eine

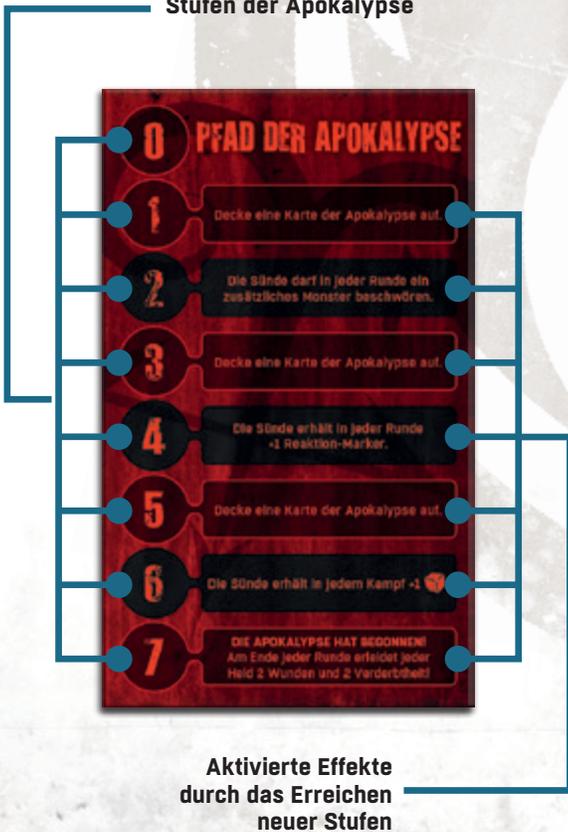
solche Stufe erreicht wurde, muss die Sünde die beiden obersten Karten des Apokalypse-Stapels ziehen, der immer mit der Art der Story übereinstimmt. Die Sünde wählt eine der Karten und legt sie offen auf den Tisch. Die andere Karte kommt verdeckt unter den Stapel. Die Effekte der aufgedeckten Karte sind nun aktiv und gelten für den Rest der Partie (außer der Kartentext sagt etwas anderes).



Solange sich die Stufe der Apokalypse erhöht, werden neue Karten der Apokalypse aufgedeckt und ihre Effekte dem Spiel hinzugefügt. Beachtet, dass jede dieser Stufen nur eine einzige Karte der Apokalypse ins Spiel bringt und dass neue Karten nur durch das Erreichen neuer Stufen aufgedeckt werden.

SPIELREGEL

### Stufen der Apokalypse



### MITGLIEDER DES HELL CLUB

Die furchteinflößenden Monstrositäten des Hell Club können durch die Effekte bestimmter Karten der Apokalypse ins Spiel kommen. Wird eine solche Karte aufgedeckt, wird das entsprechende Mitglied des Hell Club auf ein beliebiges nicht blockiertes Nest beschworen. Falls alle Nester bereits durch Monster blockiert sind, wird die Figur auf ein beliebiges Nest gestellt (auch wenn dann 2 Monster auf einem Nest stehen). Die Werte und Eigenschaften jedes Mitglieds des Hell Club stehen auf der entsprechenden Karte. Falls die Helden diese Monster töten, werden die entsprechenden Figuren und Karten der Apokalypse permanent aus der Partie entfernt.



## SÜNDENKARTEN

Der Spieler der Sünde verfügt stets über eine Hand von Sündenkarten, um sie gegen ahnungslose Helden einzusetzen. Diese Sündenkarten vertiefen die Strategien der verschiedenen Sünden, mit denen sie versuchen, die Streitkräfte von F.A.I.T.H. zu vernichten.



Die Sünde kann ihre Kartenhand nur auffüllen, indem sie die Helden von ihren Altären fernhält (siehe *Zusätzliche Sündenkarten ziehen* auf Seite 17). Daher sollte die Sünde ihre Karten mit Bedacht einsetzen. Es gibt allerdings keine Einschränkung, was die Anzahl der Sündenkarten auf der Hand betrifft.

Die Sünde darf pro Spielzug nur eine Sündenkarte ausspielen. Das schließt sowohl den Zug des Helden als auch die mögliche Reaktion der Sünde ein. Als Erinnerung sollte die Sünde ihre Karten vor sich ausspielen und bis zum Ende des Zugs liegen lassen. Wenn der nächste Held seinen Zug beginnt, wird die Karte auf einen Ablagestapel gelegt.

Auf jeder Sündenkarte ist angegeben, zu welchem Zeitpunkt sie gespielt werden kann. Die Sünde kann eine Sündenkarte nur zum angegebenen Zeitpunkt ausspielen. Sie führt ihren Effekt aus und wirft sie dann ab.

Falls der Stapel der Sündenkarten zu irgendeinem Zeitpunkt erschöpft ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Stapel bereit.

## MARKER

Einige der Marker im Spiel helfen der Sünde, während andere die Heldenspieler voranbringen. Häufig stellen diese Marker die Ziele einer bestimmten Mission dar, welche die Helden erfüllen müssen.

Einige dieser Marker erscheinen als physische Pappmarker, andere sind auf den Spielplanteilen aufgedruckt. Beides gilt als Marker der entsprechenden Art und in beiden Fällen sind die Effekte dieselben. Falls ein Effekt besagt, dass ein bestimmter Marker auf den Spielplan gelegt werden soll und es sind keine Marker dieser Art mehr vorhanden, wird der Effekt ignoriert.

## ERKUNDUNG-MARKER



Es gibt 6 unterschiedliche Arten von Erkundung-Markern mit derselben runden Form, Größe und Rückseite. Sie werden Erkundung-Marker genannt, weil sie in manchen Stories verdeckt auf den Spielplan gelegt werden und die Helden diese Felder erkunden müssen, um zu erfahren, was diese Marker verbergen. In anderen Storys werden diese Marker jedoch offen platziert und sind daher immer aktiv.

Falls sich ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt während seines Zugs in einem Feld mit verdeckten Erkundung-Markern befindet und sich **keine Monster in diesem Feld** aufhalten, kann er sich entscheiden, **alle** Marker aufzudecken. Die Effekte dieser Marker sind dann aktiv.

Helden können versuchen, aufgedeckte (physische) Erkundung-Marker vom Spielplan zu entfernen, indem sie die Aktion *Ein Areal säubern* ausführen (siehe Seite 15).



**FEUER-MARKER**

Diese Marker stellen Feuer dar, die in der Stadt ausbrechen und wüten. Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld mit mindestens einem Feuer-Marker betritt oder verlässt, kann er verwundet werden (siehe *Feuerproben* auf Seite 31).

**PENTAGRAMM-MARKER**

Diese Marker stellen dunkle Beschwörungsformeln dar, die Monster in der Nähe verstärken. Immer wenn ein Kampf in einem Feld mit Pentagramm-Markern stattfindet, werfen Monster +1 Würfel für jedes Pentagramm (siehe *Vorbereitung der Sünde* auf Seite 33).

**VERDERBTHEIT-MARKER**

Diese Marker stellen die verderbenden Kräfte dar, die sich in der Stadt ausbreiten. Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld mit mindestens einem Verderbtheit-Marker betritt oder verlässt, kann er verdorben werden (siehe *Verderbtheitsproben* auf Seite 31).

**NEST-MARKER**

Diese Marker stellen außerweltliche Portale dar, durch die Monster in unsere Welt eindringen können. Wenn die Sünde neue Monster ins Spiel bringt, darf sie diese nur in Feldern mit Nestern einsetzen (siehe *Monster beschwören* auf Seite 16).



**SONDERSPIELZUG-MARKER**

Diese Marker stellen die besondere Unterstützung durch die Stadt dar, welche die Helden beschützen. Falls sich ein Held in einem Feld mit einem Sonderspielzug-Marker aufhält, darf er ihn ohne Kosten einsammeln und neben sein Helden-Tableau legen. Dieser Marker ermöglicht es ihm, in einer späteren Runde einen Sonderspielzug durchzuführen (siehe *Einen Spielzug-Marker einsetzen* auf Seite 14).

**UNSCHULDIGER-MARKER**

Diese Marker stellen die verbliebenen unschuldigen Bürger der Stadt Haven dar. In manchen Missionen müssen die Helden diese Unschuldigen finden und in Sicherheit bringen. Falls sich ein Held während seines Zugs im gleichen Feld wie ein Unschuldiger aufhält, darf er ihn ohne Kosten einsammeln und neben sein Helden-Tableau legen.



Sobald ein Held im Besitz eines Unschuldiger-Markers ist, darf er ihn nicht freiwillig ablegen oder an einen anderen Helden weitergeben. Wird der Held getötet, legt dessen Spieler alle Unschuldigen in seiner Obhut in das Feld, in dem er gestorben ist. Falls der Held die letzte Stufe auf seinem Weg ins Verderben erreicht (und nun völlig verdorben ist), tötet er automatisch jeden Unschuldigen unter seinem Schutz, wodurch sie aus dem Spiel entfernt werden!

**Rose:** Rocco und ich ham grad 2 Cops gerettet.

**Thorley:** Das is gut.

**Rose:** Sie ham versucht, uns zu verhaftn! Illegale Waffen und wattnichalles.

**Thorley:** Das is schlecht.

**Rose:** Aber Rocco hat sie beruhicht.

**Thorley:** Das is gut.

**Rose:** Aber ich glaub, die warn verdorbn.

**Thorley:** Das is schlecht.

**Rose:** Was zur Hölle, T? Is alles, was du sogn kanns „Das is gut/schlecht“????

**Thorley:** Nein.

**Rose:** Gut. Wir werdn Doktor S von den Cops erzähl. Sie wird schon wissn, was zu tun is.

**Thorley:** Das is gut.

**Rose:** Ich brauch nen neuen Bruder. Warte. Sag es nich! WAG ES NICH, ES ZU SAGN!!!!

**Thorley:** Das is schlecht.

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

**NSC-MARKER**

Diese Marker stellen besondere Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) dar, die widerstandsfähig und einfallsreich genug waren, den Gefahren von Haven zu trotzen. Sie bieten den Helden von F.A.I.T.H. ihre Hilfe an.

Falls sich ein Held während seines Zugs im gleichen Feld wie ein NSC-Marker befindet, darf er ihn ohne Kosten einsammeln und neben sein Helden-Tableau legen. Solange der Held im Besitz des NSC-Markers ist, profitiert er von der Eigenschaft des NSC. Ein einzelner Held darf von mehr als einem NSC gleichzeitig unterstützt werden. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zugs darf der Held einen NSC-Marker in seinem Besitz auf das Feld des Spielplans legen, in dem er sich befindet. Andere Helden können den NSC dann während ihres Zugs wieder einsammeln. Falls ein Held getötet wird, legt dessen Spieler alle NSCs, die ihn unterstützen, in das Feld, in dem er gestorben ist.

**POLIZEICHEF-MARKER**

Der Polizeichef ist eine Bastion der Strafverfolgung in Haven. Während die meisten anderen Polizisten bereits durch die Sünden verdorben wurden, bleibt er ein standhafter Verteidiger des Gesetzes. Stets bereit, sein Leben für die gute Sache zu riskieren, bietet er den Helden seine Kampferfahrung an.

**Ein Held in Besitz des Polizeichef-Markers erhält in jedem Kampf +1 Würfel.**

**PROXY-MARKER**

PROXY ist eine Gruppe von Hacktivisten, die Missstände öffentlich anprangern und Selbstjustiz üben. Sie fühlen sich verpflichtet, die Wahrheit ans Licht zu bringen und inspirieren die Menschen zu mehr Solidarität, indem sie geheime Dokumente veröffentlichen, die alle Arten von Korruption aufdecken. Außerdem haben sie digitalen Zugang zu allen Feuerlöschanlagen in Haven.

**Ein Held in Besitz des PROXY-Markers ignoriert bei der Bewegung 1 Wunde bei jeder Feuerprobe und 1 Verderbtheit bei jeder Verderbtheitsprobe.**

**RAVENCORP-MARKER**

RavenCorp ist ein mächtiges Medienimperium, dessen Einfluss kaum Grenzen hat. Ihre Agenten sind sehr einfallsreich, wenn es darum geht, Wege zum Ort des Geschehens zu finden, und bieten den Helden ihre Expertise an.

**Ein Held in Besitz des RavenCorp-Markers darf sich bei der Bewegung 1 zusätzliches Feld weit bewegen.**

## ALTAR-MARKER



Diese Marker stellen Orte dar, an denen fürchterliche dunkle Rituale vollzogen werden, um der Sünde mehr Macht zu verleihen. Wenn die Helden nichts tun, um diese Rituale zu stoppen, wird die Sünde nur noch stärker.

Am Ende jeder Runde zieht die Sünde eine zusätzliche Sündenkarte für jeden Altar-Marker in Feldern, in denen sich kein Held befindet (siehe *Zusätzliche Sündenkarten ziehen* auf Seite 17).

## U-BAHN-MARKER



Felder mit U-Bahn-Markern ermöglichen es den Helden, sich schnell über den Spielplan zu bewegen. Ein Held kann sich von einem U-Bahn-Marker zu einem anderen der gleichen Farbe bewegen, so als wären sie in benachbarten Feldern (siehe *Die U-Bahn benutzen* auf Seite 30).



## ORBITALANGRIFF-MARKER



Diese Marker stellen Orbitalangriff-Satelliten dar, die ein bestimmtes Spielfeld anvisieren. Mit der Hilfe aus speziellen Distrikten haben die Helden Zugriff auf diese Satelliten. Durch die Aktivierung der entsprechenden Stadtaktionen können die Helden einen solchen Marker bis zu 2 Felder weit bewegen und im Zielfeld automatisch 1 Akolythen oder 1 Laster töten (siehe *Stadtaktionen* auf Seite 15).

## EFFEKT-MARKER



Diese Marker werden verwendet, um alle Arten von unterschiedlichen Effekten während des Spiels zu **markieren**. Wenn ein Effekt euch sagt, dass etwas markiert werden soll, legt einfach einen Effekt-Marker darauf. Da es vier andersfarbige Effekt-Marker gibt, sollte jeder für einen anderen Effekt im Spiel genutzt werden. Zur Erinnerung daran, welcher Marker welchen Effekt repräsentiert, könnt ihr einen weiteren Marker der gleichen Farbe auf die Karte oder das Tableau legen, welche/s den Effekt ausgelöst hat.

AN: FAITH Team Alpha  
VON: Solomon

RE: Schutzimpfung

Da einige von euch gerade im Feld sind, sende ich diese Mitteilung als E-Mail.

Gute Neuigkeiten: Die Schutzimpfung wirkt.

Während Karl und Morgana sehr wahrscheinlich immun gegen Mikrobeninfektionen durch unsere Gegner sind und Rose und Thorley eine starke Resistenz aufweisen, mussten menschliche Mitglieder des Teams besondere Sicherheitsmaßnahmen beachten, um den direkten Kontakt zu vermeiden. Ich freue mich, euch mitteilen zu können, dass dies nicht länger der Fall ist.

Sobald die neue Serie synthetisiert ist, werden wir das gesamte Team impfen lassen. Physische Verderbtheit sollte nicht länger ein Problem darstellen.

**HINWEIS:** Die Schutzimpfungen streichen lediglich zufällige Verderbtheit aus der Gleichung. Psychische und direkte Verderbtheit bleiben weiterhin die größten Bedrohungen für uns.

-- LS

## BANDENGEWALT IM HAFENDISTRIKT! ODER DOCH NICHT?

Haven, Cornwall – Bewohner des Hafendistrikts wurden am Sonntag in den frühen Morgenstunden durch Gewehrfeuer aus ihren Betten gerissen. Zwischen 2:35 Uhr und 2:50 Uhr registrierte die Polizei mehrfach Gewehrsalven – darunter auch Automatikwaffen – und schickte SCO19-Teams zu den dunklen Straßen im Hafendistrikt.

Jedoch wurden, trotz bekräftigender Berichte von mehreren Zeugen, die ein Feuergefecht zwischen Banden mit „militärähnlicher Ausrüstung“ beschrieben, keine Leichen gefunden. Obwohl das Areal von mehreren privaten Überwachungskameras beobachtet wird, konnte die Polizei für die Zeit des Vorfalls „kein brauchbares Videomaterial“ sicherstellen.

Eine anonyme Quelle innerhalb des Dezernats gab auf Nachfrage an: „Es war manipuliert. Das ganze Material. Die Besitzer waren nur allzu gerne bereit, uns ihr Videomaterial zur Verfügung zu stellen, aber es war komplett nutzlos.“

## VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten stellen besondere Ausrüstung, Waffen und Fertigkeiten dar, welche die Helden in bestimmten Distrikten erhalten können, um sie im Kampf gegen die Sünde einzusetzen.



Helden können neue Verstärkungskarten erhalten, indem sie eine Stadtaktion in einem Distrikt mit dem Inventarsymbol durchführen (siehe *Stadtaktionen* auf Seite 15). Wenn ein Held eine Verstärkungskarte erhält, legt der Spieler sie neben das Helden-Tableau. Sie ist ab diesem Moment immer aktiv. Jede Karte gewährt dem Helden unterschiedliche Vorteile.

Ein Held darf beliebig viele Verstärkungskarten haben. Außerdem sind alle Karten immer aktiv. Verstärkungskarten können nicht zwischen den Helden getauscht werden. Sollte ein Held aus irgendeinem Grund eine Verstärkungskarte verlieren, wird sie unter den Verstärkungstapel geschoben.

## KARTEN DER DUNKLEN VERGANGENHEIT



Karten der Dunklen Vergangenheit werden **nur in Verderbtheits-Stories** verwendet. Sie stellen die dunkle und geheime Vergangenheit jedes Helden dar, welche sogar ihm selbst unbekannt ist. Falls ein Held völlig verstorben ist, wird seine Karte der Dunklen Vergangenheit aufgedeckt, mit potenziell desaströsen Konsequenzen.

Die Karten der Dunklen Vergangenheit sind nummeriert von 1 bis 7, wobei 1 die Karte mit den mildesten Konsequenzen ist und 7 die Karte mit dem schlimmsten Verderben darstellt, das ein Held erleiden kann.

Solltet ihr eine Verderbtheit-Story spielen, nimmt die Sünde während des Spielbaus die Karten der Dunklen Vergangenheit mit den Nummern 1, 3 und 5 (in einer Partie mit 4 Helden zusätzlich Nummer 6) und teilt jedem Helden, der von Beginn an im Spiel ist, eine dieser Karten zu. Danach weist die Sünde jedem Helden in der Reserve eine der verbliebenen Karten zu.

Die Helden behalten die Karten der Dunklen Vergangenheit neben ihren Helden-Tableaus. Sie werden verdeckt gehalten und die Helden dürfen sie sich nicht ansehen.

Sollte ein Held am **Ende** seines Spielzugs die letzte Stufe auf seinem Weg ins Verderben erreicht haben, muss er seine Karte der Dunklen Vergangenheit aufdecken und den darauf beschriebenen Effekt ausführen. Die Karte wird danach abgeworfen. Falls ein Held getötet wird, ohne dass seine Karte der Dunklen Vergangenheit aufgedeckt wurde, wird sie verdeckt bei dem toten Helden belassen.

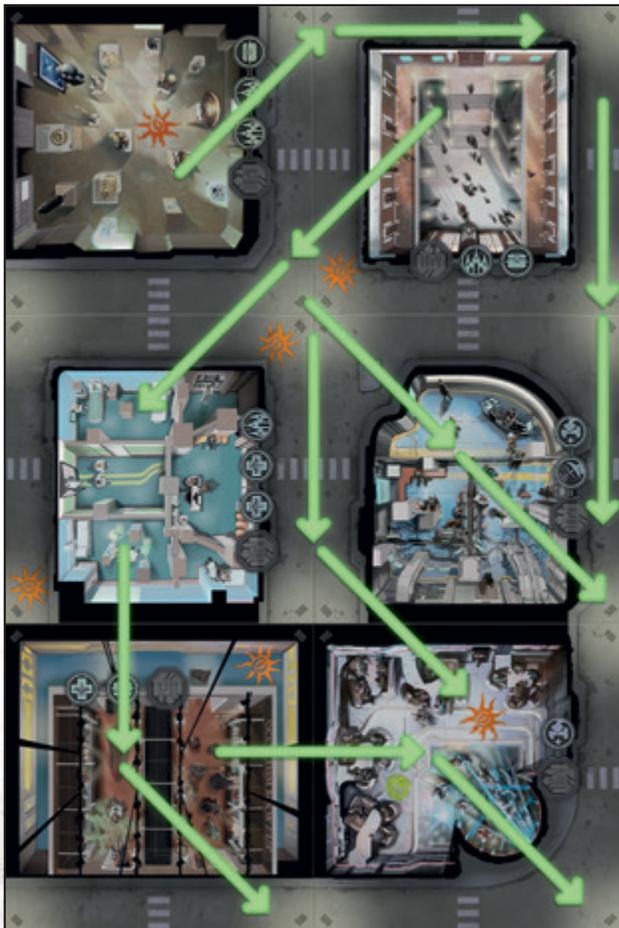




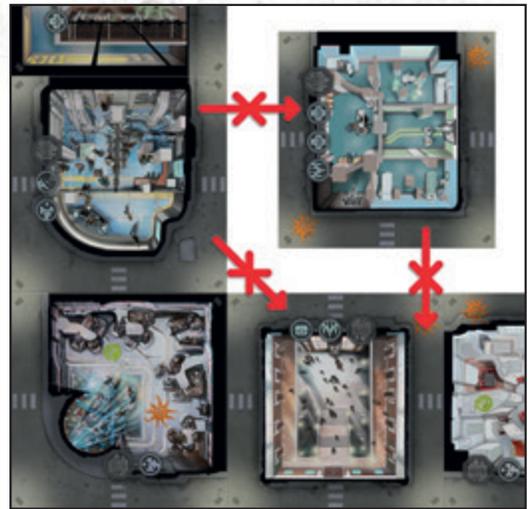
## BEWEGUNG

Wenn sich eine Figur (ob Held oder Monster) bewegt, darf sie bis zu 2 Felder weit auf dem Spielplan ziehen. Figuren dürfen nur auf benachbarte Felder ziehen. Felder gelten als benachbart, wenn sie über eine gemeinsame Kante verfügen.

Diese Abbildung zeigt mehrere mögliche Bewegungen:



Manche Karten bestehen aus getrennten Gruppen von Spielplanteilen. Die Leerräume zwischen diesen Gruppen gelten als Flüsse, daher besteht keine Nachbarschaft zwischen getrennten Teilen. Die Helden müssen die U-Bahn benutzen, um Flüsse zu überqueren.



Falls ein Held im Besitz des RavenCorp-Markers ist, darf er während der Bewegung 1 zusätzliches Feld weit ziehen.

## DIE U-BAHN BENUTZEN

U-Bahn-Marker der gleichen Farbe verbinden entfernte Felder miteinander. Helden dürfen sich von einem Feld mit einem U-Bahn-Marker zu einem anderen Feld mit einem Marker der gleichen Farbe bewegen, als wären die Felder benachbart.

**Monster:** Beachtet, dass Monster die U-Bahn nicht benutzen können.

## TELEPORTIEREN

Falls eine Karte oder Eigenschaft einer Figur erlaubt, sich zu einem anderen Feld zu teleportieren, werden alle Bewegungsregeln ignoriert. Helden ignorieren alle Marker und Monster; Monster ignorieren Helden.

## FEUER- UND VERDERBTHEIT-MARKER

Wenn Helden in einem Feld mit Feuer- oder Verderbtheit-Markern stehen, hat dies keinen direkten Effekt auf sie. Wenn sie aber ein solches Feld **betreten** oder **verlassen**, besteht die Chance, dass sie dadurch negative Effekte erleiden. Die Sünde führt abhängig von den jeweiligen Markern eine Feuer- oder Verderbtheitsprobe durch, um das Ergebnis zu bestimmen.

**Monster:** Beachtet, dass Monster niemals von Effekten durch Feuer- oder Verderbtheit-Marker betroffen sind.

## FEUERPROBEN

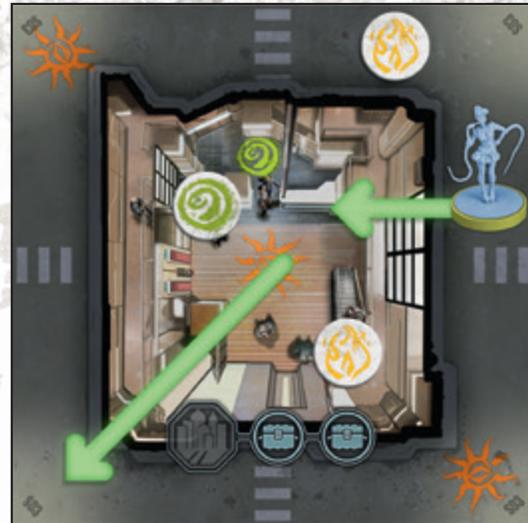
Die Sünde wirft eine Anzahl Sündenwürfel entsprechend der Anzahl an Feuer-Markern in dem Feld, das der Held betritt oder verlässt. Dies schließt sowohl permanente als auch physische Marker ein (siehe *Würfelproben* auf Seite 32). Für jedes -Symbol erleidet der Held 1 Wunde (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40), die nicht durch die Verteidigung des Helden verhindert werden kann. -Symbole haben keinen Effekt.

## VERDERBTHEITSPROBEN

Die Sünde wirft eine Anzahl Sündenwürfel entsprechend der Anzahl an Verderbtheit-Markern in dem Feld, das der Held betritt oder verlässt. Dies schließt sowohl permanente als auch physische Marker ein (siehe *Würfelproben* auf Seite 32). Für jedes -Symbol erleidet der Held 1 Verderbtheit (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38). -Symbole haben keinen Effekt, wobei -Symbole weiterhin einen zusätzlichen Würfel gewähren.

Es kann passieren, dass ein Held in einer einzigen Bewegung ein Feld verlässt, das sowohl Feuer- als auch Verderbtheit-Marker enthält, und dann ein Feld betritt, in dem sich ebenfalls Feuer- und Verderbtheit-Marker befinden. Die Sünde führt für jedes Feld separate Feuer- und Verderbtheitsproben durch, sobald der Held ein Feld verlässt oder betritt.

Ist der Held in Besitz des PROXY-Markers, ignoriert er 1 Wunde bei jeder Feuerprobe und 1 Verderbtheit bei jeder Verderbtheitsprobe (siehe *NSC-Marker* auf Seite 26).



**Beispiel:** Rose möchte sich durch das RavenCorp HQ bewegen, es befinden sich jedoch einige Feuer- und Verderbtheit-Marker in der Nähe. Bei ihrer ersten Bewegung verlässt sie ein Straßefeld mit einem Feuer-Marker. Die Sünde wirft 1 Sündenwürfel, erzielt aber keine Treffer.

Die Bewegung bringt sie in ein Distriktfeld mit 2 Verderbtheit-Markern (1 permanenter und 1 physischer) sowie 1 Feuer-Marker. Die Sünde wirft zunächst 2 Sündenwürfel für die Verderbtheitsprobe und erzielt 1 Verderbtheit. Dann wirft sie 1 Würfel für die Feuerprobe und erzielt dabei 2 Treffer dank eines kritischen Treffers!

Falls Rose ihre zweite Bewegung nutzt und sich aus dem Distrikt hinausbewegen würde, müsste sie eine weitere Verderbtheitsprobe mit 2 Würfeln und eine Feuerprobe mit 1 Würfel durchstehen.

## FELDER MIT MONSTERN

Wenn sich ein Held aus einem Feld mit einer beliebigen Anzahl Monstern hinausbewegt, erleidet er automatisch 1 Wunde (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40). Die Anzahl oder die Art der Monster in dem Feld ist dabei unerheblich, der Held erleidet immer nur 1 einzige Wunde.

## FELDER MIT HELDEN

Monster sind immer darauf versessen, jeden Helden zu vernichten, den sie treffen. Daher ist es nicht möglich, ein Monster aus einem Feld mit einem Helden hinauszubewegen. Die Sünde darf ein Monster unter keinen Umständen bewegen, solange es sich in einem Feld mit einem Helden befindet, nicht einmal, um nach einem Fernkampfangriff zurückzuschlagen.



# WÜRFELPROBEN

Die speziell angefertigten Würfel in *The Others* werden benutzt, um die Ergebnisse in verschiedenen Situationen zu bestimmen: Kämpfe, das Säubern von Arealen, Feuer- und Verderbtheitsproben. Die Würfelproben funktionieren in allen Fällen gleich, wobei manche Ergebnisse nur in bestimmten Fällen angewendet werden.

Es gibt zwei Arten von Würfeln im Spiel: Heldenwürfel und Sündenwürfel, die von den jeweiligen Spielern benutzt werden. Abhängig von der Situation nehmt ihr die entsprechende Anzahl Würfel und werft sie.

Die auf den Würfeln abgebildeten Ergebnisse haben jeweils einen unterschiedlichen Effekt:

## SÜNDENWÜRFEL



**Verderbtheit:** Der anvisierte Held erleidet 1 Verderbtheit (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38).



**Treffer:** Der anvisierte Held erleidet 1 Wunde (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40).



**Kritischer Treffer:** Zählt als **Treffer** und gewährt sofort einen zusätzlichen Würfel. Falls dieser Würfel ebenfalls zeigt, wirf einen weiteren Würfel usw.



**Leere Seite:** Kein Effekt.

**Beispiel:** Die Sünde wirft 3 Würfel mit den Ergebnissen und . Sie wirft 1 zusätzlichen Würfel dank des kritischen Treffers und erhält . Das Endergebnis ist 1 Verderbtheit und 2 Treffer.

## HELDENWÜRFEL



**Treffer:** Fügt dem anvisierten Monster 1 Treffer zu.



**Moralischer Widerstand:** Wehrt 1 -Symbol auf Sündenwürfeln ab.



**Verteidigung:** Blockt 1 -Symbol auf Sündenwürfeln ab.



**Fähigkeit:** Entferne 1 Erkundung-Marker von deinem Feld.



**FAITH:** Gewährt sofort einen zusätzlichen Würfel. Falls dieser Würfel ebenfalls zeigt, wirf einen weiteren Würfel usw. Nachdem alle Würfel geworfen wurden, darfst du jedes -Symbol in ein Symbol deiner Wahl ändern.

**Beispiel:** Ein Heldenspieler wirft 3 Würfel und erhält und . Er wirft 2 zusätzliche Würfel dank der 2 FAITH-Symbole und erhält und . Also wirft er einen weiteren Würfel mit dem Ergebnis . Danach entscheidet er sich dafür, 2 der FAITH-Symbole als Treffer und das übrige FAITH-Symbol als Moralischen Widerstand zu nutzen. Das Endergebnis ist 1 Moralischer Widerstand, 2 Verteidigung und 3 Treffer.

## TEAMWORK

Ein Held erhält bei jeder Art von Würfelprobe +1 Würfel für jeden anderen Helden im gleichen Feld.

## VERDERBTHEIT

Ein Held kann vor jeder Würfelprobe freiwillig sündigen, um seinen Wurf zu verbessern (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38).

# KAMPF

Sowohl die Heldenspieler als auch die Sünde können einen Kampf beginnen, um gegnerische Figuren zu töten. Beachtet dabei, dass ein Held einen Kampf immer gegen **alle** Monster in dem entsprechenden Feld einleitet. Er greift dabei kein bestimmtes Monster an. In gleicher Weise greift die Sünde auch nur den aktiven Helden an, nutzt dabei aber **alle** Monster des Feldes, in dem der Kampf stattfindet.

Kämpfe werden immer auf dieselbe Weise durchgeführt, unabhängig davon, wer sie begonnen hat. Beide Seiten bekämpfen sich dabei gleichzeitig.

## VORBEREITUNG DES HELDEN

1. Der aktive Held nimmt eine Anzahl Heldenwürfel entsprechend seines Kampfwerts.
2. Er nimmt sich +1 Würfel für jeden anderen Helden im gleichen Feld.
3. Falls er im Besitz des Polizeichef-Markers ist, nimmt er sich 1 weiteren Würfel (siehe *NSC-Marker* auf Seite 26).
4. Abhängig von seiner Besondere Eigenschaft und den Verstärkungskarten in seinem Besitz nimmt er sich ggf. weitere Würfel.
5. Falls er freiwillig sündigen möchte, fügt er alle zusätzlichen Würfel hinzu, die ihm sein Weg ins Verderben gewährt (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38).

## VORBEREITUNG DER SÜNDE

1. Die Sünde addiert die Kampfwerte aller Monster des Feldes, in dem der Kampf stattfindet, und nimmt entsprechend viele Sündenwürfel.
2. Sie nimmt +1 Würfel für jedes Pentagramm in dem Feld.
3. Sie darf eine „Zu Beginn eines Kampfs“-Sündenkarte spielen, falls sie eine besitzt (siehe *Sündenkarten* auf Seite 24).
4. Abhängig von aktiven Karten der Apokalypse, ausgespielten Sündenkarten, dem Pfad der Apokalypse oder der Macht der Sünde fügt sie weitere Würfel hinzu.



## KAMPAUSWERTUNG

Beide Spieler werfen ihre Würfel gleichzeitig, werfen dann alle zusätzlichen Würfel und werten besondere Ergebnisse aus (siehe *Würfelproben* auf Seite 32).

Der Held addiert zu seinem Wurf alle seine sonstigen Werte und Effekte: Basisverteidigung, Besondere Eigenschaft, Verstärkungskarten in seinem Besitz und – falls er freiwillig gesündigt hat – Effekte auf seinem Weg ins Verderben.

Die Sünde addiert zu ihrem Wurf alle ihre sonstigen Werte und Effekte: Aktive Karten der Apokalypse, eine gespielte Sündenkarte oder die Macht der Sünde.

Wie im Kapitel *Würfelproben* erwähnt wurde, heben sich manche Ergebnisse gegenseitig auf:

Jedes -Symbol des Helden hebt ein -Symbol der Sünde auf.

Jedes -Symbol des Helden hebt ein -Symbol der Sünde auf.

**Wichtig:** -Symbole haben während eines Kampfs keinen Effekt.

Alle übrigen Würfelsymbole betreffen die beiden Seiten wie auf der nächsten Seite beschrieben.

**DG:** Ihr werdet eure Günstlinge von nun an strenger kontrollieren.

**V&G:** Sie brauchten etwas Training.

**DG:** Dann folgt dafür dem Entwurf. Ich will nicht noch einmal von einem Zusammenstoß zwischen euch und ihren Leuten in den Nachrichten hören.

**V&G:** Wir haben uns darum gekümmert.

**DG:** Ich dulde es nicht, dass sich in dieser Phase zusätzliche Augen auf Haven richten. Fügt euch meinem Willen oder spürt die Konsequenzen.

**V&G:** Jawohl, Sir. Es wird nicht wieder vorkommen. Zumindest nicht durch uns.

### AUSWIRKUNGEN AUF DEN HELDEN

Für jedes verbliebene -Symbol der Sünde erleidet der Held 1 Wunde (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40).

Für jedes verbliebene -Symbol der Sünde erleidet der Held 1 Verderbtheit (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38).

### AUSWIRKUNGEN AUF MONSTER

Wie auf den entsprechenden Tableaus und Karten angegeben, verfügt jedes Monster über einen individuellen Verteidigungswert (der durch Karten oder andere Effekte verbessert sein kann). Um ein Monster zu töten, muss der Held eine Anzahl von Treffern erzielen, die mindestens dem Verteidigungswert des Monsters entspricht. Weniger Treffer haben keine Auswirkung, da sie nicht in den nächsten Kampf übertragen werden. Monster müssen grundsätzlich während eines einzigen Kampfes besiegt werden.



Der Heldenspieler addiert alle erzielten -Symbole und verteilt sie nach Belieben auf die Monster, die am Kampf beteiligt sind. Jedes Monster, das eine Anzahl von Treffern entsprechend seines Verteidigungswerts erleidet, ist besiegt und wird vom Spielplan entfernt. Normalerweise werden besiegte Monster von der Sünde in einem Bereich für getötete Monsterfiguren gesammelt, von dem aus sie am Ende einer Runde wieder auf den Spielplan beschworen werden können (siehe *Monster beschwören* auf Seite 16). Sollte allerdings eine zu dem Monster gehörende Karte besagen, dass es aus dem Spiel entfernt wird, legt die Figur in die Spiel-schachtel zurück.

**Beispiel:** Die Sünde leitet einen Kampf mit Rose ein, da sie der aktive Held ist. Thorley befindet sich im gleichen Feld, genauso wie ein Laster und ein Akolyth, die beide gegen Rose kämpfen. Zudem liegt ein Pentagramm in dem Feld.



Die Sünde bereitet ihren Wurf vor: Sie erhält 2 Sündenwürfel durch den Akolythen, 3 durch das Laster und 1 weiteren durch das Pentagramm, insgesamt also 6 Würfel!



Der Kampfwert von Rose ist 2 und sie hat die Verstärkung Frostklinge, die ihr +1 Würfel und +1 Verteidigung gewährt. Da Thorley im gleichen Feld steht, unterstützt er sie mit +1 Würfel. Rose wirft also insgesamt 4 Würfel.



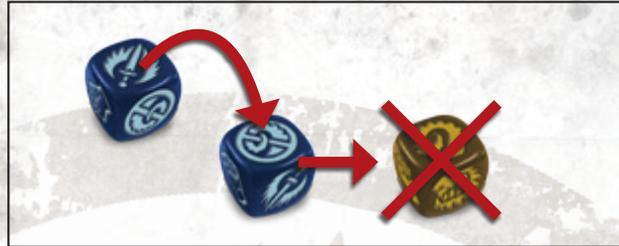
Rose ist besorgt um ihre Chancen in diesem Kampf und entscheidet sich, freiwillig zu sündigen. Da sie bereits 2 Schritte auf dem Weg ins Verderben gegangen ist, bewegt sie den Tentakel-Marker auf Stufe 3, was ihr +1 Würfel und +1 Verteidigung bringt. Rose wirft nun insgesamt 5 Würfel.

Beide Spieler werfen gleichzeitig ihre Würfel und einen zusätzlichen für jedes erzielte - bzw. -Symbol.

Die Sünde erhält , , , ,  und , also 4 Treffer und 1 Verderbtheit.

Rose erhält , , , ,  und , also 4 Treffer und 1 FAITH (das Fähigkeitssymbol ist im Kampf nutzlos).

Rose nutzt ihr FAITH-Symbol als Moralischen Widerstand, um die erzielte Verderbtheit der Sünde zu blocken.



Die Basisverteidigung von Rose beträgt 1. Sie erhält +1 Verteidigung durch ihre Frostklinge und +1 Verteidigung von ihrem Weg ins Verderben, sodass sie insgesamt eine Verteidigung von 3 hat. Somit werden 3 der 4 erzielten Treffer der Sünde geblockt, aber Rose erleidet 1 Wunde.



Das Laster hat eine Verteidigung von 3 und der Akolyth eine Verteidigung von 2. Die 4 erzielten Treffer von Rose reichen nicht aus, um beide zu töten, sodass Rose lieber das Laster tötet. Es wird vom Spielplan entfernt und der Akolyth bleibt unverletzt.



AN: FAITH Team Alpha  
VON: Solomon

BETREFF: Mega-Theater – Warnung

An alle, es wurde bestätigt, dass das Mega-Theater Quelle einer signifikanten Verseuchung ist. Holcomb und Rose werden den Platz durchkämmen und nach unserem Lenker suchen. Bis dahin gilt das Areal als gesperrt, mit Ausnahme der elektronischen Überwachung. Polizei und Rettungsfahrzeuge werden in einem Radius von 5 Blocks umgeleitet. Seid euch aber bewusst, dass es keine Möglichkeit gibt, den zivilen Verkehr in diesem Bereich einzuschränken.

Wir schlagen in 24 Stunden zu.

-- LS

## FERNKAMPF

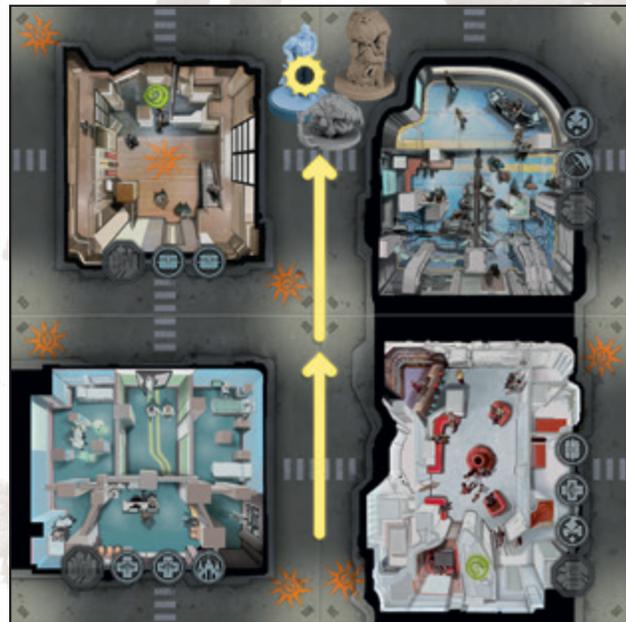
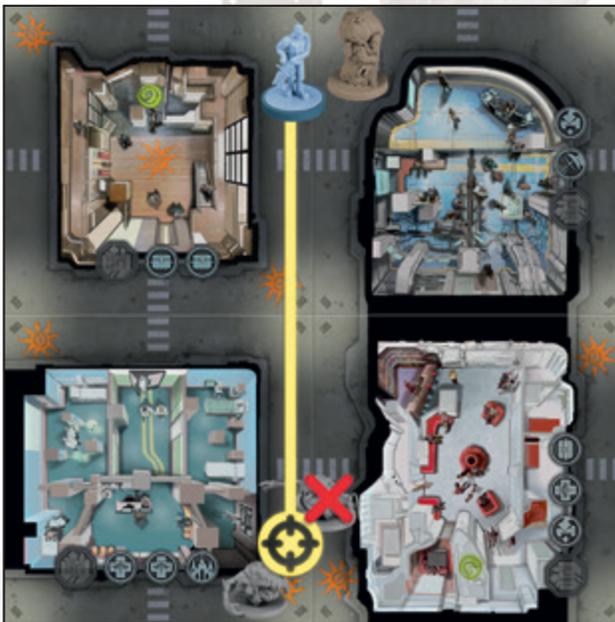
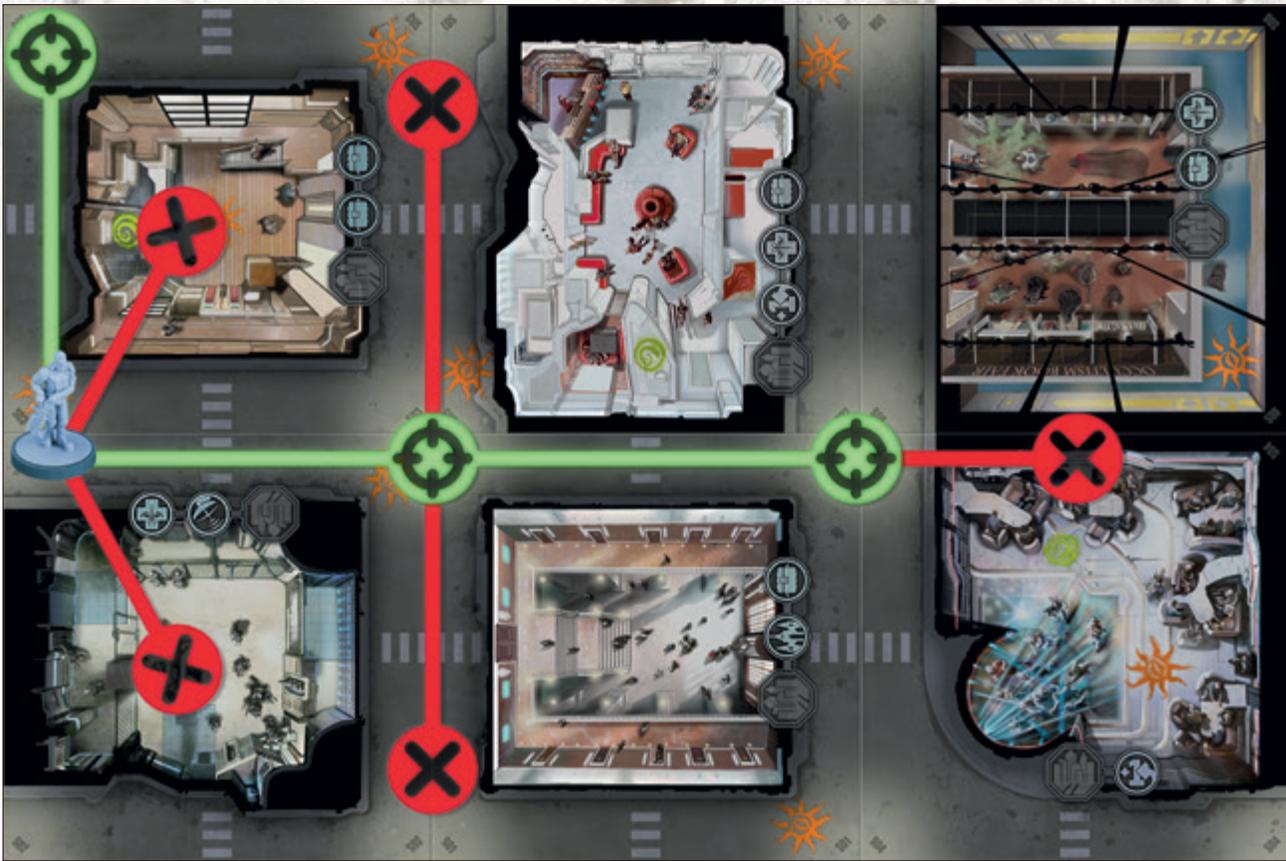
Falls ein Held über die Eigenschaft *Fernkampf* verfügt (entweder als Besondere Eigenschaft oder durch eine Verstärkungskarte in seinem Besitz), darf er einen Fernkampf gegen Monster in einem entfernten Feld einleiten, nicht jedoch gegen Monster in seinem Feld.

Um einen Fernkampf einzuleiten, muss der Held eine Sichtlinie zum Ziel haben. Die Begrenzung der Distriktfelder blockiert die Sichtlinie, daher kann es nicht zu Fernkämpfen kommen, wenn sich der Held innerhalb eines Distrikts aufhält oder wenn er von außen ein Monster in einem Distriktfeld angreifen möchte. Fernkämpfe können demnach nur auf Straßenfeldern stattfinden. Der Held kann ein beliebiges Straßenfeld in gerader Linie anvisieren, die Entfernung spielt dabei keine Rolle. Figuren, die sich in Feldern zwischen dem Helden und seinem Ziel aufhalten, beeinflussen die Sichtlinie nicht. Die Sichtlinie führt nicht um Ecken herum, durch Distrikte hindurch oder über Flüsse und Leerräume zwischen Gruppen von Spielplanteilen hinweg.

Ein Fernkampf wird wie ein normaler Kampf behandelt, es gibt jedoch einige grundlegende Unterschiede:

1. Der Held wirft seine Würfel zuerst und führt die erzielten Ergebnisse aus. Falls er dadurch Monster tötet, werden diese sofort vom Spielplan entfernt.
2. Falls im Zielfeld Monster überlebt haben, versuchen sie nun den aktiven Helden zu erreichen. Dazu können sie sich bis zu 2 Felder weit bewegen. Dabei gelten die normalen Bewegungsregeln, sodass die Monster kein Feld verlassen können, in dem sich ein Held befindet. Sollten die Monster das Feld des aktiven Helden nicht erreichen können, bewegen sie sich gar nicht.
3. Falls die überlebenden Monster das Feld des aktiven Helden erreichen können, wirft die Sünde ihren Angriff entsprechend der Monster, die sich aktuell im Feld des aktiven Helden befinden (einschließlich aller Monster, die dort bereits standen). Die Ergebnisse dieses Wurfs werden mit dem Wurf des Helden verglichen.





**Beispiel:** Rocco leitet einen Fernkampf gegen 2 Laster ein, die sich 2 Felder entfernt befinden. Er wirft 2 Würfel und erzielt 1 Treffer und 1 Verteidigung. Dank seiner Eigenschaft Todeschütze erhält er bei einem Fernkampf +2 Treffer, sodass seine insgesamt 3 Treffer ausreichen, um eines der Laster zu töten.

Das überlebende Laster bewegt sich anschließend 2 Felder weit in Roccas Feld hinein und schlägt zurück. Die Sünde wirft 5 Würfel und erzielt dabei 3 Treffer und 1 Verderbtheit. Roccas Basisverteidigung beträgt 2 und er hat 1 Verteidigung gewürfelt, sodass alle Treffer geblockt werden. Allerdings erleidet Rocco 1 Verderbtheit.

**Go-Chess Mobile!****Letzte Partie:**

Spieler: Karl, Morgana

142 Züge

Spielzeit: 17 Stunden, 7 Minuten

Ergebnis: Remis

**Matchhistorie:**

Anzahl der Partien: 1.018

Spielzüge im Durchschnitt: 114

Partiezeit im Durchschnitt: 16 Std., 42 Min.

Siege / Niederlagen / Remis

Karl: 9 / 12 / 997

Morgana: 12 / 9 / 997

# VERDERBTHEIT

Während die Sünden die Welt übernehmen, entwickelt sich die Verderbtheit zu einer schrecklichen Macht, die man nicht unterschätzen sollte. Die Helden können versuchen, die verderbenden Kräfte in sich aufzunehmen, um von der erstaunlichen Macht zu profitieren, die sie gewähren. Sollten sie jedoch leichtsinnig werden, wird die Sünde sie aufzehren, bis nichts mehr von ihnen übrig ist, oder im schlimmsten Fall sogar ihren Willen brechen und sie in Monster verwandeln.

Alle Helden-Tableaus zeigen im unteren Teil einen Weg ins Verderben. Der Tentakel-Marker wird zu Beginn auf Stufe 1 platziert und zeigt im Laufe der Partie die moralische Verderbtheit des Helden an. Helden können auf zwei verschiedene Weisen verdorben werden: Sie werden *in Versuchung geführt* oder *sündigen freiwillig*.



## IN VERSUCHUNG GEFÜHRT

Ein Held kann durch Sündenaktionen in Versuchung geführt und dadurch verderben werden. Er kann Verderbtheit durch eine unglückliche Verderbtheitsprobe erleiden, bei der Bewegung durch Felder mit Verderbtheit-Markern, als Ergebnis eines Kampfs gegen Monster oder als Resultat verschiedener Effekte von Sündenkarten, der Macht der Sünde oder der Story.

Jedes Mal, wenn ein Held auf diese Weise Verderbtheit erleidet, bewegt er den Tentakel-Marker auf seinem Weg ins Verderben eine Stufe weiter nach rechts. Der Held erhält dadurch keine Vorteile, es bringt ihn nur seinem eigenen Verderben näher (allerdings wird er potenziell stärker, wenn er sich später freiwillig der Sünde hingibt).

## FREIWILLIG SÜNDIGEN

Jedes Mal, wenn ein Held eine Würfelprobe durchführen muss (aufgrund eines Kampfs oder weil er ein Areal säubern möchte), darf er sich freiwillig der Sünde hingeben, um dadurch Vorteile zu erhalten. Der Held muss sich immer **vor dem Würfelwurf** entscheiden, ob er sündigen möchte oder nicht; danach ist dies nicht mehr möglich. Entscheidet er sich dafür, rückt er den Tentakel-Marker auf seinem Weg ins Verderben eine Stufe nach rechts. Helden können bei jeder Würfelprobe nur **einmal** freiwillig sündigen, nicht mehrmals.

Wenn ein Held auf diese Weise freiwillig sündigt, **und nur dann**, darf er den abgebildeten Vorteil unter der neu erreichten Stufe nutzen **sowie** die Vorteile **aller** vorherigen Stufen (zur Linken).

Dies sind die Vorteile der einzelnen Stufen auf dem Weg ins Verderben:



Stufe 1: Kein Effekt

Stufe 2: +1 Würfel

Stufe 3: +1 Verteidigung

Stufe 4: +1 Treffer

Stufe 5: +1 Würfel

Stufe 6: +2 Treffer

Stufe 7: +1 Symbol nach Wahl: Treffer, Fähigkeit, Verteidigung oder Moralischer Widerstand

Diese Vorteile gelten nur für den Würfelwurf, der direkt auf das freiwillige Sündigen folgt. Für nachfolgende Würfe zählen die Vorteile nicht mehr, außer der Held entscheidet sich erneut dafür, zu sündigen. Sollte sich der Held in einem Kampf freiwillig der Sünde hingeben und er würde durch Sündenwürfel Verderbtheit erleiden, wird sein Würfelwurf durch die neu erreichte(n) Stufe(n) nicht positiv beeinflusst.

Ein Held kann seine Entscheidung für oder gegen das freiwillige Sündigen vor dem Würfelwurf noch ändern, abhängig von Aktionen der Sünde, wie beispielsweise der Nutzung einer Akolythenfähigkeit oder dem Ausspielen einer Sündenkarte.



**Beispiel 1:** Ein Held auf Verderbtheit-Stufe 1 sündigt freiwillig und rückt auf Stufe 2 vor. Er erhält für seinen Wurf +1 Würfel.



**Beispiel 2:** Ein Held auf Verderbtheit-Stufe 4 sündigt freiwillig und rückt auf Stufe 5 vor. Er erhält für seinen Wurf +2 Würfel und addiert +1 Treffer und +1 Verteidigung zu seinem Ergebnis.

## VÖLLIG VERDORBEN

Sobald die Verderbtheit eines Helden Stufe 7 erreicht, kann sie nicht weiter erhöht werden. Von nun an erleidet der Held anstelle von Verderbtheit jeweils eine Wunde (siehe *Wunden erleiden* auf Seite 40).

Ein völlig verdorbener Held ist nicht in der Lage, freiwillig zu sündigen, bevor er seine Stufe nicht durch Stadtaktionen oder auf anderem Wege gesenkt hat.

Falls der Held die letzte Verderbtheit-Stufe auf dem Weg ins Verderben erreicht, tötet er **automatisch** alle Unschuldigen unter seinem Schutz und entfernt sie aus dem Spiel! (Siehe *Unschuldiger-Marker* auf Seite 26.)

**Verderbtheit-Stories:** In diesen Storys muss ein völlig verdorbener Held am Ende seines Spielzugs die ihm zugeteilte Karte der Dunklen Vergangenheit aufdecken und die darauf beschriebenen Effekte ausführen. Die Karte wird dann abgeworfen (siehe *Karten der Dunklen Vergangenheit* auf Seite 29).

## ROYAL AIR FORCE BOMBARDIERT HAFEN- DEPOTS – KEINE OPFER

Haven, Cornwall – Gestern Nacht warf eine Royal Air Force F-35B zwei 1000-Kilo-Bomben über Haven ab. Offizielle des Verteidigungsministeriums sprechen von einer „Waffenfunktionsstörung“. Die Bomben waren scharf und machten im Hafenbezirk Grundstücke mit Lagerhallen in einem Radius von 5 Wohnblöcken dem Erdboden gleich. Ministeriumsbeamte geben an, das Flugzeug habe verdeckte Nachtangriffe simuliert und der Bombenabwurf sei eine Waffenfunktionsstörung der schlimmsten Art gewesen. Glücklicherweise wurden keine Todesopfer berichtet.

Havens Bürgermeister nannte den Vorfall „... einen der ungeheuerlichsten Fehlritte in der Führung des Verteidigungsministeriums in [seinem] Leben.“ Der Bürgermeister fuhr fort: „Ich werde die Premierministerin persönlich kontaktieren, um eine öffentliche Untersuchung dieser Ereignisse einzuleiten. Das Ministerium hat nicht die Befugnis, Kriegsspiele über Bevölkerungszentren zu inszenieren.“ Die Premierministerin nannte den Vorfall „unfassbar unverantwortlich“ und ordnete den Verteidigungsminister an, alle Operationen der Luftwaffe über Großbritannien bis auf Weiteres auszusetzen.

## WUNDEN ERLEIDEN

*Verderbtheit kann dich aufzehren, aber es sind Wunden, die dich tatsächlich töten ...*

Zu Beginn der Partie legt jeder Held 5 Wunden-Marker neben sein Helden-Tableau. Sobald ein Held seine fünfte Wunde erleidet, ist er tot (siehe *Tod eines Helden* auf Seite 41).

Für jede Wunde, die ein Held erleidet, muss der Heldenspieler einen Wunden-Marker nehmen und ihn auf einen der Vorteilsplätze auf seinem Weg ins Verderben platzieren. Dadurch steht dieser Vorteil dem Helden nicht länger zur Verfügung, wenn er freiwillig sündigt (siehe *Verderbtheit* auf Seite 38).

Der Heldenspieler kann für jeden Wunden-Marker einen beliebigen Platz wählen und muss dabei keine Reihenfolge beachten. Der Bonus der ersten Stufe lautet „Kein Effekt“, daher sollten die Spieler ihren ersten Wunden-Marker hier platzieren. Bei nachfolgenden Wunden muss sich der Spieler entscheiden, welchen Vorteil er opfern möchte. Deckt er einen frühen, schwächeren Vorteil ab oder einen der stärkeren Vorteile, die später kommen?



Sobald ein Wunden-Marker platziert wurde, darf er nicht mehr auf einen anderen Platz bewegt werden. Wenn der Held die Möglichkeit hat, eine Wunde zu heilen, darf er einen Wunden-Marker seiner Wahl entfernen.



**Beispiel:** Ein Held hat bereits 4 Wunden erlitten und mit den Markern Vorteilsplätze seiner Wahl abgedeckt. Als er freiwillig sündigt, erhöht er seine Stufe von 4 auf 5, erhält für seinen Wurf aber nur +1 Würfel und addiert +1 Verteidigung zu seinem Ergebnis hinzu.

**ML:** Was willst du?

**Delaney:** Du hattest keine Befugnis, diesen Luftangriff zu befehlen.

**ML:** Wir haben Tausende gerettet und niemand ist zu Schaden gekommen. Nun, niemand von Bedeutung.

**Delaney:** Was zur Hölle soll ich der Premierministerin erzählen??

**ML:** Technisch gesehen hat sie den Angriff autorisiert.

**Delaney:** WAS??

**ML:** Deine Befugnis stammt von ihr, nicht wahr?

**Delaney:** Du weißt genau, was sie sagen wird. Sie wurde nie offiziell von dieser Operation in Kenntnis gesetzt.

**ML:** Es gibt viele Regierungsaspekte, über die sie nie informiert wird und doch steht sie letztlich in der Verantwortung. Warum sollte dies bei ortsgebundenen Anforderungen anders sein?

**Delaney:** Du weißt verdammt gut warum! Ortsgebunden?? Meinst du das im Ernst? Bring das verdammt noch mal in Ordnung!

**ML:** Offen gesagt ist es für mich irrelevant, wie du damit fertig wirst. Diese Operationen werden fortgeführt oder du kannst zusehen, wie die Stadt überrannt wird. Du weißt, was hier auf dem Spiel steht, sowohl für Großbritannien als auch für dich persönlich. Oder sollen wir uns deine Umfragewerte über das Wochenende ansehen? Oder vielleicht die der Premierministerin?

**Delaney:** Das ist verfluchte Erpressung. Darin lasse ich mich nicht verwickeln. Ich habe Aufzeichnungen von allem, wie du weißt!

**ML:** Du hast es begierig akzeptiert, als du deinen Sitz behalten durftest. Vergiss nicht: Ich habe ebenfalls Aufzeichnungen.

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

**ML:** Wortwahl, Liebling.

## TOD EINES HELDEN

Sofort nachdem ein Held den fünften Wunden-Marker auf sein Helden-Tableau platziert hat, gilt er als getötet. Folgendes passiert nach dem Tod eines Helden:

- Falls der Held am Zug ist, endet dieser vorzeitig. Das bedeutet, dass die Sünde zu diesem Zeitpunkt keinen Reaktion-Marker ausgeben kann. Es geht direkt mit dem nächsten Helden weiter, der seinen Spielzug durchführt.
- Die Figur und das Tableau des Helden werden aus dem Spiel entfernt.
- Sonderspielzug-Marker und Effekt-Marker, die zu dem Helden gehören, werden abgeworfen.
- NSC- oder Unschuldiger-Marker werden in das Feld gelegt, in dem der Held gestorben ist.
- Alle Verstärkungskarten im Besitz des Helden werden offen neben die anderen 5 Karten im Verstärkungsinventar gelegt.
- Die Spielzug-Marker des Helden sowie der Stadtaktionen-Marker bleiben so, wie sie sind. Verbrauchte Spielzug-Marker bleiben verbraucht und aktive Marker bleiben aktiv. Sie werden von dem neuen Helden „geerbt“, der den toten Helden ersetzt.
- Der Heldenspieler wählt einen neuen Helden aus der Reserve und stellt die entsprechende Figur auf das Startfeld. Er nimmt sich das Tableau des Helden zusammen mit einem Tentakel-Marker (Feld 1 auf dem Weg ins Verderben) und legt 5 Wunden-Marker daneben.
- Der Heldenspieler wählt aus allen Karten im Verstärkungsinventar so viele Verstärkungen, wie der vorherige Held abwerfen musste, und stattet den neuen Helden mit diesen Karten aus. Das Verstärkungsinventar sollte danach wieder 5 Karten enthalten.
- Der neue Held nimmt den Platz des alten in der Zugreihenfolge ein und kann noch in derselben Runde geerbte aktive Spielzug-Marker oder den Stadtaktionen-Marker einsetzen (sofern verfügbar).

Beachtet stets, dass die Heldenspieler verlieren, wenn ein Held stirbt und es keine weiteren Helden in der Reserve gibt, um ihn zu ersetzen.



## INDEX

Akolyth	9, 22	Nest-Marker	25
Akolythen-Tableau	22	NSC-Marker	26
Altar-Marker	27	Orbitalangriff-Marker	28
Anführer	11, 20	Pentagramm-Marker	25
Anzahl der Helden	20	Pfad der Apokalypse	23
Ausputzer	11, 20	Polizeichef-Marker	26
Avatar	22	PROXY-Marker	26
Besondere Eigenschaft	20	RavenCorp-Marker	26
Bewegung	30	Reaktion	13
Distrikte	18	Reaktion-Marker	12
Effekt-Marker	28	Reihenfolge von Bewegung & Aktion	14
Ein Areal säubern	15	Runde	13
Einen Kampf beginnen	14	Schläger	11, 20
Ereignisse	20	Schütze	11, 20
Erkundung-Marker	24	Sichtlinie	36
Erlösung	9	Sonderspielzug-Marker	26
Fähigkeit(swert)	15, 20	Spieler der Sünde/Die Sünde	8
FAITH-Symbol	32	Spielplanteile	18
Felder	18	Spielzug	13
Fernkampf	36	Spielzug-Marker	11, 13
Feuer-Marker/Feuerproben	25, 31	Stadtaktionen	15
Freiwillig sündigen	39	Stadtaktionen-Marker	15
Held	11	Startfeld-Marker	11
Heldenspieler	11	Story-Tableau	9, 19
Helden-Tableau	20	Straßen	18
Heldenwürfel	32	Sünde	8
Hell Club	23	Sündenkarten	12, 24
In Versuchung geführt	39	Sünden-Tableau	22
Kampf	33	Sündenwürfel	32
Karte	10	Teamzusammenstellung	11
Karten der Apokalypse	23	Teleportieren	30
Karten der Dunklen Vergangenheit	29	Terror	9
Laster	22	Tod eines Helden	41
Lenker (des Schicksals)	22	Treffer	31
Macht der Sünde	22	U-Bahn-Marker	27, 30
Missionen	20	Unschuldiger-Marker	26
Monster	7	Verderbtheit	9, 32, 38
Monster beschwören	16	Verderbtheit-Marker/Verderbtheitsproben	25, 31
Moralischer Widerstand	32	Verstärkungskarte	12, 28
		Verteidigung	20, 22, 32, 33
		Völlig verdorben	39
		Weg ins Verderben	39
		Wunden	40
		Würfel	32

## CREDITS

**SPIELIDEE UND ENTWICKLUNG:** Eric M. Lang  
**ERFINDER VON THE OTHERS:** David Preti  
**PRODUKTION:** Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão

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

**GRAFISCHE GESTALTUNG:** Mathieu Harlaut, Louise Combal

**SPIELPLAN:** Nicolas Fructus

**LOGO:** Georges Clarenko, Adrian Smith

**MINIATURENTWICKLUNG:** Mike McVey

**MODELLIERUNG:** 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 und Charles Barkley

**TEXTE:** Eric Kelley, George Galuschak

**SPIELREGEL:** Thiago Aranha

**WEITERE ENTWICKLUNG & GESTALTUNG DER KARTEN:** Fred Perret

**ENTWICKLUNG DER SPIELWELT:** David Preti, Eric M. Lang

**TESTSPIELER:** Zulfi Ahmad, Thiago Aranha, Mischa Auerbach-Ziogas, Viola Bafle, Julian Baltuttis, Adele Barner, Ed Bolme, Aaron Bourque, Nathon Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Crawford, Rob Cruise, Susan „Vella“ Davis, Shonesssee Devereux, Lena Dingeldein, Mike Dodgson, Scott Emerson Moyle, Robert Flick, Patrick Fowlow, David Fox, Jonathan George, Paul Goguen, Guilherme Goulart, Vitor Grigoletto, Yuval Grinspun, Jason Henke, Mikhail Honoridez, Nicole 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 „Penaô“ Spinelli, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Alan Teare, Matthew Tee, Alan TeareLynette Terrill, Dave Turcotte, Karen Virk, Stephen Volland, David Weiss, Peter Westergaard, Mike White, Mark Whiting, Cara Wilkie, James Wilkinson, Kevin Wilson, Peter Wocken, Jonathan Yeo, Bunnyhero.

**HERAUSGEBER:** David Preti

© 2016 Guillotine Games. Alle Rechte vorbehalten. Kein Element dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung reproduziert oder vervielfältigt werden. The Others und das Logo von Guillotine Games sind Warenzeichen von Guillotine Games. Das Logo von Studio McVey ist ein Warenzeichen von Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot, das CoolMiniOrNot-Logo und das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Die Komponenten können sich von den hier abgebildeten unterscheiden. Hergestellt in China.

## DEUTSCHE AUSGABE

**ÜBERSETZUNG:** Simon Blome

**REDAKTION & LEKTORAT:** Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

**SATZ & LAYOUT:** Sebastian Wenzlaff

**VERTRIEB DER DEUTSCHEN AUSGABE:**



Asmodee

Friedrichstr. 47

45128 Essen

service@asmodee.com

Ein Spiel von



SPIELREGEL

# REGELÜBERSICHT

## SPIELVORBEREITUNG

- 1. Wahl der Spielerrollen** (die Sünde gegen das Heldenteam)
- 2. Wahl der Sünde**
- 3. Wahl der Akolythen**
- 4. Wahl der Story**
- 5. Wahl der Karte** (und Spielplan vorbereiten)
- 6. Wahl der Helden** (1 Anführer, 2 Ausputzer, 2 Schützen, 2 Schläger)
- 7. Letzte Vorbereitungen** (5 Karten ins Verstärkungsinventar, 5 Sündenkarten, # Reaktion-Marker)

## ABLAUF EINER RUNDE

### 1. Rundenbeginn

- Story-Anweisungen zu Rundenbeginn durchführen
- Wahl des Ersten Helden

### 2. Spielzüge der Helden

- Einen Spielzug-Marker einsetzen
- Bewegung und Aktion (oder umgekehrt)
  - Bewegung: bis zu 2 Felder weit ziehen
  - Aktion: Kampf beginnen **oder** Areal säubern
- Stadtaktionen nutzen (zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spielzugs)

### 3. Reaktionen der Sünde

- Einen Reaktion-Marker einsetzen (falls gewünscht)
- Ein Monster bis zu 2 Felder weit bewegen
- Einen Kampf mit dem aktiven Helden beginnen

### 4. Rundenende

- Story-Anweisungen bei Rundenende durchführen
- Monster beschwören (# auf nicht blockierte Nester)
- Zusätzliche Sündenkarten ziehen (1 pro Altar ohne Held)
- Marker zurücksetzen (Spielzug-, Reaktion-, Stadtaktionen- und ggf. Effekt-Marker)

## BEWEGUNG

- Monster können ein Feld mit Held(en) nicht verlassen.
- Helden erleiden 1 Wunde, wenn sie ein Feld mit Monster(n) verlassen.
- Feuer- und/oder Verderbtheitsprobe immer dann, wenn ein Held ein Feld mit Feuer- und/oder Verderbtheit-Markern betritt oder verlässt.

## AKTION: AREAL SÄUBERN

- Wirf eine Anzahl Heldenwürfel entsprechend des Fähigkeitswerts (Held kann zuvor freiwillig sündigen).
- Entferne 1 Feuer-, Verderbtheit-, Pentagramm- oder Nest-Marker für jedes -Symbol.

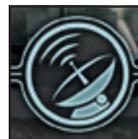
## AKTION: KAMPF BEGINNEN

- Aktiver Held gegen **alle** Monster in seinem Feld.
- Wirf eine Anzahl Heldenwürfel entsprechend des Kampfwerts (Held kann zuvor freiwillig sündigen).
- Wirf eine Anzahl Sündenwürfel entsprechend der Kampfwerte aller Monster in dem Feld.
- Vergleiche die Ergebnisse, weist Treffer zu, verteilt Wunden und Verderbtheit, entfernt getötete Figuren.

## FERNKAMPF

- Held würfelt zuerst und entfernt alle getöteten Monster.
- Alle überlebenden Monster bewegen sich 2 Felder auf den Helden zu und schlagen ggf. zurück. Sündenwürfel werden mit dem ursprünglichen Heldenwurf verglichen.

## STADTAKTIONEN



Bewege einen Orbitalangriff-Marker bis zu 2 Felder weit und töte im Zielfeld 1 Akolythen oder 1 Laster.



Rücke auf dem Weg ins Verderben 1 Feld nach links.



Erhalte 1 Sonderspielzug-Marker



Nimm 1 Verstärkungskarte aus dem Inventar.



Heile 1 Wunde

## NSC-MARKER



**RavenCorp:**  
Bewege dich 1 zusätzliches Feld weit.



**PROXY:**  
Ignoriere 1 Wunde von einer Feuerprobe und 1 Verderbtheit von einer Verderbtheitsprobe.



**Polizeichef:**  
+1 Würfel in jedem Kampf.