

## ゲーム概要

The Others では、1人のプレイヤーがSINプレイヤー、7つの大罪の1つが具現化した者となり、世界を滅亡させ黙示録をおこすことが目的です。残りのプレイヤーはヒーロープレイヤーとなり、特殊部隊F.A.I.T.Hのエージェントとして協力し恐怖の侵略に立ち向かうのです。彼らの戦場はヘイブン、イギリス南海岸の大きな中心都市です。この都市を墮落させ、焼き尽くし、都市を破滅せんとモンスターを召喚するSINプレイヤーに、ヒーローは力と技術で、そして都市自身も抵抗するのです。最終的に、ヒーロープレイヤーがチームとして全員で勝利するか、あるいはSINプレイヤーが単独で勝利します。ヘルクラブの計画、またヒーローがこれを阻止するのに何をすべきか、これらは各ゲームのストーリーボードに詳述されています。ヒーローは順番に提示されたミッションを達成しなければなりません。彼らが最後のミッションを達成できたならば、勝利し邪悪は退けられるのです…とりあえず今だけは。これらに手間取ると、アポカリプストラックが進行しSINはより強大になっていきます。もし十分な数のF.A.I.T.Hヒーローが殺害されてしまったならば、SINプレイヤーが勝利し世界は暗黒に包まれる事になります。

## ゲームセットアップ

The Others の各セッションは、様々な交換可能な要素を利用する事で、独自のゲーム体験が可能です。下記の手順に従ってプレイするセッションを準備してください：

- 1 プレイヤー役職の選択
- 2 SINを選ぶ
- 3 アコライトの選択
- 4 ストーリーの選択
- 5 マップの選択
- 6 ヒーローの選択
- 7 最終準備

### 1. プレイヤー役職の選択

The Others は2～5人で遊べます。1人は必ずSINプレイヤーとなり、残りはヒーロープレイヤーとなります。ヒーロープレイヤーは他のプレイヤーと協力し、SINプレイヤーは彼らと対立します。

### 2. SINを選ぶ

SIN プレイヤーはプレイする SIN を 1 つ選びます。これは直接選んでも、ランダムでも構いません。基本ボックスには 2 つの SIN が：傲慢と怠情、他の 5 つは拡張ボックスで別々に販売されます。

1 つの SIN を選んだら、下記に従ってください：

- ・アポカリプスボードを取り、0 のスロットにテンタクルマーカーを置いた状態で、SIN プレイヤーの近くに置きます。
- ・対応する SIN ボードを取り、アポカリプスボードの横に置きます。
- ・対応する SIN カードデッキを取り、SIN プレイヤーの近くに、シャッフルして裏向きに置きます。
- ・選んだ SIN モンスターを全て取り、SIN プレイヤーの近くに置きます（アバター 1、コントローラー 1、アボミネーション 6）。

その他の SIN に関連するコンポーネントは全て箱に戻します。

**注意：**コントローラーは他のモンスターと区別がつくよう黒い台座をフィギュアに取り付けてください。

### 3. アコライトの選択

SIN モンスターはゲーム中、1 種類のアコライトの援護を受けます。SIN プレイヤーは自分が利用できるアコライトを直接、あるいはランダムに選びます。この基本ボックスには 3 種類のアコライトが同梱されています：Corrupted Doctors、Hobos、そして Nuns です。他の種類のアコライトは別売のチーム拡張ボックスで販売されます。

アコライトを 1 種類選んだら、下記の手順に従ってください：

- ・対応するアコライトボードを取り、SIN ボードの横に置きます。
- ・選んだアコライトモンスターフィギュアを 6 つ全て取り、SIN プレイヤーの近くに置きます。

他のアコライト関連のコンポーネントは箱に戻します。

### 4. ストーリーの選択

プレイヤーは使用可能なストーリーボードの中から 1 つ選ぶ必要があります。皆で望むものを直接

選ぶか、あるいはランダムに選びます。

The Others では3つの基本的なストーリーがあります：

- **Terror (恐怖)** - このストーリーは戦闘とアクションに特化し、比較的わかりやすいです。
- **Corruption (堕落)** - このストーリーは都市の堕落に抵抗し、これを取り除くヒーローの奮闘に特化します。
- **Redemption (贖罪)** - このストーリーは様々な危機から都市を救う事と、特殊ミッションに特化します。

**初めての場合：** 初めて遊ぶプレイヤーはTheOthersの導入として、テラーストーリーのHAVEN'S LAST STANDを選ぶ事をお勧めします。

選んだストーリーに対応するアポカリプスカードデッキを取り、シャッフルし、SINプレイヤーの近くに裏向きに置きます。

選んだストーリーボードをキーピングトラックがヒーロープレイヤーの近くになるようテーブルに置きます。テンタクルマーカーを最初のミッションのスロット0に置き、他もミッション進行トラックの0に置きます。ストーリーボードの詳細はP19を参照してください。

## 5. マップの選択

選んだストーリーボードの裏面に、このストーリーで使用するマップのセットが記載されています。プレイヤーはどちらを使用するか直接、あるいはランダムに選びます。

マップのゲームボードの準備の手順に従ってください。

- これらが正しい位置に置かれるよう、列挙されたタイルを取って、配置してください。
- マップに例示されたスペースに、必要なトークン類を置いてください。
- 例示されたスペースに、必要な数のモンスターを置いてください。

一部のストーリーボードの裏面には、この時しなければならない特殊な準備が指示される場合があります。

## 6. ヒーローの選択

ヒーロープレイヤーはゲームを通して Sin 軍団に対抗するために、全部で7人の FAITH エージェントのチームを持ちます。しかし、これらのヒーロー達は全てを同時に使用するわけではありません。ヒーローの人数はヒーロープレイヤーの数に応じて決まります：

- 1 ヒーロープレイヤー：3 ヒーローを使用
- 2 ヒーロープレイヤー：各プレイヤーは2 ヒーローを使用
- 3 ヒーロープレイヤー：各プレイヤーは1 ヒーローを使用
- 4 ヒーロープレイヤー：各プレイヤーは1 ヒーローを使用

つまり、どの場合でもヒーローの人数の合計は3か4人で、ヒーロープレイヤーの人数次第で決めます。プレイヤーはどのヒーローとしてゲームを始めるか、直接、あるいはランダムに選びます。残ったヒーローはヒーロー控えとして保持してください。

ヒーローが死亡した場合、そのヒーローを使用していたプレイヤーは、ヒーロー控えの中から1人選んで死亡したヒーローと取替えてプレイします。

### アドバンスドチームビルディング

このコアボックスには7人のヒーローによる完成したチームがあります。ですが、別売のチーム拡張ボックスによってさらにヒーローを獲得する事が可能です。これらのヒーローを用いる事で自分のチームをカスタマイズすることが可能です。各ヒーロープレイヤーがゲーム開始時に使用するヒーローを取る前に、チームを選んで形成する必要があります。チーム F.A.I.T.H. は必ず合計で7人のヒーローで形成されます。内訳は：

- 1 リーダー
- 2 スナイパー
- 2 ブルーザー
- 2 フィクサー

これらの7人のヒーローを選んだならば、残りのヒーローは箱に戻してください。

ヒーローを識別しやすくするために、彼らのクラスに対応した色のベースを取り付けてください。

- **リーダー** - 黄色
- **スナイパー** - 青
- **ブルーザー** - 赤
- **フィクサー** - 緑

ゲーム開始時に選んだヒーロー達のフィギュアをスターティングスペーストークンが置かれたスペ

ースに置いてください。

各ヒーロープレイヤーは自分のヒーローのヒーローダッシュボード（P 2 0 参照）を自分の近くに置きます。

- ・各ダッシュボードのカラプショントラックの1のスロットにテンタクルマーカーを1つ置きます。
- ・各ヒーローは負傷トークンを5つ受け取り、自分のダッシュボードの近くに置きます。
- ・各ヒーローはターントークンを2受け取り、これらをアクティブの面を表にした状態で自分のダッシュボードの近くに置きます。
- ・各ヒーローはシティアクショントークンを1つ受け取り、自分のダッシュボードの近くに置きます。

このチームの残ったヒーローのフィギュアとダッシュボードはヒーローリザーブエリアに保持します。

## 7. 最終準備

**アップグレードインベントリ** - アップグレードカードをシャッフルし、ゲームボードの横に裏向きに山札にします。このデッキのトップから5枚をドロース、これらを表向きに、ヒーロープレイヤーから手が届くようゲームボードの横に並べます。これがアップグレードインベントリです。

別売のチーム拡張でより多くのアップグレードカードを持っているならば、ただこれらをまとめてシャッフルし、アップグレードデッキにしてください。

**SIN カード** - SIN プレイヤーは初期手札として SIN カードをドロースしてください。枚数は使用されているヒーローの数と同じ枚数です。

**リアクショントークン** - Sin プレイヤーは使用されているヒーローの数に等しい数のリアクショントークンを常に所持します。これらは Sin ボードの横にアクティブ面を表向きに置かれます。

# 勝敗

The Others のセッション終了時に、SIN プレイヤーが勝利するか、あるいは全てのヒーロープレイヤーがグループとして勝利します。

ヒーローが勝利するには、ストーリーボードに記載された各ミッションを達成する必要があります。最後のミッションを達成すると直ちにヒーローは勝利し、SIN は敗北します。

SIN プレイヤーは彼らを十分な数殺害する前に、ヒーローがミッションを達成するのを防ぐ必要があります。ヒーローが殺害された際、彼を使用していたプレイヤーは控えのヒーローから新たなヒーローを取り、死亡したヒーローと交換します。結果、控えのヒーローは減少します。ヒーローが殺害された時、控えのヒーローがもう居ない場合、SIN プレイヤーの勝利となります。これが発生したならば、ヒーローは敗北します。SIN は全てのヒーローを殺害する必要はない事に注意してください。ヒーロープレイヤーがもうヒーローの補充ができなくなれば十分なのです。

**タイ：** 両方の勝利条件が同時に達成された場合（最後のミッションが達成されたが、それによってヒーローが殺害され、控えがもう居ない場合）、勝利はヒーロープレイヤーのものとなります。

## ゲーム手順

ゲーム開始時、プレイヤーはゲームセットアップの章 (p8) で詳述した全ての手順を順番に処理する必要があります。ゲームは一連のラウンドでプレイされ、各ラウンドは以下の手順で処理します：

### ラウンド開始

- ・ラウンド開始ストーリータスクの解決
- ・ファーストヒーローの決定

### ヒーローターン

- ・ターントークンの支払い
- ・移動&アクション、あるいはアクション+移動
- ・移動：最大で2スペース移動

- ・アクション：戦闘開始、あるいは厄災の浄化
- ・地区シティアクションの使用

## Sin リアクション

- ・リアクショントークンの消費
- ・モンスターを最大で2スペース移動する
- ・現在のヒーローと戦闘を開始する

## ラウンド終了

- ・ラウンド終了ストーリータスクの解決
- ・モンスターの召喚
- ・追加のSINカードを引く
- ・トークンのリセット

# ラウンド開始

## ラウンド開始ストーリータスクの解決

各ストーリーボードリストには各ラウンドの開始時に実行しなければならない特殊任務が少なくとも1つ記載されています。これらは通常、SINプレイヤーによって実行され、彼がどのように実行するかを決めます。これは通常ボードに新たなトークンを置く事を伴いますが、各ストーリーでそれぞれ異なります。

## ファーストヒーローの決定

ヒーロープレイヤーはこのラウンドの最初のターンを実行するヒーローを誰にするか、全員で決めます。新たなラウンドが始まる度、違うヒーローをファーストヒーローに選んで構いません。

## ヒーローターン

各ヒーローは2個のターントークンを所持しています。これは各ラウンド毎に各ヒーローが最低でも2ターンを実行する事を意味します。ファーストヒーローに選ばれたヒーローから時計回りに、1ターンを実行します。

### ターントークンの支払い

ターントークンをアクティブの面から使用済み面に裏返すことで、そのヒーローは自分のターンを実行できます。



アクティブ



使用済み

もしヒーローが追加ターントークンを所持しているならば、ターントークンを裏返す代わりにこれを消費する事で、手番を実行できます。使用しなかった追加ターントークンはラウンドが移り変わってもそのヒーローの手元に残り続けます。つまりこれらをとっておく選択をする事で、より有利にする事が可能という事です。

ヒーローは1回に1ターンしか実行できません、実行したら次のヒーローに時計回りにパスしていきます。もしターントークンを両方支払い、消費する追加ターントークンも持っていないならば、もうターンは実行できません。

まだ使用可能なターントークンを持っているならば、これを裏返してターンを実行しなければなりません。たとえ自分のターン中にしたい事が無くてもです。

### 移動とアクション

自分のターン中、ヒーローは移動とアクションを、あるいはアクションをしてから移動ができます。移動はアクションによって中断できず、その後再開する事もできません。移動は完全にアクションの前か、あるいは後に解決しなければなりません。



## 移動

移動を実行する際、そのヒーローフィギュアはボード上を最大で2スペース移動しても構いません。詳細は P30 を参照してください。

## アクション

移動の前後、ヒーローは1アクションを実行できます。このアクションは**戦闘を始める**か、**厄災の浄化**に使用する事ができます。各ターン、ヒーローはこれらを1つだけ実行できます。ヒーローは自分のアクションで何をしなくても構いません。

## 戦闘開始

ヒーローはストーリーミッションを達成するため、傷つかずに移動できるよう道を切り開くため、しばしば周囲のモンスターを殺す必要があります。

戦闘を開始した際、ヒーローはモンスターを殺すために、1つのスペースにいる全てのモンスターと戦闘に従事します。多くの戦闘は、現在のヒーローとそのスペースを共有する全てのモンスターとの間で行われます。もしヒーローが遠距離能力を持つならば、自分から離れたスペースのモンスターと戦闘をする事が可能です。戦闘開始の全てのケースを把握するには P33 の Fight chapter を参照してください。

## 厄災の浄化

ゲームが進行すると、いくつかの異なる厄災がボードをまたいで発生します。これらはヒーローの移動を阻害し、SIN 軍団に力を与えます。



厄災を浄化する際、ヒーローは自分の現在いるスペース上にある有害なトークンを取り除く事を試みる事が出来ます。厄災の浄化は、ヒーローが自分のスペースにある探査トークンをすべて取り除く事を許します。これは、**カラプション**、**火災**、**ペンタグラム**、**ネストトークン**を含みます。当然ですが、タイルに印刷された永続トークンは取り除けません。

ヒーローは自分のスキルステータスに等しい数のダイスを振ります (P20 参照)。スペースを共有する他のヒーロー1人につき1つ追加でダイスを振ります (P32 参照)。カラプションを負う事を選ぶ

ならば、さらにこのルールを強化できます (P38 参照)。各<sup>④</sup>につき、自分のいるスペースにある任意の表向きの探査トークンを1つ除去できます。ヒーローは自分がどのトークンを除去するのかが選ぶことができます。他の出目は特に効果はありませんが、<sup>⑤</sup>は追加でダイスを1つ振る事ができ、また<sup>⑥</sup>に変更する事が可能です。

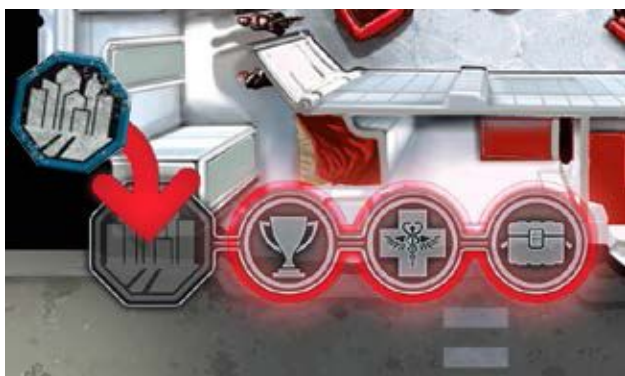
## シティアクション

都市はそれ自身に、防衛するヒーローを支援する準備が来ています。ヒーローはターン中ならいつでも、自分が現在いるスペースの地区によって提供されるシティアクションを使用する事ができます (P18 参照)。これはターンの最初でも、ターンの最後でも、アクションの前後でも、移動の最中であつたとしても実行できます。シティアクションは各ヒーローがターン中に1回だけ実行できるアクションには含まれず、たとえその地区にモンスターがいたとしても実行できます。

シティアクションを実行するには、ヒーローはシティアクショントークンを取り、自分がいる地区のシティアクションスロットに置かなければなりません。各ヒーローはシティアクショントークンを1つずつ持っており、ラウンド毎に1度だけシティアクションが実行できます。各地区には使用可能なシティアクションスロットを1つずつ存在し、それゆえヒーローがこの地区にシティアクショントークンを置いたならば、他のヒーローは次のラウンドまでその地区のシティアクションを使用できません。

その地区のシティアクションスロットにトークンを置いたならば、その地区の使用可能なシティアクションは**全て**発動します。そのヒーローは列挙された全てのアクションを1つずつ、任意の順番で実行して構いません。同じ種類のアクションが複数あるならば、そのアクションは複数回実行されます。

各シティアクションは以下のものです：



**ヒール** - ここにいるヒーローは自分のヒーローダッシュボードから負傷トークンを1つ取り除い

ても構わない。



**懺悔** - ここにいるヒーローは自分のカラプショントラックのテンタクルマーカを1レベル下げても構わない。



**追加ターン** - ここにいるヒーローは追加ターントークンを1つ受け取り自分のヒーローダッシュボードの横に置いて構わない。



**インベントリ** - ここにいるヒーローはアップグレードインベントリからアップグレードカードを1枚取り自分のヒーローダッシュボードの横に置いて構わない。直ちにアップグレードデッキから1枚引き、アップグレードインベントリに追加する。

各ヒーローが所持できるアップグレードカードの数には上限が無く、これらのアビリティは常に効果を発揮する。



**衛星砲** - ここにいるヒーローは自分から最大で2スペース離れたスペースに衛星砲トークンを移動させます。この衛星砲トークンと同じスペースにいるアコライト、あるいはアボミネーションを1体自動的に殺害しても構いません。これは戦闘ではない事に注意してください。

衛星砲トークンは通常の移動ルールで動かしますが、あらゆるトークンとフィギュアを無視し、メトロは利用した移動はする事ができません。

## SINリアクション

ヒーロープレイヤーと異なり、Sinプレイヤーはターンを本来持ちません。特定のヒーローターンに対応するためにリアクショントークンを支払う事で、ゲームの流れに干渉すべきか決断しなければ

なりません。Sin プレイヤーは、使用されているヒーローの数に等しいリアクショントークンを自分の手札として所持します。

**SIN カード** - Sin プレイヤーはいつでも各ターン中に 1 枚 Sin カードをプレイする事ができます（ヒーローターンを含みます。また Sin プレイヤーのリアクション中もです）。Sin カードについては P24 を参照してください。

## リアクショントークンの使用

各ヒーローが自分のターンを終えた後、SIN プレイヤーはリアクショントークンを使用しても構いません。

現在のヒーローにリアクションしたくないならば、時計回りに次のヒーローにターンが移ります。

そうでなければ、SIN プレイヤーは自分のアクティブなリアクショントークンを 1 枚裏返して使用してもかまいません。SIN プレイヤーは 1 度に使用できるリアクショントークンは 1 枚です。そのタイミングはそのヒーローがちょうどターンを終えた時だけです。



アクティブ



使用済み

**重要**：ヒーローが自分のターン中に殺害された場合、彼はターンを完了できていません。それゆえ、SIN プレイヤーもリアクションはできません。

SIN プレイヤーの全てのリアクショントークンが使用済みになった場合、彼はもうこのラウンド中はリアクションできません。ヒーロー達はそのままターンを続けるだけです。ですが SIN プレイヤーはまだ各ヒーローターン中に 1 枚 SIN カードをプレイする事は可能なままです (SIN カードについて P24)。

## モンスターの移動

SIN プレイヤーがリアクションする際、ボード上の任意のモンスター 1 体を選び最大で 2 スペース移動させる事が出来ます。移動については P30 を参照してください。

## 現在のヒーローとの戦闘開始

SIN プレイヤーはちょうどターンを終えたヒーローと戦闘を開始しても構いません。戦闘の詳細は

P33 を参照してください。この戦闘はモンスターとスペースを共有するヒーローとの間で行われます。

SIN プレイヤーは、ちょうど自分のターンを終えた人ではないヒーローとの戦闘を始める事はできません。

ですが、ちょうど移動をしたモンスターがこの戦闘に参加するかどうかは別問題です。SIN プレイヤーがモンスターをヒーローのいるスペースへ移動させ、戦闘を開始しても構いません。あるいは、モンスターを別の戦略的スペースに移動させ、そこのヒーローとそのスペースに既にいたモンスターとともに戦闘を開始しても構いません。

## ラウンド終了

すべてのヒーローが自分のターンを全て使い切り、誰も追加ターントークンを消費したくない場合に、ラウンドは終了します。SIN プレイヤーがまだアクティブなリアクショントークンを所持しているならば、ヒーローの最後のターンに対してリアクションしても構いません。それでもまだアクティブなリアクショントークンを所持しているならば、これらは失われ、このラウンドはもう使用する事ができず無駄になります。

### ラウンド終了時ストーリータスク

各ストーリーボードには各ラウンドの最後に達成すべき 1 つ以上の特殊任務が列挙されています。これらは通常、そのラウンド中に発生する特殊イベントによってアポカリプストラックが上昇します (P23 参照)。

### モンスターの召喚

SIN プレイヤーは使用されているヒーローと等しい数の死亡したモンスターを取りボードに戻します。ヒーローの数より多く死亡したモンスターがある場合、SIN プレイヤーはその中から召喚したいモンスターを選ぶ必要があります。

この時点で召喚できるのは殺害されたモンスターだけです。ゲームに使用されていないモンスターは、このステップではゲームに参加する事は出来ません。なので、必ず” 死んだ ” モンスターと、まだゲームに使用していないものとは別にしておいてください。

モンスターはボード上の塞がれていないネストトークン (永続、あるいは実トークン) の上へ召喚されます。各ネストトークンは同じスペースに存在する 1 体のモンスターフィギュアによって塞がれます。つまり 2 つあるネストトークンに既にモンスターが 1 体いるならば、このスペースにはあと 1 体しかモンスターを召喚できません。ヒーローフィギュアはネストを塞がない事に注意してく

ださい。使用可能な塞がっていないネストが無いならば、SIN プレイヤーは残ったモンスターを一切召喚できません。

**例：**このストリートスペースには2つのネストがあります。ですが、既にアコライトモンスターが1体いるので、このスペースに召喚できるモンスターは1体です。

## 追加 SIN カードを引く

SIN プレイヤーは5枚の SIN カードを手札として持った状態でゲームを開始します。ラウンドを通してこれらのカードをプレイすると、これらは捨て札にされ、自動的に補充されません。アルタートークンの力を通じて新たな SIN カードを獲得する事が出来ます。これはヒーローが儀式を中断しないかぎり続きます。



各ラウンドの最後、アルタートークンのあるスペース1つにつき、追加で1枚 SIN カードをドローできます。これはそのアルターと同じスペースにヒーローが居ない限り有効です。これらの手札に加えられた新たな SIN カードは次のラウンドから使用する事が可能です。

**例：**ボード上に3つのアルタートークンがあります。このうち2つは、ヒーローのいないスペースにあり、一方1つはヒーローのいるスペースにあります。なので、SIN プレイヤーは SIN カードを2枚手札に加えます。

## トークンのリセット

各ヒーローは自分のターントークンを両方アクティブな面に戻してください。追加ターントークンを温存しているならば、次のラウンドで使用するために保持してください。

ヒーローは自分のシティアクショントークンをボードから取り、自分のヒーローダッシュボードの横にこれらを置いてください。

SIN プレイヤーは自分のリアクショントークンをアクティブな面に戻してください。前のラウンド中に獲得したあらゆる追加リアクショントークンは、継続中の効果によって許可されない限り、捨て札にしなければなりません（例えばアポカリプストラックによって付与された追加リアクショントークン等）。

## 団結か分裂

ヒーロープレイヤーが何かを決定する時は団結する必要がある - 次にどのミッションにとりかかるか、SINカードによって選択を迫られた場合、あるいは他の効果、ヒーロー達が満場一致で決定できないならば、SINプレイヤーによって彼らに有利な決定を下されることになります。

アコライトボードから全てのマークされたトークンを取り除き、1ラウンドだけで終わる他のマークも同じように取り除きます。

これらを実行したら、プレイヤーは新たなラウンドを始める準備ができています。ヒーローかSINのどちらかが勝利するまで、ラウンドを繰り返します (P13 参照)。

# コンポーネント概要

## ゲームボード

The Others は選んだマップに対応した複数のシティタイトルを組み合わせてゲームボードを構成します。これらのタイトルは都市ヘイブンの断片を表します。

ボードはスペースによって区切られます。都市の各ブロックは1つの地区スペース、通りはストリートスペースに、境界線で分けられます。1つのストリートスペースは2、3、あるいは4タイトルにわたってまたがる場合があります。

一部のタイトルには永続トークンが印刷され、ネスト、カラプション、火災、あるいは他の永続災害のほずです。

各地区スペースは異なったアイコンによるシティアクションが並びます。これらは各ラウンドに1回、各ヒーローに要請によって特殊な援護が行われます (P15 参照)。

1. 地区スペース
2. ストリートスペース
3. 永続トークン
4. シティアクションスロット
5. シティアクション





## ストーリーボード

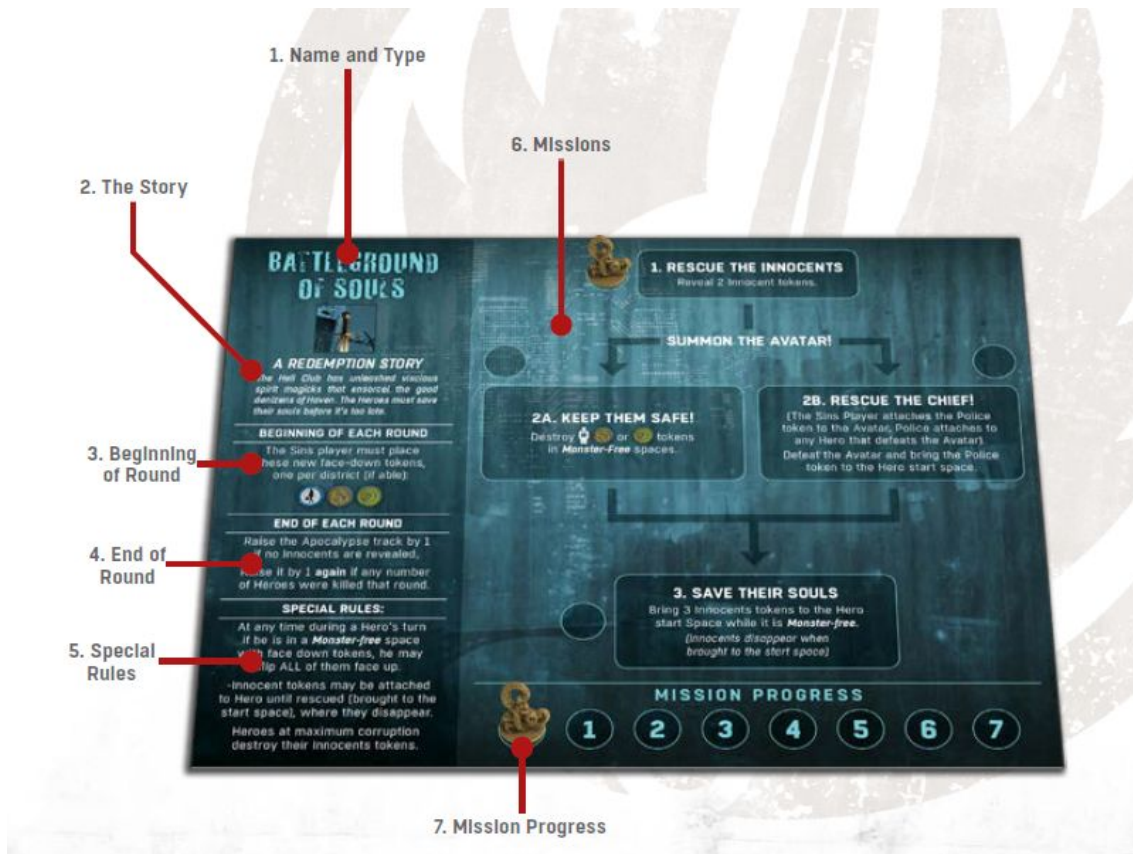
各ストーリーボードにはこのストーリーをプレイするために必要な全ての情報が記載されています：

1. 名前とタイプ - ストーリーの名前と、恐怖、墮落、贖罪のいずれか。
2. ストーリー - このストーリーのテーマを説明するフレーバーテキストです。冒険を請け負うプレイヤーのムードを演出します。
3. ラウンド開始 - これらは各ラウンドの最初に行なければならない処理です。
4. ラウンド終了 - これらはラウンドの最後に行なければならない処理です。
5. 特殊ルール - いくつかのストーリーには基本のルールを変更する特殊ルールがあります。
6. ミッション - 各ストーリーには、ヒーローが勝利するために達成すべき、独自のミッションがあります（下記のミッションを参照）。ゲームは最初のミッションスロットにテンタクルマーカー



がセットされた状態でスタートします。

7. ミッション進行 - これらのスロットはヒーローの現在のミッションの経過を追うのに用いられます (下記のミッションを参照)。ゲームは0のスロットにテンタクルマーカーがセットされた状態でスタートします。



## ミッション

選んだストーリーに印刷されたミッションのセットを達成する事が、ヒーローがゲームに勝利する方法です。ゲーム開始時は、ミッションナンバー1に提示されるタスクを達成しなければなりません。これらを達成したら、最後のミッションを達成してゲームに勝利するまで、ミッションは順番に移り変わります。

## #ヒーローナンバー

このアイコンはこのゲームセッションで使用しているヒーローの数を表します。ミッションはしばしば与えられたタスクをこの回数達成する事を要求し、使用しているヒーローの人数に等しい回数タスクを達成しなければならないという事です。つまり、このゲームにおいて1人あるいは3人でヒーローをプレイしている場合、このアイコンは3を意味し、一方2人か4人でヒーローをプレイしているならば、このアイコンは4を意味します (P11 参照)。

ヒーローが現在のミッションによって設定されたミッションを達成したならば、進展を記録するためにミッション進行トラック上のテナクルマーカを動かします。このマーカが現在のミッションの要求する数値に達したならば、このミッションは達成されます。

現在のミッションを達成したならば直ちに、プレイヤーはテナクルマーカを次のミッションに動かし、今後はこれが現在のミッションとなります。

達成したタスクは現在のミッションにしか貢献しません。ヒーローはまだ来ていないミッションは進行することが出来ません。例えば、アボミネーションを殺害する事を要求するミッションを開始する前に、彼らがあらかじめどれほどアボミネーションを殺害しようと関係がありません。

各ストーリーの異なるタイミングで、ミッションは2つの選択肢に分岐します。これらの分岐点の1つに達した時、ヒーロープレイヤーはどの選択肢を選択するか満場一致で決めなければなりません。選択肢の一方が選ばれたなら、これが現在のミッションになります。そしてもう一方のミッションはゲームから完全に除外されます。

**注意：**ヒーローがミッション選択を満場一致で決定できなかったならば、SINプレイヤーが選択します (P17 参照)。

---

## イベント

各ストーリーの異なるタイミングで、ミッションとミッションの間に示された特殊イベントがあります。これらの状況では、前のミッションが達成され、次のミッションに移る前に、示された特殊イベントを実行しなければなりません。これはアバターの召喚や、あるいは他のイベントを含むでしょう。

**召喚：** イベントがボード上に呼び出すモンスターを要求する場合、通常の召喚ルールに従ってください (P16 参照)。ですが、この時すべてのネストトークンがモンスターによって塞がれている場合、新たなフィギュアはどのネストトークンに置いても構いません。

## ヒーローダッシュボード

各ヒーローは対応するヒーローダッシュボードを持ち、彼らの全ての情報が記されています：

1. 名前と引用 - これはヒーローの名前と、彼らの個性について理解させる引用です。

2. **クラス** - ヒーローは4つのクラスのうち1つに属し、各ゲームにおいて使用するチームのバランスを保つのに用います (P11 参照)。

各クラスはゲームにおいて共通の役割を持ちます：

**リーダー**：他のヒーローの援護に特化

**フィクサー**：厄災の浄化に特化

**スナイパー**：遠方のモンスター殺害に特化

**ブルーザー**：近接戦闘に特化

3. **戦闘力** - このヒーローが戦闘の際に使用するダイスの数 (P31 参照)。

4. **技術力** - このヒーローが厄災の浄化に使用するダイスの数 (P13 参照)。

5. **基礎防御力** - ヒーローの基礎防御力は戦闘の際、モンスターによって与えられたヒットをキャンセルします (P33 参照)。

6. **ナチュラルアビリティ** - 各ヒーローは他の者とは一線を画す独自のナチュラルアビリティを持っています。このアビリティは常に効果を発揮します。

一部のヒーローは (大抵はスナイパーですが、時にはリーダーも) モンスターが離れたスペースにいても戦闘を開始できる、ナチュラル**遠距離攻撃**アビリティを持っています (P36 参照)。

7. **カラプショントラック** - このカラプショントラックはヒーローの現在のカラプションレベル、自発的にカラプションを負う事で利用できるカラプションボーナス (P38 参照)、彼が負う負傷を示します (P40 参照)。

#### セカンダリダッシュボード

一部のヒーローは、例えば Karl the werewolf は、彼らが使用できるセカンダリダッシュボードを持ちます。このセカンダリダッシュボードはヒーローのステータスやアビリティを変更します。

ヒーローのナチュラルアビリティに記載された要素に応じてプレイされたり取り除かれたりします。これにアクセスされた際、通常のダッシュボードの上にセカンダリダッシュボードを置きます。このヒーローの所持するカラプショントラック、負傷、アップグレード、他のトークンはそのまま変更されません。

これらのヒーローは彼らができるセカンダリフィギュアを持ちます。彼らに変身した際、ボード上のフィギュアを置き換え、新たなフィギュアにベースを移動してください。

## SIN ボード

各 SIN は、SIN とそのモンスターについて考慮すべき情報が記された SIN ボードを持ちます：

1. **戦闘力** - これらのアイコンは戦闘の際にアボミネーション、コントローラー、アバターが使用するダイスの数を表します (P33 参照)。
2. **防御力** - これらのアイコンは戦闘の際、アボミネーション、コントローラー、アバターを殺害するのに必要なヒット数を表します (P33 参照)。
3. **SIN パワー** - これは SIN のゲーム全体に影響を及ぼす独自の能力です。この能力は常に適用され、全てのプレイヤーはそれを心に留めておいてください。

## アコライトボード

下賤で墮落した SIN の召使、アコライトは闇の軍団を支援する事を熱望しています。各ゲームにおいてアコライトは一種類使用され、アコライトボードにその情報が示されています：

1. **戦闘力** - これは戦闘の際にアコライトが使用するダイスの数を表します (P33 参照)。
2. **防御力** - これは戦闘の際、アコライトを殺害するのに必要なヒット数を表します (P33 参照)。
3. **アコライトアビリティ** - 各タイプのアコライトは SIN プレイヤーが各ラウンドに 1 度だけ使用できるそれぞれ異なるアビリティを持っています。これらのアビリティは、ダイスを振ろうとしている非遠距離戦闘でしか使用できません。もしアコライトアビリティを使用したいのならば、SIN プレイヤーはアコライトボードにマークトークンを 1 つ置いてください。既にアコライトボードにマークトークンが置かれているのならば、彼らはこのラウンドはもうアビリティを使用する事はできません。

アコライトアビリティが発動した際、SIN プレイヤーはアコライトボードの支持に従う必要があります。これは通常、アコライトフィギュアのストックを 1 体必要とし、その戦闘を行うスペースに追加する事が要求されます。アコライトの戦闘ダイスは、SIN プレイヤーが振るダイスに追加されます。そして各アコライトは通常現在のヒーローに影響を与える独自の効果を持ちます。

使用可能なアコライトのストックがないのならば、SIN プレイヤーはアコライトアビリティを使用す

る事はできないという点に注意してください。

## アポカリプストラックとカード

アポカリプストラックはSINのパワーとゲームの進行を示します。ヒーローが自分達のミッションを達成するのに時間をかけるほど、SINはより強力に、ヒーロー達が破滅に屈するのが近づいてきます。

ゲームはアポカリプストラックの0の-slotにテンタクルマーカーが置かれた状態で始まります。アポカリプスレベルは選択したストーリーボードの説明に従って進行します。アポカリプスレベルが進行する時は必ず、テンタクルマーカーを次のslotへと移動し、そのレベルの横の指示に従ってください。

ゲームがアポカリプスレベル7に達しても、ヒーローは直ちには敗北しません。ただゲームが信じられないほど難しくなるだけです！この時点から、もうアポカリプスレベルは進行しません。

アポカリプストラックの効果は累積します。つまり例えば、ゲームがレベル4の時、レベル1～3の効果及び4の効果が発動します。



- 1 : アポカリプスカードを公開する
- 2 : シンプレイヤーは毎ラウンド、モンスターを追加で1体召喚して構わない
- 3 : アポカリプスカードを公開する
- 4 : シンプレイヤーは毎ラウンド、1リアクショントークンを獲得する
- 5 : アポカリプスカードを公開する
- 6 : シンプレイヤーは戦闘毎に、1ダイス獲得する
- 7 : 黙示録の到来！各ラウンド終了時、各ヒーローは2負傷と2カラプションを受ける。

他のアポカリプスレベルはアポカリプスカードの公開を要求する表示がされています。このレベルに達した際、プレイしているストーリータイプに対応したアポカリプスデッキのトップから1枚ドローし、全員が見れるようテーブルに表向きに置きます。このカードに書かれた効果は、残りのゲーム中ずっと適用されます（特に明記されていない限り）。

新たなアポカリプスカードがドローされ、その効果がゲームに付与されても、アポカリプスレベルは進行したままです。これらのレベルは1枚だけアポカリプスカードをもたらす事に注意してください。新たなレベルに達した時にだけ、新たなアポカリプスカードがゲームにもたらされます。

## ヘルクラブ

ヘルクラブの恐ろしい魔の手は、特殊アポカリプスカードの効果を通してゲームに干渉します。これらのカードが公開時、いずれかのネストトークンから対応するヘルクラブモンスターが召還されます。全てのネストトークンがモンスターによって塞がっているならば、どのネストトークンに置いても構いません。各ヘルクラブメンバーのステータスとアビリティは、召喚したアポカリプスカードに記載されています。これらのモンスターを殺害したならば、そのフィギュアとアポカリプスカードはゲームから永続的に取り除かれます。

## SIN カード



SIN プレイヤーは疑いを知らないヒーローにいつでも使用できる、SIN カードの手札を持ちます。これらの SIN カードは FAITH の戦士を打ち倒すのを助けるため、各 SIN の戦略性を助成します。

SIN プレイヤーの SIN カードの手札には限りがあり、ヒーローをアルタートークンから遠ざける事でしか補充されません (P17 参照)。ゆえに、SIN プレイヤーは SIN カードを慎重に使う必要があります。

SIN カードは各ターン中に1枚しか使用できません。これはヒーローのターンと、SIN プレイヤーのリアクションどちらも含みます。これを忘れないように、各 SIN カードは SIN プレイヤーの手元にプレイし、そのターンの最後までそこに保持します。次のヒーローが自分の手番を開始する際、その SIN カードは捨て札にします。

各 SIN カードには、これを使用できるタイミングが記されています。SIN プレイヤーは、SIN カードに記載されたタイミングでしかこのカードをしようできません。カードに記載された効果を適用し、捨て札にして下さい。



SIN カードデッキが尽きたならば、捨て札をシャッフルして新たなデッキを作ってください。

## トークン

ゲーム中のトークンには SIN プレイヤーを助けるものと、ヒーロープレイヤーを助けるものがあります。しばしばこれらのトークンは、ヒーローが達成しなければならない特殊ミッションに必要となります。

これらのトークンの一部は、手に持てるトークンとして、あるいはタイルに印刷された永続トークンとして現れます。いずれの場合でも、これらの影響は同じです。

もし効果が特定のトークンをボード上に置く事を要求し、そのトークンが無いならば、その効果は無視されます。

## 探査トークン



探査トークンは裏面も大きさも形も同じですが6種類あります。これらは探査トークンと呼び、複数のストーリーで裏面で盤上に配置され、ヒーローはこれらが何なのかを知るためにそのスペースを調査する必要があります。ですが、一部のストーリーではこれらのトークンは表向きに置かれ、常に影響を与える事になります。

ヒーローのターン中であるならどの時点でも、裏向きの探査トークンと同じスペースに居て、かつそこに**モンスターが居ない**ならば、これらのトークンを**全て表向き**にしても構いません。

これらのトークンはアクティブな状態で効果を発揮します。

ヒーローは厄災の浄化アクションを実行する事で、これらの表向きになった探査トークンを取り除く事が可能です。(P15を参照)

---

## 火災トークン



これらは激しい火災が都市の全域で起こっている事を表します。火災トークンがあるスペースにヒーローが侵入したり、あるいは去る際、かれらは負傷を負う可能性があります(P31参照)。

---

### カラプショントークン



これらはカラプション（墮落）の力が都市に蔓延している事を表します。カラプショントークンが置かれているスペースに、あるいはそこからヒーローが移動する際はいつでも、彼らのカラプションレベルが上昇する可能性があります（p31 参照）。

---

### ペンタグラムトークン



これらは、近くのモンスターを強化する闇の呪文を意味します。  
ペンタグラムトークンのあるスペースでの戦闘は、そこにある各ペンタグラムトークン1つにつき、モンスターに追加で1つダイスを与えます（P33 参照）。  
page 31).

---

### ネストトークン



これらはモンスターが異界から我々の世界へと侵入する足掛かりを表します。新たなモンスターが出現する際、SIN プレイヤーはネストのあるスペースにしかモンスターを置く事が出来ません（P16 参照）。

---

### 追加ターントークン



これらはヒーローが保護している都市から得る事ができる、特別な激励です。ヒーローのターン中、エクストラターントークンのあるスペースに居るならば、これを自由に拾って自分のヒーローダッ



シュボードの横に置いて構いません。このトークンはどのラウンドでも、そのヒーローが消費する事で追加のターンが行えます（P 1 4 参照）。

---

### イノセントトークン



これらは都市へイブンのわずかに残った善良な市民を表します。いくつかのミッションでは彼らを見つけ出し保護する事がヒーローに課せられます。ヒーローのターン中、イノセントトークンと同じスペースに居るのならば、これらを自由に取って自分のヒーローダッシュボードの横に置いて構いません。

ヒーローがイノセントトークンを所持したならば、これらを自発的に破棄したり、他のヒーローに渡す事はできません。もしこのヒーローが殺害されたならば、そのイノセントトークンはヒーローが死亡したスペースに置かれます。もしこのヒーローのカラプションレベルが最大に達していたならば、彼は自動的に自分の所持するあらゆるイノセントトークンを殺害し、これらはゲームから取り除かれます！

### NPCトークン

これらはヘイブンのストリートに立ち向かうに十分な知恵と勇気をち、FAITHの戦士を援護してくれる、特殊なノンプレイヤーキャラクターを表します。

ヒーローターン中、NPCトークンと同じスペースにいるならば、これを自由に取って自分のヒーローダッシュボードの横に置いて構いません。このNPCトークンを所持している限り、NPCによって付与されたアビリティの恩恵を受け続けます。1人のヒーローは同時に複数のNPCから援護を受けて構いません。自分のターン中ならいつでも、自分のボードに所持するNPCトークンを選び、自分のいるスペースに置いて構いません。ちなみに他のヒーローが自分のターン中にこのNPCトークンを取得しても構いません。ヒーローが殺害されたならば、彼の所有するあらゆるNPCは、彼が死亡したスペースに置かれます。

---

### コミッショナートークン



コミッショナーはヘイブンの法執行機関の要です。大部分の警官がSINによって墮落する中、コミッショナーは頑強な法の番人のままです。彼は命を懸けて、ヒーローを援護するために戦う能力を

提供する準備ができています。

コミッショナートークンを所持しているヒーローはあらゆる戦闘において、ダイスを1つ追加します。

---

### プロクシートークン



プロクシーはSIN軍団に対する防衛の手助けをしてくれる事で有名な、悪名高い地下ハッカーグループです。プロクシーはあらゆる事を回避する事に長け、都市中にあふれる危険を避けようとするとき、彼らは非常に役に立ちます。

移動する際、プロクシートークンを所持するヒーローは各火災判定からの負傷を1つ、各カラプシオン判定によるカラプシオンを1つ無視します。

---

### レイブンコープトークン



レイブンコープは、その影響が遠方にまで広がる、強大なメディア帝国です。彼らのエージェントは、彼らが居るべき場所を見つける事に非常に長けており、ヒーローに自分達の専門知識を提供する準備ができています。

移動する際、レイブンコープトークンを所持するヒーローは、追加で1スペース移動しても構いません。

---

### アルタートークン



これらのトークンはSINにより多くの力を与えるために行われる恐ろしい闇の儀式を表しています。ヒーローがこれらの儀式を妨害せず何もしないならば、SINはより強大なものへととなります。

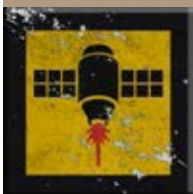
毎ラウンド終了時、ヒーローとスペースを共有していない各アルタートークン1つにつき、SINプレイヤーは追加で1枚SINカードをドローします（P17参照）。

## メトロトークン



メトロトークンはヒーローがメトロを利用して高速でボード上を移動できるスペースを示します。ヒーローは1つのメトロトークンから他の同じ色のメトロへ、これらが隣接しているかのように移動できます (P30 参照)。

## 衛星砲トークン



これらのトークンはヒーローが特定の地区でアクセスすることが出来る、衛星軌道上の衛星砲によって狙われている事を表します。地区のシティアクションを使用することによって、彼らは衛星砲トークンを最大で2スペース移動し、そのスペースに存在するアコライトあるいはアボミネーションを1体自動的に殺害する事が可能です (P14 参照)。

## マークトークン



これらのトークンはゲームを通して、いろいろな異なる影響をマークするのに用いられます。効果によって何かをマークする事を要求された際、このマークトークンをそれに置いてください。マークトークンには4色の異なるトークンがあり、それぞれ異なる効果に用いなければなりません。マークトークンによって関連付けられたものを見失わないように要求されたならば、元になった効果のボードやカードと同じ色のマークトークンを置いてください。

## アップグレードカード

アップグレードカードはSINとの戦いを助ける、特定の地区で獲得できる特殊装備、武器、トレーニングを表します。



ヒーローはインベントリアイコンのある地区でシティアクションを行う事で、新たなアップグレードカードを獲得できます (P15 参照)。アップグレードカードを獲得した際、これは自分のヒーローダッシュボードの横に置き、常に効果を発動します。各カードはヒーローに異なるボーナス、あるいはアビリティを付与します。

ヒーローが所有できるアップグレードカードに対する上限はありません。そして、これらは全て常に効果を発動します。アップグレードカードはヒーロー間での交換はできません。

## ダークパストカード



ダークパスト (暗い過去) カードは**カラプションストーリーでのみ使用**されます。これらはヒーローの暗黒面と過去の秘密を表します。そして、これらは彼ら自信さえ自覚していません。ヒーローが完全に墮落 (カラプション) したならば、破滅的な結果とともに、ダークパストカードが公開されます。

ダークパストカードは1から7まで存在し、1が最も軽度で7が最も深刻な、ヒーローが最も苦しい運命を負う事になります。

カラプションストーリーをプレイする時、セットアップの段階でSINプレイヤーはダークパストカードのナンバー1, 3, 5を取り (ヒーローが4人のゲームならば、さらに6も)、各ヒーローに1枚ずつ秘密裏に割り当てます。残ったダークパストカードはリザーブの各ヒーローに割り当てます。

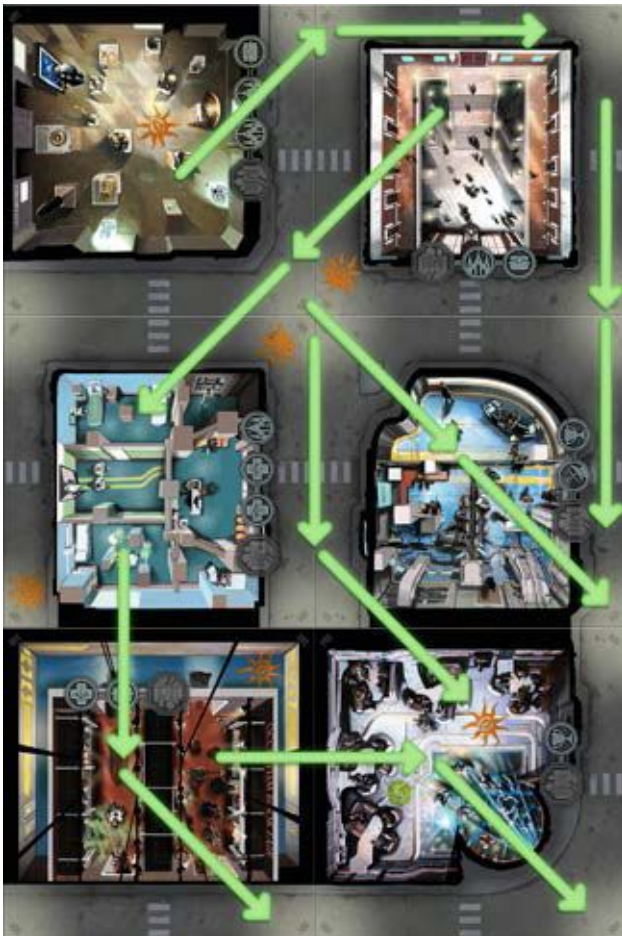
ヒーローは自分に割り当てられたダークパストカードは自分のヒーローダッシュボードの隣に置きます。カードは伏せたままにし、その内容を確認してはいけません。

ヒーローターンの**終了時**、そのヒーローのカラプションレベルが最大だったならば、ダークパストカードを公開しそこに記載されたあらゆる効果を適用しなければなりません。そしてこのカードは捨て札にします。ダークパストカードが公開されないままヒーローが死亡した場合、このカードは死亡したヒーローとともに伏せたまま取り除かれます。

# 移動

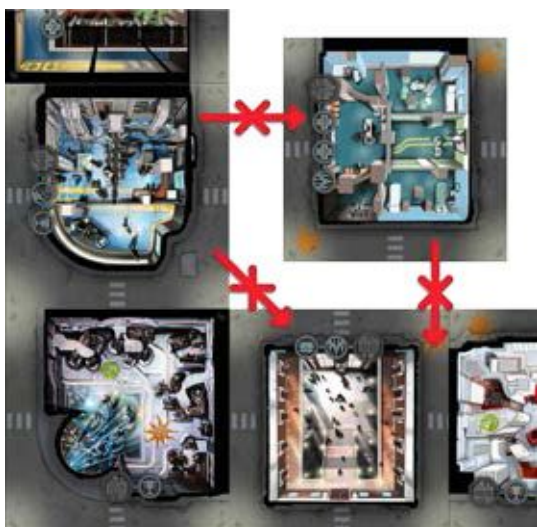
ヒーロー、あるいはモンスターの移動する際、彼らは最大で2スペースをボードをまたいで移動します。フィギュアは隣接するスペースにしか移動できません。端を共有するあらゆるスペースは、隣接しているとみなします。

下の図は、いくつかの移動の可能性を表しています：



一部のマップは、マップ間で分割されたタイルのグループを形成します。これらのタイルの隙間は川と見なし、これらのタイルの間に隣接関係はありません。ヒーローは川を横断するために、メトロを使う必要があります。





もしヒーローがレイブンコープトークンを所持しているならば、移動中に1スペース多く移動しても構いません（P26 参照）。

## メトロの利用

同じ色のメトロトークンはボード上の離れたスペースを接続します。ヒーローは同じ色のメトロトークンの置かれたスペースからスペースへ、それらが隣接したスペースであるかのように移動する事が可能です。

**モンスター：**モンスターはボード上の移動にメトロを使用できない事に気をつけてください。

## テレポート

カードやアビリティが、フィギュアに他のスペースにテレポートを許可するならば、移動に関するルールは全て無視してください。ヒーローはトークンやモンスターを無視し；モンスターはヒーローを無視します。

## 火災とカラプショントークン

火災やカラプショントークンのあるスペースにただ居るだけでは、これらはヒーローに対して特に影響を与えません。ですが、火災やカラプショントークンのあるスペースに**侵入**、あるいは**去ろう**とするヒーローに影響を与える場合があります。SINプレイヤーはそのトークンに応じて結果判定をするべく火災、カラプションチェックを行います。

**モンスター**：モンスターは火災とカラプショントークンの影響を一切受けないという事を覚えておいてください。

### 火災チェック

火災トークンのあるスペースにヒーローが侵入するか、あるいは出たならば、SIN プレイヤーはそのスペースの火災トークンの枚数と等しい数の SIN ダイスを振ります（永続、実トークンどちらも含む）（P32 参照）。各🔥の目につき、ヒーローは1 負傷を負います（P40 参照）。これはヒーローの防御によってキャンセルできません。🌀の目は特に何もありません。

### カラプションチェック

カラプショントークンのあるスペースにヒーローが侵入するか、あるいは出たならば、SIN プレイヤーはそのスペースのカラプショントークンの枚数と等しい数の SIN ダイスを振ります（永続、実トークンどちらも含む）（P32 参照）。

各🌀の目につき、ヒーローは1 カラプションを負います（P38 参照）。🌀の目は何の効果もありませんが、🌀は追加でダイスを1 つ振る事が出来ます。

一度の移動で、ヒーローは火災とカラプショントークンどちらも含むスペースに侵入、あるいは去る場合があります。ヒーローがそのスペースに侵入、あるいは去る時、SIN プレイヤーは火災とカラプションについて別々に判定する必要があります。

もしヒーローがプロキシトークンを所有しているならば、各火災判定から1 負傷を無視でき、カラプション判定からは1 カラプションを無視できます（P25 参照）。

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

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

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

## モンスターの居るスペース

ヒーローが1体でもモンスターの居るスペースから**去る**時、ヒーローは自動的に1負傷を負います（P37 参照）。これはそのスペースにモンスターが何体いるか、あるいは種類に関わらず、ヒーローは1負傷しか負いません。

## ヒーローのいるスペース

モンスターは遭遇するあらゆるヒーローを殺害しようとします；したがってヒーローがいるスペースから彼らは去る事が一切できません。SIN プレイヤーは通常ヒーローのいるスペースからモンスターを移動する事ができません。ですが、ヒーローによって遠距離攻撃をされた場合、そのモンスターは報復するためにこの限りではありません。

# ダイスロール

TheOthers に同梱されているカスタムダイスは2, 3の異なるイベントの結果を判定するのに用いられます；すなわち戦闘、厄災の浄化、火災、カラプションチェックです。ダイスロールはこれらのケースにおいて同じように働きますが、一部の結果は特定のケースにのみ適用されます。

このゲームでは2種類のダイスを用います：ヒーローダイスとSINダイス、これらは対応したプレイヤーが使用します。それぞれのイベントによって、適切なタイプのダイスを示された数受け取り、振ってください。ダイスの各目はそれぞれ異なる効果を持ちます：

## SIN ダイスロール




**カラプション** - ターゲットのヒーローは1カラプションを負います（P36 参照）。



**ヒット** - ターゲットのヒーローは1負傷を負います（P37 参照）。



**爆裂ヒット** - ヒットとして数えますが、直ちに追加でダイスを1つ振ります。その目が 



ならば、さらに追加でダイスを1つ振ります。何度でも続けます。



ブランク - 特に効果はありません。

例：SIN プレイヤーはダイスを3つ振り、結果🌀🌀🔴がでました。爆裂ヒットが出たので、追加のダイスを1つ振り、🔴がでました。結果、1カラプションと2ヒットとなりました。

## ヒーローダイスロール



ヒット - ターゲットにしたモンスターに対して、1ヒットとして数えます。



カウンターカラプション - SIN プレイヤーの🌀を1つキャンセルします。



ディフェンス - SIN プレイヤーの🔴を1つキャンセルします。



スキル - 自分のスペースにある探査トークンを1つ取り除きます。



FAITH (信仰) - 直ちに追加のダイスを1つ振ります。その結果がまた🌀ならば、さらに追加でダイスを1つ振ります、何度でも続けます。ダイスを振り終わった後、そのヒーローはこの出目を任意の出目に変更して構いません。

例：ヒーロープレイヤーはダイスを3つ振り、🌀🌀🌀が出ました。FAITHが出たので、追加のダイスを2つ振り、🌀🌀が出ました。なので、さらに追加でダイスを振り、🌀が出ました。FAITHのうち2つはヒット、もう1つはカウンターカラプションとして扱うと決めました。結果、1カウンターカラプション、2ディフェンス、3ヒットとなりました。

## チームワーク

ヒーローがダイスロールをする際その種類に関わらず、そのヒーローがいるスペースに他のヒーローが居るならば、1人につき1つ追加でダイスを受け取ります。

## カラプション

ヒーローがどのダイスを振る際でも、最初にかラプションを負う事で、ロールを強化する事が可能です (P38 参照)。

# 戦闘

ヒーロープレイヤーと SIN プレイヤーはどちらも相手のフィギュアを殺害するために、戦闘を開始する事ができます。ヒーローが戦闘を開始する際、そのスペースにいる**全ての**モンスターを相手にしなければならない点に注意してください。特定のモンスター1体だけを攻撃する事は出来ません。同時に、SIN プレイヤーが戦闘を開始する際、そのスペースでヒーローに相対するモンスター**全て**を用いなければなりません。そのスペースに他のヒーローが居たとしても、この戦闘に直接の影響は与えませんが、援護はもらえます。

この戦闘がヒーローあるいは SIN プレイヤーどちらによって引き起こされたかに関わらず、同じ方法で解決します。両軍とも、同時に戦闘を行います。

## ヒーローの準備

- 1.現在のヒーローは**戦闘力**に等しい数のヒーローダイスを受け取ります。
- 2.スペースを共有する他ヒーロー1人につき1つ、追加でダイスを受け取ります。
- 3.コミッショナートークンのある地区に居るならば、さらにダイスを1つ受け取ります (P26 参照)。
- 4.自分のナチュラルアビリティや持っているアップグレードカードによって可能ならば、さらに追加でダイスを受け取ります。
- 5.”カラプション”を負う事を選ぶならば、カラプショントラックが提供する追加ダイスを受け取ります (P38 参照)。

## SIN の準備

1. SIN プレイヤーは戦闘の行われるスペースにいる**全ての**モンスターの戦闘力を合計し、それに等しい数の SIN ダイスを受け取ります。

2. そのスペースにある各ペンタグラムトークン1つにつき追加で1つダイスを受け取ります。
3. 戦闘の開始時に可能ならばSINカードをプレイする事を選んで構いません (P24 参照)。
4. アクティブなアポカリプスカード、プレイされたSINカード、アポカリプティックトラック、SIN自信のパワーによって許可される追加ダイスを受け取ります。

## 戦闘解決

両プレイヤーが同時に自分のダイスを振り、ダイスロールの章で説明された全ての追加ダイスと特殊効果を解決します。

ヒーローは自分の所持する基本防御、アビリティ、アップグレードカード等の効果によって出目に追加の結果を加えて構いません。あるいはカラプショントラックによってカラプションを負ってでも。

SINプレイヤーは自分の所持するアクティブなアポカリプスカード、プレイしたSINカード、あるいはSINパワーによって出目に追加の効果を加えても構いません。

ロールダイスの章で説明されたように、いくつかの出目は互いを相殺します：

ヒーローの各 $\text{Ⓢ}$ はSINの $\text{Ⓢ}$ を1つキャンセルします。

ヒーローの各 $\text{Ⓣ}$ はSINの $\text{Ⓣ}$ を1つキャンセルします。

**重要：** $\text{Ⓢ}$ は戦闘に関して何も効果を持ちません。他の出目はどれも下記のように相手に影響を与えます：

### ヒーローへの効果


SINプレイヤーのダイスの中で残った各 $\text{Ⓢ}$ は、現在のヒーローに1負傷を与えます (P40 参照)。

各 $\text{Ⓢ}$ は1カラプションを与えます (P38 参照)。

### モンスターへの効果

各モンスターはそのボードに記されているようにそれぞれ異なる防御評価を持っています (カードや他の効果によっても改善される場合があります)。モンスターを殺害するために、ヒーローはそのモンスターの防御力と等しい数のヒットを与えなければなりません。これより少ない場合、影響

を与えません。そしてこれらのヒットは次の戦闘に蓄積しません。各モンスターは1回の戦闘で殺害する必要があります。

ヒーロープレイヤーは出た全てのを合計し、戦闘に関与する任意のモンスターに自由に分配します。ディフェンスに等しい数を与えられたモンスターは殺害され、ボード上から取り除かれます。通常、彼らは『死亡』したモンスターのエリアに置かれ、ラウンド終了時に再召喚される場合があります (P16 参照)。ですが、特殊なステータスのあるモンスターはゲームから取り除かれ、箱に戻されます。

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

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

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

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

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

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

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

Rose decides to use her FAITH result as a Counter-Corruption,

in order to cancel the Corruption rolled by the Sins Player.

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

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

## 遠距離戦闘

ヒーローが遠距離能力を持つのであれば（基本能力、あるいはアップグレードカードによって）、自分から離れたスペースのモンスターに対して遠距離攻撃が可能です。

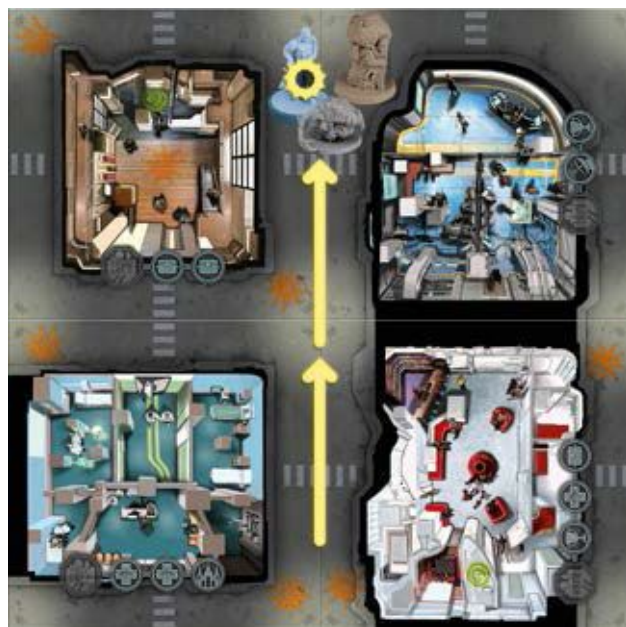
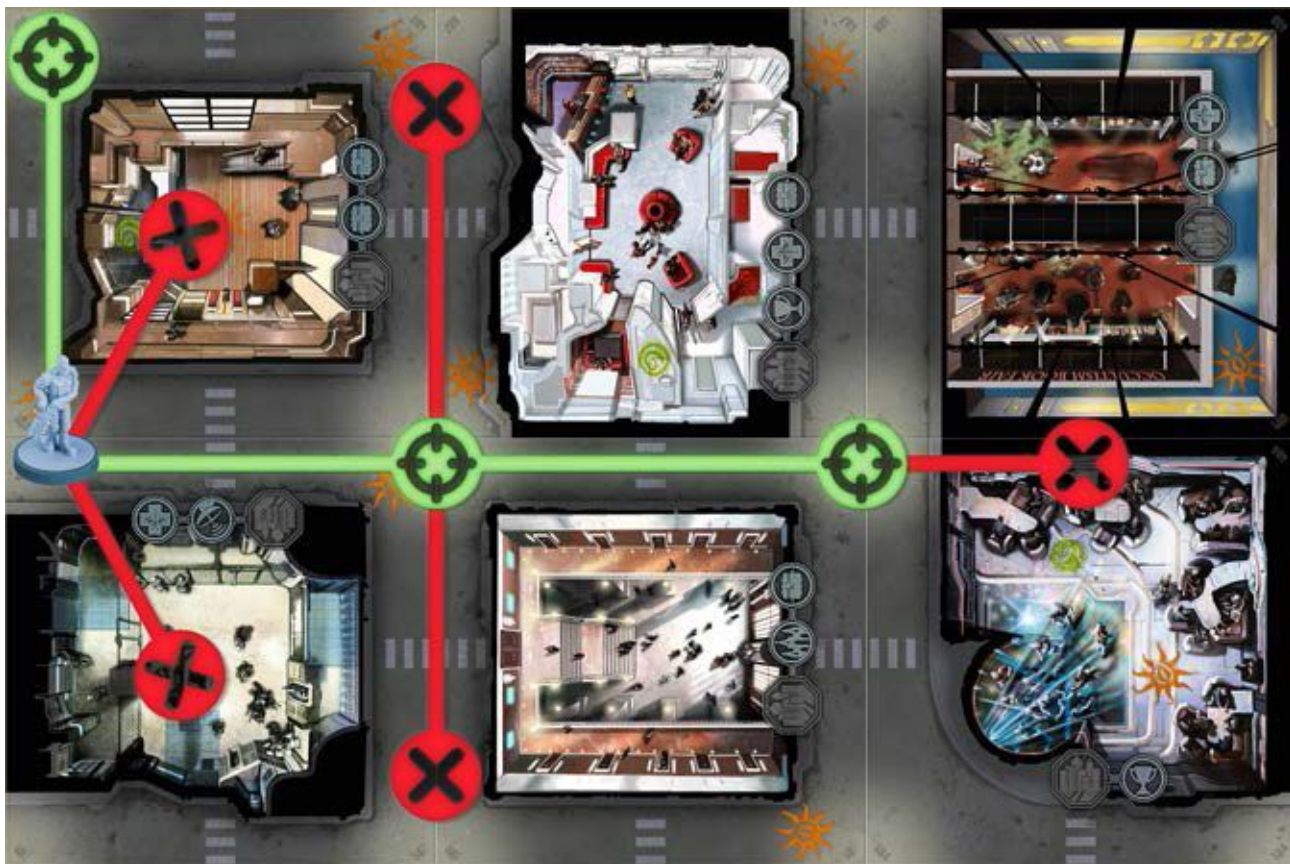
遠距離戦闘を開始するには、ヒーローはターゲットのスペースまで視線が通っている必要があります。地区とストリートスペースの間で視線は遮られます。したがってヒーローが地区の中に居る場合、あるいは地区の中にいるモンスターを狙おうとした場合、遠距離戦闘は実行できません。遠距離戦闘はストリート上でのみ実行できます。ヒーローはそれがどんなに遠くとも、直線上であればあらゆるストリート上のスペースを狙う事が可能です。ヒーローと、狙ったスペースの間のあらゆるフィギュアは視線に一切影響を与えません。視線は曲がり角を回りこめません。地区を通りぬけません。タイル間の何もないスペースも通りません（川）。

遠距離戦闘は通常の戦闘と同じように解決しますが、いくつか異なります：

1. まずヒーローがダイスを振り、結果を適用します。モンスターが殺害されたならば、これはただちにボード上から取り除きます。
2. その後、ターゲットにされたスペースで生き残ったモンスターがいるのならば、これらは最大で2スペースを移動し、ヒーローへ反撃を試みます。通常の移動ルールでは、これらのモンスターはヒーローのいるスペースから去る事ができません。
3. これらの生き残ったモンスターがそのヒーローのスペースへと到達できたならば、SIN プレイヤ



ーはそのヒーローのスペースに居るモンスターに応じて戦闘ダイスを振ります（既にそこにいるモンスターも含めて）。このダイスロールの効果は、相手のヒーローの最初のロールに対して処理します。



Example: Rocco starts a Ranged Fight against 2 Abominations which are 2 Spaces away. He rolls 2 dice and scores a Hit

and a Defense. Due to his Killshot ability, he gets +2 Hits for Ranged Fights, so his total of 3 Hits are enough to kill one of the Abominations.

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

## カラプションを負う

世界を牛耳る 7つの大罪は、憂慮すべき恐ろしい力となりました。ヒーロー達はこれらから発生する驚くべき力を引き出そうと、墮落の力を取り込む事が可能です。ですが、注意しなければ、墮落は彼らの身を骨の髄まで食いつくし、彼ら自信をモンスターへと変えてしまいます。

全てのヒーローダッシュボードには下部にカラプショントラックがあります。ゲーム開始時にレベル 1 を示すテナクルマーカーは、ゲームを通してヒーローのカラプションレベルを示します。ヒーローがカラプションを負うのには 2通りあります：強制的か、あるいは自発的かです。

### 強制的カラプション

SIN のアクションによって、ヒーローがカラプションを強制的に負う場合があります。カラプショントークンのあるスペースを通過する際のカラプションチェックで運が悪い時、SIN のモンスターとの戦闘の結果、SIN カードの結果、SIN パワー、ストーリーエフェクトによって、強制的カラプションは起こりえます。

これらの方法でヒーローがカラプションを負うたび、彼のカラプションレベルを示すテナクルトークンは 1 つずつ右のスロットに移動します。これはヒーローに利益を与えず、彼を焼き尽くす結果に近づいていくだけです（自発的にカラプションを負った際にボーナスがあるので、潜在的に強力にはなります）。

### 自発的カラプション

ヒーローが戦闘か厄災の浄化のためにダイスを振る際、自分のカラプショントラックに応じたボーナスを得るために自発的にカラプションを負う事を選択する事が出来ます。そのヒーローはダイスを振る前に、カラプションを負うかどうかを決めなければなりません。ダイスを振った後は実行できません。カラプションを負う事を決めたならば、自分のテンタクルマーカを1スロット右に移動する事で、カラプションレベルを1つ上昇させます。ヒーローは各ダイスロールの前に、**1度だけ**自発的にカラプションを負う事ができます。1つより多くは負えません。

ヒーローがこの方法でカラプションを負った際、この直後**だけ**、カラプショントラックに記されたボーナスを自分の現在のダイス判定に与える事ができます。このボーナスは、今達しているカラプションレベルに記されたボーナスと、それ以前（左側）のボーナスの**全て**が適用されます。

これらはカラプショントラックの各レベルが提供するボーナスです：



- 1：無し
- 2：+1ダイス
- 3：+1ディフェンス
- 4：+1ヒット
- 5：+1ダイス
- 6：+2ヒット
- 7：ヒット、スキル、ディフェンス、カウンターカラプション、この中から任意の結果を1つ

これらのボーナスは自発的にカラプションを負う事を決定した直後のダイス判定にのみ適用されます。その後、再び自発的にカラプションを負う選択をしない限り、カラプショントラックからボーナスを適用される事は一切ありません。また、彼が戦闘で自発的にカラプションを負い、そしてSINのダイスロールの結果、強制的にカラプションを負わされた場合、この強制カラプションを通じて到達したカラプションレベルに応じたボーナスが追加で適用される事はありません。ヒーローのカラプションレベルが7に達すると、まずシティアクションや他の手段によってカラプションレベルを下げない限り、もう自発的にカラプションを負うことは出来ません。

ダイスを振る前であれば、SINプレイヤーが戦闘にアコライトのアビリティを使うか、あるいはSINカードをプレイするか、これらに応じて、ヒーローはいつでも自分の可能性を押し上げるために自発的にカラプションを負うか、あるいは負わないかを変更できます。





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



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

## マキシмумカラプション

ヒーローのカラプションレベルが7になったならば、それ以上は上昇しません。こうなると、このヒーローが強制カラプションを受けたならば、代わりに1負傷を受けます（P40 参照）。

カラプションが最大になったヒーローは、シティアクションやその他の効果であらかじめカラプションレベルを下げない限り、もう自発的カラプションはできません。

カラプションレベルが最大になったヒーローは、自分の保護しているイノセントトークンを自動的に殺害し、ゲームから取り除きます！

カラプションストーリーでは、ヒーローターン終了時に、自分のカラプションレベルが最大ならば、自分のダークパストカードを公開し、記述されたそのあらゆる効果を適用しなければなりません。そのカードは捨て札にします（P29 参照）。

## 負傷

カラプションは貴方の魂を焼き尽くすかもしれませんが、肉体を破壊するのは負傷です。ゲーム開始時、各ヒーローはヒーローダッシュボードの横に5つの負傷マーカーを置いています。これはヒ

ヒーローがどれだけ負傷したかを数えるのに使います。ヒーローは5回負傷すると、殺害されます (P41 参照)。

ヒーローが傷を負うたび、負傷マーカーを1つ取って、カラプションボーナストラックの中の1つに置かなければなりません。これによって隠されたカラプションボーナスは、ヒーローが自発的にカラプションを負った際にボーナスとして使用できなくなります (P38 参照)。

負傷マーカーはどのカラプションボーナストラックに置いても構いません。何の制約もありません。最初のカラプションレベルのボーナスは” No Effect” なので、皆最初の負傷マーカーは大抵ここに置きます。それ以降の負傷では、プレイヤーはボーナスの中からどれかを犠牲にする事になります。初期の比較的弱いボーナスを覆いますか？それともより強いボーナスの中から？

一度負傷マーカーが置かれたならば、これは他のボーナススロットに移動する事はできません。負傷を癒す事ができたならば、どの負傷マーカーから取り除いても構いません。



Example: A Hero has taken 4 Wounds, placing the markers in the Bonus slots of his choice. When he takes Voluntary Corruption, going from Corruption Level 4 to Level 5, he only adds +1 Die to his roll, and will add +1 Defense to his result.

## ヒーローの死

ヒーローダッシュボード上に5つ目の負傷マーカーが置かれたならば、そのヒーローは直ちに死亡します。ヒーローの死で何が起こるか：

- そのヒーローのターンならば、中止されます。これは SIN プレイヤーはこの時点でリアクショントークンを消費する事ができないことを意味します。そのまま次のヒーローのターンとなります。
- そのヒーローのフィギュアとダッシュボードはゲームから取り除かれます。
- そのヒーローに属している追加ターントークンとマークされたトークンは破棄されます。

・そのヒーローが所持していた、あらゆる NPC、イノセントトークンは、死亡したスペースに置かれます。

・そのヒーローが所持していたあらゆるアップグレードカードは、共通のアップグレードインベントリに追加されます。これらは表向きに、既に置かれている 5 枚の横に置かれます。

・そのヒーローのターントークンとシティアクショントークンはそのまま残ります。これらは、彼と交換された新たなヒーローに受け継がれます。使用済みのターントークンは使用済みのまま、アクティブなターントークンはアクティブのままです。

・そのヒーロープレイヤーは控えのヒーローの中から 1 体を選び、開始スペースにそのフィギュアを置き、ダッシュボードをその横に置きます。テタクルマーカーは最初のカラプションスロットに置き、5 つの負傷マーカーはダッシュボードの横に置きます。

・そのヒーロープレイヤーは、前のヒーローが捨て札にした枚数と同じ枚数だけ、アップグレードインベントリ全体の中から選び、これらを新たなヒーローに与えます。共通のアップグレードインベントリは最終的に 5 枚になったはずです。

・新たなヒーローはターン処理で死んだ者に代わり、使用可能ならば、そのラウンドで受け継いだターントークンやシティアクショントークンを使用できます。

ヒーローが死亡し交換できる控えのヒーローがもう居ない場合、ヒーロープレイヤーはゲームに敗北するという事を、常に注意してください。

# ルールサマリー

## セットアップ

1. プレイヤーロールを選ぶ (SIN プレイヤー 1 人 vs ヒーロープレイヤー)
2. SIN を選ぶ
3. アコライトを選ぶ

#### 4.ストーリーを選ぶ

#### 5.マップを選ぶ（トークンとフィギュアとボードの準備）

#### 6.ヒーローを選ぶ（リーダー1人、フィクサー2人、スナイパー2人、ブルーザー2人）

#### 7.最終準備（アップグレードインベントリにカード5枚、SINカード5枚、リアクショントークン個）

## ラウンド手順

### 1.ラウンド開始

- ・ラウンド開始ストーリータスクを解決
- ・ファーストヒーローを決定する


### 2.ヒーローターン

- ・ターントークンを1つ消費
- ・移動&アクション、あるいはアクション&移動
  - ・移動（最大で2スペース移動）
  - ・アクション（戦闘開始、あるいは厄災の浄化）
- ・地区のシティアクションの使用（ターン中ならいつでも）

### 3.SIN リアクション

- ・リアクショントークンを1つ消費（リアクションを望むのなら）
- ・モンスター1体を最大で2スペース移動させる
- ・現在のヒーローと戦闘開始

### 4.ラウンド終了

- ・ラウンド終了時ストーリータスクを解決
- ・モンスターの召喚（塞がれていないネストに体）
- ・追加 SIN カードを引く（ヒーローのいない各アルターにつき）
- ・トークンのリセット（ターン、リアクション、シティアクション）

## 移動

- ・モンスターはヒーローのいるスペースを去る事ができない。
- ・ヒーローはモンスターのいるスペースを去る際、1負傷を受ける。
- ・火災/カラプショントークンのあるスペースを出入りする度、ヒーローは火災/カラプションチェックをする。

## 厄災の浄化

- ・技術力に等しい数のヒーローダイスを振る（最初にカラプションを負っても構わない）。
- ・各🌀につき、厄災（火災、カラプション、ペンタグラム、ネスト）トークンを1つ取り除く。

## 戦闘開始

- ・現在のヒーローVSそのスペースのモンスター達。
- ・戦闘力に等しい数のヒーローダイスを振る（最初にカラプションを負っても構わない）。
- ・そのスペースの全てのモンスターの戦闘力に等しい数のSINダイスを振る。
- ・出目を比較し、ヒットの割り当て、殺害、負傷とカラプションを与える。

## 遠距離戦闘

- ・最初にヒーローがダイスを振り、殺害したモンスターを取り除く。
- ・全ての生き残りはヒーローに向かって最大で2スペース移動し、反撃する。SINのダイスロールは、そのヒーローのもとのダイスロールに対して行う。

## シティアクション



衛星砲トークンを1つ、最大で2スペース移動させ、アコライトかアボミネーション1体を自動的に殺害する。



カラプションを1レベル減らす。



負傷を1回復。



インベントリからアップグレードカードを1枚取る。



追加ターントークンを1つ獲得する。

## NPC



レイブンコープ：追加で1スペース移動



プロクシー：火災チェックの1負傷を無効化。カラプジョンチェックの1カラプジョンを無効化。



コミッショナー：各戦闘においてダイス+1

## ストーリーボード

### HAVEN' S LAST STAND

#### ストーリー

#### ラウンド開始

以下のトークンをそれぞれ異なるスペースに配置します：

カラプジョン

火災

ペンタグラム



## ラウンド終了

アポカリプストラックを1つ進行させます。

そして、そのラウンドにヒーローが殺害されたならば、1人につき1つ、アポカリプストラックをさらに上昇させます。

## 特殊ルール

### ミッション

#### 1. GEAR UP!

アップグレードカードを $\#$ 個装備してください。

#### 2 A. CLEAR ABOMINATIONS

同じラウンド中に、戦闘でアボミネーションを $\#$ 体破壊してください。(全てのアボミネーションを破壊したとしても、ミッションは達成したものとします。)

#### 2 B. CLEAR THE HIVE

(モンスターの居ないスペースから) ペンタグラムトークンを $\#$ 個除去してください。

#### 3. DESTROY THEM ALL!

シンプレイヤーは $\#$ 体のモンスターをマークします。

マークされたモンスターを全て破壊してください。

(マークされたモンスターは破壊されても通常通り復活する場合がありますが、その場合マークは継続しません。)

# ヒーローダッシュボード

LEAH “Given time, everything can be known.”

PERILOUS RESEARCH:各ラウンドの貴方のターン開始時、任意のヒーローに追加ターントークンを1枚与える。


MORGANA “Just like old times.”

**VAMPRIC REGENERATION:** 自分のターン終了時に、自分の負傷を1回復する。

**THORLEYLEAH** “You don’ t get to hurt my friends.”

**PROTECTOR:** 自分のスペースにいる仲間のヒーローが戦闘する際、THORLEYはそのヒーローの負傷を1つキャンセルしても構わない。

**ROCCO** “Focus. Trust the team. Ignore distractions.”

**KILLSHOT:** 貴方が遠距離戦闘を開始する際、を獲得する。

**BRAD** “Catch, beastie.”

**DEMOLITIONS:** 自分のターン終了時、貴方のスペースにいるアコライト、あるいはアボミネーション1体を殺害して構わない。その後、1カラプションを受け、そのスペースに火災トークンを1枚置く。

**LEAH** “Given time, everything can be known.”

各ラウンドの貴方のターン開始時、任意のヒーローに追加ターントークンを1枚与える。

**LEAH** “Given time, everything can be known.”

各ラウンドの貴方のターン開始時、任意のヒーローに追加ターントークンを1枚与える。

**LEAH** “Given time, everything can be known.”

各ラウンドの貴方のターン開始時、任意のヒーローに追加ターントークンを1枚与える。

## SNボード

**PRIDE - 傲慢**

**BE WARE LONE HEROED!:** 孤立したヒーローと戦闘する際、1ディフェンスを無効化する。

**SLOTH - 怠惰**

**SLOWS DOWN HEROES!:** 孤立したヒーローと戦闘する際、1ディフェンスを無効化する。

## アコライトード

**CORRUPTED NUN - 堕ちた尼**

ラウンド毎に1度:死亡したNUNを1体召喚し、非遠距離戦闘に参加させる(ダイスが振られる前)。

その後、その地区のシティアクションのうち1つを、カラプショントークン1つと入れ替える。

#### **CORRUPTED DOCTOR - 堕ちた医者**

ラウンド毎に1度：死亡した医者を1体召喚し、非遠距離戦闘に参加させる（ダイスが振られる前）。現在のヒーローをマークする。マークされたヒーローは次のラウンドまで負傷を回復できない。

#### **CORRUPTED HOBO - 堕ちた浮浪者**

ラウンド毎に1度：死亡した浮浪者を1体召喚し、非遠距離戦闘に参加させる（ダイスが振られる前）。

現在のヒーローは自分のアップグレードカードから1枚選び、ラウンド終了時までこれを伏せる。

## アポカリプスカード

### TERROR - 恐怖

#### HELLFIRE MUTATION

各アコライトは戦闘時に1カラプションを獲得する。

#### STAB IN THE DARK

各アボミネーションは戦闘時に1ヒットを獲得する。

#### PERPETUAL INFERNO

シンプレイヤーは各ラウンドの開始時に、火災トークンを追加で1つ配置する。

#### SCURRYING IN THE DARK

モンスター達は追加で1スペース移動しても構わない。

#### Dr.GAN UNLEASHED! - Dr.ゲーンは解き放たれた！

公開時：Dr.Ganを塞がれていないネストに召喚する。

Dr.Ganは火災あるいは、カラプショントークンのあるスペースで1カラプションを獲得する。

Dr.Ganが破壊されたならば、彼をゲームから取り除く。

#### GRIN UNLEASHED! - グリンは解き放たれた！

公開時：GRINを塞がれていないネストに召喚する。

Grinは火災あるいは、カラプショントークンのあるスペースで1カラプションを獲得します。

Grin が破壊されたならば、彼をゲームから取り除きます。

#### **MARGUERITE UNLEASHED! - マルガリータは解き放たれた!**

**公開時:** MARGUERITE を塞がれていないネストに召喚する。

マルガリータの参加している戦闘でヒーローが負傷を受けたならば、そのスペースに火災トークンを1つ置く。

マルガリータが破壊されたならば、彼女をゲームから取り除く。

## **CORRUPTION - 墮落**

#### **HELLFIRE CURSE**

SIN プレイヤーのリアクション中、各モンスターはディフェンス+1。

#### **MARUGUERITE UNLEASHED! - マルガリータは解き放たれた!**

**公開時:** MARUGUERITE を塞がれていないネストに召喚する。

SIN プレイヤーがモンスターを移動させる際、マルガリータも1スペース移動して構わない。

マルガリータが破壊されたならば、彼女をゲームから取り除く。

#### **GOURD & VEX UNLEASHED! - ゴード&ベックスは解き放たれた!**

**公開時:** G&V を塞がれていないネストに召喚する。

カラプションレベルが5以上のヒーローは、G&V に負傷を与えられない。

G&V が破壊されたならば、彼らをゲームから取り除く。

#### **FLAY UNLEASHED!**

**公開時:** FLAY を塞がれていないネストに召喚する。

カラプションレベルが4以上のヒーローが参加している戦闘では、フレイはヒット2を獲得する。

フレイが破壊されたならば、彼女をゲームから取り除く。

#### **AGONY OF THE UNCLEAN**

カラプショントークンのダイスロールの前に、SIN プレイヤーはそれらを火災トークンとして扱うかどうか選ぶ。

#### **DARKNESS BECKONS**

各ラウンドの終了時、カラプションが最大のヒーロー1人につき、アポカリプストラックを1上昇させる。

#### **THE FOG OF HATE**

カラプショントークン（物理）がある地区では、シティアクションを実行できない。

## REDEMPTION -贖罪

### A GAME OF SOULS

SIN プレイヤーがスペースにトークンを置く度、そのスペースにいるヒーロー達は1カラプションを受ける。

### GOURD & VEX UNLEASHED! - ゴード&ベックスは解放された！

公開時：G&V を塞がれていないネストに召喚する。

G&V との戦闘開始時、SIN プレイヤーはマークの必要なしに、アコライトのアビリティを発動して構わない。

G&V が破壊されたならば、彼らをゲームから取り除く。

### Dr.GAN UNLEASHED! - Dr.ゲーンは解放された！

公開時：Dr.Gan を塞がれていないネストに召喚する。

Dr.Gan がイノセントと共にいるヒーローに負傷を与えたならば、ヒーローは追加で1負傷を受けるか、そのイノセントが死亡する。

Dr.Gan が破壊されたならば、彼をゲームから取り除く。

### GRIN UNLEASHED! - グリンは解放された！

公開時：GRIN を塞がれていないネストに召喚する。

イノセントと共にいるヒーローとの戦闘開始時、Grin はヒーローに1負傷を与える。

Grin が破壊されたならば、彼をゲームから取り除きます。

### MANTLE OF SKULLS

戦闘の際イノセントと共にいるヒーローに対して、SIN プレイヤーは1ヒット・1カラプションを獲得する。

### THRONE OF DAMNATION

各アコライトと各アボミネーションはディフェンス+1。

### WE'VE COME FOR YOU

各ラウンドの開始時、SIN プレイヤーは2つの異なる地区に、ネストトークンを1つ追加する。

# SNカード

## SLOTH - 怠惰

### CURSE OF THE CRAWL

ヒーローターン開始時：

ヒーロー全体で3負傷を受けない限り、現在のヒーローは移動できない。

### PRIMAL LETHARGY

アバターの戦闘前：

ヒーローおよびシンプレイヤーは、この戦闘で2ダイスを失う。

### SLEEP DUST

コントローラーがヒーローに負傷を与えた後：

2リアクショントークンを獲得する。

### PUNISH THE IDLE

ヒーローターン開始時：

ラウンド終了時まで、アボミネーションのいるスペースから去るヒーロー達は、1ではなく2負傷を受ける。

### SLOUCHING TOWARDS BETHLEHEM

アボミネーションが破壊された後：

現在のヒーローは2カラプションを受ける。

### EVIL REGROUPS

ヒーローターン開始時：最大で2体のモンスターを、それぞれ1スペース移動させる。

### DAMNED IF YOU DO...

ヒーローターン開始時：ヒーローは選ぶ：

2負傷を受けるか、ラウンド終了時まで自分のアップグレードカード1枚を伏せる。

### HATE!

最初のヒーローターン開始時：このカードを1アルターと共に、任意のスペースに置く。そこに3体以上のモンスターがいる状態でラウンドが終了したならば、アポカリプストラックを1進める。

### FOR OUR MASTER!



戦闘開始時：この戦闘中にヒーローにカラプションか負傷を与えたならば、シンカードを2枚引く。

### ABOMINABLE FURY

戦闘開始時：

この戦闘に参加している各アボミネーションは、1ヒットを獲得する。

### CURSED FATE

ダイスロールの後：

全ての結果をキャンセルする。貴方と現在のヒーロープレイヤーはダイスを振り直す。

## PRIDE - 傲慢

### HAPHEPHOBIA

ヒーローターンの開始時：

このヒーローを1スペース、テレポートさせる。

### ALONE IN THE DARK

ヒーローターンの開始時：

ヒーローが孤立しているならば、彼に1カラプションを与え、リアクショントークンを1つ獲得する。

### PRICE OF HUBRIS

戦闘開始時：

ヒーローが孤立しているならば、彼はアップグレードを1つ破壊するか、1負傷を受けなければならない。

### PRIDE OR FEAR?

コントローラーがヒーローに負傷を与えた後：

そのヒーローは最大で2スペース、テレポートする。

### PRIMAL CONCEIT

戦闘開始時：

孤立した各ヒーローが2カラプションを受けないかぎり、アバターは任意のスペースへテレポートする。

### CURSE OF EGO

ヒーローターン開始時：

ヒーロー達が全体で4カラプションを受けない限り、シンカードを1枚引き、孤立した各ヒーロー

1人につき1つ、リアクショントークンを獲得する。

### **CURSED FATE**

ダイスロールの後：全ての出目をキャンセルします。貴方と現在のヒーローはダイスを振り直す。

### **ABOMINABLE FURY**

戦闘開始時：

この戦闘に参加している各アボミネーションは、1ヒットを獲得する。

### **FOR OUR MASTER!**

戦闘開始時：この戦闘中にヒーローにカラプションか負傷を与えたならば、シンカードを2枚引く。

### **HATE!**

最初のヒーローターン開始時：このカードを1アルターと共に、任意のスペースに置く。そこに3体以上のモンスターがいる状態でラウンドが終了したならば、アポカリプストラックを1進める。

### **DAMNED IF YOU DO...**

ヒーローターン開始時：ヒーローは選ぶ：

2負傷を受けるか、ラウンド終了時まで自分のアップグレードカード1枚を伏せる。

### **EVIL REGROUPS**

ヒーローターン開始時：最大で2体のモンスターを、それぞれ1スペース移動させる。

## **REDEMPTION -贖罪**

### **A GAME OF SOULS**

SINプレイヤーがスペースにトークンを置く度、そのスペースにいるヒーロー達は1カラプションを受ける。

### **GOURD & VEX UNLEASHED! - ゴード&ベックスは解き放たれた!**

公開時：G&Vを塞がれていないネストに召喚する。

G&Vとの戦闘開始時、SINプレイヤーはマークの必要なしに、アコライトのアビリティを発動して構わない。

G&Vが破壊されたならば、彼らをゲームから取り除く。

### **Dr.GAN UNLEASHED! - Dr.ゲーンは解き放たれた!**

公開時：Dr.Ganを塞がれていないネストに召喚する。

Dr.Ganがイノセントと共にいるヒーローに負傷を与えたならば、ヒーローは追加で1負傷を受ける

か、そのイノセントが死亡する。  
Dr.Gan が破壊されたならば、彼をゲームから取り除く。

### **GRIN UNLEASHED! - グリンは解き放たれた!**

**公開時:** GRIN を塞がれていないネストに召喚する。  
イノセントと共にいるヒーローとの戦闘開始時、Grin はヒーローに 1 負傷を与える。  
Grin が破壊されたならば、彼をゲームから取り除きます。

### **MANTLE OF SKULLS**

戦闘の際イノセントと共にいるヒーローに対して、SIN プレイヤーは 1 ヒット・1 カラプションを獲得する。

### **THRONE OF DAMNATION**

各アコライトと各アボミネーションはディフェンス+1。

### **WE' VE COME FOR YOU**

各ラウンドの開始時、SIN プレイヤーは 2 つの異なる地区に、ネストトークンを 1 つ追加する。

## **アップグレードカード**

### **CYBER LEGS**

貴方は手番毎に 2 スペースではなく 3 スペース移動して構わない。

### **RAIL GUN**

遠距離攻撃を獲得する。既に遠距離攻撃を持っているならば、ダイス+1

### **STEALTH SUIT**

モンスターの居るスペースから去る際、ダメージを受けない

### **ICE BLADE**

自分のスペースで戦闘をする際、ダイス+1 or ディフェンス+1

### **REGENERATION**

自分の手番開始時に 1 負傷を回復

### **SEEKER GRENADES**

自分の手番開始時、自分のスペースにいるアコライト1体を破壊して構わない

#### FLAMETHROWER

自分のスペースで2体以上のモンスターと戦闘をする際、ダイス+2

#### ADRENO WEAR

スキルロールの際、ダイス+1

#### HAZMATA SUIT

火災かカラプシヨントークンのダイスロールの、成功を1つキャンセル

#### INNER MASTERY

自分の手番開始時、自分のカラプシヨンを1、増減して構わない

#### RAVENCORP EYE IN THE SKY

貴方が孤立しているならば、全てのダイスロール時にダイス+1

#### RIOT SHIELD

ディフェンス+1

#### KEVLAR SUIT

ディフェンス+2

#### HOLY WATER

貴方の移動終了後：貴方のスペースにいるアコライトかアボミネーション1体を1スペース移動させて構わない。

#### BRUTALITY

戦闘時にヒット+1

## ダークパストカード

### 1.CLEAR CONSCIENCE

効果無し

### 2.SLIGHTLY TROUBLED

ヒーローは1負傷を受ける

### 3. THE GUILTY ONE

アポカリプストラックが1上昇

### 4. FORMER HELL CLUB

ヒーローが選択：

- ・ 3 負傷を受ける
- ・ 3 カラプションを受ける

### 5. PSYCHOPATHY TRIGGER

ヒーローは自分自身と、同じか隣接するスペースの他のヒーローに2負傷を与える

### 6. SUICIDE PACT

ラウンド終了時にヒーローは殺害される

### 7. THE TAINTED ONE!

このプレイヤーは5ヒット5ディフェンスのモンスターとして、SINプレイヤーとなる