

翻譯：CHOI TIN WAI ESTHER, 陳浩仁
監修：何仲煜

THE OTHERS

異種：七宗罪



說明書

一位殺手的面試

Eric Kelley 著

新雅·所羅門博士看著屏幕皺起了眉：「又一位新隊員？你說妳在面試這男人來著？」

夏甘麗微笑著。街燈在窗簾的窗外不斷路過，映得她的獠牙也閃閃發亮：「他站在一條途經者的履歷上。」

所羅門嘆了口氣，坐了下來。眼罩背後，那空洞的視窗開始作腐。比起這吸血鬼的推薦，她更喜歡嚴厲的選拔程序：「那就證明他有資格加入FAITH了？」

「他憑一己之力找到那怪物。在沒有先進儀器的情況下，他靠的就只有街燈、電話線頭，和純粹的觀察力。事實上，他能夠在沒有電腦的幫助下，使用蹤跡作出最佳化的人工智能一模一樣的偵測技巧。」

所羅門皺著的眉並未舒展，但她問道：「這男人是誰？」

新視窗顯示了男人的檔案。布萊德利·羅爾曼是避風港市的前警察，朱里盛路區（避風港北邊小村）的警長。閃爍的警示吸引了她的注意。她查看警示的內容，盯了一看：「他是個被懸賞的逃犯！」

夏甘麗聳了聳肩：「誰不曾是呢？」

「這裡顯示，他是一宗謀殺案的疑犯！」

她再次聳一聳肩，撩起金髮：「其實，不單純是疑犯。博士，人言可畏，何必理會？你讓我出錢雇的人中也有不少殺手。」

「你是否堅持我們要讓他加入，否則可能以微資威脅我們？」

「博士，完全不是這意思。我強力建議給他一個面試的機會。他被懸賞的狀況，我打一通電話就能搞定。之後，他就穿戴著與我們一樣的國防部戰服，獲正式授權作出相應的行動。」

「妳指那個殺手執照。」

她微笑：「見仁見智吧，不是嗎？」

所羅門點頭：「好吧，下星期我有時間……」

「我覺得擇日不如撞日。」她說著，這時轎車駛進了FAITH的總密處。

「我五分鐘後有一場行動。」

「太好了。誰指揮？」

「我在指揮中心。卡爾在場上。」

吸血鬼頷首：「正是妥當安排。我們不打擾妳了。」

屏幕變得黑漆一片，所羅門博士深深地嘆了口氣。吸血鬼夏甘麗雖出色，卻又反覆無常，且荒廢地畫有，事情幾乎都須順她意跟隨。幸好，到目前為止，她通常都是正確的。陣上的獵人卡爾，就是她招募的；而獵人（野獸？）是位出色的戰術師和策略家。若這新招募的隊員同樣地優秀，那非常好。如果……

所羅門離開她的辦公室，步進指揮中心。全像儀在房中央寧靜地旋轉，投射出影像。「衝鋒一號小隊，戰術陣型。」她說。全像儀聚焦到英國南部沿岸的避風港市，南岸一個淺灘灘的碼頭區域。數名渡頭延伸至淺灘的水面上，從上方看起來就像某些大牙縫捕食者的牙齒。

胸前鏡頭的影像傳輸到屏上，共有四個，對應著地圖上不同顏





色的標記。這幾個標記逐步推進到暗紅色外框的可疑目標會處。

所羅門身後的升降梯靜靜地關門。她轉個身，迎接皇甘娜（還是穿著那極貼身的緊身衣）和她帶來的訪客。

由布萊德利、雷爾摩短跑風暴的風衣和亂蓬蓬的頭髮，可見他最近可能都在流浪。她嗅到他身上濃郁的酒味。儘管如此，他以銳利的目光掃視著房間。他的目光停在中央顯示器的標記上：「FAITH對吧？夫人，看來有點炫耀做作吧？」

「才不是呢，親愛的。」皇甘娜說。「這是莉雅·所羅門博士，就是電話中你聽見的那一位。博士，這是警長布萊德利·雷爾摩。」

他有力地跟所羅門握手：「夫人，你願意的話，叫我布萊德就好。我無法的日子已經過去了。至於謀殺，是真的。我並不感到羞愧。我找到那些東西，把牠們放倒了。」

「就像我們一樣。」皇甘娜說。

「不，夫人。不太一樣。」布萊德說著再次環顧四周：「不介意的話，請問這是什麼行動？」

「武力搜查。」所羅門說：「這倉庫似是一個巢穴。」她在鍵盤上按了幾下：「野獸襲擊、失蹤人口報告，類似的案件在方圓四個街口的範圍內激增了四倍。」

布萊德點頭：「這正是牠們的規律。」

通訊器「叮」一聲，然後一把粗野且帶有濃重口音的聲線說：「衝鋒一號報告，這裏什麼都沒有。」

「希臘人？」布萊德分析聲音主人的國籍。

皇甘娜微笑。「更準確來說，是色雷斯人。他是我們的狼人·卡爾。」

布萊德想回話，但所羅門的目光止住了他倆：「衝鋒一號，什麼都沒有是什麼意思？」

「奈里請解釋。」胸前鏡面一轉，一位體格極度魁梧的男士出現在屏幕上。雖是晚上，他還是戴了副深黑的墨鏡，就連帽子也拉得低低的。

「抱歉，博士。」他低沉地說道。他的英式口音，和一派行走江湖的口吻，就像布萊德的一樣：「啥都嗅不到。總之沒有新貨色。」

「去渡頭搜查。可能他們乘船離開了。」卡爾說：「羅可，尋找有利位置。羅敏，跟我來。」

顯示器上的標記分散了。羅可爬上起重機的梯子，到舞台上去。奈里到渡頭搜查，原來寬闊的渡頭現在瀰滿了銅子和貨櫃。羅敏和卡爾的標記一起緩緩移動，跟隨著奈里。

「夫人，」布萊德問皇甘娜：「他說啥都嗅不到是什麼意思？」

皇甘娜輕拍鼻子：「他嗅覺十分敏銳。比尋血獵犬還強。」

「嗯。如果吸血鬼和狼人都是真的，那任何事情都有可能了。」

她微笑：「跟蹤和殺掉外次元恐怖異種的男士說的話真是滿有智慧。」

「什麼？那些生物是異形？」

所羅門轉過身來：「從某角度來說，是的。但可以稍後再討論。」



「是的夫人。」他說。

「接觸，」羅可透過通訊器說：「四個…六個…一共九個男人。穿著大衣。我覺得是港口工人。正朝港口走去。待會就會經過渡頭。」

「我可以看看嗎？」布萊德問。

所羅門按下通訊按鈕：「羅可，槍鏡頭。讓我們看看他們。」

影像鏡頭就轉換了。在所羅門看來，這些男人沒什麼不尋常的。膚色黝黑，身材強碩，穿著長大衣抵禦英國寒冷的夜晚。

布萊德上前一步。逐個胸前鏡頭都掃視一下，然後別過頭跟所羅門說：「這是陷阱。」

所羅門和曼甘娜對望了一下，然後轉向布萊德。他繼續說：「如果他們走向你的人所在的渡頭，就是陷阱。晚上這段時間才不會有船靠岸，但上班嗎？又太早。還是陷阱。」

所羅門沒想多久：「衝鋒一發，覆疊高壓。羅可，掩護其他人。若這些男人過去你們的渡頭，開槍示警，數十發，然後開火。」

通訊器的另一頭因驚訝而沉默，然後傳來確認。索里的標記迅速向曼甘和卡爾的渡頭移動。去到一半的時候，那些碼頭工人轉了過來並排開成扇形。

羅可開了一發來開槍示警。那些男人一點放緩的姿態也沒有。大衣都飛走了，站著的就是變種生物，圍帶著武器。雙方馬上廝火。

所羅門看著目前的狀況評估著。衝鋒一發穩定地在複雜的渡頭借著不同的掩護，穩定地前進。羅可專業的射擊技術在碼頭工人的火力壓制前就放倒了兩個敵人。

布萊德說：「他們完全是寡不敵眾。」

所羅門簡直感到曼甘娜笑著回答：「是的，可憐的變種生物。」

「我是說你們的人。」

「哦？」她一臉天真。

聽見動物咆哮的同時，卡爾的胸前鏡頭影像停止了。一個寬大且多毛的身影跑過了索里，高大的他緊隨其後，在箱子與貨櫃間揮舞著鎗。

從羅可的有利位置，可見在二十秒鐘，怪狗似的男人們撕破了碼頭工人的陣式。空中飄過數截斷肢、鮮血噴濺，最後想逃的都敵羅可和羅麗射倒了。

終於，「安全」，羅可替變了身的卡爾說。

「始速收拾一下。」所羅門一邊輸入指令一邊說：「我們正在攔截對方的對話和改掉他們的路線。你們最多只有30分鐘。檢查一下倉庫，但這應該只是為了埋伏。」

「收到。」

她轉過通訊器，向後遞：「有人向牠們洩密，使牠們知道我們在監視。一星期的謹慎監察徒勞無功。」

「一星期？那麼多？那比較像你們自己曝露了，夫人。」

她轉向他。

他聳聳肩：「從口音可知，羅可明顯是意大利人。在碼頭應該很突出。那兩枝大槍也很引人注目。至於那位小姐…碼頭不是她該出現的地方。看來你們需要偵察的人才。」

所羅門博士猶豫了一下，然後問：「你有受過格鬥訓練嗎？」

他再次聳聳：「我對炸彈略懂一二。」

她與他握手，淺淺一笑：「歡迎加入。」

目錄

一位殺手的面試.....	2	英雄版圖.....	20
遊戲配件.....	6	輔助版圖.....	21
遊戲概覽.....	8	罪惡版圖.....	22
遊戲設置.....	8	追隨者版圖.....	22
1. 選擇玩家角色.....	8	末日記錄表及牌.....	23
2. 選擇罪惡.....	8	地獄俱樂部.....	23
3. 選擇追隨者.....	9	罪惡牌.....	24
4. 選擇故事.....	9	標記.....	24
5. 選擇地圖.....	10	探險標記.....	24
6. 選擇英雄.....	11	NPC標記.....	26
進階隊伍組合.....	11	祭壇標記.....	27
7. 最後準備.....	12	鐵路標記.....	27
勝利與失敗.....	13	衛星攻擊標記.....	28
遊戲流程.....	13	標註標記.....	28
每輪開始.....	13	升級牌.....	28
英雄回合.....	13	黑歷史牌.....	29
罪惡反應.....	13	移動.....	30
每輪結束.....	13	鐵路移動.....	30
每輪開始.....	14	傳送.....	30
結算每輪開始的故事指令.....	14	火災及腐蝕標記.....	30
決定起始英雄.....	14	火災判定.....	31
英雄回合.....	14	腐蝕判定.....	31
支付回合標記.....	14	有怪物的區域.....	31
移動及執行1個行動.....	14	有英雄的區域.....	31
移動.....	14	擲骰.....	32
執行1個行動.....	14	罪惡骰.....	32
撲起戰鬥.....	14	英雄骰.....	32
凜淨區域.....	15	團隊合作.....	32
城市行動.....	15	腐蝕.....	32
罪惡反應.....	16	戰鬥.....	33
支付1個反應標記.....	16	英雄準備步驟.....	33
移動1隻怪物.....	16	罪惡準備步驟.....	33
撲起與當前英雄的戰鬥.....	16	戰鬥結算.....	33
每輪結束.....	16	對英雄的效果.....	33
結算每輪結束的故事指令.....	16	對怪物的效果.....	34
召喚怪物.....	16	遠距攻擊.....	36
額外抽取罪惡牌.....	17	受到腐蝕.....	38
置骰標記.....	17	被逼受到腐蝕.....	39
團結或墮落.....	17	自願受到腐蝕.....	39
配件概覽.....	18	最高腐蝕水平.....	39
遊戲版圖.....	18	受到傷害.....	40
故事版圖.....	19	英雄死亡.....	41
任務.....	20	索引.....	42
英雄人數.....	20	規則概覽.....	44

遊戲配件

標記

- | | |
|-----------|-----------|
| 10個 火災標記 | 7個 反應標記 |
| 10個 腐蝕標記 | 12個 標註標記 |
| 6個 五芒星標記 | 4個 鐵路標記 |
| 6個 無辜市民標記 | 1個 起始區格標記 |
| 6個 額外回合標記 | 2個 衛星攻擊標記 |
| 6個 巢穴標記 | 1個 警察局長標記 |
| 3個 祭壇標記 | 1個 P怪駭標記 |
| 4個 城市行動標記 | 1個 渡鴉集團標記 |
| 8個 回合標記 | |

10 塊 城市版圖

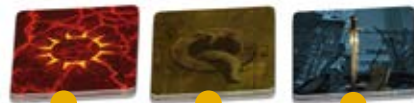
7 塊 英雄版圖
與
卡爾的輔助版圖

7 顆
英雄骰



7 個 英雄顏色底座
1 個 操控者底座

7 顆 罪惡骰



21 張 末日牌

20 個
受傷標記



18 張
升級牌



7 張
黑歷史牌



24 張
罪惡牌

7 個
觸手標記

8 個 英雄模型



莉雅

索里

莫甘娜

羅可

布萊德

羅絲

卡爾 (人)

卡爾 (狼)

7 塊 故事版圖



1 塊 末日紀錄表



2 塊 罪惡版圖



3 塊 追隨者版圖

39 個 怪物模型



8 個 怪物模型

(1個 化身、1個 操控者、6個 憎惡獸)

8 個 急情模型

(1個 化身、1個 操控者、6個 憎惡獸)

5 個 地獄俱樂部模型



18 個 追隨者模型



6 個 被腐蝕醫生

6 個 被腐蝕流浪者

6 個 被腐蝕聖徒

遊戲概覽

在 *異種* 中，一位玩家會擔任罪惡玩家，象徵地獄俱樂部為帶來毀滅世界的末日所召喚出的實體化七宗罪（之一）。其他則擔任英雄玩家，飾演一隊F.A.I.T.H.特工，對抗可怕的變種生物。戰鬥就在英國南岸一個大都會—避風港市展開。罪惡玩家會召喚怪物以腐蝕、燒毀、破壞城市；英雄玩家則以力量、技巧，並城市本身的支持反擊。最後，要不全隊英雄玩家一起勝出，要不罪惡玩家獨自勝利。

地獄俱樂部的謀劃，和英雄們需要採取的對策，都由每局所選的故事版圖決定。英雄們必須把當前的任務逐一完成。若他們能完成最後一個任務，他們勝出，邪惡暫時…被剷除。英雄所花的時間愈久，罪惡就愈能站得住腳。末日紀錄表向前推進，使罪惡愈來愈強大。若罪惡能淘汰足夠數量的F.A.I.T.H.英雄，罪惡玩家勝出，世界將被黑暗吞噬。

遊戲設置

遊玩 *異種* 時可調較不同元素，使你每次的遊戲體驗都不一樣。執行以下步驟設置你的遊戲：

1 ▶ 選擇玩家角色

2 ▶ 選擇罪惡

3 ▶ 選擇追隨者

4 ▶ 選擇故事

5 ▶ 選擇地圖

6 ▶ 選擇英雄

7 ▶ 最後準備

1. 選擇玩家角色

異種 可供2-5位玩家遊玩。1位玩家必須擔任罪惡玩家，其他玩家擔任英雄玩家。英雄玩家會彼此通力合作；罪惡玩家則對抗他們。

監聽器文本 — 城中區隱密麥克風第8919號，

女性：需要人陪嗎？

男性：美女，你看來不常來這邊。

女性：我喜歡在市內新區散步。

我覺得在這裡能找到不錯的人來陪我，對嗎？

男性：可能吧。你想要點什麼？

女性：帥哥，請我喝杯飲料吧。我們會詳談一下。

男性：突然有點天旋地轉了，感覺……還不錯。

女性：我有這種魅力。喝一杯會好點的。

男性：對！對！應該會！美女要來我家嗎？

女性：（笑）帥哥，我正有此意。

2. 選擇罪惡

罪惡玩家選擇一種想飾演的罪惡。這可自行決定或隨機選擇。此基礎遊戲包含2種罪：傲慢和怠惰。其餘5種作為擴充分開有售。

當選好罪惡後，執行以下步驟：

- 罪把末日紀錄表放在罪惡玩家旁。把觸手標記放在「0」號空格上。
- 把相應的罪惡版圖放在末日紀錄表旁。
- 把相應的罪惡牌面朝下洗勻疊好，成為牌庫，放在罪惡玩家旁。
- 把所選罪惡的所有怪物模型放在罪惡玩家旁（1個化身、1個操控者、6個憎惡獸）。

把屬於其他罪的配件都放回遊戲盒內。

注意：為了令操控者和其他怪物有顯著分別，請把黑色底座裝配至牠的模型上。

3. 選擇追隨者

罪惡玩家在整局遊戲中會受一種追隨者幫助。罪惡玩家可自行決定或隨機選擇一種追隨者作為他/她的手下。此基礎遊戲包含三種追隨者：被腐蝕醫生、流浪者、聖徒。還有其他種類的追隨者於隊伍擴充分別售出。

當選好追隨者種類後，執行以下步驟：

- 把相應的追隨者版圖放在罪惡版圖旁。
- 把全部(6個)所選的追隨者怪物模型放在罪惡玩家旁。

把屬於其他追隨者的配件都放回遊戲盒內。



羅可·德·戈提斯，講授傲慢爪牙的講義選段：

「……正是對上為傲慢獵食的異種的關鍵。我們當中無人不是『獨行俠』，就連身為美國人的所羅門博士也不是……抱歉，這是在說笑話。顯然只有我夠老，知道這句召募標語。

繼續。傲慢手下的憎惡獸根據你們的思想選擇下手對象。這是事實。當然，它們會拿落單的人下手，但是如果你們是成雙而行（你們很應該這樣做），它們就會攻擊你們當中自認為更優秀的人，更以此陰險地挑動不和。

舉個例子，如果你跟卡爾一起，而他遭到異種集中攻擊，那麼沒錯，他自認為比你優秀。但是這其實無關痛癢。我們全都訓練有素、十分機智、而且戰力很強。你們切莫妒忌，不然正中異種下懷。而且當這些恐怖生物衝向你，你寧願跟它們糾纏的，是你前面兩米半高的狼人，抑或無遮無掩的你？

抱歉卡爾，但這是事實。很高興大家覺得這次的笑話有趣。我們繼續……」

4. 選擇故事

玩家們先選擇一塊故事版圖。玩家可商議並選擇一個故事，或隨機選擇一個。

在 **異種** 裡有3個故事類別：

- **恐怖** - 這些故事著重戰鬥和行動，通常比較直接。
- **腐蝕** - 這些故事著重英雄與城市的共同奮鬥，抵抗腐蝕。
- **救贖** - 這些故事著重解決城市的危機與完成特定任務。

首次遊玩：建議首次遊玩的玩家選擇恐怖故事 **避風港** 的最後一搏作為入門。

把與所選故事對應的末日牌面朝下洗勻疊好，成為牌庫，放在罪惡玩家旁。

把所選的故事版圖放在一位英雄玩家旁，負責紀錄。把1個觸手標記放在第一個任務的空格內，把另一個放在任務進展表的「0」號空格上。詳見第19頁**故事版圖**。

5. 選擇地圖

故事版圖的背面印有該故事所用的地圖。玩家可商議並選擇一個地圖設置，或隨機選擇一個。跟隨地圖設置的指示放置遊戲版圖。

- 把所列的城市版圖按方向放好。
- 把所示數量的標記放在地圖所示的區格上。
- 按要求把怪物模型按種類放在所示區格上。

某些故事版圖的背面也可能印有一些特別的設置規則，必須在此時執行。

怪獸襲人案 警員仍失蹤

避風港，歌和老區 - 因有人報稱在南邊碼頭目擊一隻「巨型狂犬」，警方應本市動物管制署的要求前往調查，並於昨日下午遇到此狗。

失蹤警員是入隊七年的資深警官美根·比茲。據目擊者所講，比茲失蹤前正沿紐約大道2100號旁邊的小巷追蹤該犬。動物管制署職員洛尼·海恩斯表示：「我們從未遇過類似事件。當我們到達那巷子時，發現巷子入口用圍欄封住，但那狗卻視如無物，穿行而過！我根本不能想像可憐的比茲警官遇上什麼事，但是他的慘叫……」他拒絕繼續評論。

案發現場發現血跡，懷疑是比茲警官的血。附近居民如要前往南邊碼頭或該地周邊請提高警覺，尤其是入夜之後……

異種

THE OTHERS



6. 選擇英雄



英雄玩家在全局遊戲中總是有一隊（共7位）F.A.I.T.H.隊員可供差遣，對抗罪惡。不過，這些英雄不會全部同時出動。場上的英雄數由英雄玩家的數量決定：

- 1位英雄玩家：控制3位英雄（場上有3位英雄）**
- 2位英雄玩家：各控制2位英雄（場上有4位英雄）**
- 3位英雄玩家：各控制1位英雄（場上有3位英雄）**
- 4位英雄玩家：各控制1位英雄（場上有4位英雄）**

因此，根據英雄玩家的數量，場上總有3位或4位英雄。玩家們可自行決定或隨機選擇遊戲開始時想飾演的英雄。建議新手玩家們於遊戲開始時選擇能互補的英雄。把其他英雄放在一旁作為備用區。當有英雄死亡時，控制他/她的玩家從英雄備用區中選擇一位英雄帶到場上。

進階隊伍組合

此基礎遊戲包含一隊完整的小隊，共7位英雄。不過你可在分別售出的隊伍擴充中獲得更多英雄，使你能打造屬於自己的隊伍。在每位英雄玩家選擇他們飾演的英雄前，他們需要共同決定隊伍組合。

一個F.A.I.T.H.小隊必須由7位英雄組成，其中包括：

- 1位隊長
- 2位智囊
- 2位射手
- 2位鬥士

當選好7位英雄後，把其他的放回遊戲盒。

為了更易分辨不同英雄，把他們按種類裝上底座。



把英雄模型放在有起始區格標記的區格內。



每位英雄玩家把他們選好的起始英雄的版圖放在自己前面（詳見第20頁英雄版圖），並且：

- 把1個觸手標記放在英雄版圖之腐蝕紀錄表的「1」號空格上。
- 把5個受傷標記放在他們的英雄版圖旁。
- 把2個回合標記 備用 面朝上放在他們的英雄版圖旁。
- 把1個城市行動標記放在他們的英雄版圖旁。

把餘下的英雄模型及其版圖放在英雄備用區。

7. 最後準備

升級牌倉庫—把升級牌面朝下洗勻疊好，成為牌庫，放在遊戲版圖旁。從牌庫頂翻開5張牌，面朝上排列在遊戲版圖旁，讓所有英雄玩家都能拿到。這就是升級牌倉庫。

若你因購買分別售出的隊伍擴充而有更多升級牌，把它們洗進升級牌牌庫即可。

罪惡牌—罪惡玩家抽5張牌作為起始手牌。

反應標記—罪惡玩家把與場上英雄等量的反應標記放在罪惡版圖旁，備用 面朝上。

監視器文本，碼頭區遺下的第783號麥克風：

男一：喂老哥，我看到你死了。

男二：前幾天我狀態很差，不過現在好多了。

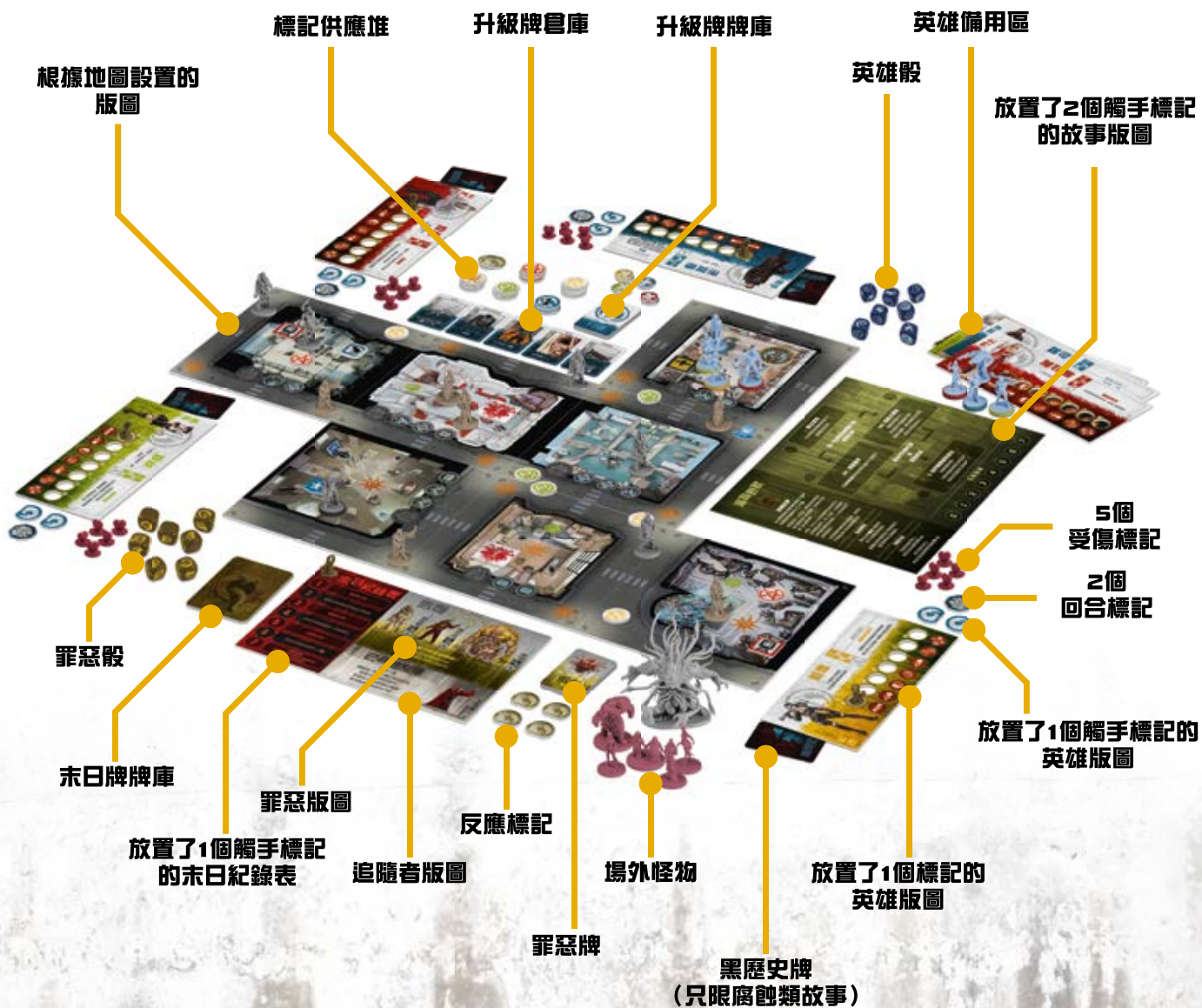
男一：可是*我*看到你望向天空的眼睛，冰冷又空洞無神！

男二：現在不是了，老哥。找到食物。很多。我變壯了。看到沒？

男一：你你你手上是什麼???

男二(變了聲，喉嚨深處發出的)：給你看。我餓了。

(紊亂的慘叫和野獸噪音)



勝利與失敗

在一局 **異種** 完結時，要不罪惡玩家取得勝利，要不所有英雄一起勝出。

英雄們要贏，必須順序完成故事版圖所列的任務。完成最後一個任務後，英雄們立刻勝出，罪惡被擊退。

罪惡玩家需在英雄們完成最後任務前殺害足夠數量的英雄。當任何英雄死亡時，控制他/她的玩家從英雄備用區中選擇一位新英雄進場。英雄備用區會逐漸耗盡。當一位英雄死亡而英雄備用區已無人可替補時，罪惡勝出，英雄們落敗。注意，罪惡不用殺害全部英雄，只需令英雄玩家不足以再填補死亡英雄的空缺即可。

平手：若雙方同時達成勝利條件（完成最後任務的同時，英雄死去，而英雄備用區已空），算作英雄玩家勝利。



遊戲流程

遊戲開始時，玩家需要跟從所有在遊戲設置（第8頁）裡的步驟。之後遊戲分輪進行，每輪皆順序執行以下步驟：

每輪開始

- 結算每輪開始的故事指令
- 決定起始英雄

英雄回合

- 支付回合標記
- 移動及執行1個行動（或執行1個行動後移動）
- 移動：移動最多2步
- 行動：挑起戰鬥或潔淨區格
- 使用地點的城市行動

罪惡反應

- 支付1個反應標記
- 移動1隻怪物最多2步
- 挑起與當前英雄的戰鬥

每輪結束

- 結算每輪結束的故事指令
- 召喚怪物
- 額外抽取罪惡牌
- 重設標記



每輪開始

結算每輪開始的故事指令

每塊故事版圖各列了一個或多個需在每輪開始時執行的特定指令。通常都由罪惡玩家執行並決定如何執行。大部份指令都與在版圖放置新標記有關，但每個故事都有其特點。

英雄回合

英雄玩家們共同決定哪位英雄在本輪中率先進行回合。每輪皆可由不同的英雄率先進行回合。

英雄回合

每位英雄有2個回合標記可使用。即是每一輪，每位英雄皆會至少進行2個回合。英雄們每次只進行1個回合。由率先進行的英雄開始，然後順時針輪流進行。

支付回合標記

把英雄持有的其中一個回合標記由**備用**翻至已**耗用**，以進行回合。



備用



已耗用

若英雄持有任何額外回合標記，當他/她決定進行額外的回合時，便須棄掉它（而並非翻轉該額外回合標記）。英雄亦可選擇保留未被耗用的額外回合標記，待之後的輪次才使用。

英雄們每次只可進行1個回合，然後就輪到其左方的玩家。若英雄的2個回合標記皆已耗用，且沒有額外回合標記可棄，該英雄便不能再進行回合。

若英雄仍有任何**備用**的回合標記，即使該英雄決定在回合中什麼也不做，也必須把它翻轉（並視作已完成回合）。

移動及執行1個行動

在自己的回合中，英雄可移動及執行1個行動（或執行1個行動後移動）。移動中途不能執行行動：必須在行動前或行動後，完整地進行移動。

移動

當移動時，英雄最多可在版圖上移動2步。移動規則詳見第30頁。

執行1個行動

在移動前或移動後，英雄可執行1個行動。這行動可用作挑起戰鬥或潔淨區域。

每回合，英雄只可選擇其中一項行動。他/她亦可選擇在行動中不做任何事。

挑起戰鬥

英雄們不時需要殺死周遭的怪物，以完成故事任務或清除路上的障礙，以免受傷。

當英雄挑起戰鬥時，該英雄會與所有在該個區格的怪物戰鬥，嘗試殺掉牠們。大部份的戰鬥都是當前英雄與他/她所在區格內的所有怪物間之戰鬥。若英雄有遠距攻擊的技能，（一般來說）他/她就能與遠處的怪物戰鬥。詳見戰鬥（第33頁）瞭解挑起戰鬥的相關規則。

搬遷通告

請注意，




閣下的行徑已經違反以下租約條款或危害他人的健康及安全：

- 欠交租金
- 飼養兇惡寵物
- 在後院堆積過多垃圾
- 地庫傳出惡臭
- 入夜後太吵
- （尤其是寵物）

潔淨區格

當遊戲進行時，版圖上會出現不同災害，阻礙英雄們的行動，並增強罪惡的力量。



英雄可藉潔淨區格行動，移除他/她所在區格內的有害標記。潔淨區格行動使英雄可移除任何圓形的探險標記，包括腐蝕、火災、五芒星、巖穴標記。當然，印在版塊上的永久標記不能被移除。英雄擲與其技巧等級（詳見第20頁英雄版圖）等量的英雄骰。該英雄所在區格內每有1位其他英雄便會使該英雄+1顆骰子（詳見第32頁擲骰）。英雄亦可自願受到腐蝕以提升此擲骰判定（詳見第38頁受到腐蝕）。每擲出1個，英雄可移除1個所在區格的面朝上探險標記。英雄可選擇移除哪個標記。其他所有擲骰結果皆無效，但仍可使英雄多擲1顆骰，繼而有可能擲出。

城市行動

城市本身已隨時準備好支援守護它的英雄。在回合內的任何時候，英雄皆可使用所在的地點區格（詳見第18頁遊戲版圖）所提供的城市行動。這可在回合開始時、結束時、行動前、行動後、甚或移動途中執行。城市行動並不計入英雄每回合可執行的行動數中；即使地點內有怪物仍可執行此行動。

要執行城市行動，英雄把自己的城市行動標記放在所在區格的城市行動空格內。每位英雄只有1個城市行動標記，因此每位英雄在每輪只能執行1次城市行動。亦因每個地點只有1個城市行動空格，所以若有英雄使用了某地點的城市行動，其他英雄便不能再使用該地點的城市行動，直至本輪完結為止。

把城市行動標記放在地點的城市行動空格會觸發該地點所有可見的城市行動。當前英雄以任意順序逐一執行該些列出的城市行動。若同一種城市行動重覆出現，那就重覆執行。以下是各種城市行動的功能說明：



治療 - 當前英雄可從英雄版圖移除1個受傷標記。



懺悔 - 當前英雄可把其腐蝕紀錄表上的觸手標記下移1級。



額外回合 - 當前英雄可獲得1個額外回合標記並把它放在自己的英雄版圖旁。



倉庫 - 當前英雄可從升級牌倉庫獲得1張升級牌並把它放在自己的英雄版圖旁，然後立刻從升級牌牌庫翻開1張牌至倉庫。

英雄可持有的升級牌數量不限，且全部也持續生效。



衛星攻擊 - 當前英雄把1個衛星攻擊標記移動最多2步。該英雄可自動殺死1隻與該標記同區格的追隨者或憎惡獸。注意這不是一場戰鬥。

衛星攻擊標記遵從一般的移動規則，但無視任何標記及模型，且不能使用鐵路以跨越區格。衛星攻擊標記亦不能跨越至另一塊獨立的版圖。所以，若一組版圖沒有衛星攻擊標記，衛星攻擊就絕對不會在該組版圖發生。

罪惡反應

不似英雄玩家，罪惡玩家的回合不是按順序發生的。他/她必須決定何時插手遊戲，支付反應標記以對特定英雄的回合作出反應。罪惡玩家擁有與場上英雄人數等量的反應標記。

罪惡牌 - 罪惡玩家每回合（英雄的回合與罪惡玩家的相關反應，屬同一回合）可打出1張罪惡牌。詳情見第24頁罪惡牌。

支付1個反應標記

每當英雄完成回合，罪惡玩家皆可選擇是否使用反應標記。

若他/她不想對當前英雄作出反應，那就到該英雄左方的英雄進行回合。

否則，罪惡玩家會把1個反應標記從備用面翻至已耗用面。罪惡玩家每次只能作出1次反應，亦只能對剛完成回合的英雄作出反應。



備用

已耗用



重要：若有英雄在他/她的回合中被殺，便會被視作沒有完成其回合，罪惡玩家不能對此作出反應。

若罪惡玩家的反應標記全部已耗用，他/她不能再作出反應；英雄們如常輪流進行回合，罪惡玩家仍可於每位英雄的回合打出1張罪惡牌（詳見第24頁罪惡牌）。

移動1隻怪物

當罪惡玩家作出反應時，他/她可把任何一隻在版圖上的怪物移動最多2步。所有移動細則詳見第30頁。

挑起與當前英雄的戰鬥

然後，罪惡玩家可挑起一場與剛完成回合的英雄的戰鬥。所有關於挑起戰鬥的細則詳見第33頁。

這場戰鬥只與剛完成回合的英雄及其所在區格的怪物有關。罪惡玩家不能挑起與其他玩家的戰鬥。

剛才移動的怪物跟這場戰鬥不一定有關連。罪惡玩家可移動1隻怪物至當前英雄的區格並以牠挑起戰鬥；也可把某怪物移至另一個策略位置，然後以其他正與當前英雄同區格的怪物挑起戰鬥。

每輪結束

當所有英雄皆已耗用全部回合標記，亦無人打算使用額外回合標記時，便結束目前的一輪。若罪惡玩家尚有任何備用的反應標記，他/她可對最後的英雄回合作出反應。不過，若此後仍有備用的反應標記，則不能再在此輪被使用，只能白白浪費掉。

結算每輪結束的故事指令

每塊故事版圖各列了一個或多個需在每輪結束時執行的特定指令。大部份指令都與提升末日紀錄表水平有關，視乎該輪所發生的特定事件（詳見23頁末日紀錄表及牌）。

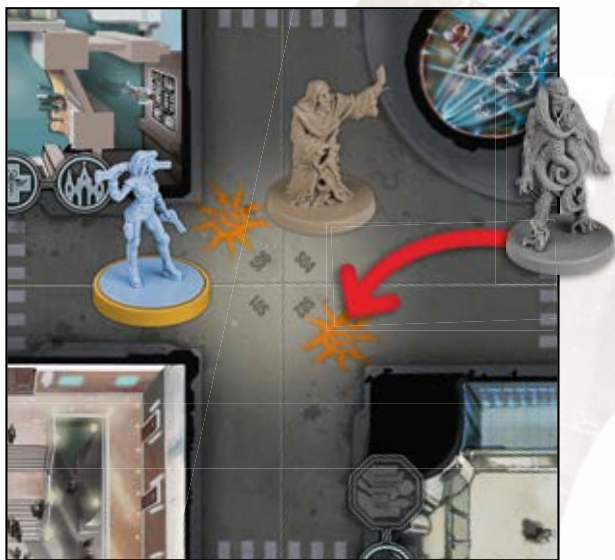
召喚怪物

罪惡玩家拿取與場上英雄等量的死去的怪物，把牠們重新放至版圖上。若死去的怪物的數量大於場上英雄數，罪惡玩家需選擇召喚哪隻怪物。



在這時候，只有被殺的怪物能被召喚。之前未被召喚過至場上的怪物不能於此步驟進入遊戲。所以請分開擺放以區分「死去的怪物」跟「未入場的怪物」。

把被召喚的怪物放在版圖未被阻擋的巢穴標記上（不論是永久標記或實物標記）。每一個怪物模型會阻擋一個巢穴標記。所以，若某區格有2個巢穴標記且已有1隻怪物，則罪惡玩家只能召喚1隻怪物至此區格。注意，英雄模型不能阻擋巢穴。若場上沒有未被阻擋的巢穴，則罪惡玩家不能召喚任何餘下的怪物（並視為放棄餘下的召喚數量）。



範例：這街道區格有2個巢穴。不過，因為已有1隻追隨者怪物，所以只能召喚1隻怪物至此區格。

額外抽取罪惡牌

遊戲開始時，罪惡玩家有5張罪惡牌作為手牌。遊戲中，他/她打出後會被棄置，不會自動補充。罪惡玩家每輪可透過祭壇標記的力量獲得新的罪惡牌（只要英雄們沒打斷他/她的儀式）。



每輪結束時，每有1個沒有英雄處於同格的祭壇標記，罪惡玩家就能抽1張罪惡牌。罪惡玩家把這些新牌加入手牌，留待接下來的輪次使用。

範例：版圖上有3個祭壇標記。其中2個沒有英雄與它處於同一區格，另外1個有。所以罪惡玩家獲得2張罪惡牌。

重設標記

所有英雄把各自的2個回合標記翻至備用面。若他們持有額外回合標記，可在接下來的輪次使用。

英雄們亦從版圖取回他們的都市行動標記，放在英雄版圖旁。

罪惡玩家把他/她的反應標記翻至備用面。若他/她持有之前輪次所得的額外反應標記，則必須棄掉，除非相關效果是一個持續效果（例如末日紀錄表所提供的額外反應標記）。

團結或墮落

每當英雄們需要作出集體決定的時候—不論是下一個目標任務，還是罪惡牌要選哪個選項，或任何其他效果—若英雄們無法達成一致結論，罪惡玩家便替他們作決定。

移除追隨者版圖上的所有標註標記，及任何其他只應持續一輪的標記。

完成後，玩家可準備開始新的一輪。遊戲一輪接一輪，直至英雄或罪惡勝出為止！（詳見第13頁勝利與失敗）。

湯馬士

我已經累了。

這三個月來，

我每天睡覺都不多於一個小時。

我試過跟你談談，

但你是那麼**暴怒**……

我已經……待不下去了。

我把孩子送到你媽那裏，

不過反正你也不會在意。

告訴孩子我**死掉**吧。

別辦葬禮，我們沒那個**錢**。
別矣。

配件概覽

遊戲版圖

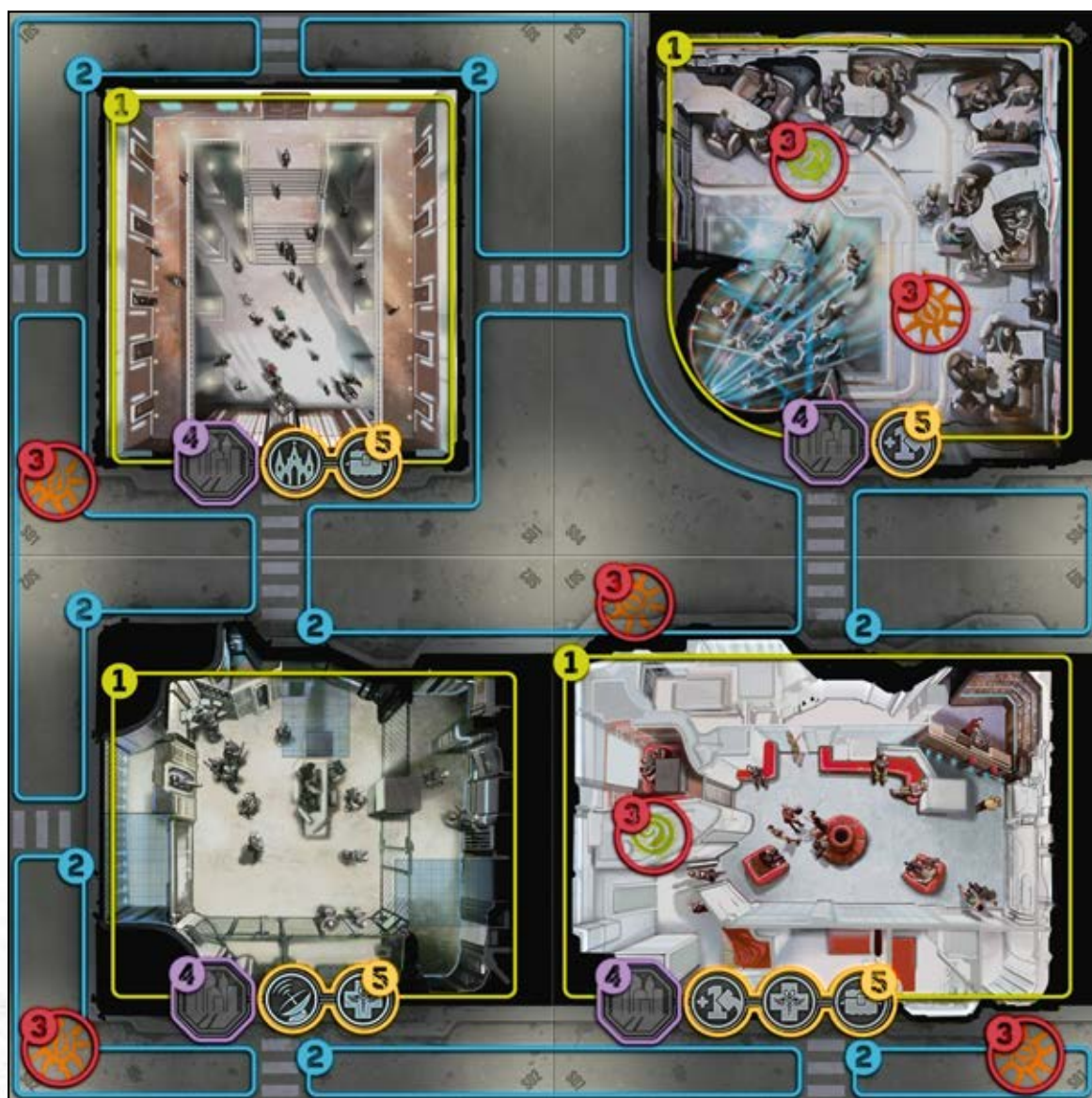
異種的遊戲版圖是由7塊城市版圖根據所選地圖拼成的。這些版圖代表避風港市的一部份。

版圖被分成不同區格。每個地點是一個獨立的地點區格，而街道則被行人路劃分為不同街道區格。一個獨立的街道區格可能橫跨2塊、3塊、甚至4塊版圖。

有些版圖印有永久的標記，代表巢穴、腐蝕、火災、或其他在該區格的永久災害。

每個地點區格都顯示了一列不同圖示的城市行動。這些是各地點於每鐘皆可為1位英雄提供的幫助（詳見第15頁城市行動）。

1. 地點區格
2. 街道區格
3. 永久標記
4. 城市行動空格
5. 城市行動



故事版圖

各塊故事版圖包含了遊玩該故事所需的所有資料

- 名稱與類別**—故事名稱，以及類別：恐怖、腐蝕、或救贖。
- 故事**—這段背景敘述文字說明了故事的主題，並為英雄接下來的旅程增添氣氛。
- 每輪開始**—這些是每輪開始時必須執行的指令。
- 每輪結束**—這些是每輪結束時必須執行的指令。
- 特別規則**—有些故事附加特別規則，甚至對原有的基本規則作出改動。
- 任務**—每個故事都有一組特定的任務。英雄需完成該些任務才能獲勝（詳見第20頁任務）。遊戲開始時，把1個觸手標記放在第一個任務空格上。
- 任務進展**—這些空格用作紀錄英雄們當前的任務進程（詳見第20頁任務）。遊戲開始時，把1個觸手標記放在「0」號空格上。

網上公開百科全書

大過濾理論 / 費米悖論

費米悖論：

目前並沒有可靠證據，證明外星人曾經到訪地球；當今科技沒有使我們觀測到任何外星智慧生命體；而搜尋地外文明計劃也沒有接收過其他文明的訊息。地球以外整個宇宙仿如「死寂」。經濟學家羅賓·漢森曾經如此提出：

「不過我們的星球和太陽系，似乎實際上並未遭到其他星球高等的競爭性生命體，或任何其他物種所征服。相反，我們對地球、太陽系、鄰近星體、我們的銀河系以至其他銀河系的解釋上，做得非常成功，儘管我們所用的，是『死板』的物理法則，而非像個高等生命一樣，用複雜又有目的的手段。」

生命體理應會擴張到填滿一切能填滿的空間。憑藉各種先進科技，例如自我複製的太空船，連鄰近星系，甚至其他銀河系也應填滿了。拓展到其它銀河系雖然需要更長時間，與宇宙誕生的年月相比，也不過一瞬而已。漢森博士續道：「若真的有任何高等生物征服了我們這星球，現在我們就該知道了。」

大過濾理論：

既然沒有證據證明人類以外，還有其他智慧生命體，這就證明了某物種想要從一個星球開始，拓展成「高等的、在宇宙擴張的、長久的生命體」，是非常渺茫的。亦意味著，這種進化或擴張當中，起碼有一個階段是不可行的，或者有原因把這種生命在某個階段時滅絕了。

靈魂的戰場

1. 名稱與類別

2. 故事

3. 每輪開始

4. 每輪結束

5. 特別規則

6. 任務

7. 任務進展

1. 拯救無辜市民
翻轉之靈無辜市民標記。

召喚化身！

2A. 保護他們！
在沒有標記的表格
翻轉 1 個 1 / 2 標記。

2B. 拯救高長！
把無辜市民標記附於化身上。
無辜市民標記附於打敗化身的英雄上。
擊敗化身，把無辜市民標記附於表格空格。

3. 拯救他們的靈魂
翻轉 3 個無辜市民標記（把無辜市民標記
沒有標記的表格空格翻轉為高長。
翻轉後把標記附於無辜市民標記）。

任務進展

1 2 3 4 5 6 7

任務

英雄們需要完成所選故事中的任務以取得勝利。遊戲開始時，英雄必須嘗試完成任務1。完成後，嘗試完成任務2，如此類推，直至完成最後一個任務，取得勝利。

英雄人數



這圖示用作代表這局場上的英雄人數。部分任務要求英雄完成特定指令次數，即是要求完成與場上英雄人數等量的次數。所以在1或3位英雄玩家的遊戲中，這圖示代表3；在2或4位英雄玩家的遊戲中，這圖示代表4（詳見第11頁選擇英雄）。

英雄完成當前任務的指令後，他們移動任務進展表上的觸手標記以標註當前進度。當標記抵達當前任務所需的數字時，任務完成。

完成當前任務後，玩家必須立刻把觸手標記移至下一個任務，把它標為當前任務。

所有完成的指令只適用於當前任務。英雄們不能預早對未來的任務帶來進展。所以，舉例說，不論之前殺了多少憎惡獸，當具有「殺死憎惡獸」指令的任務成為當前任務時，任務進展表仍需由零開始。

在各故事的不同時間點，會有2個分支任務供選擇。當到達這些分支時，英雄玩家必須一致決定選擇哪一個。選好後，該分支立刻成為當前任務；另一個分支則永久失效。

注意：若英雄們無法就選擇哪個分支任務達成一致結論，則罪惡玩家替他們作決定（詳見第17頁團結或墮落）。

事件

在各故事的不同時間點，任務之間會擁有特定事件。在這些情況下，完成上一個任務後，必須先結算標示的特定事件，才可開展下一任務。這有機會是召喚化身至版圖或任何其他事件。

召喚：若事件召喚怪物至版圖，需按照一般召喚規則進行（詳見第16頁召喚怪物）。不過，若所有巢穴已被怪物阻擋，則可把新怪物放至版圖上任何一個巢穴標記上。

英雄版圖

每位英雄都有1塊包含他/她所有資訊的英雄版圖：

1. **姓名和對白** - 這是英雄的名字，並附一段能反映他們性格的對白。
2. **崗位** - 英雄們分屬四種崗位，以在每局遊戲中達至英雄隊伍的平衡（詳見第11頁選擇英雄）。

隊長：擅長提升其他英雄的表現。

圖畫：擅長對應地圖狀況。

射手：擅長從遠處攻擊怪物。

鬥士：擅長近戰。

3. **戰鬥等級** - 這英雄在戰鬥判定時可擲的骰子數（詳見第33頁戰鬥）。

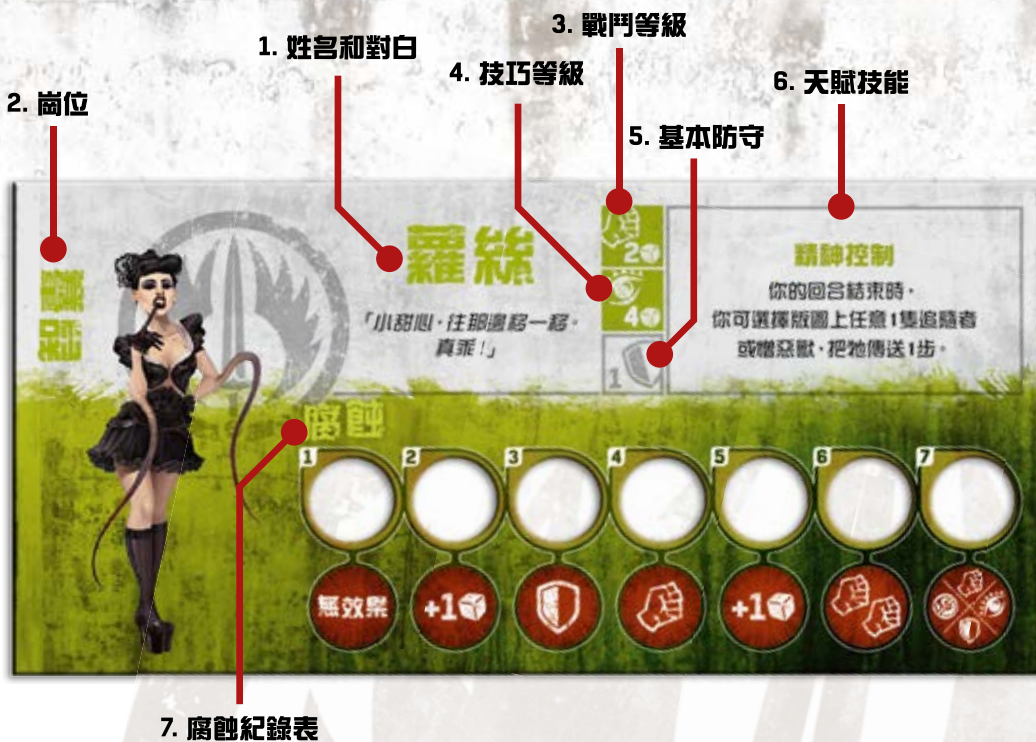
4. **技巧等級** - 這英雄在技巧判定時可擲的骰子數（詳見第15頁潔淨區域）。

5. **基本防守** - 這英雄能抵消多少次與怪物戰鬥時受到的攻擊（詳見第33頁戰鬥）。

6. **天賦技能** - 每位英雄都有一項與眾不同的獨特技能。這技能是持續生效的。

有些英雄（通常是射手，但某些隊長也有）亦有天賦的遠距攻擊技能，讓他們能從遠處攻擊怪物（詳見第36頁遠距攻擊）。

7. **腐蝕紀錄表** - 腐蝕紀錄表用作標示英雄目前的腐蝕水平。若英雄自願受到腐蝕，他/她會得到腐蝕獎勵（詳見第38頁自願受到腐蝕）。這表亦用作記錄英雄的受傷程度（詳見第40頁受到傷害）。



輔助版圖

有些英雄，如狼人卡爾，有一塊輔助版圖。這輔助版圖會改變英雄的等級及天賦技能。

英雄的天賦技能說明了何時使用或拿走輔助版圖。當使用輔助版圖時，把輔助版圖覆蓋在主要版圖上。英雄的腐蝕紀錄表、受傷程度、升級牌、其他持有的標記都維持不變。

這些英雄亦有一個輔助模型。當他們改變形貌時，把場上模型的基座取下，安裝至新模型上，取代現有模型。



罪惡版圖

每種罪惡都有一塊載有它主要資訊及其怪物的版圖：



3. 罪惡力量

2. 防守

1. 戰鬥等級 - 這些圖示標明了憎惡獸、操控者、化身在戰鬥判定時可擲的骰子數 (詳見第33頁戰鬥)。
2. 防守 - 這些圖示標明了憎惡獸、操控者、化身在戰鬥時承受多少次成功攻擊才會死去 (詳見第33頁戰鬥)。
3. 罪惡力量 - 這是罪惡的獨特力量，支配一切，影響整場遊戲。這個技能是持續生效的，所有玩家都應該注意。



追隨者版圖

作為卑微且被腐蝕的罪惡之僕人，追隨者願意幫助黑暗力量。每局遊戲會用一種追隨者；追隨者版圖上載有它的資訊：

1. 戰鬥等級 - 這些圖示標明了各追隨者在戰鬥判定時可擲的骰子數 (詳見第33頁戰鬥)。
2. 防守 - 這些圖示標明了追隨者在戰鬥時承受多少次成功攻擊才會死去 (詳見第33頁戰鬥)。
3. 追隨者技能 - 每種追隨者都有一種獨特技能，每輪可供罪惡玩家使用一次。這些技能只能在即將進行非遠距攻擊的戰鬥判定時使用。若想使用追隨者技能，罪惡玩家把標註標記放在追隨者版圖上。若追隨者版圖上已有標記，則該輪內不能再使用該技能。

當追隨者技能生效時，罪惡玩家必須遵從追隨者版圖上的指示。大部份技能是把死了的追隨者的模型放至目前正在戰鬥的區格。追隨者的戰鬥判定骰子因而增加至罪惡玩家將擲的骰子中。各種追隨者也有獨特技能，一般都具有能影響當前英雄的效果。

注意：若目前沒有死去的追隨者，罪惡玩家不能使用追隨者的技能。

3. 追隨者技能

1. 戰鬥等級



2. 防守

末日紀錄表及牌

末日紀錄表記錄了罪惡的力量隨著遊戲進行而推進。英雄花愈多時間完成任務，罪惡就變得愈強大，直至英雄們幾乎再不可能對抗即將降臨的末日為止。

遊戲開始時，觸手標記被放在末日紀錄表的「0」號空格上。末日水平會根據故事版圖上的說明增加。每當末日水平上升的時候，把觸手標記下移1格，及遵從下一水平的說明。

當抵達末日水平7時，英雄們不會立刻落敗，但遊戲已變得超級困難！此時，末日水平不能再上升了。

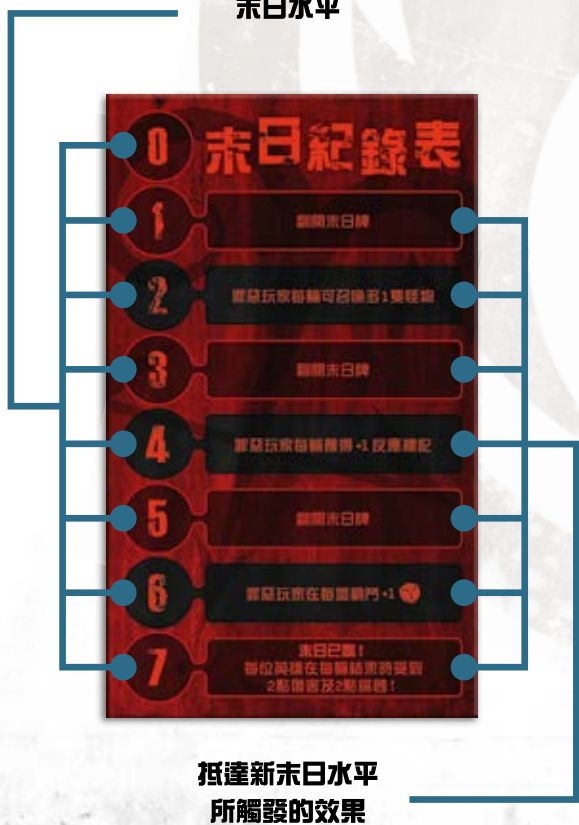
末日紀錄表的效果是累計的。所以，例如當遊戲在末日水平4時，水平1、2、3、4的效果都會持續。

末日紀錄表標示，每抵達隔一個末日水平，便需要翻開1張末日牌。當達至該些水平時，罪惡玩家便需抽取與該局故事相關的末日牌牌庫頂的2張牌。他/她從中選擇1張，把它面朝上打出，讓所有玩家看見；把另一張牌放到牌庫底。翻開的牌由現在開始生效直至遊戲結束（除非另有說明）。



隨著末日水平上升，新的末日牌會被翻開，並持續生效。注意每一次到達這些水平時，只會增加1張牌至場上。只有抵達新水平才會使新的末日牌進場。

末日水平



地獄俱樂部

地獄俱樂部的可怕怪物可透過特定的末日牌效果進場。當翻開該些牌時，立刻把相應的地獄俱樂部怪物召喚至任何未被阻擋的巢穴標記上。若所有巢穴已被怪物阻擋，把新模型放至版圖上任何一個巢穴標記上。每隻地獄俱樂部會員的等級及技能都印在召喚牠們的末日牌上。若這些怪物被殺，把牠們的模型和末日牌移出遊戲。



罪惡牌



罪惡玩家手上的罪惡牌隨時可被用在毫無戒心的英雄身上。這些罪惡牌都是各種罪惡的策略，為要擊退 F.A.I.T.H. 的勢力。

罪惡玩家手中的罪惡牌是有限的，只有在英雄沒走近祭壇標記時才能補充（詳見第 17 頁額外抽取罪惡牌），所以罪惡玩家應待恰當時機才使用罪惡牌。不過，罪惡牌是沒有手牌上眼的。

每回合只能打出 1 張罪惡牌：這包括英雄回合和罪惡玩家的相關反應（如有）。每張打出的罪惡牌都應放在罪惡玩家面前，直至回合完結為止。待下位英雄開始回合時，方把該罪惡牌放進棄牌堆。

每張罪惡牌都說明了它可被打出的時機。罪惡玩家只可於該些時機打出該牌，執行牌上的說明，然後棄置它。

若罪惡牌牌庫用光，把棄牌堆重新洗勻疊好，成為牌庫。

標記

在遊戲裡，某些標記對罪惡玩家有幫助，另一些則對英雄玩家有利。通常這些標記都與英雄需要完成的特定任務有關。

有些標記是實體的紙板標記，有些則是印在版塊上的永久標記。兩種標記的效果是一樣的。若有效果要求把指定標記加至版圖，而該款標記已用光，則無視該效果。

探險標記



探險標記的另一面是 6 種不同的標記。它們的背面是完全相同的圓形標記。它們名為探險標記，因為在某些故事中，它們被面朝下放在版圖上，英雄們需要到這些區格探險，才能找出它們的另一面是什麼。而在某些其他故事中，這些標記是面朝上擺放的，因此會持續生效。

在英雄回合的任何時候，若該英雄所在的區格有面朝下的探險標記，且該區格沒有怪物，他/她可選擇翻開所有標記。該些標記因此生效。

英雄可執行潔淨區格，嘗試清除面朝上的標記（詳見第 15 頁潔淨區格）。



火災標記

這些代表在城內各處燃燒的烈焰。每當英雄進入或離開有火災標記的區格時，他們可能會受到傷害（詳見第31頁火災判定）。

五芒星標記

這些代表令附近怪物更強大的黑暗咒語。每當在有五芒星標記的區格發生戰鬥時，每有1個五芒星標記，怪物便多擲1顆骰（詳見第33頁罪惡準備步驟）。

腐蝕標記

這些代表城內的腐蝕力量。每當英雄進入或離開有腐蝕標記的區格時，他們的腐蝕水平可能會被提升（詳見第31頁腐蝕判定）。

巢穴標記

這些代表讓怪物進入我們世界的超自然支點。當產生新怪物時，罪惡玩家只可把牠們放在有巢穴的空格（詳見第16頁召喚怪物）。



額外回合標記



這些代表英雄們所保護的城市對他們的特別鼓勵。在英雄的回合時，若他/她的區格有額外回合標記，他/她可免費獲得該標記並把它放至英雄版圖旁。可於之後的任何輪次使用該標記，讓英雄多進行一回合（詳見第14頁支付回合標記）。

無辜市民標記



這些代表避風港市幾位僅餘的無辜市民。有些任務要求英雄尋找這些無辜市民，帶他們到安全地方。在英雄的回合時，若他/她的區格有無辜市民標記，他/她可免費獲得該標記並把它放至英雄版圖旁。

英雄一旦擁有了無辜市民標記，他/她就不能自願地拋棄標記或交給另一位英雄。若英雄被殺，無辜市民會留在英雄死去的區格。但若英雄達至最高腐蝕水平，則他/她會自動殺掉任何持有的無辜市民標記，把它們移出遊戲！*

蘿絲：羅可和我剛救了兩名警察。

索里：真好。

蘿絲：他們想拘捕我們！非法武器之類理由。

索里：真糟。

蘿絲：但被羅可放倒了。

索里：真好。

蘿絲：但我認為他們被腐蝕了。

索里：真糟。

蘿絲：他媽的！索里你除了「真好/糟」，就什麼都不會說嗎？

索里：不。

蘿絲：非常好。

我們會告訴所羅門博士關於那兩名警察。她會知道該怎麼做。

索里：真好。

蘿絲：我需要位新兄弟。

等等，別說！別說啊！

索里：真糟。

蘿絲：啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！！！！！！！！

NPC標記

這些代表一些勇敢且足智多謀的非玩家角色（Non Player Character）。他們願意為避風港出一分力，幫助 F.A.I.T.H. 的英雄們。

在英雄的回合時，若他/她的區格有NPC標記，他/她可免費獲得該標記並把它放至英雄版圖旁。英雄持有NPC標記時，可享有該NPC帶來的技能。一位英雄可同時接受多位NPC的幫助。在自己的回合的任何時候，英雄可把1個持有的NPC標記放到自己所處的版圖區格上，使其他英雄可在他們的回合拿取。若英雄被殺，他/她持有的NPC會留在英雄死去的區格。

警察局長標記



警察局長是避風港執法機關的堡壘。雖其他警察都被罪惡腐蝕，警察局長還是堅定地捍衛法律。他已經預備好以身犯險，以高超的戰鬥技術助英雄一臂之力。

持有警察局長標記的英雄的所有戰鬥判定都多擲1顆骰子。

P怪駭標記



P怪駭是一群由駭客組成的自衛隊和揭密組織。他們能登入並控制避風港市內所有的消防噴水滅火系統。他們發布一些揭發腐敗的機密文件，說出真相，把眾人團結起來。

移動時，持有P怪駭標記的英雄可在每次火災判定時無視1個所受的傷害；在每點腐蝕判定時無視1個所受的腐蝕。

渡鴉集團標記



渡鴉集團是個強大的傳媒帝國，影響力無遠弗屆。他們的代理對於前往目標地方很有一套，並且預備好以他們的專業幫助英雄。

移動時，持有渡鴉集團標記的英雄可額外移動1步。

* 故此有可能因再無足夠的無辜市民以達成任務，導致英雄玩家提前輸掉遊戲。

祭壇標記



這些標記代表為增強罪惡黑暗力量而正在舉行儀式的地方。若英雄玩家不打擾這些儀式，罪惡只會變得更神通廣大。

在每輪完結時，每有 1 個沒有英雄處於同格的祭壇標記，罪惡玩家就抽 1 張罪惡牌（詳見第 17 頁額外抽取罪惡牌）。

鐵路標記



鐵路標記標註了一些讓英雄乘搭地鐵快速移動的區格。英雄能從一個鐵路標記移動至另一個同色的鐵路標記，就如它們在相鄰區格一樣（詳見第 30 頁鐵路移動）。



衛星攻擊標記



這些標記代表在特定區格中被英雄操控的攻擊衛星瞄準範圍。英雄可使用區格的**城市行動**，把衛星攻擊標記移動最多2步，自動殺死1隻目標區格內的追隨者或憎惡獸（詳見第15頁**城市行動**）。

標註標記



這些標記用作標註遊戲中各種不同的效果。當有效果請你**標註**一些東西時，把一個標註標記放至其上。標註標記分為四種顏色，請用於標註不同的效果。若你需要記錄某標註標記與什麼有關，你可把另一個同色的標記放在該效果的源頭上（例如牌或版圖）。

致：FAITH Alpha川院

由：所羅門

回覆：接種

你們有些人已經就位，所以我用跟你們溝通。

好消息：接種有效。

雖然卡爾和莫日娜幾乎鐵定免疫異種的病毒感染，而蓋絲和索里有很強抵抗力，但是人類成員以前需要採取特殊措施以防直接接觸。我很高興告訴你們，現在已經不需要了。

只要合成出最新一批疫苗，我們就會為整隊隊伍接種，受種者再也不需擔憂肉體腐蝕。

注意：接種只從化學公式中移除了意外腐蝕。心理和直接腐蝕仍然是大敵。

- 莉雅·所羅門

碼頭爆發 社團槍戰 - 抑或另有內情?

避風港，歌和老區 - 星期日深夜，碼頭區居民從睡夢中被槍聲驚醒，早上兩點三十五分到兩點五十分，當地爆發連番槍戰，包括自動化槍械，警察和特種槍械部隊接報立即趕到事發的黑暗街道。

但是，儘管多名目擊者提供了確鑿的消息，報稱「持有軍備」的社團之間爆發激烈槍戰，現場卻無發現任何屍體。雖然現場周邊商鋪設置的監視鏡頭理應拍攝到案發現場，警方卻表示從中「找不到有用的攝錄片段」。

警方一個匿名消息指：「片段都被刪去了，全部片段。」

商鋪老闆很樂意給我們提供那些片段，但都完全沒用……」

升級牌

升級牌代表英雄能在特定區格取得的特殊裝備、武器、訓練，以助他們對抗罪惡。



英雄們能透過在有倉庫標記的區格執行**城市行動**以取得新的升級牌（詳見第15頁**城市行動**）。英雄取得升級牌後，把它放在自己的英雄版圖旁；該牌會持續生效。每張牌都為英雄提供不同的獎勵或技能。

英雄可持有的升級牌數不設上限，並持續生效。英雄們不能交換升級牌。若英雄因任何原因失去升級牌，把該牌放在升級牌牌庫底。

黑歷史牌



黑歷史牌**只會**在腐蝕**故事**中使用。它們代表一些連英雄自己都不知道的黑暗秘密過去。當英雄被完全腐蝕時，他們的黑歷史會被揭露，可能引發出災難性的後果。

黑歷史牌標有1至7；1的後果最輕微，最高的7則代表英雄最難以承受的末日。

當遊玩腐蝕故事時，罪惡玩家於設置時拿取1、3、5號牌（4位英雄的話加上6號牌），並向每位起始英雄秘密分配1張，然後再為供應堆裡的英雄各分配1張。

英雄們把黑歷史牌放在自己的英雄版圖旁。這些牌是面朝下擺放的，英雄不可查看其內容。

若有英雄在回合結束時達至最高腐蝕水平，他/她必須翻開自己的黑歷史牌及執行牌上的效果。結算後棄掉該黑歷史牌。若英雄被殺時，他/她的黑歷史牌未被翻開，把該牌保留面朝下的狀態放在死去的英雄旁。

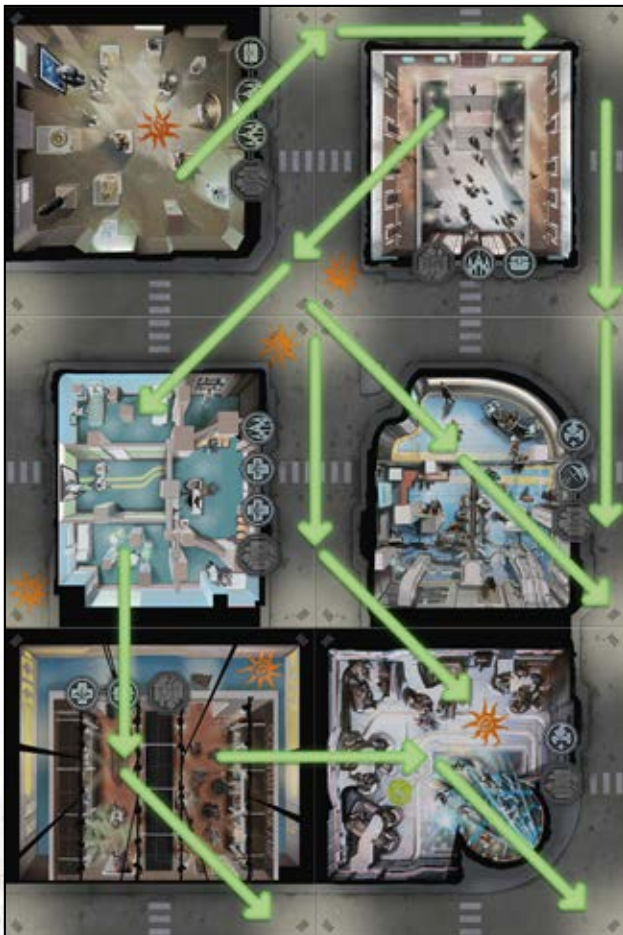




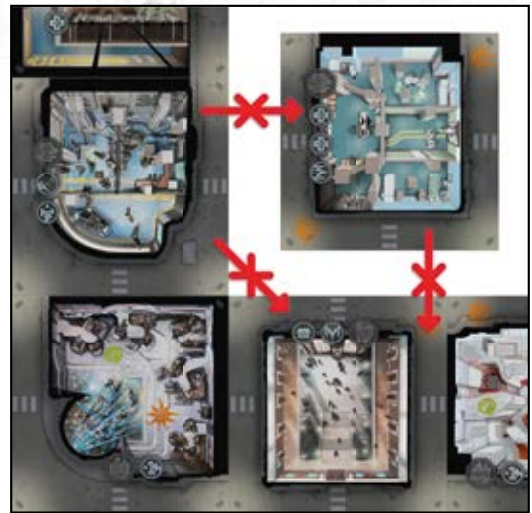
移動

當英雄或怪物移動時，他們最多可在版圖上移動2步。模型只可移動至相鄰的區格。共享一條鄰邊的區格都算作相鄰。

以下圖解顯示了幾個合法的移動方式：



有些地圖有幾組分開的版圖。這些版圖之間的空间代表河流，因此被分隔的版圖間並沒有共享的鄰邊。英雄需要以鐵路抵達河的另一邊。



若英雄持有渡鴉集團標記，他/她可在移動時多1步（詳見第26頁NPC標記）。

鐵路移動

同色的鐵路標記把遙遠的版圖聯繫起來。英雄能從一個鐵路標記移動至另一個同色的鐵路標記，就如它們在相鄰區格一樣。

怪物：緊記所有怪物都不能使用鐵路在版圖上移動。

傳送


若有牌或技能把模型傳送至另一區格，該模型無視所有移動規則。英雄無視標記與怪物；怪物無視英雄。

火災及腐蝕標記

站在有火災或腐蝕標記的區格對英雄並無直接影響。不過，當英雄進入或離開有火災或腐蝕標記的區格時，則有機會受到影響。罪惡玩家會根據標記種類進行火災或腐蝕判定，決定結果。


怪物：緊記所有怪物皆不受火災或腐蝕標記影響。

火災判定

罪惡玩家擲與英雄所進入或離開區格的（實物及永久）火災標記等量的骰子（詳見第32頁擲骰）。每擲得1個，英雄受到1點傷害（詳見第40頁受到傷害）。這不能被英雄的防守抵消。

 則沒有效果，但 仍會使罪惡玩家多擲1顆骰。

腐蝕判定

罪惡玩家擲與英雄所進入或離開區格的（實物及永久）腐蝕標記等量的骰子（詳見第32頁擲骰）。每擲得1個，英雄受到1點腐蝕（詳見第38頁受到腐蝕）。

 則沒有效果，但 仍會使罪惡玩家多擲1顆骰。

在同一次移動中，英雄可能離開，或進入，一個同時有火災及腐蝕標記的區格。罪惡玩家應為英雄每次進入/離開分別進行火災或腐蝕判定。

若英雄持有尸怪駭標記，他/她可在每次火災判定時無視1個所受的傷害；在每點腐蝕判定時無視1個所受的腐蝕。

範例：羅絲想要穿過渡鴉集團總部，但周圍都有火災及腐蝕標記。她第一步離開了有1個火災標記的街區。罪惡玩家擲1顆罪惡骰，沒有擲得成功。



這步使她進入了有2個腐蝕標記（1個永久和1個實物標記）和1個火災標記的地點區格。罪惡玩家首先擲2顆罪惡骰進行腐蝕判定，做成1點腐蝕。然後擲1顆

骰進行火災判定，因擲出爆擊而擲出2次成功！

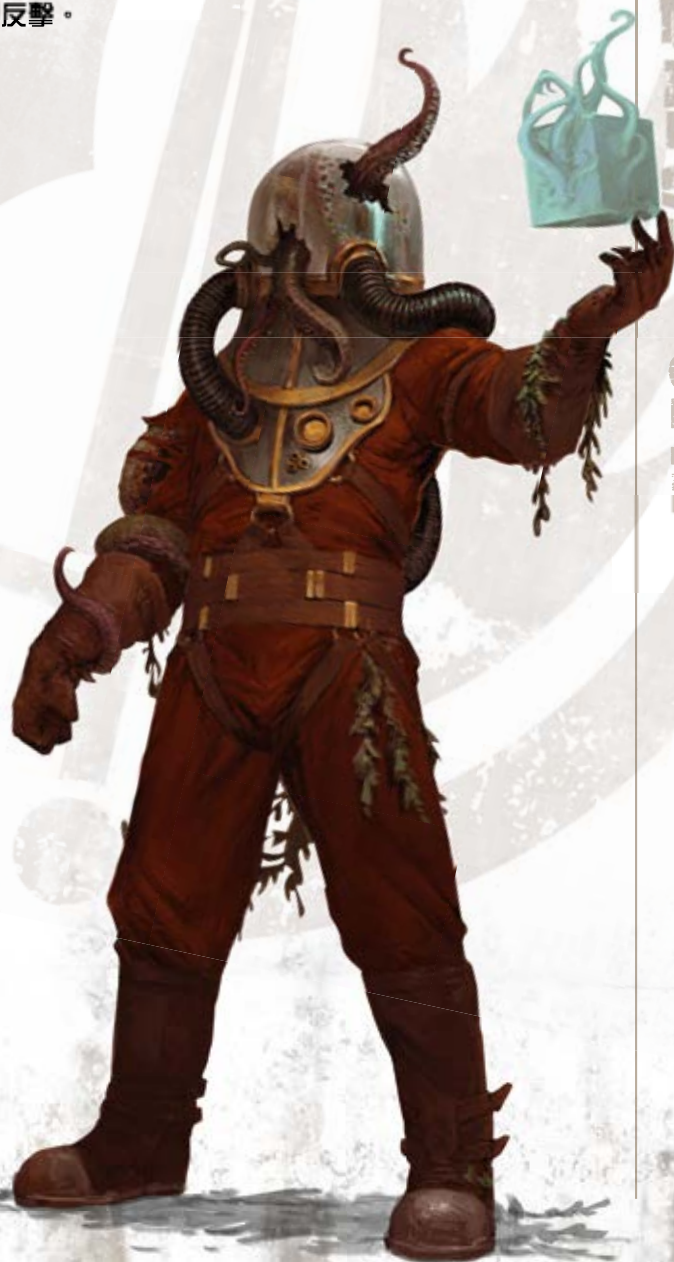
若羅絲選擇繼續移動，於第二步離開地點，她需再次進行2顆骰的腐蝕判定及1顆骰的火災判定。

有怪物的區格

當英雄離開任何有（一隻或多隻）怪物的區格時，他/她自動受到1點傷害（詳見第40頁受到傷害）。不管怪物的數量或種類如何，英雄只會受到1點傷害。

有英雄的區格

怪物一直想摧毀任何牠們遇見的英雄。因此若區格內有任何英雄，牠們完全不能離開。罪惡玩家無論如何都不能把怪物從有英雄的區格中移走，即使是遠處有英雄進行遠距攻擊，怪物也不能移出有英雄的區格意圖反擊。





擲骰

異種的特製骰子用作決定幾種事件的結果：戰鬥、潔淨區格、火災及腐蝕判定。在以上的情況，擲骰的方法都是一樣的，但有些結果只在某些情況有用。

遊戲裡有2種骰子：英雄骰和罪惡骰，分別由相應玩家使用。視乎待結算的事件，擲合適種類及數量的骰子。骰子上的各種圖案帶來不同效果：

擲罪惡骰



腐蝕 - 目標英雄受到1點腐蝕（詳見第38頁受到腐蝕）。



成功攻擊 - 目標英雄受到1點傷害（詳見第40頁受到傷害）。



爆擊 - 算作1次成功攻擊，且立刻多擲1顆骰。若該骰仍擲出（圖），多擲1顆骰，如此類推。



空白 - 沒有效果

範例：罪惡玩家擲3顆骰子，擲出、、。該玩家因擲出爆擊所以多擲1顆骰， 最終結果是1個腐蝕和2個成功攻擊。

擲英雄骰



成功攻擊 - 目標怪物受到1點傷害。



抗腐蝕 - 抵消1個由罪惡玩家擲出的。











防守 - 抵消1個由罪惡玩家擲出的。



技巧 - 移除1個在你區格的探險標記。



FAITH - 立刻多擲1顆骰。若該骰仍擲出，多擲1顆骰，如此類推。當擲完所有骰子後，英雄可把 化作任意結果。

範例：英雄玩家擲3顆骰子，擲出、、。該玩家因擲出2個FAITH所以多擲2顆骰，擲出、。因此該玩家再多擲1顆骰，擲出。然後該玩家決定把2個FAITH化作成功攻擊，另一個FAITH化作抗腐蝕。最終結果是1個抗腐蝕、2個防守、3個成功攻擊。

團隊合作

每當英雄需要擲骰時，在同一區格每有1個英雄，他/她就多擲1顆骰子。

腐蝕

每當英雄需要擲骰時，他/她可先選擇受到腐蝕以增強擲骰結果（詳見第38頁受到腐蝕）。

戰鬥

無論是英雄玩家還是罪惡玩家都能挑起戰鬥，試圖殺死對方的模型。重要的是，當英雄挑起戰鬥時，他/她會向所有同區格的怪物戰鬥，而不會只面對1隻怪物。同樣地，當罪惡玩家挑起戰鬥時，他/她以同區格內的所有怪物與當前英雄戰鬥。雖然同格的英雄會幫忙，但他們不會直接受影響。

無論是英雄玩家還是罪惡玩家挑起戰鬥，戰鬥的結算方式是一樣的。雙方的戰鬥是同時的。

英雄準備步驟

1. 當前英雄拿取與自己戰鬥等級等量的英雄骰。
2. 他/她所在區格裡每有1位其他英雄便+1骰子。
3. 若他/她持有警察局長標記，+1骰子
(詳見第26頁NPC標記)。
4. 他/她拿取任何因天賦技能及升級牌而增加的骰子。
5. 若他/她自願受到腐蝕，他/她拿取任何因腐蝕紀錄表而增加的骰子(詳見第38頁受到腐蝕)。

罪惡準備步驟

1. 罪惡玩家把發生戰鬥的區格內所有怪物的戰鬥等級加起來，並拿取等量的罪惡骰。
2. 該區格內每有1個五芒星便+1骰子。
3. 他/她可打出1張印有戰鬥開始時的罪惡牌(詳見第24頁罪惡牌)。
4. 他/她拿取任何因目前生效的末日牌、已打出的罪惡牌、末日紀錄表、及罪惡力量而增加的骰子。

戰鬥結算

兩位玩家同時擲骰，並依據前頁擲骰的規則結算額外多擲的骰子。



英雄把基本防守、技能、持有的升級牌、及自願受到腐蝕(如有)所提供的額外結果加至擲骰結果。

罪惡玩家把目前生效的末日牌、已打出的罪惡牌、或罪惡力量所提供的額外結果加至擲骰結果。

正如擲骰規則所說的一樣，有些擲骰結果會互相抵消：


英雄的1個  抵消罪惡的1個 .


英雄的1個  抵消罪惡的1個 .

重要：  在戰鬥時沒有效果。

所有未被抵消的擲骰結果，如下影響對方：

對英雄的效果

罪惡所擲而未被抵消的每個  對當前英雄造成1點傷害(詳見第40頁受到傷害)。

罪惡所擲而未被抵消的每個  對當前英雄造成1點腐蝕(詳見第38頁受到腐蝕)。

甘博士：你要更嚴厲管束你的爪牙。

惱怒雙子：它們需要運動一下。

甘博士：那麼就按照計劃去運動。

我不想再在新聞看到你和她的人發生衝突。

惱怒雙子：我們會留意。

甘博士：目前還不是時候令避風港矚目。

遵從我，不然就受罰。

惱怒雙子：知道，不會再發生了。

起碼不是由我們雙手。

對怪物的效果

正如怪物的版圖或牌所顯示的，每種怪物的防守等級都不一樣（也可能會被牌或其他效果加強）。要殺死怪物，英雄必須施予與怪物防守等量的成功攻擊。若成功攻擊數低於防守，則不會有任何效果；本次戰鬥所造成的攻擊亦不會累積至下場戰鬥；每隻怪物都只可於單次戰鬥內被殺害。



英雄玩家把所有擲得的骰子加起來，任意分配於戰鬥中的怪物上。每隻怪物受到與自己防守等量的成功攻擊即被打敗，並從版圖上移除。一般來說牠們會被移到「死去的」怪物區，於一輪完結時可再被召喚（詳見第16頁召喚怪物）。不過，若牠們的牌上寫明了牠們需從遊戲中移除，則應把牠們放回遊戲盒。

範例：罪惡玩家挑起了與當前英雄一羅絲的戰鬥。索里與她同一區格，還有與她戰鬥的惱怒獸和追隨者。區格裡有1個五芒星標記。



罪惡玩家準備擲骰。該玩家因追隨者（的戰鬥等級）而獲得2顆骰子，因惱怒獸而獲得3顆骰子，因五芒星標記而獲得1顆骰子，總共6顆骰子！



羅絲的戰鬥等級是2，而她有升級牌—冰刃，因此+1骰子及+1防守。因克里與她在同一區格，他為她+1骰子。羅絲總共可擲4顆骰子！



羅絲不看好這場戰鬥，決定自願受到腐蝕。因她目前的腐蝕水平是2，她把腐蝕水平提升至3，獲得+1骰子及+1防守。她現在總共擲5顆骰子。

兩位玩家擲骰，並於擲到 或 時多擲1顆骰子。

罪惡玩家擲出 、、、、、 = 4個成功攻擊和1個腐蝕。

羅絲擲出 、、、、、 = 4個成功攻擊和1個FAITH（技能： 在戰鬥中並無作用）。

羅絲決定把FAITH化作抗腐蝕，以抵消罪惡玩家所擲的腐蝕。



羅絲的基本防守是1。加上冰刃的+1防守和自願受到腐蝕的+1防守，她的防守總共是3。這抵消了罪惡玩家所擲的4個成功攻擊中的3個，但羅絲還是得受1點傷害。



憎惡獸的防守是3，追隨者的防守是2。羅絲的攻擊不足以同時殺死2隻怪物，於是她決定殺死憎惡獸，把牠移出版圖。追隨者毫髮未傷。



致：FAITH Alpha 小隊

由：所羅門

主題：大劇場 — 警告

各位，我們已經證實大劇場成爲它們主要出沒處。霍爾庫姆和羅絲會掃蕩該處以搜索目標操控者。在此之前，除非使用電子監控，不然將該處視作禁區。警察和緊急服務會改道，不會進入該處半徑五個街區的範圍。但是留意我們沒有辦法限制市民穿過該區。

二十四小時後出擊：

- 莉雅·所羅門

遠距攻擊

若英雄具備遠距攻擊技能（無論是天賦還是他/她持有的升級牌所賦予的），他/她可從遠處挑起與怪物的戰鬥。

要進行遠距攻擊，英雄必須能夠看到目標區格。屬戶內的地點和屬戶外的街道，他們之間的界線會阻擋視線，因此當英雄身處地點內或希望與地點內的怪物戰鬥時，皆不能進行遠距攻擊。遠距攻擊只會在街道上進行。英雄可直線瞄準任何街道區格，距離不限。所有在英雄與目標區格之間的模型都不會影響英雄的視線。視線不能拐彎，也不能穿透地點或版圖間的空隙。

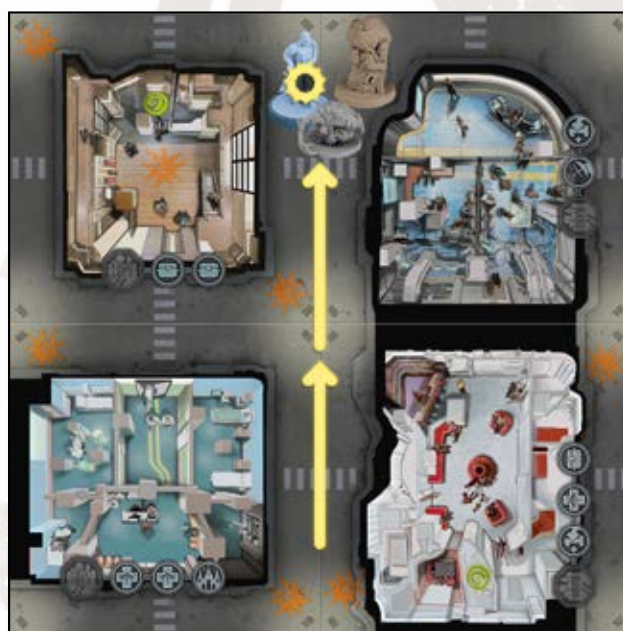
遠距戰鬥的結算方法與一般戰鬥大致相同，只有以下分別：

1. 英雄先擲骰並結算結果。若殺死了任何怪物，立刻把牠們從版圖上移除。
2. 然後，若目標區格有任何怪物存活，牠們可最多移動2步，嘗試向英雄反擊。牠們需跟從一般的移動規則，所以牠們不能移離有英雄的區格。若怪物不能抵達當前英雄所在的區格，則必須留在原地。
3. 若存活的怪物能夠抵達當前英雄所在的區格，則罪惡玩家根據移動後，英雄所在區格內的怪物（包括原本已在該格的怪物）而擲骰進行戰鬥。根據英雄剛才的擲骰結果結算這次戰鬥。





範例：羅可向2區格外的2隻憎惡獸挑起戰鬥。他擲2顆骰子，擲出1個成功攻擊及1個防守。因為他有致命一擊的技能，他的遠距攻擊+2成功攻擊，所以他共得3個成功攻擊，足以殺死其中一隻憎惡獸。



存活的憎惡獸於是移動2步至羅可所在區格與已在該處的追隨者一同反擊。罪惡玩家擲5顆骰子，擲出3個成功攻擊和1個腐蝕。羅可的基本防守是2，加上他擲得的防守，他抵消了所有成功攻擊，但受到1點腐蝕。

圍棋行動版！

最近一局：

玩家：卡爾、莫甘娜

142步

對局時間：17小時7分

勝方：和局

對局記錄：

對局次數：1,014

平均步數：114

平均對局時間：16小時42分

勝/負/和

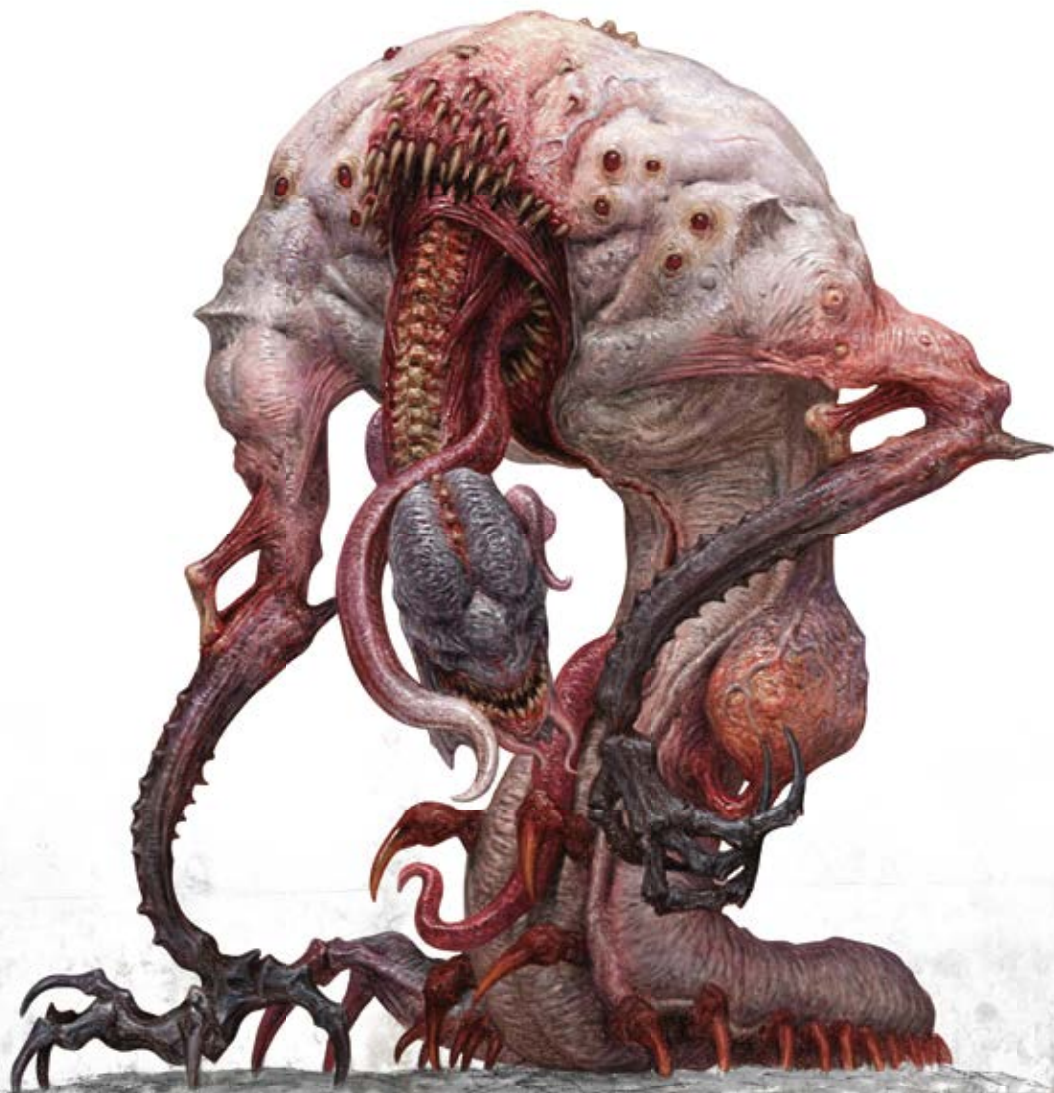
卡爾：9/12/997

莫甘娜：12/9/997

受到腐蝕

罪惡操控世界，腐蝕成為要處理的可怕力量。英雄可接受腐蝕的力量，享受隨之而來的強大。不過，若他們大意，腐蝕會吞噬他們的身體，直至他們不剩什麼，更糟的是，甚至把他們也變成怪物。

所有英雄版圖下方都設有腐蝕紀錄表。一開始放在水平1的觸手標記會記錄英雄的腐蝕水平。英雄會受到兩種不同的腐蝕：被選的或自願的。



被逼受到腐蝕

因應罪惡玩家的各種行動，英雄被逼受到腐蝕。這包括是因進出腐蝕區格的倒楣腐蝕判定、與罪惡的怪物戰鬥的擲骰結果、罪惡牌的效果、罪惡力量、以及一些故事效果。

每當英雄以此方式受到1點腐蝕時，把該英雄的觸手標記向右移動1格，顯示腐蝕水平提升1級。英雄不會因此受益，只會使他/她離殞命更接近（雖因此可令他/她在自願受到腐蝕時更強大）。

自願受到腐蝕

無論是要戰鬥或是潔淨區格，當英雄需要擲骰時，他/她可自願受到1點腐蝕，以取得腐蝕紀錄表上的獎勵。英雄必須在擲骰前就決定是否自願受到腐蝕，不能在擲骰後才決定。若他決定自願受到腐蝕，把該英雄的觸手標記向右移動1格，顯示腐蝕水平提升1級。英雄在每次擲骰前只能自願受到1點腐蝕，不能受更多。

只有當英雄以此方式受到腐蝕時，方能把腐蝕紀錄表上剛達到的水平，及之前所有水平（目前等級的左方）的獎勵加至該次擲骰中。

以下是每個腐蝕水平提供的獎勵：



水平1：沒有效果

水平2：+1骰子

水平3：+1防守

水平4：+1成功攻擊

水平5：+1骰子

水平6：+2成功攻擊

水平7：從以下效果選擇1個：+1成功攻擊／
+1技巧／+1防守／+1抗腐蝕

這些獎勵只適用於自願受到腐蝕後立刻進行的擲骰。之後所擲的骰不會因此得到獎勵，除非該英雄再次自願受到腐蝕。若他/她在自願受到腐蝕後進行戰鬥，因罪惡骰的結果而被逼受到腐蝕，他/她亦不會因此而獲得提升腐蝕水平的相關獎勵。

只要英雄玩家尚未擲骰，仍可隨時因應罪惡玩家使用追隨者技能，或打出罪惡牌，而改變主意，決定是自願受到腐蝕以加強擲骰結果。



範例1：1位腐蝕水平1的英雄自願受到腐蝕，變為水平2。該玩家這次擲骰時+1骰子。



範例2：1位腐蝕水平4的英雄自願受到腐蝕，變為水平5。該玩家這次擲骰時+2骰子、+1成功攻擊、+1防守。

最高腐蝕水平

當英雄的腐蝕水平達至7，就不能再提升。從此，每當英雄受到1點腐蝕，改為受到1點傷害（詳見第40頁受到傷害）。

除非他/她先透過城市行動或其他辦法降低腐蝕水平，否則已達至最高腐蝕水平的英雄不能再自願受到腐蝕。

若英雄達至最高腐蝕水平，他/她會自動殺掉任何持有的無辜市民標記，把它們從遊戲中移除！在腐蝕故事的遊戲中，若有英雄在回合結束時達至最高腐蝕水平，他/她必須翻開自己的黑歷史牌及執行牌上的效果。結算後棄掉該黑歷史牌（詳見第29頁黑歷史牌）。

皇家空軍 轟炸碼頭 - 無傷亡

避風港、歌和老區 - 昨夜皇家空軍一架F-35B戰機向避風港投下兩枚一千公斤炸彈，把碼頭區倉庫半徑五個街區的範圍夷為平地。國防部官員稱此次事件為「武器故障」。

國防部官員稱肇事戰機模擬夜間秘密突襲，投下炸彈是因為最惡劣的武器故障。幸好並無傷亡。

避風港市長談及今次事件：「……是（我的）生活中所見國防部最不可理喻的越權。」他繼續說道：「我個人已經聯絡首相，要求就本次事件展開公開調查。國防部絕對無權對人煙稠密的地方發動戰爭遊戲。」

首相稱今次事件是「荒謬的過失」，並已下令國防部停止所有在英國上空的空軍行動，直到另行通知。

受到傷害

腐蝕會吞噬你，但受傷才會真正殺死你。在遊戲開始時，每位英雄把5個受傷標記放在自己的英雄版圖旁。一旦英雄受到5點傷害，便算作被殺（詳見第41頁英雄死亡）。

英雄每受到1點傷害，便需拿取1個受傷標記並放在腐蝕紀錄表的其中一個腐蝕獎勵上，使該獎勵在英雄自願受到腐蝕時不再生效（詳見第38頁受到腐蝕）。

英雄可選擇在哪個腐蝕獎勵上放置受傷標記，而不需順任何次序。水平1的獎勵是「沒有效果」，所以玩家們應把第一個受傷標記放在它上。之後受傷時，玩家便需決定犧牲哪個獎勵。你會蓋掉早期較弱的獎勵，還是後期較強的獎勵？

THE OTHERS



一旦放置了受傷標記，便不能把它移至另一個獎勵上。當英雄治療1個傷害時，他/她可移除任意一個受傷標記。



範例：一位英雄受了4點傷害，把傷害標記放在自選的獎勵上。當該英雄自願受到腐蝕時，腐蝕水平由4升至5；該英雄是次擲骰時只會+1骰子和+1防守。

匿名：你想說什麼？

西農：你無權調動那戰機。

匿名：我們救了上千人，卻沒殺死任何人。

我是說，任何重要的人。

西農：天殺的你要我怎樣跟首相交代？

匿名：技術上來說是她授權今次行動。

西農：什麼？？

匿名：你的一切權限亦是來自於她，對嗎？

西農：你知道她會說什麼的。

從來沒有人正式通知她這次的行動。

匿名：我肯定政府裏面諸多事情都沒有正式通知她，

但她終究是最終負責人。

為什麼這次跟申請文具有補給分別？

西農：你他媽的知道為什麼！

文具？？你搞笑嗎？-----

*****被過濾

匿名：坦白講你怎樣處理與我無關。這類行動還會繼續，

不然你就等著這座城市淪陷。你知道對英國和你本人，

什麼事情最迫在眉睫。或是讓我們看看你周末的投票結果？或者首相的？

西農：你這賤人在勒索我。

我不能再跟你合作了。你知道我有一切紀錄！

匿名：你想保住職位的話必定欣然接受。

別忘了，我也有記錄。

西農：%#\$#@%\$!!!!

匿名：親愛的，小心說話啊朋友。

英雄死亡

當在英雄版圖放上第五個受傷標記時，該英雄立刻死亡。以下是英雄死亡後要執行的步驟：

- 若這是該英雄的回合，該回合被腰斬。這代表罪惡玩家不能於此時支付反應標記。立刻輪到下位英雄進行回合。
- 把該英雄的模型和英雄版圖移出遊戲。
- 棄掉該英雄持有的所有額外回合標記和標示標記。
- 該英雄持有的所有NPC或無辜市民標記會留在英雄被殺的區格上。
- 把該英雄持有的所有升級牌加至升級牌倉庫，放在現有的5張牌旁。
- 英雄的回合標記和城市行動標記將被新英雄繼承，因此不用移走。已耗用的標記維持已耗用，備用的維持備用。
- 該英雄玩家從英雄備用區拿取1位新英雄，把該英雄的模型放在起始空格上，並把相應的英雄版圖放在英雄玩家旁。把觸手標記放在第一個腐蝕空格；把5個受傷標記放在英雄版圖旁。
- 該英雄玩家從升級牌倉庫任意拿取與前一位英雄所棄的升級牌等量的牌，交給新英雄。拿取後，升級牌倉庫應只剩5張牌。
- 新英雄繼承了舊英雄的回合順序，並能在該輪內使用繼承了的回合標記和城市行動標記（如有）。

要記住，當一位英雄死亡而英雄備用區已無人可替補時，英雄們落敗。



索引

FAITH	32	地獄俱樂部	23
NPC標記	26	地點	18
P怪駭標記	26	成功攻擊	31
一劃		死亡	41
一輪	13	自願受到腐蝕	39
二劃		防守	20,22,32,33
五星標記	25	七劃	
化身	22	技巧	15,20
升級牌	12,28	抗腐蝕	32
反應	13	八劃	
反應標記	12	事件	20
天賦技能	20	受傷	40
火災標記	25,31	怪物	7
三劃		九劃	
召喚怪物	16	城市行動	15
末日紀錄表	23	城市行動標記	15
末日牌	23	城市版圖	18
四劃		挑起戰鬥	14
任務	20	故事版圖	9,19
回合	13	英雄	11
回合標記	11,13	英雄人數	20
地圖	10	英雄版圖	20
		英雄玩家	11
		英雄股	32
		追隨者	9,22
		十劃	
		射手	11,20

工作人員

遊戲設計及開發: Eric M. Lang

創作異種: David Preti

生產: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão

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

美術設計: Mathieu Harlaut, Louise Combal

遊戲版圖: Nicolas Fructus

標誌: Georges Clarenko, Adrian Smith

模型指導: Mike McVey

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

撰文: Eric Kelley, George Galuschak

規則: Thiago Aranha

額外開發及地圖設計: Fred Perret

額外開發: David Preti, Eric M. Lang

測試: Zulfi Ahmad, Thiago Aranha, Mischa Auerbach Ziegler, Viola Bofilo, Julian Beltuttis, Adele Barber, Ed Boime, Aaron Baroque, Nathan Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Davidson, Rob Cruise, Susan "Grella" Davis, Shonessie 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, Bob "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 Phillip Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stephanie Sanders, Sergio Roma, Daniel Rocchi, Jennifer Santangelo, David Schokking, Roberto "Pena" Schmidt, 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.

出版: David Preti

© 2017 Guillotine Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Others and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd. Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot, the CoolMiniOrNot logo and CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

本產品不是玩具，不適用於13歲或以下人士。

恐怖.....	9
鬥士.....	11,20
起始區域標記.....	11
追隨者版圖.....	22
被逼受到腐蝕.....	39

十一劃

區域.....	18
巢穴標記.....	25
探險標記.....	24
救贖.....	9
祭壇標記.....	22
移動.....	30
隊伍.....	11
隊長.....	11,20

十二劃

智囊.....	11,20
最高腐蝕水平.....	39
波羅集團標記.....	26
無辜市民標記.....	26
街道.....	18
視線.....	36
黑歷史.....	29
傳送.....	30
罪惡.....	8
罪惡力量.....	22
罪惡版圖.....	22
罪惡玩家.....	8
罪惡牌.....	12,24
罪惡骰.....	32
遠距攻擊.....	36

十四劃

腐蝕.....	9,32,38
腐蝕紀錄表.....	39
腐蝕標記.....	25,31
骰子.....	32

十五劃

憎惡獸.....	22
橫註標記.....	28
潔淨區域.....	15
衛星攻擊標記.....	28

十六劃

戰鬥.....	33
操控者.....	22

十八劃

額外回合標記.....	26
-------------	----

二十劃

警察局長標記.....	26
-------------	----


二十一劃

鐵路標記.....	27,30
-----------	-------




規則概覽

設置

1. 選擇玩家角色（1位罪惡玩家vs英雄玩家們）
2. 選擇罪惡
3. 選擇追隨者
4. 選擇故事
5. 選擇地圖（設置版圖及其上的標記與模型）
6. 選擇英雄（1位隊長、2位智囊、2位射手、2位鬥士）
7. 選最後準備（5張牌放在升級牌倉庫、抽5張罪惡牌、 個反應標記）


一輪流程

1. 每輪開始
 - 結算每輪開始的故事指令
 - 決定起始英雄
2. 英雄回合
 - 支付1個回合標記
 - 移動及執行1個行動（或執行1個行動後移動）
 - 移動[移動最多2步]
 - 行動[挑起戰鬥或潔淨區格]
 - 使用地點的城市行動（在回合的任何時候）
3. 罪惡反應
 - 支付1個反應標記（如果你想反應）
 - 把1隻怪物移動最多2步
 - 挑起與當前英雄的戰鬥
4. 每輪結束
 - 結算每輪結束的故事指令
 - 召喚怪物（把 隻怪物放在未被阻擋的巢穴上）
 - 額外抽取罪惡牌（每個沒有英雄處於同格的祭壇1張）
 - 重設標記（回合、反應、城市行動）

移動

- 怪物不能離開有英雄的區格。
- 英雄離開有怪物的區格時會受到1點傷害。
- 每當英雄進入/離開有火災標記和/或腐蝕標記的區格時或進行火災和/或腐蝕判定。

潔淨區格

- 擲與技巧等級等量的英雄骰（可先自願受到腐蝕）。
- 每擲得1個 移除1個火災/腐蝕/五芒星/巢穴標記。

挑起戰鬥

- 當前英雄vs區格內的所有怪物。
- 擲與戰鬥等級等量的英雄骰（可先自願受到腐蝕）。
- 擲與該格所有怪物戰鬥等級總和等量的罪惡骰。
- 比對擲骰結果、分配成功攻擊、移除被殺模型、結算傷害及腐蝕。

遠距攻擊

- 英雄先擲，移除被殺的怪物。
- 存活的怪物向英雄移動最多2步並反擊（如能夠）。罪惡玩家擲骰與原有英雄骰結算。

城市行動



把1個衛星攻擊標記
移動最多2步
並
自動殺死1隻追隨者
或憎惡獸。



把腐蝕水平
下降1級。



移除1個
受傷標記。



從升級牌倉庫獲得
1張升級牌。



獲得1個
額外回合標記。

NPC



渡鴉集團：
可額外
移動1步。



P怪駭：
在每次火災判定時
無視1個所受的傷害；
在每次腐蝕判定時
無視1個所受的腐蝕。



警察局長：
在每場戰鬥
+1骰子。