

Claustrophobia

AUTOR GRY: CROC



INSTRUKCJA





Wprowadzenie

10 Czerwca, Roku Pańskiego 1643

Chwalmy Pana! Rada Nowego Jeruzalem zdecydowała, że katakumby pod miastem powinny zostać zbadane! Te tajemnicze tunele od dawien dawna nawiedzały moje myśli niezwykłością swojej budowy i niebezpieczeństwami, które w sobie kryją. Już niebawem je poznamy, ale nie będzie to łatwe. Jakież zło czai się w tych 'Piekielnych korytarzach? Wysłałem po mojego przyjaciela, kapłana, Odkupiciela, którego talent nie ma sobie równych. Liczę, że poprowadzi jedynych wojowników, na których pozwoliła Rada – skazanych na śmierć więźniów. To wszystko mordercy i złodzieje, najgorsze plugastwo, jakie nosił ten świat, ale będą musieli wystarczyć. Mam za zadanie „zatrudnić” tych niepewnych najemników w oczekiwaniu na odpowiedź od mojego drogiego przyjaciela.

19 Czerwca

Byliśmy przygotowani na spotkanie pomiotów Szatana w katakumbach. Pierwsze zejście pod ziemię było katastrofą. Teraz, gdy piszę te słowa, nie mamy jeszcze wieści o Odkupicielu i ludziach, których nazywa swoją „trzódką”. Przyzwyczaił się do nich bardzo szybko, i gdy rozmawialiśmy o tym na osobności przyznał, że woli pracować z tymi ludźmi, bo nie mają nic do stracenia. Bóg jeden wie co mogło ich spotkać w pokrętnych tunelach podziemnego miasta. Już od kilku godzin nie mamy żadnych wieści, a lina, która łączyła podziemną grupę z nami, nagle pękła. Gdy wyciągnęliśmy ją, okazało się, że jej koniec jest przzerwany i zakrwawiony. Niechaj Pan ma w swojej opiece mojego przyjaciela i jego ludzi, jeśli taka jego wola. (...)

7 Lipca

Legiony demonicznych istot wydają się mnożyć w nieskończoność i nie słabnąć pomimo naszych wysiłków. Potwory te są niewysokie, ale bardzo agresywne, zwłaszcza w większych hordach i atakują naszych wojowników niemalże każdego dnia. Jak na razie udało nam się odeprzeć ich ataki, ale Miłosierny Pan nam świadkiem, że może nam się nie udać utrzymać naszych pozycji. Obrona tuneli najbliższej powierzchni wydaje się być niemożliwa. Tracimy kolejne przyczółki i kawałek po kawałeczku jesteśmy spychani ku wyjściom. Jeśli wycofamy się jeszcze bardziej będziemy musieli bronić samych ulic miasta! Odkupiciel, zmartwiony sytuacją, zamknął się w swej celi z posłańcem od Rady. Może znajdzie się jakieś rozwiązanie tej sytuacji? Więźniowie mówią o głębokiej studni, dziury z której słychać diabelskie szepty. A jeśli te plotki są prawdą? Miłosierny Panie, daj mi siłę, bym mógł im się oprzeć! (...)

31 Lipca

Nasze wysiłki nie idą na marne, chociaż ich efekty nie są takie, jak byśmy chcieli. Otchłań jest wypełniona, a Troglodyci nie atakują naszych przyczółków tak często jak wcześniej. Straty po naszej stronie zmniejszyły się, ale plugawe istoty nadal tam są, tak liczne jak wcześniej. Podszepty osłabiają morale naszych ludzi. Ten nieprzerwany pomruk, który, jak twierdzą świadkowie, uspokaja i kontroluje Troglodytów. Odkupiciel zarządził, by przyniesiono mu stare księgi, tomy używane jedynie przez Świętą Inkwizycję. Dosłownie pochłania stronę po stronie przed każdym wyruszeniem na nową wyprawę. Widzę go teraz, pisząc te słowa, jak błogosławi swoich ludzi, uzbrojony i gotowy, by znów zejść do katakumb. Na swym pulpicie pozostawił księgę otwartą na stronie „Władca Dusz”. Panie, błagam Cię, miej litość nad moim przyjacielem.

2 Sierpnia

Jego waleczność i żarliwość są wielkie. Raz jeszcze mój przyjaciel wyruszył do plugawego labiryntu, jeszcze bardziej zdeterminowany niż wcześniej. Zwycięstwo napełniło jego ludzi wolą walki, a jego samego zainspirowało by pójść za ciosem. Raz jeszcze, zaczerpnąwszy wiedzę z tajemnych ksiąg, przekonany jest, że może oczyścić te przeklęte tunele. Chociaż wiemy, że są tam demony przynajmniej tak straszliwe jak Władca Dusz ze swym legionem Troglodytów, on idzie naprzód, z sercem pełnym nadziei i wiary. Amen! (...)

8 Sierpnia

Zdaje się, jakby otaczała go aureola płomieni jego niezrównanej cnoty! Ledwie dzień temu otrzymaliśmy wieści, że będzie znowu schodził pod ziemię, ze swym błogosławionym młotem w jednej ręce i świętymi księgami w drugiej. Raz jeszcze zasięgnął wiedzy z ksiąg Inkwizycji nim wyruszył na swą kolejną ekspedycję. Żarliwość bije z niego jaśniej niż kiedykolwiek. Jest niczym latarnia w Piekło, płomień w ciemnościach. Idzie by uwolnić tych, którzy służyli mu miesiąc temu, a których uznaliśmy za zaginionych, by uwolnić ich od cierpienia. Wraca do wnętrza Piekieł by przywrócić im godność i uwolnić ich ciała od demonów, które je posiadały. Święty Michale, daj mu swą siłę!

15 Sierpnia

Panie miej nas w swej opiece i chroń od Złego. Wszystko stracone...

Claustrophobia to gra przygodowa osadzona w świecie Hell Dorado. Pozwala ona dwóm graczom odtworzyć walki mające miejsce w podziemnych tunelach Nowego Jeruzalem. Jeden z graczy kontroluje grupę zdeterminowanych Ludzi, zaś drugi przewodzi niemal nieskończonej armii demonicznych istot.

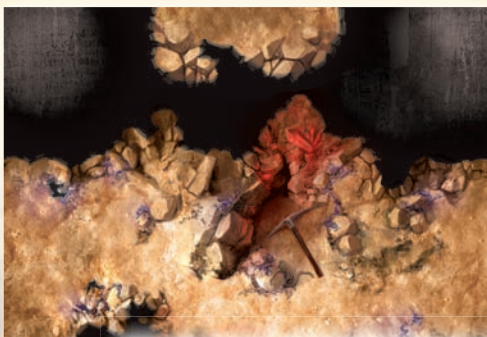


Co jest w pudełku?



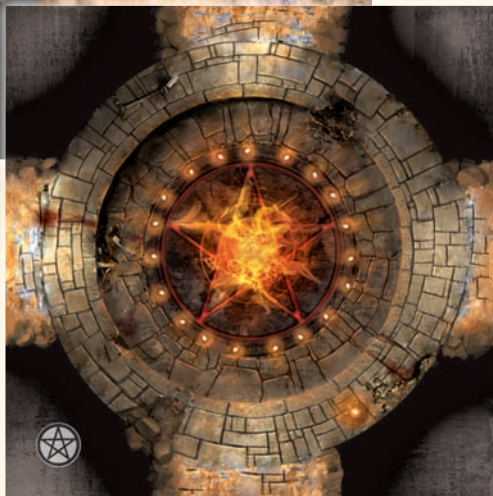
GRA ZAWIERA

36 KAFLE TUNELI I POMIESZCZEŃ



Tunel

Pomieszczenie



Kafle te reprezentują fragmenty katakumb Nowego Jeruzalem, są polem walki, na którym ścierać się będą siły obu graczy.

1 FIGURKA ODKUPICIELA



Odkupiciel jest przywódcą podziemnych ekspedycji w imię Rady Nowego Jeruzalem. Uzbrojony w młot, latarnię i swą niezachwianą wiarę, ten święty mąż prowadzi swą trzódkę do serca Piekła. Jego żarliwość pozwala na wsparcie skazańców dzięki mocom leczenia i ochrony, używa też siły swojej świętej ręki. Jest głównym wojownikiem gracza, który wybrał stronę Ludzi. Dysponuje specjalnymi mocami magii.

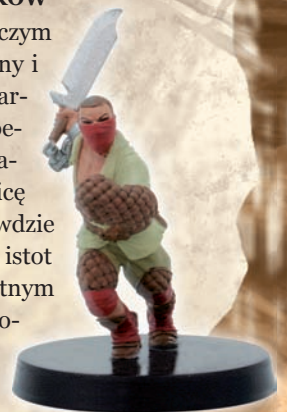
2 FIGURKI SKAZANYCH – BRUTALI



Ten wojownik, gdy ma wsparcie Odkupiciela wzbudza jeszcze większy postrach niż w pojedynkę. Jego potężna postura pozwala mu zataraśować podziemne tunele przeciwnikom. Posługuje się zaimprovizowaną bronią, która jednak dobrze chroni go przed atakami hord troglodytów - Brutal zawsze jest gotów by odeprzeć ich atak. Jest silnym i pewnym wojownikiem, zdolnym bronić i Odkupiciela i Najemników.

2 FIGURKI SKAZANYCH – NAJEMNIKÓW

Najemnik korzysta ze wsparcia Brutala niczym ze skały, która chroni przed burzą. Jest zwinny i nawykły do zaciekłych walk i podrzynania gardel, więc maszeruje w pierwszej linii, gdy ekspedycja wkracza do katakumb. Tak jak jego Skazani towarzysze, posiada wzmocnioną rękawicę i zbroję chroniącą dolną połowę ciała. Po prawdzie bardzo szybko przystosował się do zabijania istot mniejszych od siebie. Ten wojownik jest świetnym zwiadowcą, bardzo użytecznym podczas eksploatacji kolejnych tuneli.



11 FIGUREK TROGLODYTÓW



W pojedynkę te niewysokie istoty unikają konfrontacji, wolą działać w grupie. Średniej wielkości stado tych istot może w kilka sekund rozdrzeć dobrze zbudowanego mężczyznę na strzępy. Gdy panują nieprzeniknione ciemności Troglodyci stają się ucieleśnieniem najgorszych koszmarów a mrok staje się ich królestwem. Są główną siłą uderzeniową gracza, który wybrał stronę Demonów.

1 FIGURKA DEMONA

Kiedy tylko może wysługuje się hordami Troglodytów. Czy jest kusicielem, bestią czy wojownikiem, demon stojący za atakami hordy ma tylko jeden cel – zniszczyć Nowe Jeruzalem, tak jak jedynym celem Odkupiciela jest zgładzić Demona. Niemał każdy demon walczy do końca życia. Demony to najbardziej wytrwali i zjadliwi przeciwnicy, na jakich natkną się siły Ludzi, w każdym scenariuszu mierząc się z innym ich typem.

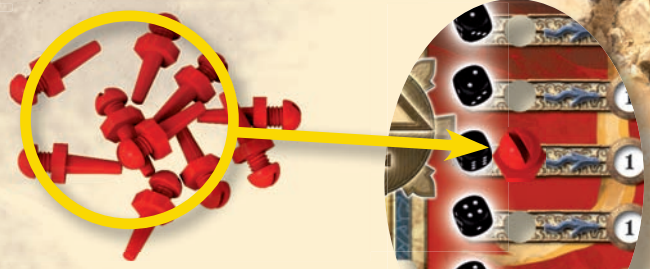


Claustrophobia

Co jest w pudełku?

5 KART POSTACI LUDZI

25 PLASTIKOWYCH ZNACZNIKÓW OBRAŻEŃ



Znaczniki te ułatwiają graczowi śledzenie poziomu obrażeń, które odnieśli jego wojownicy. Są one umieszczane w otworach toru obrażeń gdy wymaga tego sytuacja.

6 KART DARÓW



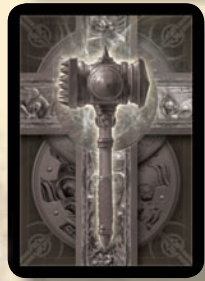
Rewers

Karty te pokazują moce, z których może skorzystać Odkupiciel w czasie gry.

5 PODSTAWEK POD KARTY

Dzięki nim łatwo zanotujesz obrażenia, jakim ulegną wojownicy Ludzi w czasie gry.

6 KART PRZEDMIOTÓW



Rewers

Karty te przedstawiają Przedmioty, które mogą dawać dodatkowe zdolności wojownikom Ludzi.

15 KART PRZEWAGI



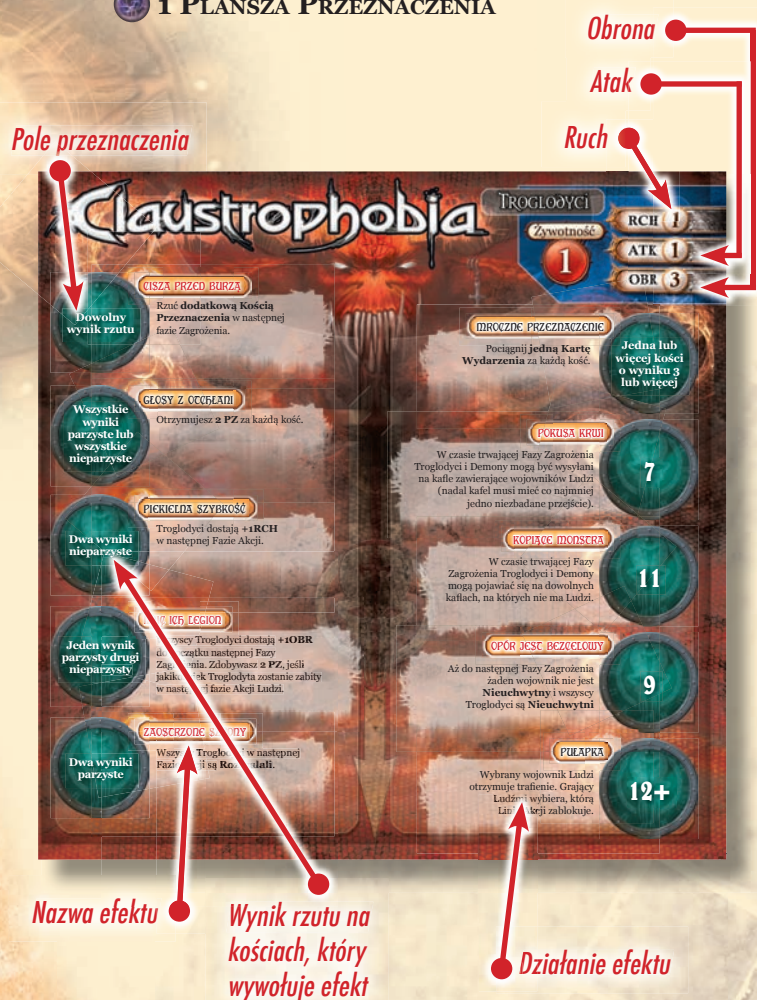
Karty te przedstawiają mniej ważne Przedmioty oraz Rozkazy, które dają zdolności krótkotrwałe wojownikom po stronie Ludzi.

7 KART POSTACI DLA DEMONÓW



Każdy scenariusz zakłada użycie Demona innego typu. Ich statystyki znajdują się na kartach. Gdy Demon zostanie zraniony, na jego karcie należy umieścić żeton rany (patrz poniżej).

1 PLANSZA PRZEZNACZENIA



Osoba, która gra Demonami używa tej planszy, by śledzić statystyki i specjalne zdolności swoich Troglodytów, jako że zmieniają się one nieustannie w czasie gry.

16 KART WYDARZEŃ



W czasie gry osoba grająca po stronie Demonów będzie używać Wydarzeń, by zyskać przewagę nad drugim graczem.

20 ŻETONÓW PUNKTÓW ZAGROŻENIA

Żetony te są wykorzystywane przez grającego Demonami do zagrywania Troglodytów i Demonów.

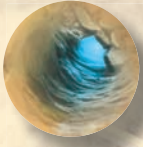


10 ŻETONÓW RAN

Gdy demon zostaje zraniony należy umieścić taki żeton na jego karcie postaci.



3 ŻETONY DZIURY W ZIEMI
Do użytku z kafkami Dziura w ziemi.



2 ŻETONY TROGLODYTA TWARDZIEL
Do użytku z kartą wydarzenia Troglodyta Twardziel.



1 ŻETON ODWAGI
Do użytku z Darem Odkupiciela – Odwaga.



1 ŻETON BŁOGOSŁAWIEŃSTWA
Do użytku z Darem Odkupiciela – Błogosławieństwo. Ten żeton ma dwie różne strony.



4 ŻETONY SKARBU
Do użytku w scenariuszu „Złoto dla Zuchwałych”. Żetony są dwustronne, jeden z trzech żetonów ma inny awers od reszty.



3 ŻETONY PIECZĘCI OCHRONNEJ
Do użytku w scenariuszu „Rytuał”.



1 KOŚĆ 10-ŚCIENNA (D10)
Niektóre scenariusze używają kości dziesięciościennej.



12 KOŚCI 6-ŚCIENNYCH (D6)
Potrzebne w rozgrywaniu wielu elementów gry (inicjatywa, zagrożenie, walka etc.). Jeśli nie zaznaczono inaczej, rzut w *Claustrophobia* wykonywany jest za pomocą kości sześciostiennej.



1 INSTRUKCJA
Trzymasz ją właśnie w rękach. Zawiera także przygody (scenariusze) do kolejnych rozgrywek w *Claustrophobia*.

Przygotowanie do gry

Przede wszystkim należy przejrzeć scenariusze i wybrać jeden z nich. Pierwszą grę radzimy rozegrać za pomocą scenariusza „Ocaleni”. Na następne rozgrywki możecie wybrać losowy scenariusz albo taki, który oboje wybierzeć. Każdy scenariusz zawiera opis potrzebnych do niego elementów. Niezależnie od scenariusza, zanim zaczniesz rozkładać potrzebne elementy potasuj talię kart Wydarzeń i talię kart Przewag (osobno) i połóż obok siebie, rewersem do góry.

W scenariuszach często występują reguły specjalne, które stoją w sprzeczności z podstawowymi regułami gry. Jeśli taka sytuacja zachodzi zawsze kieruj się regułą specjalną.

Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że karty postaci dla wojowników Ludzi są na swoich podstawkach.



Przebieg rozgrywki

Każda runda jest podzielona na cztery następujące po sobie fazy:

FAZA INICJATYWY

W czasie tej fazy grający Ludźmi określa statystyki swoich wojowników.

FAZA AKCJI LUDZI

W czasie tej fazy wojownicy Ludzi będą się poruszać, odkrywać tunele i walczyć z Troglodytami i Demonami.

FAZA ZAGROŻENIA

W czasie tej fazy gracz Demonami będzie wystawiał Demony i Troglodytów, zmieniał ich zdolności i ciągnął karty Zdarzeń.

FAZA AKCJI DEMONÓW

W czasie tej fazy siły Demonów będą poruszać się i walczyć.

FAZA INICJATYWY

W czasie tej fazy gracz Ludzi określa statystyki swoich wojowników. Dzieje się to w następujący sposób: Gracz rzuca tyłoma Kostkami Akcji (6-ściennymi) ilu ma aktywnych wojowników. Następnie przydziela kości swoim wojownikom i umieszcza je na odpowiednim polu na karcie postaci. Kość ta wyznacza, która linia Akcji zostanie wybrana dla tego wojownika, aż do następnej Fazy Inicjatywy. Wybrana Linia Akcji określa statystyki wojownika na tę turę.



Kostka Akcji wybrana dla wojownika ma wynik 2. Gracz umieszcza kostkę na odpowiednim polu. Statystyki na tę turę do: RCH 1 (skrót od Ruch), ATK 2 (skrót od Atak) i OBR 4 (skrót od Obrona).

Odkupiciel zazwyczaj posiada dwa Dary, wspomniane w opisie każdego scenariusza, które są przypisane niektórym z Linii Akcji na jego karcie postaci.



Odkupiciel posiada Dar „Aura Prekognicji”. Kostka pokazuje jaki wynik na Kości Akcji pozwoli na użycie tego Daru.

Za każdym razem, kiedy na kości wypadnie 5, postać może użyć Daru.

Statystyki wymienione w wybranej Linii Akcji pozostają bez zmian (RCH 1, ATK 1 i OBR 5), tak jak normalnie.

Jeśli wojownik otrzyma Kość Akcji odpowiadającą Linii Akcji, która została zablokowana (patrz Walka, strona 13), nie będzie on mógł działać w swojej Fazy Akcji i aż do następnej Fazy Inicjatywy ma OBR równą 3. Wojownik taki jest ogluszony, zdezorientowany lub ranny i nie może normalnie działać, a jego RCH i ATK wynoszą 0. Nie korzysta też z żadnych Talentów czy zdolności związanych z Przedmiotami (Wyjątek: Berło Przywódcy). Taki wojownik jest Wyczerpany. Może jednak korzystać z modyfikacji wynikających z Reguł Specjalnych oraz kart Przewag. Jeśli Odkupiciel jest Wyczerpany, a zablokowana Linia Akcji miałaby uruchomić jeden z jego Darów, przestaje on być używany.



Kostka wybrana dla tego wojownika ma wynik 2. Niestety, ta Linia Akcji została zablokowana w czasie walki. Wojownik nie może już poruszać się czy walczyć i będzie łatwym łupem dla swoich wrogów (OBR 3).

Claustrophobia

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Jeśli gracz rzucił większą ilością kostek niż ma wojowników w grze kostka, która nie została przypisana do żadnego z nich zostaje odłożona na bok i nie będzie już używana w tej turze.



Grający Ludźmi rzucił trzema Kostkami Akcji, jako że ma w grze Odkupiciela, niosącego Berło Przywódcy oraz Skazańca - Najemnika. Odkupiciel dostaje kostkę z wynikiem 3. Najemnik otrzymuje kostkę z wynikiem 4. Ostatnia kostka zostaje odłożona na bok i nie zostaje użyta w tej turze.

LECZENIE

Niektóre karty dają możliwość „wyleczenia” zablokowanej Linii Akcji. W takim przypadku odpowiadający znacznik ran powinien zostać usunięty. Jeśli uzdrowiona w ten sposób Linia Akcji jest tą, która została przyznana wojownikowi przez Kość Akcji, może on działać normalnie i nie jest uznawany za Wyczerpanego.

FAZA AKCJI LUDZI

W czasie tej fazy wojownicy Ludzi mogą wykonywać swoje akcje. Gracz aktywuje swoich wojowników pojedynczo. Każda z postaci musi skończyć wszystkie rozpoczęte akcje, zanim zostanie aktywowany następny wojownik. Po aktywacji wojownik może najpierw wykonać ruch a potem zacząć walkę lub najpierw walczyć a potem wykonać ruch. Ani ruch ani walka nie są wymagane. Wojownik nie może rozpocząć ruchu, walczyć a następnie dokończyć ruchu. Zasady dla ruchu i walki są opisane odpowiednio na 11 i 13 stronie.

KARTY PRZEWAG

Zazwyczaj w opisie scenariusza napisane jest ile kart Przewag może użyć w danej rozgrywce grający Ludźmi. Karty te muszą zostać użyte tak, jak zaznaczono w opisie (a potem zostają odrzucone). Grający Ludźmi nie może dociągnąć więcej kart Przewag po rozpoczęciu gry.

PRZEDMIOTY

Niektórzy wojownicy mogą nosić i używać Przedmiotów, które zwiększają ich statystyki albo dają specjalne zdolności. Wojownicy nie mogą wymieniać się Przedmiotami, odkładać ich, podnosić ani zniszczyć. Są one usuwane z gry tylko w momencie, w którym ich posiadacz zostaje zabity albo usunięty z gry.

FAZA ZAGROŻENIA

Grający Demonami rzuca trzema sześciociennymi Kośćmi Przeznaczenia i umieszcza je na polu lub polach Przeznaczenia, które wybierze, stosując się do wszystkich reguł, a następnie natychmiast wprowadza odpowiednie efekty odpowiadające wybranym polom Przeznaczenia. Jeśli kafelek lub karta pozwalają na rzut większą ilością Kości Przeznaczenia, gracz umieszcza je wszystkie na planszy Przeznaczenia.

Cisza przed burzą pozwala grającemu Demonami dorzucić dodatkową Kość Przeznaczenia w następnej Fazie Zagrożenia.

Głos z otchłani pozwalają grającemu Demonami zdobyć Punkty Zagrożenia (PZ), które może zachować na później lub użyć by wystawić swoich wojowników.

Piekielna szybkość, Imię ich Legion oraz **Zaostrzone szpony** pozwalają zwiększyć statystyki Troglodytów.

Mroczne Przeznaczenie pozwala grającemu Demonami pociągnąć jedną lub więcej kart Zdarzeń z talii.

Pokusa krwi oraz **Kopiące Monstra** pozwalają na zmianę reguł wprowadzania wojowników przez grającego Demonami.

Uwaga: jeśli oba Wydarzenia będą w grze Troglodyci i Demony mogą wejść do gry na dowolnym z kafli.

Opór jest bezcelowy Wszyscy Ludzie tracą talent Nieuchwytny, wszyscy Troglodyci zyskują talent Nieuchwytny.

Pałapka zada obrażenia wojownikowi Ludzi.

Zdolności zaznaczone na **czzerwono** mogą zostać użyte raz na fazę zagrożenia. Zdolności oznaczone na **czarno** mogą być użyte dowolną ilość razy.

Claustrophobia

TROGŁODYCI

Zywotność **1**

ATK **1**

OBR **3**

CISZA PRZED BURZĄ
Rzucić dodatkową Kością Przeznaczenia w następnej fazie Zagrożenia.

Wszystkie wyniki parzyste lub wszystkie nieparzyste
Otrzymujesz 2 PZ za każdą kość.

Dwa wyniki nieparzyste
Troglodyci dostają +1RCH w następnej Fazie Akcji.

Jeden wynik parzysty drugi nieparzysty
Wszyscy Troglodyci dostają +1OBR do początku następnej Fazy Zagrożenia. Zdobywasz 2 PZ, jeśli jakkolwiek Troglodyta zostanie zabity w następnej fazie Akcji Ludzi.

Dwa wyniki parzyste
Wszyscy Troglodyci w następnej Fazie Akcji są Rozszalali.

MROczne PRZEZNACZENIE
Pociągnij jedną Kartę Wydarzenia za każdą kość.

POKUSA KRWI
W czasie trwającej Fazy Zagrożenia Troglodyci i Demony mogą być wysyłani na kafle zawierające wojowników Ludzi (nadal kafel musi mieć co najmniej jedno niezbadane przejście).

KOPIĄCE MONSTRA
W czasie trwającej Fazy Zagrożenia Troglodyci i Demony mogą pojawiać się na dowolnych kafkach, na których nie ma Ludzi.

OPÓR JEST BEZCIELOWY
Aż do następnej Fazy Zagrożenia żaden wojownik nie jest Nieuchwytny i wszyscy Troglodyci są Nieuchwytni.

PULAPKA
Wybrany wojownik Ludzi otrzymuje trafienie. Grający Ludźmi wybiera, którą Linie Akcji zablokuje.

1

7

11

9

12+

- Aby użyć tego efektu, dwie kości z parzystymi wynikami muszą zostać umieszczone na polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu, trzeba umieścić na polu Przeznaczenia dwie kości – jedną z wynikiem parzystym, a drugą - nieparzystym.
- Aby użyć tego efektu, na polu Przeznaczenia należy umieścić dwie kostki z wynikami nieparzystymi.
- Wszystkie umieszczone kości muszą mieć na raz wyniki parzyste lub nieparzyste.
- Aby użyć tego efektu, należy umieścić jedną kość na tym polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu, dowolna ilość kości o sumie oczek 12 lub więcej musi zostać położona na tym polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu, dowolna ilość kości o sumie oczek 9 musi zostać położona na tym polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu dowolna ilość kości o sumie oczek 11 musi zostać położona na tym polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu dowolna ilość kości o sumie oczek 7 musi zostać położona na tym polu Przeznaczenia.
- Aby użyć tego efektu, należy umieścić kość z wynikiem 3 lub więcej na tym polu Przeznaczenia

Efekty wywołane przez Planszę Przeznaczenia są rozliczane dopiero po umieszczeniu wszystkich Kości Przeznaczenia na odpowiednich polach.



Claustrophobia PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grający Demonami postanawia dać grającemu Ludźmi jedna rundę wytchnienia. Użyje tej rundy by zwiększyć swoje siły. Na Kościach Przeznaczenia uzyskuje wyniki: 2, 3 i 4.

Grający Demonami usiłuje złapać i pozabijać uciekających wojowników Ludzi. Jako że wybrał poprzednio „Ciszę przed burzą” rzuca 4 kostkami zamiast 3. Na kościach Przeznaczenia wypada: 1, 1, 4 i 6.

Gracz umieszcza kość w tym polu. Ma wynik 3 lub więcej. Może zatem wziąć kartę Wydarzenia i umieścić ją na ręce.

Gracz umieszcza dwie kostki na tym polu. Obie mają parzystą ilość oczek, a zatem gracz uzyskuje 4PZ, które pozwolą mu wysłać 4 Troglodytów w następnej rundzie (mógłby to zrobić już w tej rundzie, ale woli poczekać i wyprowadzić większy atak w późniejszej rundzie).

Gracz umieszcza 2 kostki z nieparzystą ilością oczek na tym polu. Troglodycy otrzymują +1 RCH.

Gracz umieszcza 2 kostki z parzystą ilością oczek na tym polu. Jego Troglodycy mają teraz cechę „Rozszalały”. To z pewnością będzie zależą w nadchodzącej rundzie.



Gdy Kości Przeznaczenia zostały rozdysponowane a ich efekty rozpatrzone, grający Demonami może wysłać nowych wojowników do gry. Każdy Troglodyta kosztuje 1PZ. Gracz może też wystawić Demona za 5PZ (statystyki Demona sprawdź w scenariuszu, który rozgrywasz). Wojownicy mogą zostać położeni na jednym lub kilku kafkach, lecz zgodnie z regułą Wielkości tuneli (patrz Ruch, strona 11) oraz z następującymi ograniczeniami:

- kafel musi mieć co najmniej jedno niezbadane przejście.
- Przejście uważa się za „niezbadane” gdy prowadzi do części katakumb nie przedstawionej jeszcze kafkami.
- kafel nie może zawierać wojownika Ludzi
- Wojownicy wystawieni w Fazie Zagrożenia mogą normalnie działać w następującej po niej Fazie Akcji.

Wojownicy nie mogą zostać wystawieni na kafel A, gdyż nie ma on żadnych niezbadanych wyjść. Nie mogą zostać także wystawieni na kafel B, gdyż stoi na nim Skazany Brutal. Na kafel C można wystawić jednego lub więcej wojowników.

KARTY ZDARZEŃ

Wybranie „Mrocznego Przeznaczenia”, na planszy Przeznaczenia, pozwala grającemu Demonami na pociągnięcie karty Zdarzeń. Można je trzymać na ręce lub zagrać w momencie opisanym na karcie (a potem odrzucić). Grający demonami może mieć dowolną ilość kart Zdarzeń na ręce.



FAZA AKCJI DEMONÓW

Faza Akcji Demonów jest niemal identyczna z Fazą Akcji Ludzi, za wyjątkiem tego, że wojownicy demonów nie mogą eksplorować korytarzy (patrz Eksploracja, strona 12).



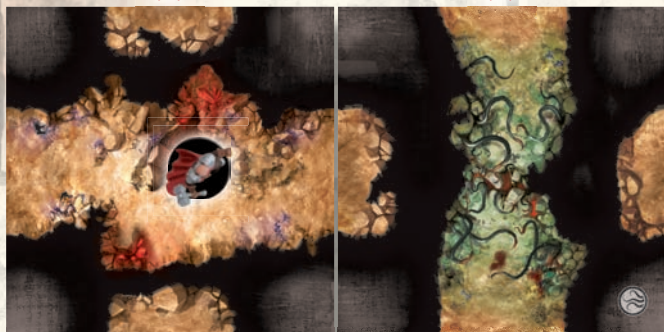
Ruch

Ruch nigdy nie jest obowiązkowy. Wojownik może wykorzystać część lub całość swoich punktów RCH. Opuszczenie kafła i przejście na następny kosztuje 1RCH, trzeba wziąć jednak pod uwagę następujące reguły:

- reguła Wielkości tunelu: na kafłu nie może się znajdować więcej niż po 3 wojowników każdego z graczy.
- reguła Blokowania: wojownik może opuścić kafel zawierający jednostki przeciwnika tylko, jeśli po jego stronie jest co najmniej tyle jednostek co po stronie przeciwnika.



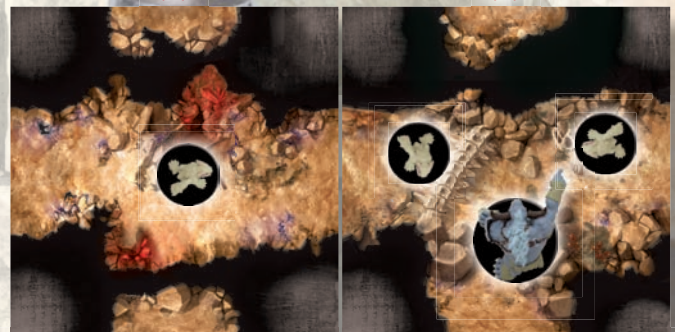
(A)



Odkupiciel nie może przejść z kafel A na kafel B, gdyż nie są one połączone wspólnym przejściem.

(B)

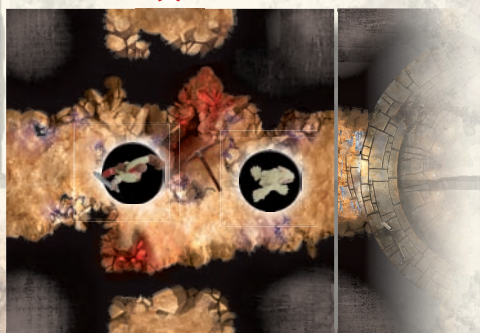
(A)



Troglodyta (A) nie może przemieścić się na kafel (B), gdyż jest tam już Demon i dwóch Troglodytów.

(B)

(A)



Troglodyta może opuścić kafel A, gdyż zawiera tylko Skazanego Najemnika.

(A)



Po tym, jak pierwszy Brutal opuścił kafel drugi nie może już tego robić, gdyż jednostek przeciwnika jest więcej.

(B)

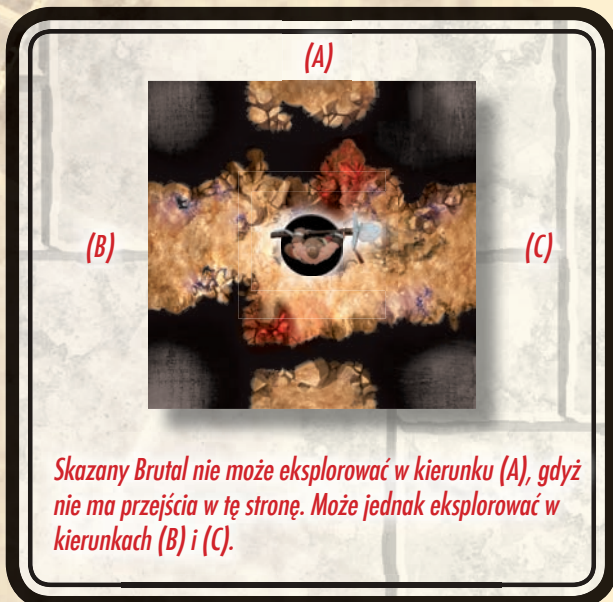
Dwóch Skazanych Brutali chce opuścić kafel A. Pierwszy może opuścić kafel, gdyż zawiera on 2 Troglodytów.



Eksploracja

W czasie swojego Ruchu wojownik Ludzi może wykorzystać 1RCH by eksplorować najbliższe niezbadane przejście by odkryć nowy kafel. Musi zastosować się do reguły Blokowania (patrz Ruch, strona 11). Eksploracja podziemi zachodzi następująco:

- grający Ludźmi ciągnie pierwszy kafel z puli i daje go grającemu Demonami.
- grający Demonami układa kafel tak, aby przylegał do eksplorowanego przejścia w dowolny sposób, dopóki wojownik może swobodnie wejść na nowy kafel.
- grający Ludźmi umieszcza wojownika na nowym kafle.
- mają miejsce efekty, które mogą być związane z kaflem (patrz kafle Specjalne, strona 24).
- wojownik Ludzi może poruszać się dalej, jeśli posiada wystarczająco RCH.



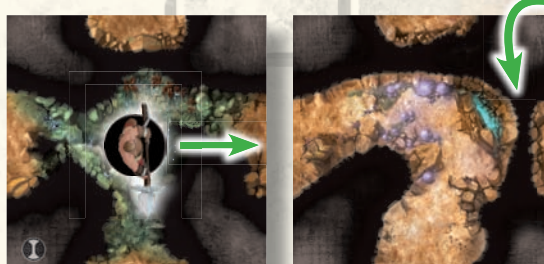
Nowy kafel może zostać umieszczony na różne sposoby:



Nie



Tak



Tak



Nie



SŁEPY KORYCZARZE

Jeśli po eksploracji na planszy nie ma więcej niezbadanych przejść, należy odrzucić ostatni wyciągnięty kafel i pociągnąć następny, aż do pojawienia się nowego niezbadanego przejścia.



Walka

Gdy wojownik rozpoczyna walkę, rozgrywana ona jest następująco:

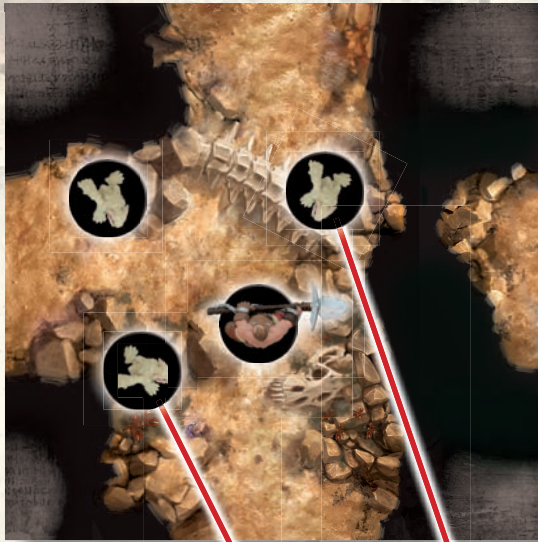
- gracz kontrolujący wojownika, który zaatakował, może wybrać których wrogów na danym kaflu atakuje. Wyjątek: wszyscy Troglodycy na jednym kaflu liczą się jako jeden cel.
- gracz rzuca tyłoma Kośćmi Walki ile ma ATK. Każda kostka z wynikiem wyższym lub równym OBR atakowanego liczy się jako trafienie.
- gracz, który kontroluje wojownika lub wojowników, którzy zostali trafieni, musi rozliczyć obrażenia:

Rozliczanie obrażeń zadanych Troglodytom jest proste, gdyż wystarczy jedno trafienie by zabić każdego z nich. Należy wtedy usunąć figurkę z gry. Jeśli grupa Troglodytów została trafiona kilka razy, zdejmij jednego Troglodytę za każde trafienie.

W przypadku postaci Demonów każde trafienie powoduje umieszczenie na karcie postaci Demona żetonu ran. Gdy ilość żetonów ran stanie się równa lub większa Żywotności Demona, należy usunąć go z gry.

W przypadku wojowników Ludzi każde trafienie wymaga wyznaczenia Linii Akcji, która zostaje zablokowana. W odpowiednim polu obrażeń należy umieścić plastikowy znacznik obrażeń. Gdy wszystkie 6 Linii Akcji zostanie zablokowane, postać jest martwa i należy usunąć ją z gry.

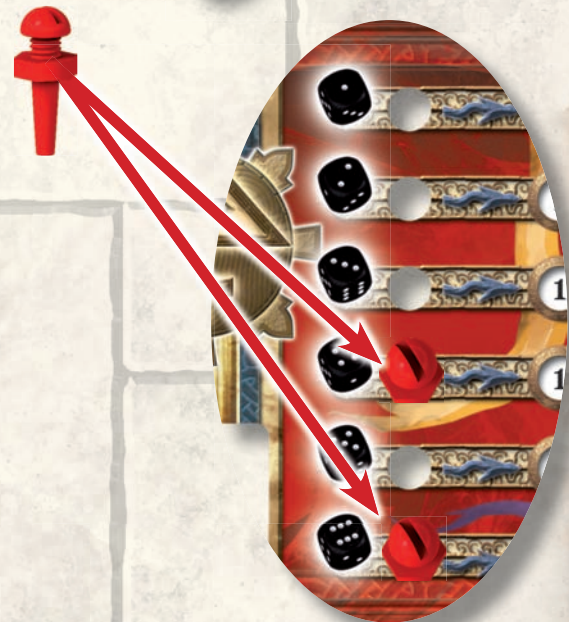
W tej rundzie Skazany Brutal ma ATK 3. Jego gracz decyduje się zaatakować nim Troglodytów znajdujących się na tym samym kaflu. Rzuca trzema kośćmi i uzyskuje wyniki 2, 3 i 6. OBR Troglodytów wynosi 3. Dwa trafienia!



Dwóch Troglodytów należy usunąć z gry.

WAŻNE

Niezależnie od otrzymanych modyfikatorów OBR wojownika nie może być większa niż 6.



Demon zaatakował przeciwnika. Ma ATK 4, a zatem rzuca 4 kostkami i uzyskuje wyniki 1, 2, 4 i 5, co oznacza 2 trafienia, jako że Skazany Brutal ma OBR 4. Grający Ludźmi układa znaczniki obrażeń na linie 4 i 6 na karcie postaci Brutala.



SKUTKI OBRAŻEŃ

Jeśli zablokowana Linia Akcji odpowiada Kości Akcji wyznaczonej w Fazie Inicjatywy, wojownik nie jest Wyczerpany. Dzieje się tak dopiero, gdy w czasie Fazy Inicjatywy wojownik otrzyma Kość Akcji, która odpowiada zablokowanej wcześniej Linii Akcji.

(B) (C) (A)

Skazany Najemnik może zaatakować Troglodytów na kafle (A) za pomocą Garłacza, lecz nie Demona na kafle (B) ponieważ nie ma otwartego przejścia między tymże kaflem a kaflem (C) na którym stoi Najemnik.

WALKA NA ODLEGŁOŚĆ

Niektóre bronie (Granat, Garłacz) pozwalają wojownikom atakować jeden lub więcej celów na sąsiadującym kafle. Aby taki atak był możliwy kafel, na którym stoi atakujący i ten, na którym stoi atakowany, musi być połączony przejściem.

ROZSZALAEY

Wojownik z tym Talentem może przerzucić jeden raz każdą z Kości Walki, która nie spowodowała Trafienia za pierwszym razem (jej wynik był mniejszy niż OBR atakowanego przeciwnika).

Talenty

Niektórzy wojownicy mają Talenty, które dają im dodatkowe zdolności w czasie gry.

OCBRONIAK

Za każdym razem gdy wojownik z tej samej frakcji przebywający na tym samym kafle zostaje trafiony, postać z Talentem Ochroniarz może przyjąć na siebie efekty odniesionych obrażeń.

NIEUCHWYTNY

Postać z tym Talentem może poruszać się nie biorąc pod uwagę liczby wojowników przeciwnika (dzięki temu nie podlega pod regułę Blokowania).

Ze względu na Talent - Nieuchwytny, ten Najemnik może opuścić kafel (A) mimo, że zawiera on 3 Troglodytów.

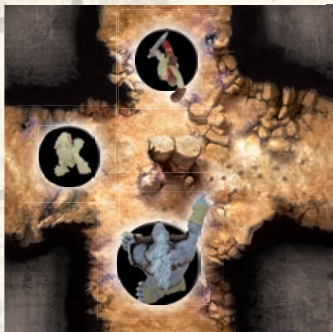
Demon zaatakował Odkupiciela i wyrzucił 2 trafienia. Mężny Skazaniec Brutal stojący na tym samym kafle co Odkupiciel, decyduje się przejąć efekty jednego z odniesionych obrażeń. Grający Ludźmi musi zatem umieścić jeden znacznik obrażeń na karcie Odkupiciela, zaś drugi na karcie Skazańca Brutala.

WAŻNE

Wojownik Ludzi nie może korzystać z Talentów, gdy jest Wyczerpany.

**IMPONUJĄCY**

Wojownik z tym talentem może zapobiec ucieczce jednego lub więcej przeciwników z kafla, na którym się znajduje (prócz kafla Dziura w ziemi). Jeśli na kaflu znajduje się wojownik przeciwnika z Talentem Nieuchwytny, te dwa Talenty anulują się nawzajem i ma miejsce normalna reguła Blokowania.



Demon ma talent Imponujący, a na tym samym kaflu znajduje się Troglodyta. Najemnik chce opuścić kafla, lecz jego Talent Nieuchwytny zostaje anulowany przez Talent Demona. Reguła Blokowania zachodzi normalnie: będzie musiał zabić jednego z przeciwników, zanim będzie mógł opuścić kafla.

**BŁOGOSŁAWIONY**

Wojownik z tym Talentem może w Fazie Inicjatywy, po rozdeleniu Kości Akcji, wybrać wojownika, którego będzie wspierał w tej turze. Wybrany przez niego wojownik może wybrać +1 RCH lub +2 ATK, aż do końca Fazy Akcji. Umieść żeton Błogosławieństwa odpowiednią stroną do góry, na karcie postaci wybranego wojownika.

Ponadto, jeśli Linia Akcji, której używał Wojownik została zablokowana, zostaje ona natychmiast uzdrowiona.

Ten Talent może zostać użyty tylko raz w ciągu jednego scenariusza. Odrzuć żeton Błogosławieństwa pod koniec Fazy Akcji, w której Talent został użyty.

To wszystko – można zaczynać!

**Wyrównywanie przewagi**

Jeśli gracze są bardzo zróżnicowani pod względem doświadczenia w grze (na przykład weteran tejże gry i nie-doświadczony gracz), można zastosować pewne reguły, które pozwolą bardziej zbalansować grę i scenariusze.

**UTRUDNIENIA DLA GRAJĄCEGO LUDŹMI**

Aby zmniejszyć przewagę grającego Ludźmi, można zastosować następujące zmiany:

- przed rozpoczęciem gry grający Demonami usuwa następujące trzy karty z talii Wydarzeń: 1 x „Zagubiony”, 2 x

„Panika!”. Przez usunięcie trudniejszych do zagrania kart, gracz ma większą szansę dociągnąć karty, które będzie mógł zagrać.

- grający Demonami rozpoczyna z 3 dodatkowymi PZ.

**UTRUDNIENIA DLA GRAJĄCEGO DEMONAMI**

Aby zmniejszyć przewagę grającego Demonami, można wprowadzić następujące zmiany:

- grający Ludźmi ciągnie jedną dodatkową kartę Przewag.
- grający Ludźmi może wybrać jeden dodatkowy Dar dla Odkupiciela.

**Scenariusze dla Doświadczonych Graczy**

Po rozegraniu kilku partii na przedstawionych tu scenariuszach, doświadczeni gracze mogą się nimi znudzić. Aby urozmaicić grę proponujemy specjalnie dla nich reguły specjalne. Podstawowe zasady nie zmieniają się, natomiast przygotowanie do gry ulegnie następującym zmianom: na początku gracze będą się licytować „kto da mniej” od 21 punktów. Każdy następny gracz musi podać mniejszą ilość punktów. Ten, który zaliczytuje najniższą ilość wygrywa aukcję i gra po stronie Ludzi. Będzie musiał stworzyć drużynę o wartości punktowej takiej, jak wygrywająca ilość punktów. Koszt punktowy jest następujący:

- Odkupiciel (maksimum 1): obowiązkowy, za darmo.
- Dary (maksimum 4): 2 Punkty za każdy Dar.
- Skazany Brutal lub Skazany Najemnik (maksimum 2 z każdego rodzaju): 3 punkty za każdego wojownika.
- Przedmioty: 2 punkty za każdą kartę (wybierz ze wszystkich dostępnych).
- Karty Przewag: 1 punkt za każdą kartę (ciągnięta losowo z talii dostępnych kart).

Przedmioty muszą zostać przydzielone wojownikom przed rozpoczęciem gry. Grający ludźmi musi zastosować się do ograniczeń wymienionych na karcie Przedmiotu (na przykład Garłacz może być używany tylko przez Skazanego Najemnika lub Odkupiciela).

Wygrałeś aukcję z pulą 17 punktów i chcesz stworzyć silną grupę, która skupi się raczej na obronie niż ataku. Wybierasz zatem: Odkupiciela z Darami „Aura Odwagi” i „Aura Leczenia” (4 punkty), dwóch Skazanych Brutali, każdego ze Stalową Tarczą (5 punktów za każdego) i ciągniesz 3 karty Przewag.



Ocaleni

Nasza siła, wiara i odwaga, choć wielkie, nie zdołały zapobiec katastrofie. Oczyszczanie tuneli przeistoczyło się w krwawą rzeź szybciej, niżli się tego spodziewaliśmy. Hordy Troglodytów pustoszące stadami tunele, wspierane przez Demony, rozproszyły nasze siły a teraz polują na samotnych wojowników. Panika zniszczyła wszelkie nadzieje dla naszej wyprawy. Jedynie garstka przetrwała pod wodzą Odkupiciela. Błąkając się po labiryncie tuneli, muszą znaleźć drogę na zewnątrz, nawet, jeśli ma to oznaczać, iż będą zabierać broń i ekwipunek z ciał martwych towarzyszy. Ich wrogowie są jednak coraz bliżej i chociaż pożerali już ludzkie mięso nadal są głodni.

SIĘY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:



- Odkupiciel
(z Darami „Aura Odwagi” i „Aura Prekognicji”)



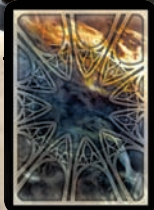
- Skazany Najemnik z Garlaczem



- Skazany Najemnik



- Skazany Brutal



- Jedna karta Przewagi (losowa).

SIĘY Demonów

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry może wysłać do 2 Podziemnych Łowców, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Wyciągnij kafle „Wyjście” i „Pokój z Pentagramem”, zaś resztę przemieszaj i utwórz stos.

Kafel „Pokoju z Pentagramem” należy umieścić na środku stołu i położyć na nim wszystkich wojowników Ludzi.

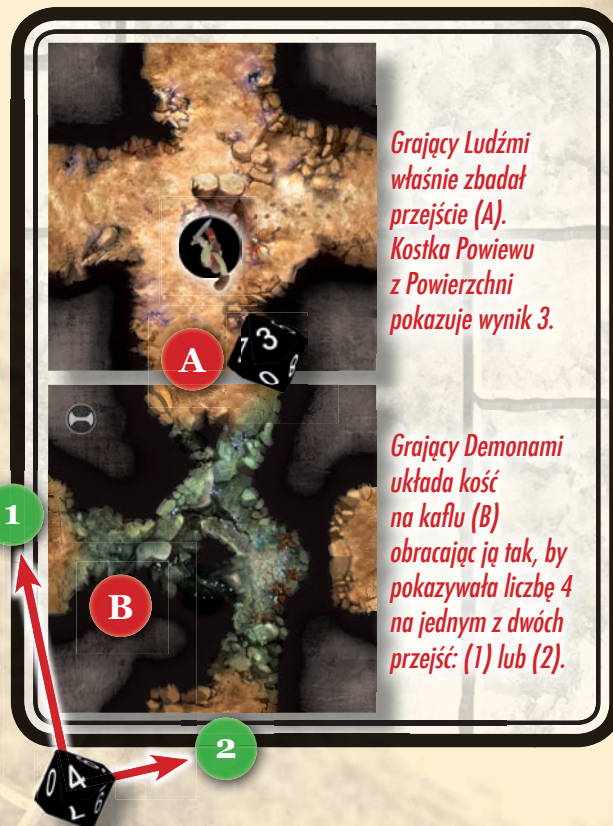
WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, gdy uda mu się doprowadzić 2 wojowników na kafel z Wyjściem. Grający Demonami wygrywa, gdy uda mu się wyeliminować wszystkich Ludzkich wojowników. Każdy inny rezultat uważany jest za remis.

REGUŁY SPECJALNE

POWIEW Z POWIERZCHNI

Aby trafić na powierzchnię Ludzie idą, prowadzeni przez delikatny powiew powietrza z powierzchni. Na początku gry umieść Kostkę Powiewu z Powierzchni (10-ścienną) na jednym z wyjść Pokoju z Pentagramem, tak, aby pokazywała 1. Gdy to przejście zostanie zbadane należy obrócić kostkę by pokazywała kolejną liczbę, a grający Demonami umieszcza ją na dowolnym niezbadanym przejściu wyłożonego kafli.



Gdy na kości pokaże się wynik 10 zamiast losowego kafła należy umieścić na planszy kafel Wyjście.

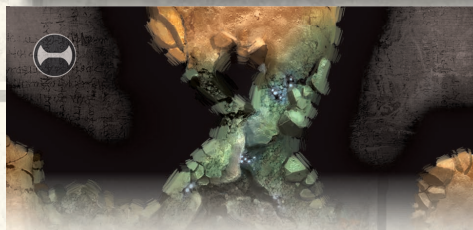
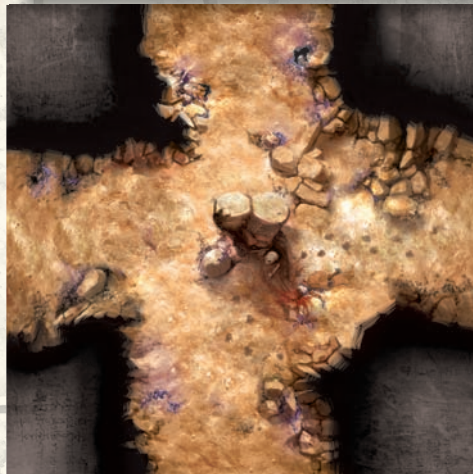
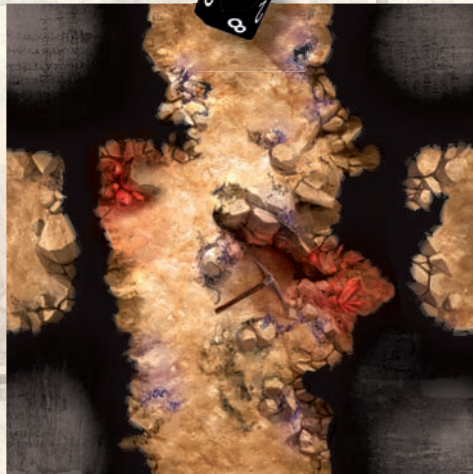
Jeśli kolejny kafel nie ma niezbadanych przejść kość Powiewu z Powierzchni należy położyć na niezbadanym przejściu z najbliższego kafła. Jeśli ma on kilka niezbadanych przejść to grający Demonami wybiera, na którym z nich umieścić kość. Jej wynik jest zwiększany o jeden, tak, jak zwykle.

NA POWIERZCHNI

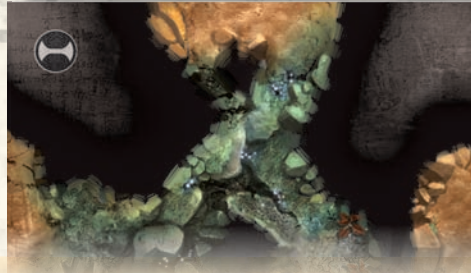
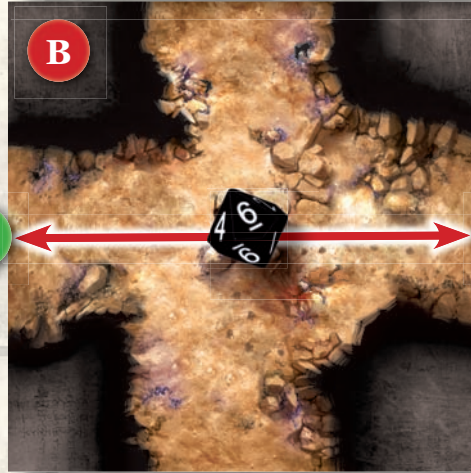
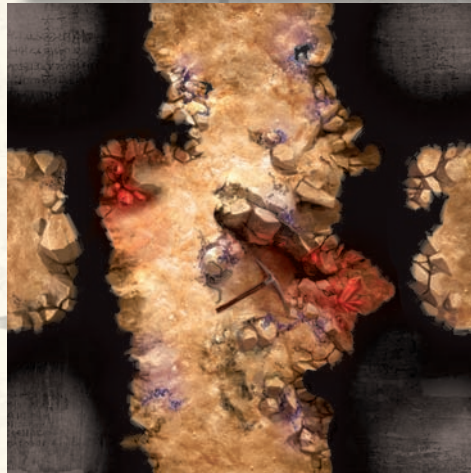
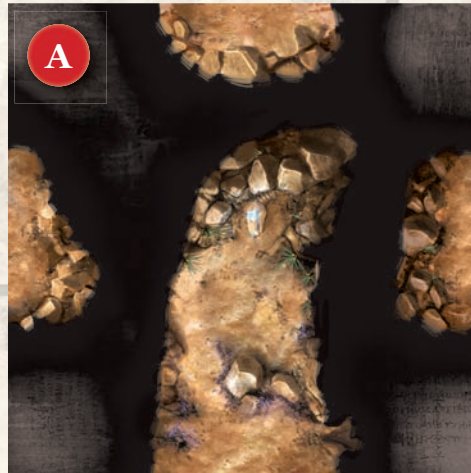
Gdy wojownik Ludzi dostanie się na kafel Wyjście zostaje usunięty z gry. Wojownicy Demonów nie mogą stać na kafle Wyjście.

IM JUŻ NIE BĘDZIE POTRZEBNE

Gdy grający Ludźmi wylosuje swoją kartę Przewag, z reszty kart tworzy stos. Za każdym razem, gdy zostanie wyłożony kafel Schowek, grający Ludźmi ciągnie na rękę kartę ze stosu.



Kostka pokazuje wynik 5.



Nowy kafel (A) nie ma niezbadanych przejść. Najbliższy kafel z niezbadanym przejściem to kafel (B). Grający Demonami wybiera, na którym wyjściu umieścić kość Powiewu z Powierzchni (1) lub (2). Kość pokazuje teraz wynik 6.

Powstrzymując Inwazję

Sytuacja jest coraz gorsza. Ludzie, nękani przez coraz agresywniejsze ataki, nie zdołali zbudować porządných umocnień. Zawsze znajdzie się jakiś Demon, który pobudza do działania hordy Troglodytów. Przyszłość malowała się w czarnych barwach, aż do momentu, gdy Rada Nowego Jeruzalem przysłała Odkupicielowi wieści o nowym odkryciu. Studiując mapy katakumb, odkryto istnienie szybu głębszego, niż którykolwiek z dotychczas zbadanych. Stało się oczywiste, że większość demonicznych sił pochodziła właśnie z tej otchłani. Od tego momentu celem przestało być tylko powstrzymywanie napierających falami sił piekielnych kreatur – przyszedł czas na kontratak. Odkupiciel i jego żołnierze zostali wysłani raz jeszcze do podziemi, tym razem niosąc torby pełne materiałów wybuchowych.

SIĘY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:



• Odkupiciel (z Darami „Zbiórka” i „Aura Błogosławieństwa”)



• Dwóch Skazanych Najemników



• Jeden Skazany Brutal ze Stalową Tarczą



• Trzy karty Przewagi (losowe).

SIĘY Demonów

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry może wysłać do 2 Demonów Walki, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odłóż na bok kafle Schowka (4 sztuki), Wyjście oraz Pokój z Pentagramem.

Stwórz pierwszy stos 12 losowych kafli.

Stwórz drugi stos z 3 losowych kafli i kafle Schowka w ślepo zakończonym tunelu (przetasuj te 4 kafle).

Umieść pierwszy stos na drugim. Otrzymasz stos 16 kafli z kaflem Schowek gdzieś w ostatniej czwórce.

Kafel Wyjścia umieszczony zostaje pośrodku stołu. Wszyscy wojownicy Ludzi zaczynają na tym kafle.

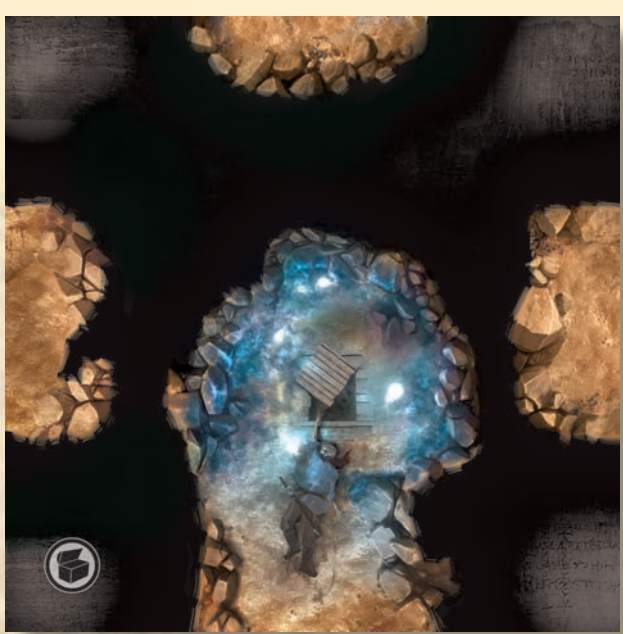
WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, gdy uda mu się zniszczyć szymb prowadzący do wnętrza Piekła. Każdy inny wynik to wygrana Demonów.

REGUŁY SPECJALNE

WYSADZAMY!

Od momentu, w którym Ludzki wojownik dotrze do kafle Schowka, przedstawiającego piekielny szymb, zaczyna obkładać go materiałami wybuchowymi. Jeśli rozpocznie następną rundę nie będąc Wyczerpanym, odpala ładunki i grający Ludźmi wygrywa grę.



Użyj tego kafle, by przedstawić szymb prowadzący do czeluści Piekła.

Uderzaj tam, gdzie boli

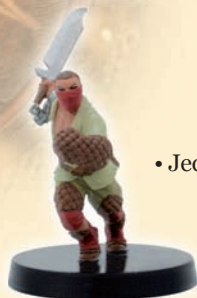
Aż do teraz wszystkie wysiłki Odkupiciela sprawiały wrażenie bezcelowych. Legiony Troglodytów nadal opanowywały tunele, zaś straty po stronie Ludzi były dotkliwe. Coraz bardziej oczywistym stał się fakt, że poświęcanie jednego skażonka za drugim w tej nierównej walce, nie ma sensu. Ludzie zgromadzili całą dotychczasową wiedzę i opracowali nowy plan. Ich celem nie jest już oczyszczenie wilgotnych tuneli z Troglodytów, lecz usunięcie tych istot, które trzymają porządek w ich szeregach i nadają im cel – Demonów. Bez ich przewodnictwa tchórzliwe plugastwo z pewnością straci wolę walki. Odkupiciel i jego trzódka są gotowi na kolejną misję: odnalezienie i zniszczenie niesławnego Władcy Dusz.

SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:



- Odkupiciel (z Darami „Zniszczenie Plugastwa” i „Aura Leczenia”)



- Jeden Skazany Najemnik



- Jeden Skazany Brutal z Poblógosławionym Młotem



- Jeden Skazany Brutal ze Stalową Tarczą



- Trzy karty Przewagi (losowe).

SIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry może wystawić jedynie Władcę Dusz (patrz reguły specjalne).

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok kafle Wyjście i Pokój z Pentagramem. Pozostałe kafle, potasowane, tworzą stos. Kafel Wyjścia należy umieścić pośrodku stołu, a na nim wszystkich wojowników Ludzi.

WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeśli uda mu się pokonać Władcę Dusz. W innym wypadku wygrywa grający Demonami.

REGUŁY SPECJALNE

WYKRYCIE ZŁA

Aby odnaleźć Władcę Dusz, wojownicy używają potężnego artefaktu, który wykrywa obecność Złego i kieruje ich drogą w katakumbach. Artefakt działa tak, jak Powiew z Powierzchni w scenariuszu „Ocaleni” z jedną różnicą: gdy kość pokaże „8”, następnym użytym kaflem będzie Pokój z Pentagramem.

MIĘSO ARMATNIE

Za każdym razem, gdy wykładany jest kafel (za wyjątkiem Pokoju z Pentagramem), grający Demonami może położyć na nim tyłu Troglodytów ilu zechce, płacąc 1PZ za Troglodytę, zachowując regułę Wielkości tuneli.

W LEGOWISKU POTWORA

Gdy zagrany zostanie kafel Pokój z Pentagramem, grający Demonami umieszcza w nim Władcę Dusz. Żaden Troglodyta nie może zostać ustawiony na tym kafelku (nawet w wyniku zdarzenia), gdyż obecność Demona jest dla nich zbyt przerażająca.

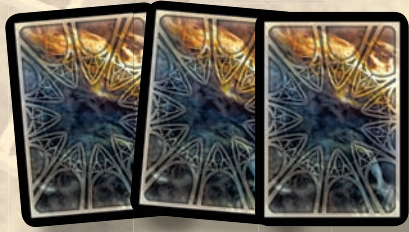
NADCHODZĄ BEZ KOŃCA!

Za każdym razem, gdy zagrany zostanie kafel ze Schowkiem, należy umieścić na nim 2 Troglodytów.



Rytuał

Zamknięcie Otchłani i pokonanie Władcy Dusz dało ludziom chwilę oddechu. Odkupiciel jest jednak świadomy, że ma niewiele czasu. Stworzył więc genialny plan, zaaprobowany przez Radę Nowego Jeruzalem – oczyści większą część katakumb. Uzbrojony w swą wiarę i chroniony przez swych wojowników, Krzyżowiec ma nadzieję usunąć całe plugastwo z tuneli. Wierzy, że w ten sposób naprawdę wypowie wojnę Troglodytom i ich Demonicznym Wodzom, a nie będzie tylko powstrzymywał ich nieprzerwanych ataków. Nie przewidział jednak tego, że Lucyferianie będą na tyle sprytni, by odkryć jego plany. Podziemne hordy zebrały się i czekają, wygłodzone i niecierpliwe, prowadzone przez Demony Okrucieństwa, gdy Odkupiciel raz jeszcze wyrusza do ich domeny.



• Trzy karty Przewagi (losowe).

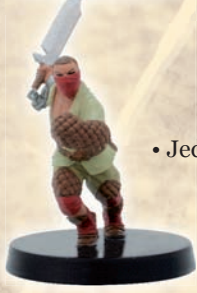


SIĘY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:



• Jednego Skazanego Najemnika z Garłaczem



• Jednego Skazanego Najemnika



• Jeden Skazany Brutal ze Stalową Tarczą



• Jeden Skazany Brutal



SIĘY Demonów

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry może wysłać do 2 Demonów Okrucieństwa, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odkupiciel stoi na kafle Pokoju z Pentagramem, lecz jest tam jedynie po to, by przypominać graczowi Demonów o celu ataków. W żadnym wypadku nie weźmie on udziału w walce. Na potrzeby tego scenariusza nie jest uznawany za wojownika.

Pozostali wojownicy Ludzi mogą zostać ustawieni na dowolnym kafle lub kafkach, ułożonych zgodnie z mapą podziemi na kolejnej stronie.



WARUNKI WYGRANEJ

Jeśli Odkupiciel pozostanie w grze do czasu ukończenia rytuału, wygrywa grający Ludźmi. W innym przypadku wygrywają Demony.



REGUŁY SPECJALNE



RYTUAŁ OCZYSZCZENIA PRZESTRZENI

Czas trwania Rytuału jest odmierzany za pomocą kości dziesięciociennej. Na początku gry pokazuje ona „1” i jest zwiększana na końcu każdej tury Ludzi, oprócz pierwszej. Gdy kość pokaże „10”, Odkupiciel skończył swą inkantację i grający Ludźmi wygrywa.



ŚMIERĆ SŁUDZE BOGA!

Gdy Troglodyta wejdzie do Pokoju z Pentagramem, grający Demonami bierze Pieczęć Ochronną, która była umieszczona na przejściu, przez które wszedł Troglodyta, a następnie rzuca kością (6-ścienną). Jeśli wyrzuci 10 lub więcej Odkupiciel zostaje zabity, a grający demonami wygrywa grę. Każda Pieczęć w jego posiadaniu daje dodatkowe 2 punkty do wyniku rzutu kością. Troglodytę należy usunąć z gry, niezależnie od wyniku. Demony nie mogą wejść do Pokoju z Pentagramem.



Liczba zebranych pieczęci	Efekt
1	Niemożliwy
2	Odkupiciel zostaje zabity po wyrzuceniu 6.
3	Odkupiciel zostaje zabity po wyrzuceniu 4, 5 lub 6.

Ta krótka tabelka pokazuje, jakie szanse ma grający Demonami na zabicie Odkupiciela jednym ze swoich Troglodytów. Łatwo zrozumieć, że dopóki grający Demonami nie zdobędzie przynajmniej dwóch pieczęci, nie da rady zabić Odkupiciela, a zatem będzie musiał atakować ze wszystkich stron jednocześnie, jeśli chce wygrać grę.

W DUCHU POŚWIĘCENIA

Gdy grający Demonami zbierze pierwszą Pieczęć, grający Ludźmi może uleczyć jedną Linie Akcji któregoś ze swoich wojowników.

Gdy grający Demonami zdobędzie drugą Pieczęć, wszyscy wojownicy Ludzi zyskują talent „Imponujący” aż do końca gry.

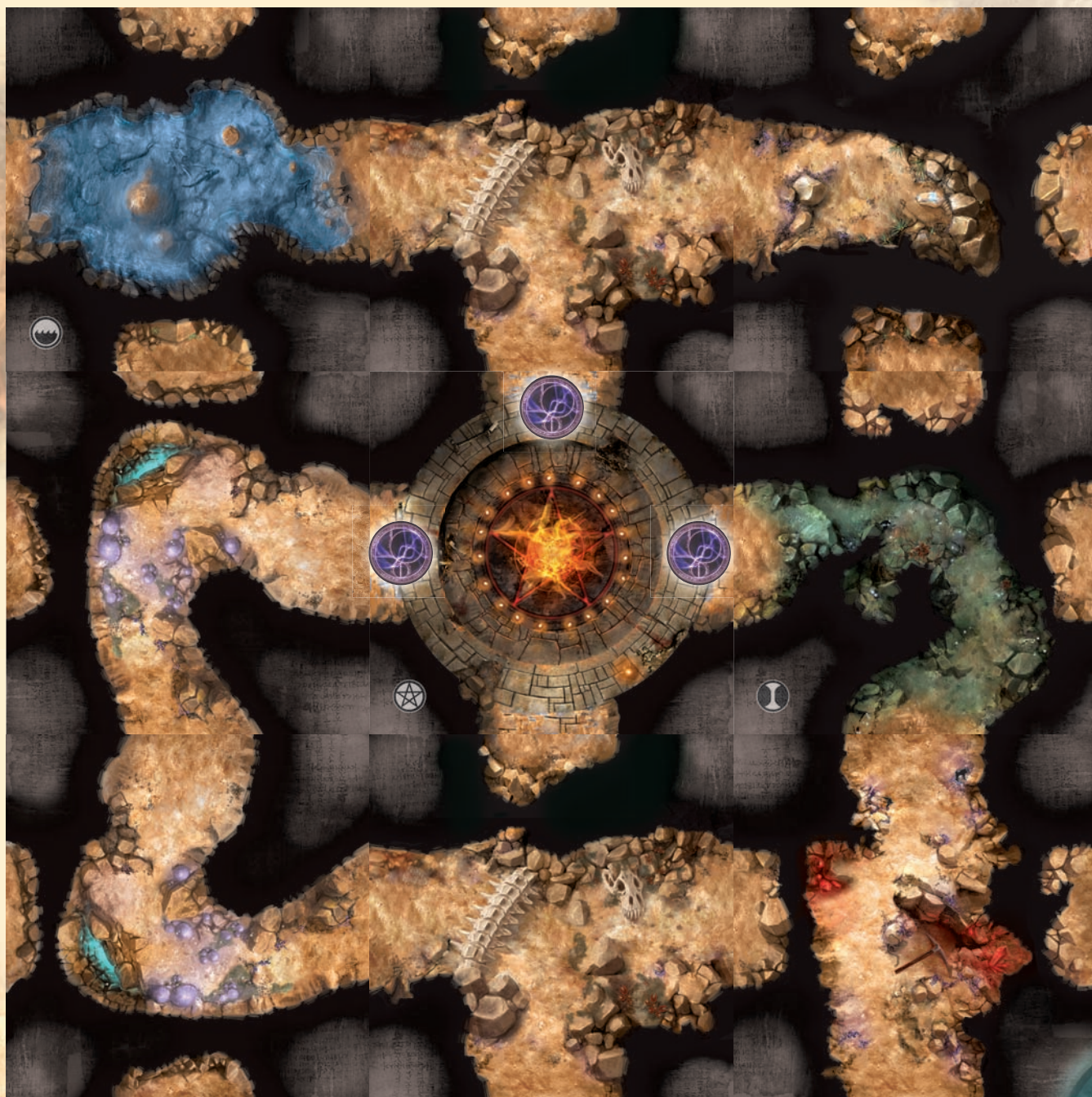
Gdy grający Demonami zdobędzie trzecią Pieczęć, wszyscy wojownicy Ludzi zyskują +1 ATK do końca gry.

ŚWIĘTE MIEJSCE

W tym scenariuszu grający Demonami nie może korzystać z pola Kopiające Monstra na swojej Planszy Przeznaczenia.

MAPA PODZIEMI

Usuń cztery karty „Zagubieni” oraz „Troglodyta Twardziel” z talii kart Wydarzeń a także dwie karty „Mapa kanałów” z talii Przewag.



Ułóż mapę tak, jak pokazano na obrazku. Umieść 3 żetony Pieczęci Ochronnych na wskazanych miejscach.

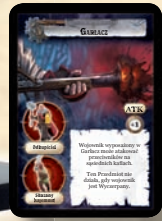
Opętani

Do Odkupiciela dotarły niepokojące wieści o milczących, czerwonookich Skazańcach, blakających się po tunelach Nowego Jeruzalem. Mówią, że to wojownicy, którzy zaginęli w trakcie poprzednich ekspedycji. Gdy tylko Rada otrzymała pierwsze raporty o ofiarach ataków tych straconych dusz, padł rozkaz: Odkupiciel ma wyruszyć ze swą trzódką, by zwalczyć nowe zagrożenie. W jego sercu żarzy się pragnienie, by uwolnić Skazańców, których prawdziwą naturę odgadł. Są opętani, są tylko skorupą dla niematerialnych demonów. Taka abominacja wznaga gniew sprawiedliwych i wywołuje żądzę ostatecznego oczyszczenia.

SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z Darami „Aura Odwagi”, „Zbiórka” i „Aura Leczenia”) niosący „Berło Dowodzenia”.



- Jeden Skazany Najemnik z Garłaczem



- Jeden Skazany Brutal



- Dwie karty Przewagi (losowe).

SIEY Demonów

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry nie może wystawać żadnych Demonów.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok cztery kafle Schowka, kafel Wyjście i kafel Pokój z Pentagramem.

Stwórz stos z trzech losowo wybranych kafli. Następnie stwórz stos z dwóch losowo wybranych kafli i losowo wybranego kafela Schowka i potasuj je.

Stwórz trzeci stos, taki jak drugi. Połóż stopy jeden na drugim tak, aby pierwszy znalazł się na samej górze.

Uzyskujesz w ten sposób stos 9 kafli z 2 Schawkami w środku. Połóż na środku stołu kafel Wyjście i ustaw na nim wszystkich wojowników Ludzi.

WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeśli uda mu się wyegzorcyzmować demony z 2 opętanych Skazańców. Każdy inny rezultat będzie wygraną Demonów.

REGUŁY SPECJALNE

OPĘTANI

Za każdym razem, gdy na stole ukazuje się kafel ze Schowkiem, należy umieścić na nim Opętanego wojownika. Aby go przedstawić użyj pozostałych figurek skazańców (wybranych przez grającego Demonami) i odpowiedniej karty Demona.

ODKUPIENIE PRZEZ STAL

Gdy pierwszy Opętany zostanie „zabity” uznaje się go za wyegzorcyzmowanego i odzyskuje on swoją własną duszę. Grający Ludźmi natychmiast przejmuje nad nim kontrolę. Grający Demonami wybiera i blokuje mu jedną z Linii Akcji. Wojownik ten nie może zostać aktywowany w rundzie, w której został wyegzorcyzmowany.

Jeśli dodatkowy wojownik miałby naruszyć regułę Wielkości Tuneli, należy go przemieścić na najbliższy połączony kafel.

Gdy drugi Opętany zostanie „zabity”, gra kończy się.



Złoto dla Zuchwałych

Nagle stała się rzecz niewyobrażalna: ekspedycja okazała się fatalna w skutkach dla Odkupiciela. Pan wezwał go do siebie nie dbając o zbawienie jego eskorty. Bez swego jedyne go autorytetu Skazańcy powracają do swych najpierwotniejszych instynktów. Każdy może liczyć tylko na siebie. Grupa rozproszyła się po podziemiach, zamiast walczyć razem. Troglodyci nadchodzą wyczuwając łatwy łup. Na nieszczęście dla chciwych śmiertelników tunele pełne są nieudolnie ukrytych skarbów, a chęć zdobycia bogactwa jest silniejsza niż instynkt przetrwania. Śmiercionośny wyścig rozpoczyna się i chociaż bierze w nim udział wielu, to zaledwie kilku dotrze bezpiecznie do wyjścia.



SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:



- Jeden Skazany Najemnik z Garłaczem



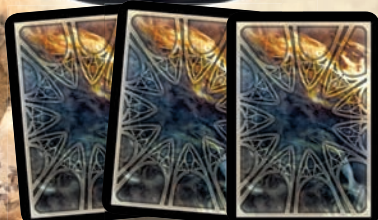
- Jeden Skazany Najemnik



- Jeden Skazany Brutal ze Stalową Tarczą



- Jeden Skazany Brutal



- Trzy karty Przewagi (losowe).



SIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W czasie gry może wysłać do 2 Demonów Zniszczenia, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.



PRZYKOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok cztery kafle Schowka, kafel Wyjście i kafel Pokój z Pentagramem.

Stwórz pierwszy stos z 8 losowych, potasowanych kafli.

Stwórz drugi stos z 2 kafli losowych i dwóch losowych kafli Schowka.

Umieść pierwszy stos na drugim.

Powinieneś uzyskać stos 12 kafli ze Schowkami gdzieś wśród czterech ostatnich kafli.

Pokój z Pentagramem należy umieścić na środku stołu, a w nim wszystkich wojowników Ludzi.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, gdy uda mu się doprowadzić na powierzchnię wojownika, niosącego swoje nieczyste zdobyte złoto.

Każda inna sytuacja to wygrana Demonów.



REGUEJ SPECJALNE

• NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI

Na początku gry, grający Ludźmi umieszcza po jednym zakrytym żetonie skarbu, na każdym ze swoich 4 wojowników, zgodnie ze swoim wyborem. Jeden z tych żetonów, z innym rewersem, reprezentuje prawdziwy łup. W każdej Fазie Inicjatywy grający Ludźmi może wymienić żeton skarbu między dwoma wojownikami stojącymi na tym samym kafle. Jeśli wojownik niosący żeton zostanie zabity, żeton zostaje w miejscu, gdzie leży ciało (nadal zakryty). Wojownik Ludzi może, na początku lub końcu swojego Ruchu zamienić żeton, który niesie, na ten leżący na ziemi.

• KU WOLNOŚCI!

Kafle Schowka reprezentują wyjścia na zewnątrz. Gdy wojownik niosący żeton z prawdziwym łupem dotrze do tego kafle, gra kończy się, a Ludzie wygrywają.



KAFLE SPECJALNE

Niektóre kafle mają specjalne reguły, które trzeba znać, aby je rozegrać, gdy któryś z wojowników wejdzie taki kafel.



SZCZÓWEK

Ten kafel ma różne efekty w zależności od scenariusza, który rozgrywasz. Jeśli nie ma takiej informacji w scenariuszu, nie się nie dzieje.



ŻARŁOCZNE TUNELE

Za każdym razem, gdy wojownik stojący na tym kafelu, zostaje trafiony w czasie walki, otrzymuje podwójne obrażenia, gdyż macki ścian tunelu chciwie wysysają jego krew. Zatem każde trafienie może: zabić 2 Troglodytów, położyć 2 żetony ran na karcie postaci Demona, lub umieścić 2 znaczniki obrażeń na karcie wojownika Ludzi. Ten efekt nie jest liczony, gdy rozliczane jest użycie Granatu i dotyczy jedynie obrażeń odniesionych w walce.



CIASNY TUNEL

Ten kafel pomieści tylko jednego wojownika po każdej ze stron konfliktu, a nie, jak zwykle po 3.



SŁOWNICZEK I SKRÓCY

ATK: Skrót od Atak, jedna z trzech statystyk opisujących wojowników w *Claustrophobia*.

Błogosławiony: Talent, który posiadają niektórzy wojownicy (patrz Talenty, strona 15).

Imponujący: Talent, który posiadają niektórzy wojownicy (patrz Talenty, strona 15).

Kość Akcji: Kość sześciocienna, którą rzuca grający Ludźmi w Fazie Inicjatywy. Określa statystyki Ludzkich wojowników.

Kość Przeznaczenia: Kość sześciocienna, którą rzuca grający Demonami w Fazie Zagrożenia. Poza innymi właściwościami określa specjalne zdolności i statystyki Troglodytów.



ZALANY TUNEL

Wojownik, który wchodzi na ten kafel natychmiast kończy swój Ruch (nawet, jeśli nie wykorzystał wszystkich punktów RCH). Opuszczenie kafała będzie go kosztowało całą wartość RCH.



TUNEL Z PUŁAPKĄ

Gdy pierwszy wojownik Ludzi wejdzie na ten kafel, grający Demonami rzuca kością. Wyniki powodują następujące efekty:

- 1 Nic się nie dzieje.
- 2-3 Wojownik otrzymuje 1 obrażenie.
- 4 Wojownik natychmiast kończy swój Ruch.
- 5 Umieść na kafelu Troglodytę.
- 6 Wojownik otrzymuje 2 obrażenia.



DEMONICZNY MECHANIZM

W czasie następnej Fazy Zagrożenia, grający Demonami rzuca dodatkową Kością Przeznaczenia. Efekt ten ma swoje działanie tylko raz, gdy wojownik Ludzi pierwszy raz wchodzi na kafel.



POKÓJ Z PENTAGRAMEM

Pokój ten może zawierać 5 wojowników każdego z graczy, zamiast 3.



WYJŚCIE

Kafel ten może zawierać 5 wojowników każdego z graczy, zamiast 3.



LEGOWISKO

Grający Demonami zawsze może wystawiać Troglodytów na tym kafelu.



DZIURA W ZIEMI

Gdy ten kafel pojawia się w grze, grający demonami musi umieścić żeton Dziury w Ziemi na dowolnym innym kafelu, który już znajduje się w grze. Troglodycy mogą za 1 RCH przenieść się z kafała z Dziurą w Ziemi na inny kafel z Dziurą w Ziemi. Akcja ta jest uważana za ruch, ale bez działania reguły Blokowania i Talentu Imponujący.



AUTORZY

GRA STWORZONA PRZEZ
TEKST WPROWADZAJĄCY
WIELE USPRAWNIENIŃ WPROWADZONYCH PRZEZ
POMYSŁY DODATKOWE
TESTOWANIE I BALANSOWANIE GRY
KOREKTA TECHNICZNA
POPRAWKI
OKŁADKA
OPRACOWANIE GRAFICZNE
ILUSTRACJE
PROJEKT FIGUREK
MALOWANIE
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
TŁUMACZENIE

CROC
THOMAS HERVET
EMMANUEL BELTRANDO
FRÉDÉRIC FRUGIER
PHILIPPE VILLÉ, FRANÇOIS MOREAU, PHILIPPE MASSON I GILLES REYNAUD
FRANÇOIS DOUCET I ALEXANDRE QUICROIX
YANN ARNDT I MICHAËL CROITORIU
ALEKSI BRICLOT
STÉPHANE GANTIEZ
BERTRAND BENOÎT
JACQUES-ALEXANDRE GILLOIS, THOMAS DAVID I MICHAËL BIGAUD
JÉRÔME OTREMBIA
ALEX DOWAY, GUILLAUME GIGLEUX, LUDOVIC RIVOAL I THIERRY VARELLAUD
BARBARA KARLIK

ZAJRZYJ NA WWW.ASMODEE.COM PO CIEKAWY WSKAZÓWKI I NOWE SCENARIUSZE.



18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • B.P. 40119 • 78041 GUYANCOURT Cedex • FRANCE