

DOOM™

THE BOARDGAME

*Polska
instrukcja*

INSTRUCTION
MANUAL

ALARM! ALARM! ALARM!

Do całego personelu UAC – kod czerwony. Przełamano zabezpieczenia laboratoriów bramy między-wymiarowej na terenie bazy Union Areospace Corporation na Marsie. Nastąpiła inwazja. Powtarzam, nastąpiła inwazja.

Nasze kamery namierzyły znaczną ilość nietypowych obiektów, przemierzających korytarze i pomieszczenia bazy. Oto informacje na temat najeźdźców, jakie udało nam się zdobyć do tej pory.



Nazwa obiektu: Zombie

Ci najeźdźcy wydają się być członkami personelu UAC, którzy w jakiś sposób zostali opętani. Są powolni, bardzo liczni i o niespotykanej sile fizycznej.



Nazwa obiektu: Imp

Ten humanoidalny agresor porusza się szybciej niż zombie, oraz może atakować z dystansu rzucając kulami ognia. Efekt ten zapewne osiągnął przez jakiś rodzaj pyro-kinezy.



Nazwa obiektu: Trite

Ci pająko-podobni najeźdźcy są jednymi z najszybszych obiektów jakie do tej pory zaobserwowaliśmy. Miej się na baczności, poruszają się bardzo szybko poprzez szyby wentylacyjne bazy by zaskoczyć swe ofiary.



Nazwa obiektu: Demon

Te podobne do psów obiekty są wolniejsze niż trity, ale za to posiadają potężne, rozrywające szczęki i wyczulony refleks, pozwalający im na szybki atak w stronę jakiegokolwiek celu, który podejrzeje zbyt blisko.



Nazwa obiektu: Mancubus

Te otyłe potwory są powolne, lecz posiadają potężne działa przymocowane do rąk, które pozwalają na zasypianie przeciwnika gradem pocisków.



Nazwa obiektu: Rycerz piekieł

Ci ogromni najeźdźcy są najsilniejszymi zaobserwowanymi obiektami. Potrafią powalić całe oddziały za jednym zamachem. Za wszelką cenę zachowaj odległość!



Nazwa obiektu: Archvile

Humanoidalny najeźdźca, podobny do impa, lecz władający znacznie potężniejszymi zdolnościami pyro-kinetycznymi, dzięki którym potrafią wytworzyć ogromne słupy ognia, na dużą odległość. Atakuj w zwarciu!



Nazwa obiektu: Cyberdemon

Posiadamy jedynie kilka niewyraźnych zdjęć tego potwora. Jako, że zniszczył on większość kamer, nie mamy na jego temat praktycznie żadnych informacji. Stanowi bez wątpienia ogromne niebezpieczeństwo. Zachowaj ostrożność!

UWAGA! ALARM CZERWONY!

Do wszystkich Marines! Do wszystkich Marines! Zgłosić się niezwłocznie do centrum dowodzenia. W razie odizolowania od głównego budynku, odszukać innych Marines, uformować oddziały i stawić czoła najeźdźcom używając wszelkich dostępnych środków. Baza marsjańska posiada ograniczoną ilość broni, powinna ona jednak wystarczyć do zneutralizowania agresorów. Mimo, iż trenowaliśmy z większością dostępnego uzbrojenia, zapoznajcie się z poniższym podsumowaniem.



Nazwa broni: Pięść

Najeźdźcy są potężni fizycznie. Do walki wręcz przystąpić należy jedynie w ostateczności.



Nazwa broni: Pistolet

Każdy członek personelu ochrony otrzymał jeden standardowy model pistoletu. Broń ta ma krótki zasięg i zadaje jedynie niewielkie obrażenia, lecz nie brakuje do niej amunicji.



Nazwa broni: Karabinek maszynowy

Niektórzy członkowie personelu otrzymali karabinki maszynowe małego kalibru. Broń ta jest szybkostrzelna i dość celna podczas oddawania krótkich serii strzałów.



Nazwa broni: Piła łańcuchowa

Piły przysłano do bazy przez przypadek. Są świetną bronią do walki w zwarciu i działać mogą przez kilka dni bez ładowania.



Nazwa broni: Shotgun

Świetna broń na krótki dystans. Potrafi zadać poważne rany i uszkodzić kilka celów jednym strzałem.



Nazwa broni: Granat

Granaty są jedyną bronią, dzięki której eliminować można przeciwników znajdujących się za rogiem. Uważaj by nie znaleźć się w polu rażenia granatu.



Nazwa broni: Chain Gun

Ten element ciężkiego uzbrojenia potrafi wystrzelić grad pocisków pochłaniający mniejsze obiekty w ciągu sekund.



Nazwa broni: Wyrzutnia rakiet

Wyrzutnie są efektywne jako broń dalszego zasięgu. Pozwalają na zniszczenie wroga nim ten będzie mógł podejść. Podobnie, jak w przypadku granatów, należy unikać pola rażenia wyrzutni.



Nazwa broni: Karabin plazmowy

Broń ta jest rzadkością, a zasilające ją baterie energetyczne trudno odszukać. Jeśli jednak uda ci się znaleźć ten karabin, szybko przekonasz się, iż jest to efektywna broń o wszechstronnym zastosowaniu.



Nazwa broni: BFG

Pod żadnym pozorem nie pozwól najeźdźcom zdobyć tej broni! Zachowaj daleko posuniętą ostrożność podczas strzelania z BFG. Generuje ona potężny ładunek energii, który powalić powinien nawet największego najeźdźcę.

Doom: Gra planszowa

GRA PLANSZOWA DOOM jest przeznaczona dla 2 do 4 graczy, z rozgrywką trwającą od 1 do 2 godzin. Wzorowana jest na popularnej grze komputerowej DOOM, stworzonej przez id Software.

Wprowadzenie

W GRZE PLANSZOWEJ DOOM, demoniczni najeźdźcy przedarli się z innego wymiaru do marsjańskiej bazy korporacji Union Aerospace. Do ochrony personelu UAC (Union Aerospace Corporation) i zniszczenia zagrożenia przydzielono żołnierzy – Marines. Maksymalnie 3 graczy wcielić się może w rolę ciężko uzbrojonych i świetnie wyszkolonych Marines, jeden gracz zaś kontrolować będzie wrogie jednostki.

Podczas rozgrywki, gracze będą musieli przemierzać przyporządkowane o klaustrofobię pomieszczenia i korytarze bazy na Marsie. Będą atakować potwory, zbierać nową broń i sprzęt, oraz współpracować ze sobą, by osiągnąć postawione przed nimi cele misji.

W wielu scenariuszach, zadaniem gracza kontrolującego najeźdźców jest zdobycie określonej liczby fragów (śmierć gracza = frag). Jeśli to się nie udaje, może on próbować przeszkodzić Marines w osiągnięciu celów misji. Prócz kontrolowania potworów znajdujących się na planszy, może on także zsyłać na zdesperowanych Marines przykre niespodzianki, zagrywając karty wydarzeń (event) i tworzenia (spawn).

Scenariusze

Głównym elementem planszowej gry DOOM jest **scenariusz**. Przed jakąkolwiek grą należy najpierw wybrać scenariusz. Każdy z nich zawiera instrukcje jak odnośnie ustawić gry i specjalnych zasad, oraz opisuje konkretne cele, które trzeba osiągnąć by wygrać grę. Kilka gotowych scenariuszy znajduje się w **Przewodniku Scenariuszy** (druga książka dołączona do tej gry).

Możesz także wymyślić swój własny scenariusz, używając komponentów dostarczonych razem z grą. Możesz także odwiedzić stronę www.fantasyflightgames.com, gdzie znajdziesz dodatkowe scenariusze i ekscytujące nowe opcje dla twojego planszowego DOOMA.

Na początek przedstawione zostaną zasady dla scenariusza „PO KOLANA W TRUPACH” (Knee Deep in the Dead, pierwszy scenariusz w **Przewodniku**).

UWAGA: Nie czytaj **Przewodnika Scenariuszy** jeśli grasz jako Marines. Nie popsujesz sobie w ten sposób zabawy i czekających na ciebie niespodzianek.

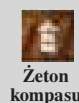
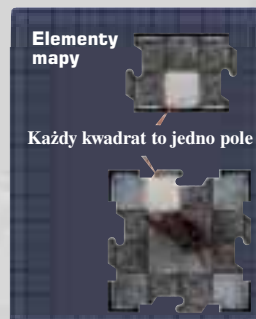
Cel gry

W scenariuszu „PO KOLANA W TRUPACH” Marines starają się uciec z obleganej przez potwory sekcji marsjańskiej bazy. By tego dokonać, muszą odszukać żeton z czerwonym kluczem i przedrzeć się do czerwonej śluzki bezpieczeństwa.

Gracz kontrolujący najeźdźców musi postarać się zdobyć 6 fragów (śmierć 1 Marines = frag) nim Marines zdołają opuścić planszę.

Elementy

- 1 Książeczka z zasadami (niniejsza książeczka)
- 1 Przewodnik scenariuszy
- 4 Podręczne karty
- 66 Plastikowych miniatur
 - 3 figurki Marines
 - 3 figurki Cyberdemonów
 - 6 figurek Archvile
 - 6 figurek Démona
 - 6 figurek Rycerza Piekła
 - 6 figurek Mancubusa
 - 12 figurek Trita
 - 12 figurek Impa
 - 12 figurek Zombi
- 6 Specjalnych kostek
 - 1 żółta kostka
 - 1 czerwona kostka
 - 2 zielone kości
 - 2 niebieskie kości
- 84 Karty
 - 66 kart najeźdźców
 - 18 kart Marines
- 1 Żeton kompasu
- 3 Karty ekwipunku Marines
- 58 Elementów mapy
 - 12 pomieszczeń
 - 14 korytarzy
 - 5 zakrętów
 - 6 skrzyżowań
 - 21 ślepych zaułków
- 14 Żetonów z drzwiami
- 14 Plastikowych podstawek do żetonów drzwi
- 31 Żetonów z przedmiotami
 - 18 przeszkód
 - 3 klucze
 - 6 żetony wsparcia
 - 6 teleporterów
- 30 Żetonów obrażeń
- 15 Żetonów pancerza
- 10 Żetonów z rozkazami dla Marines
- 113 Żetonów ze sprzętem
 - 45 żetonów amunicji
 - 21 żetonów broni
 - 12 żetonów ze zdrowiem
 - 15 żetonów z innym sprzętem



Żeton kompasu



Przeszkody blokujące



Przeszkody zadające obrażenia



Żetony wsparcia



Teleportery



Otwory wentylacyjne



Marines i najeźdźcy

Plastikowe figurki dołączone do GRY PLANSZOWEJ DOOM przedstawiają Marines i atakujące bazę potwory. Ważne jest, by zawsze wiedzieć które pole (bądź pola) zajmuje na planszy dana figurka, gdyż ma to wpływ na wiele zasad walki i ruchu.

Większość figurek zajmuje jedno pole, lecz niektóre większe mogą zająć 2 lub nawet 4 przestrzenie (zob. Potwory większych rozmiarów, str. 11).

Kierunek, w którym zwrócona jest figurka nie ma znaczenia w grze.

Ważne: Po tym, jak gracz Marines wybierze kolor figurek, który chcą używać w grze, resztę figurek Marines, oraz figurki potworów o tym samym kolorze, należy odłożyć do pudełka. Tych figurek nie można używać już podczas gry.

Przykład: Bolek i Lolek grają jako Marines. Bolek wybrał czerwoną, a Lolek niebieską figurkę. Zielona figurka Marine, oraz wszystkie zielone figurki potworów odłożyć należy do pudełka.

Elementy mapy (zob. rysunek)

Elementy mapy łączone są w różny sposób, by stworzyć planszę do gry. Každy kwadrat na planszy to jedna przestrzeń.

Drzwi (zob. rysunek)

GRA PLANSZOWA DOOM zawiera 11 żetonów normalnych drzwi i 3 śluzki bezpieczeństwa. Tak Marines, jak i najeźdźcy mogą otwierać i zamykać normalne drzwi, lecz jedynie Marines mogą otwierać lub zamykać śluzki bezpieczeństwa, jeśli posiadają odpowiedni klucz (zob. Drzwi, str. 9).

Żeton kompasu

Żeton ten używany jest do wskazania kierunku północnego. Potrzebne jest to do ustalenia kierunku rozrzutu strzału (zob. dalej).

Przedmioty

Są cztery rodzaje kartonowych żetonów z przedmiotami: **przeszkody**, **wsparcie**, **teleportery** oraz **otwory wentylacyjne**.

Przeszkody blokujące uniemożliwiają figurkom przemieszczanie się, lub ustalanie linii strzału przez pola, które zajmują.

Przeszkody zadające obrażenia ranią każdego Marines lub potwora, który na nich stanie.

Żetony wsparcia często zawierają podpowiedzi, lub sprzęt. Otrzymuje je pierwszy Marine, który zakończy ruch na polu ze wsparciem. Každy scenariusz posiada swoje specjalne żetony wsparcia oraz związane z nimi specjalne efekty.

Teleportery pozwalają na szybkie przemieszczanie się Marines po planszy. Jeśli Marine jest na tym samym polu co żeton teleportera, może on przenieść się na jakikolwiek inny teleporter (o tym samym kolorze) na planszy, za cenę ruchu przez jedno pole. Dokładniejsze wyjaśnienie działania teleporterów znajduje się na stronie 10.

Otwory wentylacyjne działają jak teleportery, mogą ich jednak używać tylko niektórzy najeźdźcy. Dokładniejsze wyjaśnienie znajduje się na stronie 10.

Przygotowanie do pierwszej gry

By przygotować się do pierwszej rozgrywki w Doom, postępuj zgodnie z tymi krokami:

1

Ostrożnie wyjmij kartonowe żetony dołączone do gry. Uważaj, by ich nie podrzeć, lub w inny sposób uszkodzić. Odłóż na bok 14 kartonowych 'drzwi'



2

Drzwi te wsuń w plastikowe podstawki dołączone do gry. Najprościej włożyć je pod kątem i przesunąć, zgodnie z poniższym rysunkiem. Tak złożone drzwi nie muszą być już później rozmontowywane



3

Znajdź elementy Cyberdemonów (dla każdego z trzech kolorów powinny być trzy odrębne części). Złóż części tak, by figurka wyglądała jak na rysunku. Jeśli części nie chcą trzymać się razem, nałożyć można niewielką ilość kleju. Tak złożonego Cyberdemon nie trzeba już później rozmontowywać



Podręczna karta (zob. rysunek)

Każdy z graczy otrzymuje kartę postaci na początku gry. Każda karta zawiera listę umiejętności i cech potworów, a także listę rodzajów broni w grze.

Karta ekwipunku

Każdy z Marines otrzymuje kartę ekwipunku (w kolorze figurki). Karty tej używa się do śledzenia ilości amunicji gracza, a także jego obrażeń i stanu pancerza.

Karty Marines

Na początku rozgrywki, każdy z graczy Marines otrzymuje dwie takie karty, lub więcej. Nadają one postaci specjalne umiejętności, pomocne w walce z najeźdźcami.

Karty najeźdźców

Stos kart najeźdźców dzieli się na karty tworzenia (spawn) i karty zdarzeń (event).

Karty tworzenia (Spawn cards) zawierają zdjęcie jednego (lub więcej) potwora. Używa ich gracz kontrolujący najeźdźców, by 'tworzyć' dodatkowe jednostki na planszy (zob. też Krok 2: Tworzenie).

Karty zdarzeń to specjalne akcje i zdarzenia, które może użyć gracz kontrolujący najeźdźców przeciwko Marines. (zob. też Zagrywanie kart zdarzeń najeźdźców).

Każda karta najeźdźcy (tworzenia i zdarzeń) zawiera także **diagram rozrzutu**, którego używa się by ustalić zachowanie broni, która nie trafiła do celu (zob. Rozrzut).



Karta ekwipunku



Karty Marines



Karty najeźdźców



Żetony ekwipunku



Żetony amunicji



Żeton pancerza



Żeton obrażeń

Żetony ekwipunku

Żetony te układane są na planszy zgodnie z wymaganiami danego scenariusza. Oznaczają broń, amunicję, zdrowie, dodatkowy pancerz i inne przedmioty, które mogą pomóc w walce z potworami.

Żetony amunicji

Marines używają tych żetonów by śledzić ile zostało im amunicji. Są trzy typy amunicji: naboje/pociski, rakiety/granaty i Baterie energetyczne.



Naboje/pociski



Rakiety/granaty



Baterie energetyczne

Żetony pancerza

Marines używają tych żetonów by śledzić stan swojego pancerza. Stan pancerza wskazuje jak trudno jest przebić się atakom przeciwnika i zadać obrażenia.

Żetony obrażeń

Tak Marines, jak i najeźdźcy używają tych żetonów by śledzić odniesione obrażenia. Gdy Marine traci ostatni żeton obrażenia, uznawany jest za 'sfragowanego' (zabitego) i musi zostać przywołany ponownie (zob. Fragowanie i śmierć, str. 9). Gdy potwór otrzyma ilość obrażeń równą jego zdrowiu, zostaje zabity i należy usunąć go z planszy.



Żetony rozkazów Marines



Kości gry Doom

Żetony rozkazów Marines

Gracze Marines korzystają z tych żetonów by stosować specjalne akcje, np. obrona, celowanie, lub unik.

Kości gry Doom

Gracze używają tych kości by wykonać atak w grze. Liczba na kości reprezentuje zasięg, dziury po kulach zaś to ilość obrażeń. Jeśli wyrzucona zostanie jedna lub więcej ikona pocisku, gracz odrzucić musi żeton amunicji (tego typu, którego używał) ze swojej karty. Czerwona i żółta kość posiadają także ikonę 'pudła'. Jeśli wyrzuci się pudło podczas ataku, jest on uznawany za zupełnie nieudany, niezależnie od wyniku wyrzuconego na innych kościach.

Kości - wyjaśnienie



Przygotowanie gry

Poniższe kroki pomogą przygotować grę do scenariusza PO KOLANA W TRUPACH. Inne scenariusze mogą mieć inne specjalne zasady.

1. Wybierz Najeźdźcę i Marines

Wytypuj gracza, który grać będzie najeźdźcami. Najlepiej, by był to gracz doświadczony, możesz jednak zdecydować się na losowanie. Pozostali gracze wcielają się w rolę Marines. Każdy z nich wybrać musi jeden z trzech kolorów postaci – czerwony, zielony, lub niebieski.

2. Wybierz scenariusz

Gracz kontrolujący potwory wybiera scenariusz z **Przewodnika**. W tym miejscu zakładamy, że wybrany został scenariusz PO KOLANA W TRUPACH.

3. Stwórz planszę do gry

Gracz kontrolujący najeźdźców układa tę część planszy gry, która reprezentuje **obszar startowy** scenariusza (jest on specjalnie oznaczony).

Ważne: Umieść żeton kompasu przy planszy tak, by wskazywał kierunek podany w Przewodniku scenariuszy. Kompas używany jest wraz z diagramami rozrzutu, które znajdują się na kartach najeźdźców.

4. Ustaw na planszy początkowe elementy

Zasady dla każdego scenariusza w **Przewodniku** wyjaśniają jak ustawić planszę na początku gry. Ustaw figurki potworów i Marines w obszarze startowym, wraz ze wszystkimi potrzebnymi żetonami ekwipunku (zob. rysunek poniżej).

5. Przydziel ekwipunek Marines

Każdy gracz Marines otrzymuje kartę ekwipunku w swoim kolorze. Przydzielane są także żetony amunicji, obrażeń i pancerza, zależnie od ilości graczy (zob. poniżej). Ustaw żetony na karcie ekwipunku we wskazanych polach.

Marines	Pociski/Naboje	Obrażenia	Pancerz
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

Przykład: W grze na trzech graczy, jeden z uczestników kontroluje najeźdźców, pozostali zaś wcielają się w rolę Marines. Jako, że jest ich dwóch, każdy z nich układa na karcie ekwipunku 3 żetony pocisków, 9 żetonów obrażeń i 2 żetony pancerza.

6. Rozdaj karty

Oddziel karty Marines od kart najeźdźców i przetasuj je. Każdy Marines bierze określoną liczbę kart (zob. poniżej). Gracz powinien układać karty rysunkiem do góry w swoim obszarze gry.

Marines	Karty
1	3
2	3
3	2

Gracz kontrolujący potwory bierze 5 kart najeźdźców (niezależnie od liczby Marines). Kart tych nie należy pokazywać innym graczom.

7. Pierwszy Marines

Ten z uczestników, który siedzi na lewo od gracza kontrolującego potwory, rozgrywa rundę jako **pierwszy Marines**.

Przebieg rundy

W PLANSZOWEJ GRZE DOOM, rozgrywka toczy się na zasadzie **rund**. W każdej rundzie każdy gracz rozgrywa swoją kolejkę, zaczynając od pierwszego Marines i kontynuując dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po tym jak turę swoją rozegra gracz kontrolujący najeźdźców, runda jest zakończona. Następną rundę rozpoczyna pierwszy Marines, który ponownie rozgrywa swoją rundę.

Runda składa się z:

Runda pierwszego Marines

Runda drugiego Marines

Runda trzeciego Marines

Runda najeźdźców

Jeśli w rozgrywkę bierze udział mniej Marines, pomiń po prostu ich kolejki.

Tura Marines

Pierwszą rzeczą, którą wykonuje gracz, jest jedna czterech możliwych akcji. Graczowi nie wolno wykonywać żadnej czynności, nim wcześniej nie zadeklaruje jaką akcję wykonuje. Po tym, jak Marines wykona swoją akcję, jego tura się kończy, do gry zaś przystępuje gracz siedzący po jego lewej stronie.

Możliwe akcje:

A. Sprint

Gracz, który korzysta z tej akcji **może przemieścić się o 8 pól** podczas swojej kolejki, jednak **nie może atakować** (zob. Ruch, str. 7).

B. Seria

Dzięki tej akcji, gracz **może wykonać dwa ataki** podczas kolejki, lecz **nie może się poruszać** (zob. Atak, str. 7). Każdy atak musi zostać zakończony, nim zostanie wykonany kolejny.

Ważne: Marines mogą używać różnych rodzajów broni do każdego ataku, także w przypadku serii.

C. Podejście

Czynność ta pozwala na **przemieszczenie się o 4 pola i wykonanie jednego ataku** podczas kolejki. Marines mogą wykonać atak przed, po lub w którymkolwiek innym momencie ruchu. **Przykład:** Podchodzący Marine może poruszyć się o jedno pole by wyrzucić zza rogu, oddać strzał w kierunku potwora i przemieścić się o pozostałe 3 pola w dowolnym kierunku (np. z powrotem za róg).

D. Przygotowanie

Gracz, który korzysta z tej akcji **może albo poruszyć się o 4 pola, albo wykonać 1 atak** podczas kolejki. Dodatkowo, gracz ten może użyć 1 rozkazu i umieścić go na planszy. Rozkazy te nadają specjalne umiejętności, lub pozwalają na specjalne akcje, często podczas kolejki gracza kontrolującego potwory. (zob. Rozkazy Marines, str. 9).

Tura najeźdźców

Po zakończeniu kolejek Marines, czas na ruch gracza kontrolującego najeźdźców. Jego kolejkę dzieli się na 3 etapy. Po wykonaniu wszystkich 3 etapów jego tura, jak i cała runda, dobiega końca.

Krok 1: Pobranie i odłożenie kart

Krok 2: Tworzenie

Krok 3: Ruch najeźdźcami

Krok 1: Pobranie i odłożenie kart

By rozpocząć turę najeźdźców, gracz musi **pobrać kartę** z wierzchu stosu kart najeźdźców, **jedną na każdego gracza Marines**. Jeśli przez to gracz kontrolujący potwory ma w ręce więcej niż 8 kart, od razu **musi** wybrać i odłożyć tyle kart, by mieć ich jedynie 8. Gdy gracz ten pobierze ostatnią kartę najeźdźców, otrzymuje **1 frag** (zob. Fragowanie i śmierć, str. 9). Tworzy wówczas nowy stos kart najeźdźców, tasując stos kart odłożonych. Jak już wcześniej wspomniano, karty najeźdźców dzielą się na karty zdarzeń i tworzenia.

Zagrywanie kart zdarzeń

Gracz kontrolujący potwory może zagrać kartę zdarzenia w dowolnym momencie, jeśli tylko spełnione zostaną warunki podane na karcie. Po zagraniu karty zdarzenia postępuj zgodnie z instrukcjami, przeprowadź czynności i odłóż kartę na stos kart zużytych.

Ustawienia dla czterech graczy, dla Scenariusza 1

Najeźdźca otrzymuje:



Każdy gracz Marines otrzymuje:



Ułóż żeton kompasu w ten sposób

Początkowy obszar scenariusza wyglądać powinien w ten sposób.



Stos kart najeźdźców znajduje się blisko gracza kontrolującego potwory

Przykład tworzenia potworów



Po stworzeniu 3 zombie, gracz zauważa, że może ustawić jedynie 2 poza polem widzenia gracza Marines, trzeci więc zostaje zmarnowany.

Przykład: Po tym, jak Marine podniósł żeton Shotguna, gracz kontrolujący potwory może zagrać kartę zdarzeń „Pulapka” („It's a trap”). Karta ta pozwala mu od razu na ruch maksymalnie dwoma potworami nim Marine będzie mógł dokończyć turę.

Krok 2: Tworzenie

Po pobraniu kart na początku kolejki, gracz kontrolujący najeźdźców może zagrać z ręki 1 (i tylko 1) kartę tworzenia. Po zagranie karty tworzenia, gracz ustawia na planszy potwory widoczne na karcie.

Poniższe zasady określają sposób ustawiania tworzonych potworów na planszy:

Gracz musi ustawić potwory na polach, których nie obejmuje **pole widzenia** żadnego z Marines. (zob. Krok 2: Pole widzenia, str. 8). Jeśli gracz nie może znaleźć odpowiedniego pola na planszy, nie może rozstawić potworów. Po tym, jak najeźdźcy zostaną ustawieni, kartę tworzenia odkłada się na stos kart zużytych.

Wyjątek: Podczas tworzenia nowych potworów, te, które znajdują się na planszy, **nie blokują pola widzenia** Marines.

Ważne: Rysunek niektórych kart przedzielony jest szarą linią. Zagrywając taką kartę, gracz musi wybrać pomiędzy dwoma różnymi grupami potworów.

Przykład: Ta karta może zostać użyta do stworzenia albo jednego demona, albo impa i zombie.



- Gracz-najeźdźca nie może ustawić więcej potworów na planszy niż jest figurek. Przykładowo, jeśli wszystkie sześć figurek rycerza piekiel jest już na planszy, gracz nie może stworzyć kolejnego rycerza.

Jeśli gracz chce stworzyć potwora, lecz wszystkie figurki są już w użyciu, może on usunąć którąś z figurek z planszy by można było natychmiast ją ustawić korzystając z karty tworzenia (lub, gdy odkryty zostanie nowy obszar).

Pamiętaj, że wszystkie figurki najeźdźców o takim samym kolorze co nieużywana figurka Marines odłożyć należy do pudełka przed rozpoczęciem gry. Te figurki nie są dostępne dla gracza-najeźdźcy. Czyli, jeśli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, a używane są czerwona i zielona figurka Marines, niebieskie figurki potworów nie biorą udziału w grze.

Krok 3: Ruch najeźdźcami

Po zagranie (lub nie) karty tworzenia, gracz-najeźdźca **może raz wykonać ruch każdym potworem**. Gracz deklaruje którym potworem rusza, po czym sprawdza podręczną kartę. Potwór ten może **ruszyć się o określoną liczbę pól zgodnie z limitem ruchu i wykonać jeden atak**. Podobnie jak podchodzący Marine, najeźdźca może atakować przed, po lub w każdym innym momencie ruchu. (zob. dalej).

Po tym, jak gracz-najeźdźca ruszy wszystkimi potworami, jego tura się kończy. Kończy się także runda, następną zaś rozpoczyna pierwszy Marine.

Ruch

Zasady ruchu są niemal takie same dla Marines i potworów, z jedną kluczową różnicą:

- Ruch Marines zależy od akcji, jaką gracz podjął na daną turę (dla przykładu, podczas podchodzenia Marine może ruszyć się o 4 pola).
- Ruch najeźdźców odbywa się na podstawie limitu ruchu, określonego w podręcznej karcie (np. trite może ruszyć się o 5 pól).

Gracz porusza figurką po planszy o jedno pole naraz do momentu, gdy albo wyczerpie limit ruchu, albo osiągnie pożądane pole. Gracz nie musi zużywać całego limitu ruchu postaci. Kilka przykładów ruchu pokazano na poniższym rysunku.

Poniższe zasady odnoszą się do ruchu:

Figurkę można przesuwać na którekolwiek dostępne pole (także po skosie), lecz musi ona pozostawać przez cały czas na planszy.

- Figurka może przejść podczas ruchu przez pole zajęte przez inną, przyjął ją figurkę, lecz ruch musi się zakończyć na wolnym polu.
- Figurki można bezpiecznie przesuwać obok, lub dookoła figurek przeciwnika, chyba, że figurka ta ma zdolność „czujny” (zob. spis specjalnych umiejętności na ostatniej stronie).
- Atakować można w dowolnym momencie ruchu. Przykładowo, postać o limicie ruchu 4 może poruszyć się o 2 pola, zaatakować i przejść kolejne 2 pola.
- Specjalne zasady ruchu odnoszą się do figurek potworów o większych rozmiarach (demon, mancubus, rycerz piekiel i cyberdemon). Zob. Potwory większych rozmiarów, str. 11.

Atak

Każdy atak (tak dla Marines, jak i dla potworów) przebiega według tego wzoru:

Krok 1: Zadeklarowanie ataku

Krok 2: Pole widzenia

Krok 3: Obliczenie zasięgu i rzucenie kośćmi

Krok 4: Określenie efektu ataku

Krok 5: Ustawienie obrażeń

Krok 1: Zadeklarowanie ataku

Atakujący gracz deklaruje które **pole** atakowane jest przez jego postać. Jeśli atakujący to Marine, gracz określa też rodzaj użytej broni.

Poniższe zasady odnoszą się do ataków:

Ataki wręcz mogą być wykonane jedynie na pola **bezpośrednio sąsiadujące**. Broń oraz potwory oznaczone na podręcznej karcie czerwonym paskiem u dołu mogą wykonywać jedynie ataki wręcz. Zobacz po więcej informacji o atakach wręcz.

Przykłady ruchu



Ten Marine używa podchodzenia, porusza się więc o 4 pola.



Co prawda nie można przejść przez figurkę przeciwnika, można go bezpiecznie obejść... zazwyczaj.



Ten Marine wysuwa się zza rogu, atakuje Zombie i wraca za róg

Pole widzenia



Demon (oznaczony na zielono) jest jedynym potworem, który znajduje się w polu widzenia gracza Marines

• Marines zawsze mają mogą skorzystać z pięści, pistoletu i granatów (jednak pistolet i granat wymagają amunicji). Broń ta oznaczona jest na zielono na podręcznej karcie. Marine nie może używać innej broni jeśli nie posiada odpowiedniego **żetonu broni**.

• Jeśli Marine nie ma przynajmniej jednego żetonu amunicji danego rodzaju, nie może zadeklarować ataku bronią, która tej amunicji wymaga (zob. Amunicja).

Należy zauważyć, że gracz określa **pole**, w które skierowany jest atak, niekoniecznie zaś figurkę przeciwnika. Jest to ważne dla tych rodzajów broni, które mają **pole rażenia** (zob. dalej). Podczas strzelania z broni bez pola rażenia, uznaje się, że figurka zajmująca dane pole jest także celem ataku.

Krok 2: Pole widzenia

By zaatakować dane pole, gracz musi mieć je w polu widzenia. Innymi słowy, postać atakująca musi być w stanie narysować nieprzerwaną prostą linię od środka pola, które zajmuje, do pola, w które celuje. Jeśli atakuje najeźdźca o większych rozmiarach, wystarczy jeśli da się narysować linię z jednego tylko pola, które zajmuje potwór.

Pole widzenia blokują ściany, zamknięte drzwi, inne postacie i przeszkody blokujące. Nie można dlatego, na przykład, strzelić bezpośrednio przez jednego potwora by trafić innego, znajdującego się za nim.

Przykład: Na rysunku powyżej, Marine ma w polu widzenia demona, oznaczonego na zielono, nie widzi jednak potworów oznaczonych na czerwono. Przeszkoda blokuje pole widzenia do zombie, róg przysłania cyberdemon, demon zaś zasłania znajdującego się za nim archvile'a.

Krok 3: Oblicz zasięg i rzuć kośćmi

Następnie, atakujący gracz oblicza ilość pól od miejsca, w którym się znajduje do celu. Jest to **zasięg** ataku.

Obliczanie zasięgu



Marine celuje w jedno z dwóch pól (oznaczone na czerwono) zajmowanych przez demona. Zasięg wynosi 4 pola.

Przykład: Jak widać na rysunku powyżej, dla Marine najkrótsza odległość do celu wynosi 4 pola. Zasięg ataku zatem równy jest 4 polom.

Po określeniu zasięgu ataku, atakujący rzuca kośćmi odpowiednimi do danej broni, lub przeciwnika. Rodzaje kości, których należy użyć wyszczególnione są na podręcznej karcie.

Przykład 1: Atakując pistoletem, Marine rzuca jedną żółtą i jedną zieloną kością.

Przykład 2: Gdy atakuje mancubus, rzucić należy jedną żółtą, jedną niebieską i jedną zieloną kość.

Krok 4: Określenie efektu ataku

Najpierw, gracz atakujący sprawdza czy wyrzucił pudło. Jeśli tak, atak automatycznie uznaje się za nieudany. Jeśli nie, atakujący sumuje wszystkie wskaźniki zasięgu na wyrzuconych kościach. Atak **powodzi się**, jeśli zsumowany zasięg na kościach jest **równy lub większy** od zasięgu potrzebnego do ataku. Jeśli zasięg na kościach jest **mniejszy** niż wymagana wartość, atak nie powodzi się i cel nie odnosi obrażeń.

Przykład: Na powyższym diagramie, Marine decyduje się zaatakować demona pistoletem. Sprawdza podręczną kartę i odczytuje, iż rzucić musi jedną żółtą i jedną zieloną kość. Wynik



rzutu przedstawia rysunek.

Gracz dodaje cyfry na każdej z kości (zasięg 2 na żółtej i zasięg 2 na zielonej kości) i otrzymuje zasięg równy 4. Jako, że nie wyrzucono pudła, a zasięg jest równy lub większy od wymaganego (4), atak powodzi się.

Krok 5: Ustawienie obrażeń

Jeśli atak się powiódł, atakujący oblicza ilość obrażeń (dziury po kulach), którą wskazują wyrzucone kości. Są to **łączne obrażenia** zadane postaci znajdującej się na polu wziętym na cel. By jednak obrażenia te miały jakikolwiek efekt, muszą przebić się przez **pancerz** postaci.

Stan pancierza Marines wskazują żetony pancierza na jego karcie ekwipunku. Pancerz potworów określony jest na podręcznej karcie. By zadać postaci obrażenia (tak potworom, jak i Marines), łączne obrażenia muszą być równe, lub większe niż wartość pancierza. Jeśli więc postać ma pancerz równy 2, odniesie 2 punkty obrażenia, które spowodują 1 ranę. Możliwe jest, że pojedynczy atak zada więcej niż jedną ranę celowi. 1 rana zadawana jest, gdy wartość obrażeń osiąga wielokrotność wartości pancierza celu. Dla przykładu, by cel o pancierzu 2 otrzymał 2 rany, musiałby otrzymać 4 punkty obrażeń z jednego ataku.

Punkty obrażeń stanowiące „nadwyżkę” są tracone. Przykładowo, 7 punktów obrażeń zadanych postaci o pancierzu 2, nadal powoduje jedynie 3 rany. To samo dzieje się w przypadku, gdy jeden punkt obrażenia zadany jest postaci o pancierzu 2 i wyżej – punkt jest uznany za zmarnowany, atak zaś nie odnosi żadnego efektu.

Przykład: Atakujący Marine oblicza łączne obrażenia na kościach, którymi rzucał (2 na żółtej i 1 na zielonej) i deklaruje, że zadał 3 punkty obrażeń demonowi. Demon posiada pancerz wartości 3, atak zatem przechodzi przez pancerz i zadaje 1 ranę. Gracz kontrolujący demona kładzie obok demona jeden żeton obrażenia.

Gdy Marine otrzymuje ranę, musi zdjąć jeden żeton obrażenia ze swojej karty ekwipunku (wystarczy zdjąć żeton z karty i położyć obok). Gdy Marine zdejmie ostatni żeton obrażeń z karty, zostaje „sfragowany” (zob. Fragowanie i śmierć, str. 9).

W przypadku, gdy ranę odnosi potwór, gracz kontrolujący najeźdźców kładzie żeton obrażenia (ze stosu przy planszy) obok figurki na planszy. Potwór ginie, gdy liczba ran jest równa bądź większa niż **ilość ran** podana na podręcznej karcie. Zabity potwór zdejmowany jest z planszy i można go użyć ponownie.

Zdolności specjalne

Wiele rodzajów broni i potworów posiada specjalne zdolności, używane podczas ataku (niekiedy także podczas ruchu). Zapoznaj się z listą tych zdolności, znajdującą się na podręcznej karcie. Każda zdolność oznaczona jest ikoną; wyjaśnienie ikon znajduje się na ostatniej stronie tego podręcznika.

Inne zasady

Poniżej znajdują się inne zasady, które używa się podczas typowej rozgrywki.

Amunicja (tylko Marines)

By zaatakować jakąkolwiek bronią, gracz musi mieć chociaż jeden żeton amunicji, zgodny z daną bronią, na swojej karcie ekwipunku. Potwory ignorują zasady amunicji, gdyż ich ataki są innej natury.

Amunicja potrzebna do danej broni podana jest na podręcznej karcie. Broń, która posiada symbol nieskończoności (oo) nie potrzebuje i nie zużywa amunicji.

Po rzuceniu kośćmi, gracz Marines sprawdzać musi **zużycie amunicji**. Jeśli na jednej, lub więcej, kości wypadnie **ikona pocisku**, gracz musi odrzucić 1 żeton amunicji, która używana była w ataku. Odrzuca się tylko 1 żeton amunicji, niezależnie od tego ile wyrzucono ikon pocisku.



Ważne: Jeśli Marine atakuje bronią mogącą oddać strzał typu „Przebiecie”, ataku nie można „przesunąć” na inne pole jeśli gracz nie ma przynajmniej 1 żetonu amunicji.

Drzwi

W marsjańskiej bazie Korporacji Union Aerospace zamontowano grube metalowe drzwi, opracowane z myślą o powstrzymaniu ostrzału z ciężkiej broni. Zamknięte drzwi reprezentuje żeton drzwi umieszczony dokładnie pomiędzy czterema polami (2 z przodu i 2 z tyłu). Gdy drzwi są otwierane, przesunąć żeton poza planszę. Jeśli ponownie zostaną zamknięte (przez Marines lub potwory), przesunąć żeton z powrotem na poprzednie miejsce.



Zamknięte drzwi blokują ruch i wszystkie ataki (nawet te, które nie potrzebują pola widzenia). Tak Marines, jak i potwory mogą wydać punkty ruchu, by otworzyć, lub zamknąć drzwi, jednak tylko wtedy, gdy stoją na polu bezpośrednio z nimi sąsiadującym. Otwarcie, lub zamknięcie drzwi kosztuje postać 2 pola ruchu. Drzwi nie można zniszczyć atakiem (wyjątkowo dokonać tego może gracz-najeźdźca, zagrywając kartę „Rozwal” / „Smash”); nie można ich też zamknąć jeśli na ich polach stoi większych rozmiarów potwór.

Śluz bezpieczeństwa

Ze wszystkich drzwi w grze, na trzech widnieje rysunek żetonu klucza. Drzwi te są od początku gry zamknięte i nie można ich otworzyć, chyba, że Marines znajdą odpowiedni żeton klucza. W momencie, gdy żeton taki zostanie odszukany, odkłada się go obok kompasu. Od tego momentu śluz bezpieczeństwa w kolorze żetonu są otwarte dla wszystkich Marines do końca gry. Najeźdźcy nigdy nie mogą otworzyć, lub zamknąć śluzu bezpieczeństwa (jednak gracz-najeźdźca może je zniszczyć używając karty „Rozwal” / „Smash”).

Żetony ekwipunku

W trakcie odkrywania planszy, rozkładane na niej są różne rodzaje sprzętu, zgodnie z zaleceniami scenariusza. Sprzęt ten to nowa broń, pancerz, zdrowie, amunicja, lub inne specjalne przedmioty. Poniższe zasady dotyczą wszystkich żetonów ekwipunku:

Żetony ekwipunku podnieść mogą tylko Marines.

Podczas swojej tury, Marine może automatycznie podnieść żeton ekwipunku z pola, na którym się znajduje (nie kosztuje go to żadnych punktów ruchu).

Podczas swojej tury, Marine może przekazać broń, lub amunicję znajdującemu się obok innemu Marine, wydając 1 punkt ruchu na każdy przekazany żeton.



Żetony amunicji



Żeton pancerza



Żeton zdrowia



Żetony kluczy



Żetony broni



Żeton adrenaliny



Żeton szalu

Żetony amunicji

Żetony te przedstawiają amunicję do różnych rodzajów broni Marines. Gdy gracz podnosi taki żeton, ułożyć go powinien w odpowiednim miejscu na swojej karcie ekwipunku.

Żetony pancerza

Żetony te przedstawiają zaawansowany technicznie pancerz, który dostarcza żołnierzom cennej ochrony. Po podniesieniu żetonu pancerza, gracz ułożyć go powinien na swojej karcie ekwipunku, na polu pancerza. Ilość żetonów pancerza oznacza **stan pancerza** Marines. Pancerza nie można przekazać innemu graczowi; dodatkowo jakiekolwiek żetony pancerza ponad stan początkowy są odrzucone, gdy Marine ginie.

Żetony zdrowia

Reprezentują one środki przeciwbólowe i inne medykamenty, które mogą być użyte przez Marines do wyleczenia ran. Gdy gracz podnosi ten żeton, powinien go od razu usunąć z gry i przywrócić do 3 żetonów obrażeń wcześniej usuniętych z karty ekwipunku. Jeśli gracz posiada pełne zdrowie (nie usunięto żadnych żetonów obrażeń z karty ekwipunku), nie może podnieść tego żetonu.

Żetony kluczy

Są to kody bezpieczeństwa lub karty dostępu, które używa się by otworzyć śluz bezpieczeństwa w bazie. Gdy gracz podniesie taki żeton, umieścić go powinien obok kompasu. Od tej chwili wszystkie śluz bezpieczeństwa w kolorze żetonu są otwarte dla wszystkich Marines do końca gry.

Żetony broni

Żetony te reprezentują broń, którą znaleźć można w bazie, i które mogą zostać użyte w walce z najeźdźcami. Po tym, jak Marine podniesie taki żeton, układa go na swojej podręcznej karcie, co oznacza, iż jest w posiadaniu tego rodzaju broni. Pamiętaj – Marine może tylko wtedy strzelać z danej broni, jeśli ma przynajmniej 1 żeton amunicji odpowiedniego typu.

Żetony adrenaliny

Żetony te to narkotyk, który zwiększa szybkość Marines. Gry gracz podniesie taki żeton, układa go do swojego ekwipunku. **Na początku** późniejszej tury, gracz może użyć adrenaliny by móc na tę turę ruszyć się o 4 pola więcej. Po użyciu, żeton ten odkłada się poza grę.

Żeton 'szału'

Jest to narkotyk, pod wpływem którego Marine wpada w szal bitewny. Po podniesieniu takiego żetonu, należy od razu ułożyć go do swojego ekwipunku, stroną z **niezakrytym rysunkiem do góry**.

Podczas posiadania tego żetonu w ekwipunku, Marine **może atakować jedynie pięściami**, ale jakkolwiek udany atak **automatycznie zabija jakiegokolwiek potwora**, niezależnie od jego stanu pancerza, czy liczby ran.

Efekty szału szybko mijają. Na koniec **następnej** tury gracza, żeton odwraca się; rysunek jest do połowy zakryty. Wreszcie, na koniec **kolejnej** tury, żeton odkłada się poza grę. Gdy Marine zostanie zabity, musi od razu odłożyć żeton szału.

Odkrywanie obszaru

Kiedy tylko w polu widzenia Marines znajdzie się nieodkryta część planszy, gracz-najeźdźca **od razu** dodaje brakujące pomieszczenia. Ustawia on nowy obszar, rozstawia potwory, sprzęt i inne żetony. Gdy obszar zostanie już ustawiony, zgodnie z zaleceniami scenariusza, gracz-najeźdźca odczytuje na głos fragment tekstu z **Przewodnika scenariuszy**, opisujący dane pomieszczenie, po czym gra zostaje wznowiona. Bardziej szczegółowy opis tego procesu znajduje się na okładce **Przewodnika scenariuszy**.

Fragowanie i śmierć

Gdy potwór otrzyma określoną na podręcznej karcie liczbę ran, zostaje **zabity**. Zabici najeźdźcy są usuwani z planszy razem z żetonami obrażeń. Figurka potwora odkładana jest do rezerwy, żetony zaś – na stos obok planszy. Zabity najeźdźca może powrócić na planszę jeśli zajdzie taka potrzeba (gdy odkryty zostaje nowy obszar, lub gdy gracz zagra kartę tworzenia).

Gdy Marine usuwa ostatni żeton obrażenia ze swojej karty ekwipunku, zostaje **sfragowany**. Jego figurkę usunąć należy z planszy, zapamiętując ostatnio zajmowane przez niego pole.

Gdy Marine zostaje sfragowany, gracz przywraca mu **początkową** wartość żetonów obrażeń i pancerza. Jeśli sfragowany gracz miał na karcie dodatkowe żetony pancerza, musi je teraz odłożyć, pozostawiając jedynie te, z którymi zaczynał grę. Żetony szalu również są odkładane. Fragowanie nie ma wpływu na inny sprzęt (np. broń) i karty Marines.

Po ustawieniu karty ekwipunku, sfragowany gracz poczekać musi do swojej tury by móc **ponownie pojawić się** na planszy.

Podczas następnej tury, przed wykonaniem ruchu, gracz ustawia swoją figurkę z powrotem na planszy, przestrzegając poniższych zasad:

- Gracz pojawić się może jedynie na **uprzednio odkrytej, pustej przestrzeni**.
- Gracz pojawić się może w odległości **przynajmniej 8 pól** od miejsca, gdzie poprzednio zginął.
- Gracz pojawić się musi w odległości **nie większej niż 16 pól** od miejsca, gdzie poprzedni zginął.

Jeśli warunków tych nie można spełnić, Marine powinien pojawić się na planszy w jak największej możliwej zgodności z zasadami. Jeśli większa ilość pól spełnia powyższe warunki, gracz może wybrać miejsce, w którym się pojawi.

Po sfragowaniu przeciwnika, gracz-najeźdźca bierze jeden żeton obrażenia ze stosu obok planszy i zatrzymuje go jako oznaczenie zdobytego punktu. W scenariuszu „Po KOLANA W TRUPACH”, w momencie, gdy gracz kontrolujący potwory zdobędzie 6 takich punktów, wygrywa on grę.

Rozkazy Marines

Gdy gracz-Marines wykonuje akcję „**gotowości**” na początku swojej tury (zob. Tura Marines, str. 6), może on umieścić jeden z trzech rozkazów (**celowanie**, **obrona**, **unik**) obok swojej figurki na planszy. Pamiętaj, że rozkaz specjalny „**ulecz**” także może być tak umieszczony, jednak tylko przez gracza, który na początku rozgrywki wylosował kartę **Medyk**.

Marine może mieć **tylko jeden rozkaz w danym momencie gry**. Po wykonaniu rozkazu, Marine nie może otrzymać innego, jeśli poprzedni rozkaz nie został zużyty, lub usunięty (zob. następna strona).

Celowanie

Marine, który używa rozkazu **celowanie**, może wykonać **wymierzony atak**.

Zanim gracz rzuci kości dla potrzeby ataku, **może odłożyć rozkaz celowania** by zadeklarować, że wykonuje atak wymierzony. Pozwala to mu na ponowny rzut jakąkolwiek liczbą kości (łącznie z tymi, na których wyrzucono pudło) po wykonaniu rzutu dla potrzeb ataku. Drugi rezultat musi zostać zaakceptowany.

Przykład: Marine deklaruje chęć wykonania wymierzonego ataku i odkłada rozkaz celowania. Atakuje impa używając pistoletu; rzuca 1 żółtą i 1 zieloną kością. Na żółtej wypada pudło, więc gracz decyduje się rzucić tą kością raz jeszcze, mając nadzieję na lepszy wynik. Cokolwiek zostanie wyrzucone, rezultat należy zaakceptować.



Celowanie

Obrona

Marine, który użył **rozkażu obrony**, może wykonać **nagły atak**. W dowolnym momencie tury najeźdźców, Marine **może odłożyć swój rozkaz obrony** by natychmiast przerwać rozgrywkę i wykonać jeden atak (zgodny z normalnymi zasadami pola widzenia i ataku). Tura gracza-najeźdźcy zostaje natychmiast wstrzymana (nawet jeśli gracz-najeźdźca miał właśnie zaatakować jednym z potworów), pozwalając na wykonanie nagłego ataku graczowi-Marine. Po wykonaniu nagłego ataku i usunięciu ewentualnych poległych, runda gracza-najeźdźcy zostaje kontynuowana.

Gracz kontrolujący najeźdźców musi pozwolić na nagły atak za każdym razem, musi też cofnąć każdy ruch/atak wykonany zbyt szybko by gracz-Marine mógł zadeklarować nagły atak. Jeśli jednak Marine nie zadeklaruje ataku, nie może później zmienić zdania.

Rozkaz obrony zostaje z graczem, do momentu, gdy należy go odłożyć z poniższych powodów: 1) Marine otrzymuje 1 lub więcej ranę, 2) następuje początek następnej tury gracza, lub 3) Marine odkłada rozkaz by wykonać nagły atak.

Unik

Marine, który używa **rozkażu uniku**, może, gdy jest atakowany, zmusić atakującego do ponownego rzutu jakąkolwiek liczbą kości użytych w ataku. Można tak postąpić jedynie raz na atak, a drugi rezultat rzutu musi zostać zaakceptowany.

Przykład: Marine kładzie rozkaz uniku i zostaje później zaatakowany przez zombie. Gracz-najeźdźca rzuca 1 czerwoną i 1 niebieską kością. Marine może zażądać ponownego rzutu jedną lub obiema kośćmi użytymi w ataku, lecz może tak postąpić tylko raz na dany atak.

Rozkaz uniku zostaje z graczem-Marine do początku kolejnej jego tury (co oznacza, że może 'unikać' większej liczby ataków).

Ważne: Jeśli atak wycelowany kierowany jest na cel, który ma aktywny unik, obie te umiejętności są ignorowane dla potrzeb tego ataku.



Unik

Leczenie (rozkaz specjalny)

Tylko Marine z kartą **Medyk** może korzystać z rozkażu **leczenia**.

Używający rozkażu gracz może korzystać z leczenia w dowolnym momencie gry, dla siebie lub innego Marine na sąsiednim polu. Leczony Marine może przywrócić sobie 1 żeton obrażeń na kartę ekwipunku (gracz o pełnym stanie zdrowia nie może być leczony). Umiejętność tą można wykorzystać przed atakiem, lecz nie po tym, gdy rzucone zostały kości dla celów ataku. Najpierw więc należy ustawić stan obrażeń, a dopiero później użyć rozkażu leczenia.



Uleczenie



Niebieski Marine wykonał rozkaz obrony i czeka na zombie, by ten wyszedł zza rogu i pojawił się w polu widzenia. Po tym, jak zombie zaczyna ruch, Marine decyduje by odłożyć rozkaz obrony i wykonać nagły atak, w momencie, gdy zombie dotarł do trzeciego pola.

Przykład: Marine z kartą **Medyk** przygotował rozkaz leczenia podczas poprzedniej akcji. Stoi teraz obok innego Marine, któremu pozostały jedynie 3 punkty obrażeń. Potwór właśnie przymierza się do ataku na słabszego gracza, lecz medyk decyduje się nie używać rozkażu leczenia w tym momencie. Najeźdźca wykonuje silny atak, zabierający 3 punkty obrażeń, tym samym zabijając gracza. Teraz jest już za późno by medyk go wyleczył. Śmierci tej można było oczywiście uniknąć, gdyby medyk zdecydował się użyć rozkażu leczenia przed atakiem.

Rozkaz leczenia zostaje z graczem, do momentu, gdy należy go odłożyć z powodu: 1) rozpoczęcia kolejnej rundy gracza, lub 2) leczenia, które wykonuje gracz na sobie, bądź innym Marine.

Ważne: Tylko Marine z kartą **Medyk** może położyć lub użyć rozkażu leczenia.

Atak wręcz

Ataki wręcz to potyczka w zwarcu pomiędzy postaciami w grze. Ataki wręcz są najczęściej używane przez najeźdźców, lecz również Marines mogą być zmuszeni skorzystać z tej formy walki. Broń lub potwór oznaczony **czerwonym paskiem u dołu** na podręcznej karcie **może wykonywać jedynie** ataki wręcz. Atak ten działa tak, jak normalny atak, z poniższymi wyjątkami:

- Atakować wręcz można jedynie cel **na polu obok**.
- Atak wręcz nie powodzi się jedynie, gdy wyrzucone jest pudło. Zasięg jest ignorowany.

Akcje podczas ruchu

Oprócz przemieszczania się, postacie mogą używać punktów ruchu by wykonywać inne czynności. Poniższa tabela wyszczególnia te czynności i podaje liczbę punktów ruchu, potrzebnych do ich wykonania:

Punkty Ruchu	Czynność
0	Podnieść żeton z pola, na którym się stoi*
1	Przemieścić się z jednego teleportera do drugiego*
1	Przemieścić się z jednego otworu wentylacyjnego do drugiego**
1	Przekazać 1 żeton broni lub amunicji znajdującemu się obok graczowi*
2	Otworzyć lub zamknąć normalne drzwi
2	Otworzyć lub zamknąć służby bezpieczeństwa***
+	Można tę czynność wykonać nawet, gdy nie ma już punktów ruchu
*	Dotyczy tylko Marines
**	Dotyczy tylko potworów z umiejętnością skradania się
***	Dotyczy tylko Marines, oraz tylko, gdy drzwi są odblokowane



Przeszkody blokujące



Przeszkody zadające obrażenia



Wybuchające beczki



Teleportery



Otworki wentylacyjne

Przeszkody blokujące

Przeszkody te blokują pole widzenia, oraz ruch poprzez pola, które zajmują. Jednak ataki, które nie wymagają pola widzenia (np. ataki **śledzące**) mogą wytyczać zasięg przez przeszkody blokujące.

Przeszkody zadające obrażenia

Przeszkody te nie blokują pola widzenia, lub ruchu. W momencie, gdy postać **wejdzie** na pole z tego rodzaju przeszkodą, automatycznie odnosi 1 ranę, niezależnie od pancerza. Jeśli Marine zostaje w ten sposób sfragowany, gracz-najeźdźca otrzymuje punkt (jeśli jest to zgodne ze scenariuszem).

Postać, która pozostanie na tej przeszkodzie całą turę, automatycznie odnosi dodatkową ranę na końcu swojej tury.

Ważne: Postać, która przesunięta zostaje na przeszkodę zadającą obrażenia poprzez umiejętność „przewrócenie” (zob. tył niniejszej książeczki by dowiedzieć się więcej o tej umiejętności), od razu odnosi ranę, lecz nie odnosi rany dodatkowej (za przebywanie na tym polu) podczas swojej tury, chyba, że zdecyduje się tam pozostać.

Wybuchające beczki

Przeszkody te blokują pole widzenia i ruch, tak jak przeszkody blokujące. Jeśli wybuchająca beczka otrzyma choć 1 uszkodzenie (bezpośrednio od ataku, lub w wyniku wybuchu niedaleko), natychmiast eksploduje. Należy zdjąć beczkę z planszy i przypisać automatycznie 1 ranę wszystkim postaciom, które znajdowały się obok niej. Tak potwory, jak i Marines mogą celować w pola z beczkami.

Teleportery

Teleportery pozwalają na natychmiastowe przemieszczenie się z jednej części planszy na inną. Za cenę jednego punktu ruchu, Marine (nie najeźdźca) może przenieść się z pola zawierającego teleporter do innego pola z teleporterem o tym samym kolorze. Marine może przemieszczać się za pomocą teleportera nawet, jeśli obszar teleportera docelowego nie został odkryty. W tym przypadku, nowy teren jest natychmiast odkrywany przez gracza-najeźdźcę (zob. Odkrywanie obszaru, str. 9). Jeśli nowy obszar nie jest połączony z resztą mapy, obydwie jej części należy trzymać oddzielnie, do momentu, gdy odkryte zostaną pomieszczenia, które je połączą (jeśli takowe istnieją).

Otworki wentylacyjne

Działają one tak jak teleportery, z poniższymi różnicami:

- Z otworów wentylacyjnych korzystać mogą jedynie potwory ze zdolnością **skradania się**.
- Najeźdźca może, kosztem 1 punktu ruchu, przemieścić się z jednego otworu wentylacyjnego do jakiegokolwiek innego na planszy.
- Najeźdźca nie może przemieścić się do otworu wentylacyjnego, który nie został odkryty, lub który jest zablokowany przez Marines (stoi na nim). Zatem używając wentylacji, nie można odkrywać obszarów lub wykonywać telefragów).

Telefragi

Jeśli Marine zmaterializuje się w środku potwora, potwór ten eksploduje. Innymi słowy, jeśli Marine teleportuje się na pole zajmowane całości, lub fragment postaci najeźdźcy, najeźdźca ten automatycznie ginie. Potwory nie mogą blokować teleporterów stojąc na nich.

Potwory większych rozmiarów

Niektórzy najeźdźcy zajmują 2 lub nawet 4 pola. Poniżej znajdują się specjalne zasady odnośnie potworów większego rozmiaru:

- Potwory te zajmują wszystkie pola na których się znajdują. Pole widzenia może zostać poprowadzone z lub do środka któregośkolwiek pola.
- Potwory większych rozmiarów odnoszą obrażenia raz na atak, nawet jeśli atak typu wybuch lub zmiecenie wpływa na większą liczbę pól niż 1. Podobnie, potwory te odnoszą tylko 1 ranę od przeszkód zadających obrażenia podczas ruchu, niezależnie od tego na ile pól zawierających takie przeszkody wejdą.
- Demony zajmują 2 pola. Poruszają się one w jeden z dwóch możliwych sposobów: 1) Demon porusza jedną połową swej postaci **na sąsiednie pole nie po skosie**, druga połowa zaś wchodzi na pole zajmowane przed chwilą przez pierwszą połowę; 2) Demon porusza się **na sąsiadujące po skosie pole**, przesuwając naraz obie połowy postaci. Oba powyższe rodzaje ruchu ilustruje rysunek obok.
- Pozostałe większe potwory (mancubus, rycerz piekieł i cyberdemon) zajmują po 4 pola. Poruszają się one tak jak zwykłe postacie, lecz zawsze muszą zajmować 4 dostępne pola, tak jak to ukazuje rysunek.

Ponowne rzuty

W grze DOOM wywołać można ponowny rzut w dwójki sposób – poprzez **unik** lub poprzez **atak wycelowany**. Wszystkie ponowne rzuty działają w ten sam sposób. Gracz, który zażądał ponownego rzutu, wybiera jedną lub więcej kości użyte w ataku. Atakujący rzuca nimi ponownie i akceptuje nowy wynik. **Podczas ataku, w żadnym wypadku nie wolno ponownie rzucać kości więcej niż raz.** Jeśli dany atak znajdzie się pod wpływem **uniku** (poprzez rozkaz Marines, lub kartę uniku najeźdźcy) i **ataku wycelowanego** (niezależnie od tego jak doszło do wycelowania), obydwie efekty nawzajem się wykluczają i nie wykonuje się w ogóle ponownego rzutu.

Przykład rozrzu



Znajdująca się na wierzchu stosu karta odwracana jest rysunkiem do góry. Wskazuje ona, iż granat, który spudłował, przemieścił się 4 pola w kierunku postaci Marine.

Przykład ruchu większymi potworami



Cyberdemon porusza się w prawo, następnie po skosie w prawo/górę, i do góry.

Wpiero demon rusza się w lewo, dalej w górę (tylna połowa za przednią połową), i po skosie w lewo/górę

Rozrzut

Niektóre rodzaje broni mają efekt **wybuchu** (zob. tylną okładkę niniejszej książeczki). Jeśli atak taką bronią spudłuje (albo z uwagi na niewystarczający zasięg, albo w wyniku wyrzucenia **pudła** na kości), broń **zboczy** z celu o określonej wartości.

Jeśli atak typu **'wybuch'** spudłuje, ustalić należy jego nowy kierunek wyciągając kartę z wierzchu stosu kart najeźdźcy i sprawdzając wskazania rysunku u dołu karty. Kartę obrócić należy tak, by symbol kompasu zgadzał się kierunkiem z kompasem na planszy. Wówczas, należy odszukać pole wskazane przez widoczną liczbę i kierunek, licząc od pierwotnego celu. Jeśli w wyniku powyższego tor ruchu broni nie przechodzi przez ściany, przeszkody blokujące, lub zamknięte drzwi, atak trafia w nowe pole.

Jeśli w wyniku rozrzu tor ruchu broni przechodzi przez ścianę, przeszkodę blokującą, lub zamknięte drzwi, wybuch nie czyni żadnych szkód

Niektóre rysunki rozrzu na karcie mają ikonkę pudła. Jeśli taka karta zostanie wyciągnięta, nie ma rozrzu i wybuch nie czyni żadnych szkód. Przykład rozrzu znajduje się na rysunku obok.

Pobrana z wierzchu karta odkładana jest po użyciu. Jeśli była to ostatnia karta stosu, gracz-najeźdźca otrzymuje automatycznie 1 punkt, po czym tasuje on ponownie odrzucone karty, tworząc w ten sposób nowy stos.

Kolejność i „Początek tury”

W razie wątpliwości związanych z kolejnością (np. czy karta zdarzenia działa przed tym, jak Marine wykonał akcję), przyjmuje się, że pierwszeństwo ma karta zdarzenia, pod warunkiem, że gracz-najeźdźca zadeklaruje chęć użycia karty zdarzenia w odpowiednim momencie. To samo dotyczy rozkazu obrony Marines.

Przykład: Na karcie „Mroczne energie” czytamy: „Zagraj zaraz przed atakiem Marines na potwora. Usuń 1 ranę z wybranego przez siebie potwora”. Jeśli gracz-Marine nie da okazji przeciwnikowi, by ten zagrał kartę przed atakiem i zaczyna rzut kośćmi, gracz-najeźdźca może szybko przerwać rzut i zagrać swoją kartę nim atak zostanie rozegrany.

Wiele kart zdarzeń najeźdźcy zawiera instrukcję „Zagraj kartę na początku swojej tury”. Karty te muszą być zagrane po tym, jak gracz-najeźdźca zmniejszył liczbę kart w ręku do 8, lecz zanim poruszył się swoim pierwszym potworem w turze.

Karty zdarzeń, które zawierają instrukcję „Zagraj natychmiast przed podjęciem tury przez Marines” mogą być zagrane **do momentu, gdy gracz-Marine zadeklaruje swoją akcję**. Graczowi-najeźdźcy powinno dać się okazję, by mógł pierwszy zagrać swoje karty.

By pobrać dodatkowe scenariusze lub wysłać swój, odwiedź stronę:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Magdalena „Sasannka” Jedlińska

Skład komputerowy:  **klema**

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

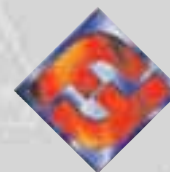


REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454



FANTASY FLIGHT GAMES



Umiejętności specjalne

Celność

🎯 Korzystając z celności podczas ataku, dodać należy 1 do zasięgu za każdą ikonkę celności (jeśli rzut kością wskazuje na zasięg 3, wartość podwyższa się do 5 jeśli potwór/broń posiada dwie ikonki celności).

Wycelowanie

🎯 Ataki z możliwością wycelowania **działają jak** rozkaz wycelowania Marines (zob. Rozkazy Marines, str. 9).

Wybuch

Ataki te mają wpływ na obszar w promieniu X pól od celu, gdzie X równa się liczbie ikonek wybuchu przy broni. Atak tego typu nie przechodzi przez ściany, zamknięte drzwi, lub przeszkody blokujące. Wybuch zadaje pełne obrażenia każdej postaci w zasięgu. Jeśli więcej niż jedna postać wykonuje unik, kości rzuca się ponownie tylko raz (pierwszy gracz po lewej stronie atakującego decyduje które kości, jeśli w ogóle, mają być rzucone ponownie). Jeśli atak tego typu spudłuje, dochodzi do **rozrzutu** (zob. Rozrzut, str. 11).

Przykład wybuchu

Wybuch może być zablokowany przez ściany i przeszkody

Atak typu „przebiecie”

➡ Ataki korzystające z tego efektu można kolejno kierować na więcej niż jedno pole. Po pierwszym ataku na cel (nie ważne czy trafionym, czy nie), atakujący może rzucić kośćmi ponownie dla kolejnego ataku na pole znajdujące się obok pierwotnego celu, odejmując 1 zieloną, lub 1 niebieską kość. Przykładowo, jeśli podczas pierwszego ataku rzuca się 1 żółtą i 1 zieloną kością, atakujący może od razu zaatakować pole obok pierwotnego celu, rzucając jednak już tylko 1 żółtą kość. Atakujący może kontynuować kierowanie ataków na inne pola tak długo, jak będzie możliwe usunięcie jednej zielonej lub niebieskiej kości. Atakujący nie może podczas korzystania z „przebiecia” zaatakować więcej niż raz tego samego celu.

Przykład „przebiecia”

Pierwszy atak

Drugi

Po ataku chain gunem na znajdującego się tuż obok zombie, Marine może odłożyć dwie zielone kości (jedna kość na jedno pole) by zaatakować drugiego zombie.

Śmiertelny

🔪 Korzystając z ataku z tą umiejętnością, dodaje się +1 do obrażeń ataku za każdą ikonkę (np. jeśli wyrzucone obrażenia wynoszą 3, zwiększa się je do 5 jeśli są dwie ikonki).

Odrzucenie

➡ Zadając choć 1 obrażenie atakiem typu „odrzuć” (i po ustawieniu ewentualnych ran), atakujący może od razu przesunąć atakowany cel do trzech pól w dowolnym kierunku od pierwotnej pozycji. Cel musi być przesunięty na niezajęte pole, jednak pole to może zawierać przeszkody zadające obrażenia lub inne nie blokujące żetony, takie jak ekwipunek. Ruchu w wyniku „odrzuć” nie blokują żadne interweniujące postacie lub przeszkody (jednak nie można wykonać ruchu przez zamknięte drzwi lub ściany).

Przykład przewrócenia

Po skutecznym ataku na gracza-Marines, rycerz piekiel przewraca gracza, przesuując go o trzy pola, na przeszkodę zadającą obrażenia. Marine traci w wyniku tego 1 ranę, plus inne rany otrzymane podczas ataku.

Skradanie się

👤 Najeźdźcy z tą umiejętnością mogą przemieszczać się przez otwory wentylacyjne tak, jakby były one tuż obok siebie. Nie można korzystać z otworów wentylacyjnych, na których stoi postać Marines, lub które nie zostały jeszcze odkryte.

Wyszukiwanie

🔍 Atak tego typu nie potrzebuje pola widzenia do celu. Nie może on przechodzić przez zamknięte drzwi (lub ściany), lecz może przejść przez blokujące przeszkody. Maksymalny zasięg tego typu ataku wynosi 8 pól.

Przykład „wyszukiwania”

Marine rzuca granatem za róg w zombiego. Zasięg wynosi 4 pola.

👤 **Zmiecienie** Atak tego typu **wpływa na wszystkie postacie przeciwnika**, znajdujące się przy atakującym. Zadaje on pełne obrażenia każdej postaci, na którą wpływa. Jeśli więcej niż jedna postać używa uniku przed tym atakiem, tylko raz można rzucić ponownie kośćmi (pierwszy gracz po lewej stronie atakującego, używający uniku, decyduje które kości, jeśli w ogóle, mają zostać rzucone ponownie).

Czułny

👁 Postać, która posiada tą zdolność może natychmiast zaatakować raz dowolnego przeciwnika, gdy tylko ten znajdzie się na polu bezpośrednio obok. Atak ten następuje

zanim ruszająca się postać może podjąć jakąkolwiek inną akcję. Nie ma limitu ilości tego rodzaju ataków – jeśli ta sama postać stanie więcej niż raz na polu bezpośrednio sąsiadującym, potwór może wykonać po jednym ataku na każde pole.

Kolejność podczas rundy

Runda składa się z:

Tury pierwszego Marines

Tury drugiego Marines

Tury trzeciego Marines

Tury najeźdźców

Tura Marines

Pierwszą rzeczą, którą wykonuje gracz, jest jedna czterech możliwych akcji. Graczowi nie wolno wykonywać żadnej czynności, nim wcześniej nie zadeklaruje jaką akcję wykonuje. Po tym, jak Marines wykona swoją akcję, jego kolejka się kończy, do gry zaś przystępuje gracz siedzący po jego lewej stronie.

Akcja	Ruch	Ilość ataków	Czynność specjalna
Sprint	8	0	Brak
Seria	0	2	Brak
Podejść	4	1	Brak
Gotowość	4	lub 1	Ułożenie rozkazu

Koszt akcji podczas ruchu

Punkty

Ruchu	Czynność
0	Podnieść żeton z pola, na którym się stoi+*
1	Przemieścić się z jednego teleportera do drugiego*
1	Przemieścić się z jednego otworu wentylacyjnego do drugiego**
1	Przekazać 1 żeton broni lub amunicji znajdującemu się obok graczowi*
2	Otworzyć lub zamknąć normalne drzwi
2	Otworzyć lub zamknąć służby bezpieczeństwa***
+	Można tę czynność wykonać nawet, gdy nie ma już punktów ruchu
*	Dotyczy tylko Marines
**	Dotyczy tylko potworów z umiejętnością skradania się
***	Dotyczy tylko Marines, oraz tylko, gdy drzwi są odblokowane

Rozkazy Marines

Celowanie

Gracz może odłożyć rozkaz celowania by zadeklarować, że wykonuje atak wymierzony. Pozwala to mu na ponowny rzut jakąkolwiek liczbą kości po wykonaniu rzutu dla potrzeb ataku. Drugi rezultat musi zostać zaakceptowany. Rozkaz ten odkłada się także, gdy Marine wykonuje ruch, lub otrzymuje ranę.

Unik

Marine, który używa rozkazu uniku, może, gdy jest atakowany, zmusić atakującego do ponownego rzutu jakąkolwiek liczbą kości użytych w ataku. Drugi rezultat rzutu musi zostać zaakceptowany. Rozkaz odkłada się na początku kolejnej tury gracza.

Obrona

W dowolnym momencie tury najeźdźców, Marine może odłożyć swój rozkaz obrony by natychmiast wykonać nagły atak. Rozkaz ten odkłada się także, gdy Marine wykonuje ruch, lub otrzymuje ranę.

Leczenie (rozkaż specjalny)

🩹 Medyk może odłożyć ten rozkaz by uleczyć 1 ranę sobie lub innemu Marine na sąsiednim polu. Rozkaz ten odkłada się też na początku następnej tury gracza.