

Claustrophobia™

A GAME BY CROC

INSTRUKCJA





Wprowadzenie

10 czerwca, roku pańskiego 1634

Gloria Alleluja! Rada Nowej Jerozolimy postanowiła, że katakumby znajdujące się pod miastem powinny zostać zbadane. Te niezwykle tunele od dawna mnie intrygowały, głównie ze względu na swoją budowę oraz niebezpieczeństwo jakie ze sobą niosły. Już wkrótce poznamy ich tajemnice, nie będzie to jednak prosta formalność. Jakież zło może czaić się tam na dole, w piekielnych podziemiach? Wysłałem wiadomość do mojego przyjaciela, księdza, Redeemera, człowieka o niespotykanych talentach. Liczę, że poprowadzi żołnierzy, więźniów, skazanych na śmierć, jedyną siłą jaką Rada nam przydzieliła. Są to mordercy i złodzieje na jgorszego rodzaju, ale nie ma innego wyjścia. Jestem odpowiedzialny za zwerbowanie tych niesfornych na jenników do czasu, aż przyjdzie odpowiedź od mojego drogiego przyjaciela.

19 czerwca

Byliszy gotowi na spotkanie ze slugasami Diabła w katakumbach. Pierwsze zejście było jednak katastrofą. Nawet teraz, kiedy piszę te słowa nie mamy żadnych wieści od Redeemera ani ludzi, których nazywa swoim "stadem". Szybko się do nich przyzwyczaił. W prywatnej rozmowie kiedyś mi wyznał, że woli pracować z takimi ludźmi, którzy nie mają nic do stracenia.

Bóg jeden wie, co mogło ich spotkać w trzewiach tego miasta, nie mamy od nich żadnych wieści od kilku godzin. Ponadto, lina ratunkowa, która nas łączyła z członkami wyprawy wróciła do nas porwana i zakrwawiona.

Niech Pan czuwa nad moim przyjacielem i jego ludźmi, jeśli taka jest Jego wola. [...]

7 lipca

Zastępy demonicznych kreatur ciągle się powiększają i zda ją się nigdy nie słabnąć. Potwory te są niskiego wzrostu, ale są bardzo agresywne, zwłaszcza w większej grupie, atakują naszych żołnierzy prawie każdego dnia. Udało się utrzymać ich na dystans do tej pory, ale dobry Boże wątpię abyśmy byli w stanie powstrzymać ich dłużej. Pilnowanie tuneli tuż pod powierzchnią wydaje się być niemożliwe. Tracimy grunt pod nogami i krok po kroku jesteśmy wypychani w kierunku wyjścia. Jeśli cofniemy się jeszcze bardziej będziemy musieli bronić ulic miasta! Redeemer wydaje się być zmartwiony, zamknął się w celi heroldem Rady. Czy istnieje rozwiązanie tej sytuacji? Skazańcy mówili o głębokiej studni, z której dochodziły demoniczne odgłosy i szepty. A jeśli te pogłoski są prawdziwe? Panie, da j mi siłę, by się im oprzeć! [...]

31 lipca

Nasze wysiłki nie były daremne, nawet jeśli wynik nie był do końca taki, na jaki liczyliśmy. Otchłań została za jeta, a Troglodyci atakowali nasze pozycje o wiele rzadziej niż do tej pory. Ponosiliśmy już mniejsze straty, ale demony nadal są tak samo liczne jak przedtem. Niestety szepty zaczęły oddziaływać na morale naszych żołnierzy. To były ciągle pomruki, nic ponadto. Świadkowie mówią, że to uspokaja Troglodytów i pomaga ich kontrolować. Redeemer rozkazał aby mu przynieść wiele starych ksiąg, tomów wykorzystywanych przez Świętą Inkwizycję. Zawsze studiował dokładnie stronę po stronie zanim wyruszył na nową wyprawę. Widzę, jak błogosławi swoich ludzi, gotowych i uzbrojonych, przed wejściem do katakumb. Na jego biurku została otwarta księga, na stronie zatytułowanej "Master of Souls". Panie, błagam cię, zlituj się nad moim przyjacielem.

2 sierpnia

Jego zapal jest tak wielki, jak jego hart ducha. Kolejny raz, mój przyjaciel wyruszył do zgnitego labiryntu bardziej zdeterminowany niż kiedykolwiek. Jego siła umacniała jego ludzi i inspirowała go aby uderzyć z całą siłą. Dzięki wiedzy, którą posiadał z ksiąg wydawał się być przekonany, że zdoła oczyścić część tych przeklętych tuneli. Pomimo, że napotkać tam może demony nie mniej straszne niż Master of Soul prowadzący legiony Troglodytów, Redeemer idzie naprzód z sercem pełnym nadziei i wiary. Amen! [...]

8 sierpnia

Jakby był otoczony aurą płomieni o niezrównanej czystości! Wczoraj otrzymaliśmy wiadomość, że zejdzie na dół raz jeszcze. Ze swoim błogosławionym młotem w jednej ręce i zwojem świętych tekstów w drugiej. Po raz kolejny, przed wyruszeniem na wyprawę zacerpnął mądrości z ksiąg Inkwizycji. Zapal bi je od niego silniej niż kiedykolwiek. Jest jak latarnia morska w piekle, jak płomień w ciemności. Schodzi na dół aby uwolnić tych, którzy służyli mu miesiąc temu, a których my uważaliśmy za zmarłych. Wraca do piekiel aby pomścić tę zniwagę i aby wyzwolić ludzkie ciała od demonów, które je opętały. Święty Michale, da j mu siłę!

15 sierpnia

Panie, chroń nas od Złego. Wszystko stracone...

Claustrophobia jest grą przygodową dziejącą się we świecie Hell Dorado. Pozwala ona dwóm graczom na odtworzenie bitew staczanych w podziemnych tunelach pod Nowym Jerozalem. Jeden z graczy grać będzie grupą zdeterminowanych Ludzi, podczas gdy drugi kontroluje niemal nieskończone zastępy demonicznych stworzeń.



Co zawiera gra?

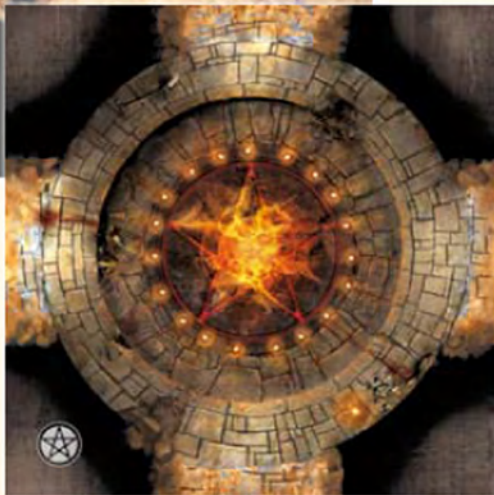


ZAWARTOŚĆ

36 KAFLEI TUNELI I KOMNAT



Tunel



Komnata

Kafle te, będące częścią katakumb znajdujących się pod Nową Jerozolimą, stanowią pole bitwy na którym ścierają się wojownicy obu graczy.

1 FIGURKA REDEEMERA



Redeemer przewodzi wyprawę do podziemi w imieniu Nowego Jerozalem. Uzbrojony jedynie w młot, latarnię i swoją wiarę, ten święty człowiek prowadzi swoje stado wprost do serca piekieł. Jego wiara podnosi na duchu skazańców, wspiera ich oraz otacza swą uzdrowicielską mocą, oraz daje mu siłę aby oczyszczać podziemia. On jest głównym graczem człowieka wojownika. Redeemer posiada specjalne moce magiczne.

2 FIGURKI CONDEMNED BRUTE



Wspierany przez Redeemera, wojownik ten jest jeszcze bardziej przerażający niż samodzielnie. Swą wielką posturą wypełnia podziemne tunele i uniemożliwia wrogom ominięcie go. Jego broń jest zbieraniną zwykłych narzędzi, ale dobrze chroniących go przed hordami Troglodytów. Brute jest zawsze gotowy do walki i czeka na nich. Jest mocnym i odpornym wojownikiem, zdolnym obronić Redeemera oraz żołnierzy Blades for Hire.

2 FIGURKI CONDEMNED BLADE FOR HIRE

Blade for Hire wykorzystuje Brute'a jako ochrony, jak skały chroniącej go przed burzą. Jest bardzo zwinny i dobrze wykorzystuje swe zdolności w potyczkach, dlatego ten podrzynacz gardeł jest pierwszy na linii frontu w eksplorowaniu podziemi. Podobnie jak jego towarzysz Condemned, nosi rękawicę i ochraniające na niższe partie ciała. W rzeczywistości, szybko przyzwyczał się do zabijania istot niższych od siebie. Ten wojownik to zwiadowca, bardzo przydatny do eksplorowania katakumb.



11 FIGUREK TROGLODYTÓW



Będąc pojedynczo, ten niskie stworzenia unikają konfrontacji, preferują atak grupowy. W odpowiedniej liczbie potrafią rozedrzeć na strzępy dobrze zbudowanego człowieka w ciągu kilku sekund. A kiedy zapada zmrok, Troglodyci stają się ucieleśnieniem terroru. Ciemność jest ich królestwem. Ci wojownicy są główną siłą ataku gracza Demona.

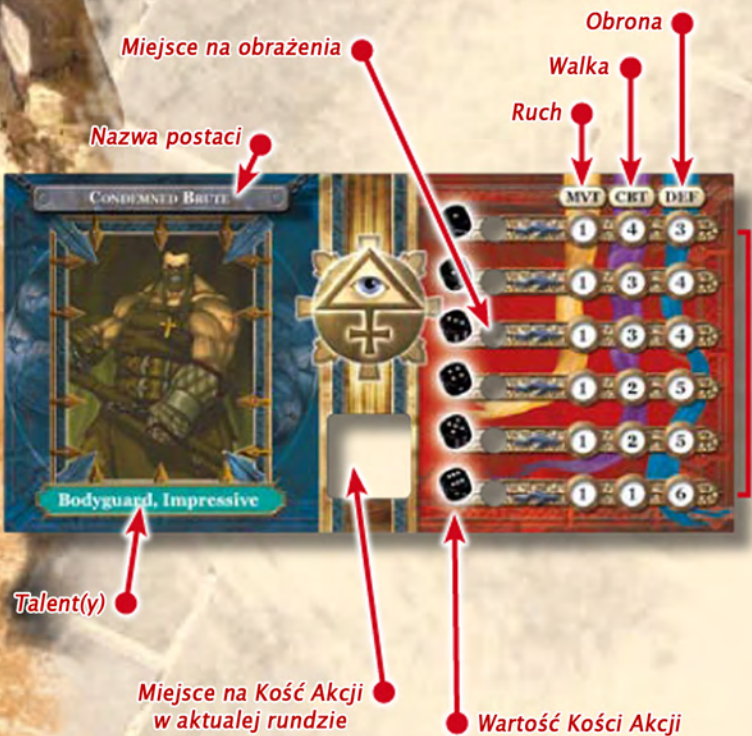
1 FIGURKA DEMONA

Kiedy tylko to możliwe posługuje się Troglodytami. Czy jest kusicielem, bestią lub wojownikiem, Demon stojący za legionem Troglodytów jest jednym z tych, których jedynym celem jest zniszczenie miasta Nowa Jerozolima. Jedynym celem Redeemera natomiast jest pokonanie go. Niewiele jest Demonów, które nie będą walczyć aż do śmierci. Demon jest najbardziej wytrwałym przeciwnikiem, z którym Ludzie będą musieli się zmierzyć, i w tej grze przyjdzie im stawić czoła kilku jego rodzajom.



5 KART POSTACI LUDZI

25 PLASTIKOWYCH ZNACZNIKÓW RAN



Te znaczniki pozwalają graczowi Ludzi kontrolować tor ran, zadanych wojownikom. Umieszcza się je na karcie postaci, kiedy dostaje ona ranę.

6 KART TALENTÓW



Na kartach znajdują się wszystkie zdolności i statystyki ludzkiego wojownika. Podczas gry będą umieszczone w podstawkach.

5 PODSTAWEK NA KARTY



Podstawki te służą do zaznaczania obrażeń wojowników Ludzi, jakie otrzymali w czasie walki.



Karty te pokazują, z której ze swych magicznych mocy Redeemer może korzystać w czasie gry.

6 KART PRZEDMIOTÓW



Karty te symbolizują przedmioty, które mogą dać Ludziom dodatkowe zdolności.

15 KART PRZEWAGI



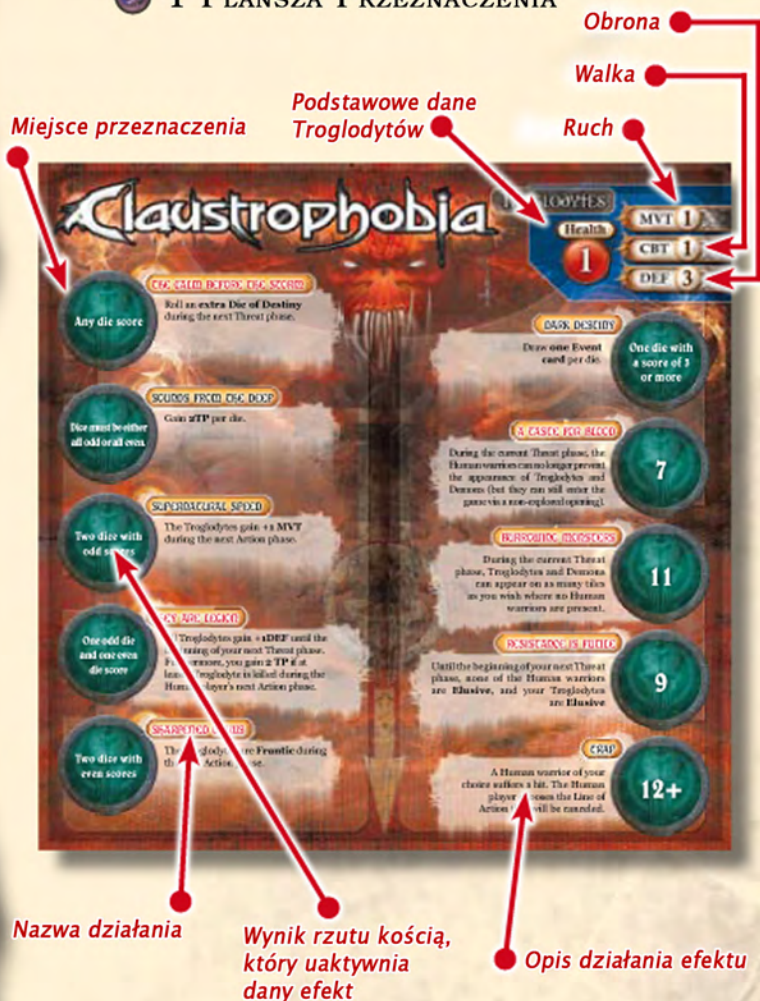
Te kart reprezentują mniejsze Obiekty oraz działania, które mogą dać Ludziom czasowe zdolności w danej turze gry.

7 KART DEMONÓW



Każdy scenariusz angażuje innego Demona. Te karty wykorzystywane są do poznania jego właściwości. Kiedy Demony zostają ranne, znacznik ran należy położyć na karcie Demona (patrz niżej).

1 PLANSZA PRZEZNACZENIA



16 KART WYDARZEŃ



W trakcie gry gracz Demona będzie uaktywniał Wydarzenia aby działały na jego korzyść.

20 PUNKTÓW GROZY

Znaczniki te są używane przez gracza Demona do przywołania Troglodytów i Demonów.



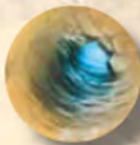
10 ZNACZNIKÓW RAN

Kiedy Demon zostaje ranny, jeden z tych znaczników należy położyć na karcie demona.



3 ZNACZNIKI HOLE IN THE GROUND (DZIURA W ZIEMI)

Jeden typ kafla (Hole In the Ground) wymaga użycia tych znaczników.



2 ZNACZNIKI TOUGH TROGLODITES

Dwie karty Wydarzeń (Tough Troglodites) wymagają użycia tych znaczników.



1 ZNACZNIK COURAGE (ODWAGI)

Jeden z Talentów Redeemera (Courage) wymaga użycia tego znacznika.



1 ZNACZNIK BLESSING (BŁOGOSŁAWIEŃSTWA)

Jeden z Talentów Redeemera (Blessing) wymaga użycia tego znacznika. Każda ze stron znacznika jest inna.



4 ZNACZNIKI TREASURE (SKARBU)

Jeden ze scenariuszy (Who Dares Wins) wymaga użycia tych znaczników. Tył jednego ze znaczników różni się od pozostałych trzech.



3 ZNACZNIKI SEAL OF PROTECTION (PIECZĘĆ OCHRONY)

Jeden ze scenariuszy (The Ritual) wymaga użycia tych znaczników.



1 KOŚĆ K10

Niektóre scenariusze wymagają użycia tej kości.



12 KOŚCI K6

Wiele działań w grze (inicjatywa, walka, groza) wymaga użycia tych kości. Jeśli nie napisano inaczej, kiedy mowa jest o rzucie kością, chodzi o kość k6.



1 INSTRUKCJA

Właśnie trzymasz ją w ręku. Zawiera również przygody (scenariusze), których będziesz mógł doświadczyć w trakcie gry w Claustrophobia.



Przygotowanie do gry

Pierwszym krokiem dla obu graczy jest przejrzanie scenariuszy i wybór jednego z nich. Do pierwszej gry sugeruję Wam scenariusz "The Survivors". Do następnych rozgrywek, możecie albo wybrać scenariusz losowo lub też wybrać ten, który Wam najbardziej pasuje. Każdy scenariusz charakteryzuje się innym układem oraz elementami, których użycie do gry. Niezależnie od tego, który scenariusz wybierzećcie, karty Wydarzeń i Przewagi powinny być rozdzielone i potasowane, po czym odłożone w dwóch zakrytych stosach.

Siły gracza Ludzi

Siły gracza Demona

Wprowadzenie do scenariusza

Układ scenariusza

Zasady specjalne

Warunki zwycięstwa

Może się zdarzyć, że zasady specjalne mogą przeczyć niektórym podstawowym zasadom gry. Jeśli tak się dzieje, obowiązującą zasadą jest zawsze zasada specjalna.

Przed każdą grą umieść karty Ludzi w podstawkach.



Przebieg rozgrywki

Każda gra składa się z kilku rund, z których każda podzielona jest na 4 fazy, przeprowadzane wg kolejności.

FAZA INICJATYWY

Podczas tej fazy gracz Ludzi określa właściwości swoich wojowników.

FAZA AKCJI GRACZA LUDZI

Podczas tej fazy wojownicy Ludzi poruszają się, eksplorują tunele oraz walczą z Demonami i Troglodytami.

FAZA GROZY

Podczas tej fazy gracz Demona przywołuje Demony i Troglodytów, wzmacnia ich zdolności oraz ciągnie karty Wydarzeń.

FAZA AKCJI GRACZA DEMONA

Podczas tej fazy Demony i Troglodycy przywołani przez gracza Demona ruszają się i walczą.

FAZA INICJATYWY

Podczas tej fazy gracz Ludzi określa właściwości swoich wojowników na daną rundę. Aby to uczynić, gracz rzuca tyłoma Kośćmi Akcji (K6) i posiada aktywnych wojowników. Następnie gracz musi wybrać kość dla każdego z wojowników i umieścić ją w odpowiednim miejscu na karcie wojownika. Ta kość wyznacza, która z linii akcji będzie wykorzystywana przez tego wojownika w tej turze, aż do następnej fazy Inicjatywy. W tym czasie ta Linia Akcji będzie określała zdolności wojownika.

Redeemer zazwyczaj ma 2 dary, określone w scenariuszu, które mogą być dodane do niektórych z Linii Akcji.



Redeemer posiada dar "Aura of Precognition". Liczba wskazuje wynik rzutu kością Akcji, który umożliwi korzystanie mu z tego daru.

Za każdym razem kiedy wynik rzutu dla niego wynosi 5, może on używać swojego daru. Ponadto zdolności zostają zaznaczone na Linii Akcji przy liczbie 5 (MTV 1, CBT 1, DEF 5), tak jak w przypadku pozostałych wojowników.

Jeżeli wojownik uzyska wynik rzutu kością Akcji, który wskazuje na Linie Akcji, która została anulowana (patrz Walka, s.13) nie będzie w stanie działać normalnie podczas fazy Akcji i ma jedynie DEF 3, aż do następnej fazy Inicjatywy. W tym stanie wojownik jest uważany za zbyt zdezorientowanego, oszołomionego i rannego by działać i zarówno jego MTV jak i CBT wynoszą 0. Nie posiada on żadnych talentów ani korzyści z przypisanych mu Rzeczy (z wyjątkiem Scepter of Command). Wojownik taki nazywany jest Wyczerpanym. Jednakże, w dalszym ciągu mogą działać na niego bonusy pochodzące z zasad specjalnych lub kart Przewagi. Jeśli Redeemer zostaje Wyczerpany i anulowana linia Akcji jest jedną z tych, która aktywuje jego Dar, ten Dar jest już bezużyteczny.



Wynik rzutu kością wybraną dla tego wojownika wynosi 2. Następnie gracz umieszcza kość w odpowiednim miejscu. Zdolności wojownika wynoszą: MTV 1 (skrót od Movement - Ruch), CBT 2 (skrót od Combat - Walka), DEF 4 (skrót od Defence - Obrona).



Wynik rzutu kością wybraną dla tego wojownika wynosi 2. Niestety ta linia Akcji została anulowana w czasie walki. Wojownik nie może się poruszać ani walczyć, i będzie łatwym celem dla wroga (DEF 3).

Jeśli liczba rzuconych kości jest wyższa niż liczba ludzkich wojowników pozostałych w grze, każda kość nie powiązana z wojownikiem jest odkładana na bok i więcej nie używana w tej rundzie.



Gracz Ludzi rzucił 3 kośćmi Akcji, mając do dyspozycji Redeemera niosącego Scepter of Command oraz Condemned Blade for Hire. Redeemer dostał wynik 3. Blade otrzymał wynik 4. Ostatnia kość jest odkładana na bok i nie jest już w tej turze używana.

LECZENIE

Niektóre karty mają właściwość "uleczenia" poprzednio anulowanej Linii Akcji. W takim przypadku odpowiedni znacznik obrażeń zostaje usunięty. Jeśli linia, która została wyleczona, jest linią wyznaczoną danemu wojownikowi w fazie Inicjatywy, nie jest on już rozpatrywany jako Wyczerpany i może działać normalnie.



FAZA AKCJI GRACZA LUDZI

Podczas tej fazy wszyscy gracze Ludzi będą wykonywać swoje akcje. Gracz musi aktywować swoich wojowników pojedynczo. Każdy wojownik musi skończyć swoją akcję zanim zostanie aktywowany następny. Podczas aktywacji wojownik może albo najpierw się przemieścić a potem przystąpić do walki, bądź odwrotnie, najpierw walczyć a później się ruszyć. Ani ruch ani walka nie są obowiązkowe. Wojownik nie może najpierw rozpocząć swojego ruchu, w jego trakcie przystąpić do walki a potem dokończyć ruch. Zasady poruszania się i walki są opisane szczegółowo na stronach 11 i 13.



KARTY PRZEWAGI

Każdy scenariusz gwarantuje graczowi Ludzi określoną liczbę kart przewagi. Karty te mogą zostać użyte w momencie określonym w opisie karty (po użyciu karta musi zostać odrzucona). Gracz Ludzi nie może dociągać więcej kart kiedy gra już się rozpocznie.



PRZEDMIOTY

Niektórzy z wojowników mogą nieść przedmioty, które podwyższają ich statystyki, lub dają specjalne zdolności. Przedmioty nie mogą zostać odożone, wymienione na inne lub zniszczone w jakikolwiek sposób. Przedmioty zostają usunięte z gry jedynie w przypadku kiedy wojownik ginie lub zostaje usunięty z gry.



FAZA GROZY

Gracz Demon rzuca 3 kośćmi Przeznaczenia (K6) i umieszcza je na wybranym przez siebie polu lub polach Planszy Przeznaczenia, przestrzegając wszelkich ograniczeń, które mogą dotyczyć lub mieć bezpośrednie zastosowanie na wybranych polach Przeznaczenia. Jeśli karta lub kafel pozwalają na rzucenie większą liczbą kości Przeznaczenia, wtedy wszystkie z nich zostają umieszczone na Planszy Przeznaczenia.

The Calm Before Storm pozwala graczowi Demona rzucić dodatkową Kością Przeznaczenia w trakcie następnej Fazy Grozy.

Sound From The Dog pozwala graczowi Demona uzyskać Threat Point (TP), które może albo zostawić na później lub wykorzystać do zagrania swoich wojowników.

Supernatural Speed, They Are Legion i Sharpens Claws pozwalają graczowi Demona zwiększyć możliwości swoich Troglodytów.

Dark Destiny pozwala graczowi Demona pociągnąć jedną dodatkową kartę Wydarzeń.

A Taste for Blood i Burrowing Monsters ułatwiają pojawianie się wojowników gracza Demona. Zauważ, że jeśli połączysz oba te Wydarzenia, Troglodyci i Demony będą mogli pojawiać się na każdym z kafli, które są aktualnie w grze.

Resistance Is Futile ogranicza możliwość ruchu wojowników gracza Ludzi, zwiększając tym samym mobilność Troglodytów.

Trap zadaje rany wojownikom gracza Ludzi.

Zdolności wydrukowane na **czerni** mogą być wybrane tylko raz na etap. Nie ma ograniczeń wybierania Zdolności wydrukowanych na **czerni**.

Claustrophobia

TROGLODYTES

Health

1

MVT 1

CBT 1

DEF 3

THE CALM BEFORE THE STORM

Rzut dodatkową Kością Przeznaczenia podczas następnej Fazy Grozy.

Każdy wynik rzutu kością

SOUNDS FROM THE DEEP

Zyskujesz 2 TP za kość.

Wszystkie kości muszą mieć wyniki parzyste bądź nieparzyste

SUPERNATURAL SPEED

Trogłodycy zyskują +1 MVT podczas następnej Fazy Akcji.

Dwie kości z nieparzystymi wynikami

THEY ARE LEGION

Wszyscy Trogłodycy zyskują +1 DEF, aż do rozpoczęcia następnej Fazy Grozy. Ponadto zyskujesz 2 TP jeśli przynajmniej 1 Trogłodyta zostanie zabity podczas następnej Fazy Akcji gracza Ludzi.

Jedna kość z wynikiem parzystym, jedna z nieparzystym

SHARPENED CLAWS

Podczas następnej Fazy Akcji Trogłodycy są frantici.

Dwie kości z parzystymi wynikami

DARK DESTINY

Pociągnij jedną kartę Wydarzeń za każdą kość.

Jedna kość z wynikiem 3 lub więcej

A TASTE FOR BLOOD

Podczas aktualnej Fazy Grozy wojownicy Ludzi nie mogą zapobiec pojawianiu się Trogłodytów i Demonów (ale w dalszym ciągu muszą pojawiać się w grze poprzez non-explored openings).

7

BURROWING MONSTERS

Podczas aktualnej Fazy Grozy Trogłodycy i Demony mogą pojawiać się na dowolnych kafkach, na których nie ma wojowników Ludzi.

11

RESISTANCE IS FUTILE

Do rozpoczęcia następnej Fazy Grozy, wojownicy Ludzi tracą zdolność Elusive, na korzyść Trogłodytów, którzy zyskują zdolność Elusive.

9

TRAP

Wybrany przez ciebie wojownik Ludzi otrzymuje ranę. Gracz Ludzi wybiera Linie Akcji, która zostanie anulowana.

12+

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dwie kości z parzystymi wynikami.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dowolną ilość kości tak aby ich wyniki dawały 12 lub więcej.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dwie kości: jedną z wynikiem parzystym, drugą z nieparzystym.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dowolną ilość kości tak aby ich wyniki dawały 9.

Aby aktywować ten efekt, należy na tym polu położyć dwie kości z wynikami nieparzystymi.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dowolną ilość kości tak aby ich wyniki dawały 11.

Wszystkie kości położone na tym polu muszą być albo parzyste albo nieparzyste.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu dowolną ilość kości tak aby ich wyniki dawały 7.

Aby aktywować ten efekt, należy na tym polu położyć jedną kość.

Aby aktywować ten efekt, należy położyć na tym polu jedną kość z wynikiem 3 lub większym.



Wszystkie Kości Przeznaczenia muszą zostać wyłożone na Planszę Przeznaczenia zanim aktywowany zostanie którykolwiek efekt.

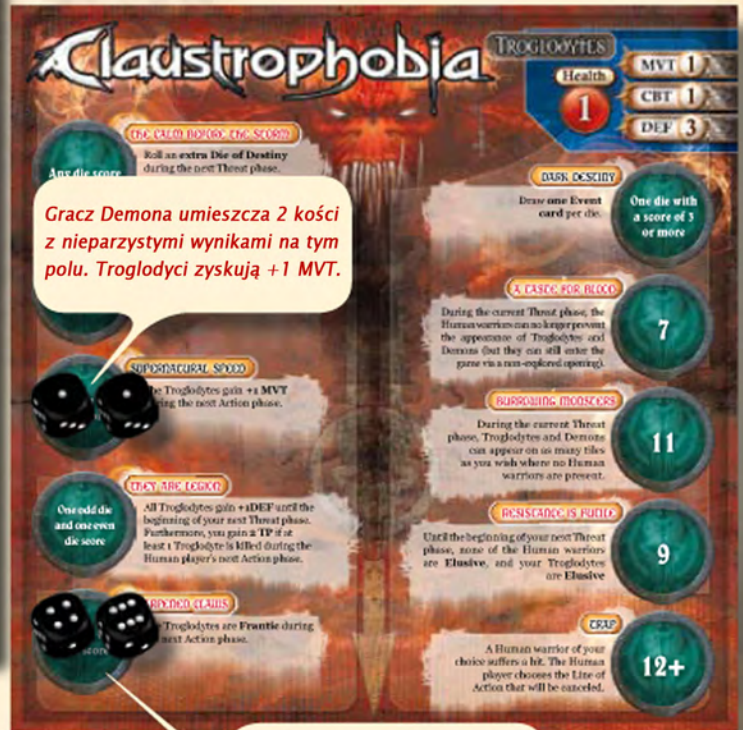
Gracz Demona zostawia gracza Ludzi w spokoju na jedną rundę. Wykorzysta tę rundę aby wzmocnić swoje siły. Wynik rzutu Kośćmi Przeznaczenia 2,3 i 4.

Gracz Demona próbuje dopaść i zabić uciekających wojowników Ludzi. Podczas poprzedniej rundy wybrał efekt „The Calm Before Storm”, zatem rzuca 4 kośćmi zamiast 3. Kości Przeznaczenia wskazują 1,1,4 i 6.



Gracz umieszcza kość w tym polu. Ma ona wynik 3 (lub wyższy). Gracz może dociągnąć kartę Wydarzeń i dodać do swojej ręki.

Następnie umieszcza dwie kości na tym polu. Obie mają parzyste wyniki. Gracz otrzymuje 4TP, które pozwolą mu na wysłanie 4 Troglodytów w czasie następczej rundy (równie dobrze mógłby wysłać Troglodytów do gry podczas aktualnej rundy ale zdecydował się poczekać i później uderzyć z większą siłą).



Gracz Demona umieszcza 2 kości z nieparzystymi wynikami na tym polu. Troglodycy zyskują +1 MVT.

Następnie umieszcza 2 kości z parzystymi wynikami na tym polu. Teraz Troglodycy są frantici! To będzie mocny atut w czasie następczej rundy.



Kiedy już Kości Przeznaczenia zostaną umieszczone na polach i ich efekty zostaną aktywowane, gracz Demona może wysłać swoich wojowników do gry. Każdy Troglodyta kosztuje 1 TP. Gracz może również wysłać Demona, płacąc za to 5 TP (sprawdź w scenariuszu zdolności Demona). Mogą oni być umieszczeni na jednym, bądź na kilku kafkach, przy zachowaniu zasady Rozmiaru Tunelu (patrz Ruch, str. 11) oraz następujących ograniczeń:

- Kafel musi mieć przynajmniej jedno otwarte wyjście
- Wyjście jest uważane za otwarte, jeśli prowadzi do części katakumb, które nie są jeszcze reprezentowane przez kafel.
- Na kafku nie mogą znajdować się wojownicy Ludzi.
- Wojownicy, wysłani do gry w czasie fazy Grozy mogą normalnie działać w fazie następczej po niej fazy Akcji.



Wojownicy nie mogą zostać wysłani do gry na kafel A, ponieważ nie ma on żadnych niewyeksplorowanych wyjść. Wojownicy nie mogą zostać wysłani do gry na kafel B, ponieważ znajduje się już na nim Condemned Brute. Kafel C może zostać wykorzystany do wysłania jednego lub więcej wojowników.

KARTY WYDARZEŃ

Efekt The Dark Destiny, wybrany na Planszy Przeznaczenia pozwala graczowi Demona pociągnąć kartę Wydarzeń. Gracz może ją trzymać na ręce lub wykorzystać w momencie określonym w opisie karty (następnie musi zostać odrzucona).

Gracz Demona może trzymać na ręce dowolną liczbę kart Wydarzeń.

FAZA AKCJI GRACZA DEMONA

Faza Akcji gracza Demona przebiega niemal identycznie jak gracza Ludzi, z wyjątkiem jednej rzeczy: wojownicy gracza Demona nie mogą eksplorować wyjść (patrz: Eksploracja s. 12).

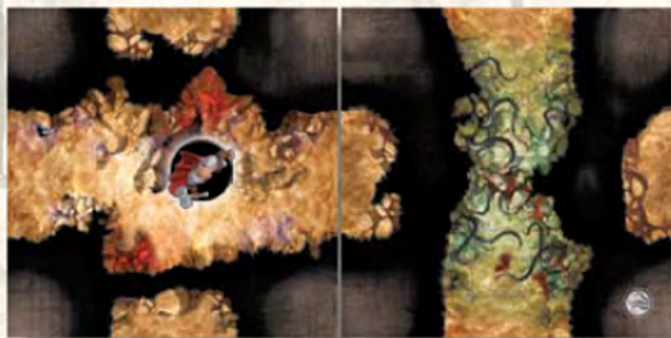
Ruch

Ruch jest zawsze opcjonalny. Za każdym razem kiedy wojownik się przemieszcza, może wykorzystać całość lub część swojej zdolności ruchu MVT. Opuszczenie kafła i przejście na następny poprzez otwarte przejście kosztuje 1 MVT. Jednakże należy brać pod uwagę dwie ważne zasady:

- Tunnel Size Rule (Zasada Wielkości Tunelu): na kafłu nie może znajdować się więcej niż 3 wojowników każdego z graczy.
- Blocking Rule: wojownik może opuścić kafel, na którym znajdują się wojownicy wroga, jedynie wtedy kiedy liczba własnych wojowników jest przynajmniej równa liczbie wojowników wroga.



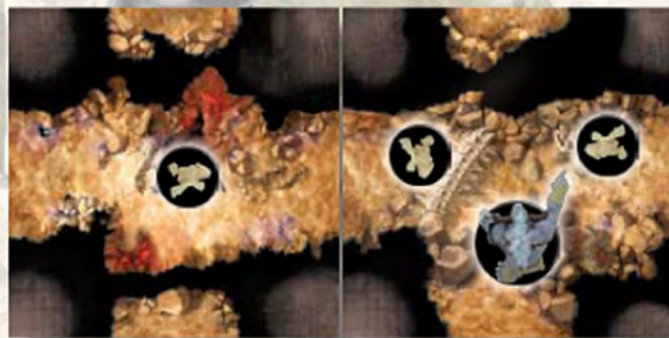
(A)



(B)

Redeemer nie może opuścić kafła (A) i przejść na kafel (B) ponieważ nie ma pomiędzy nimi otwartego przejścia.

(A)



(B)

Troglodyta (A) nie może przemieścić się na kafel (B) ponieważ znajduje się na nim dwóch Troglodytów i Demon.

(A)



Troglodyta może opuścić kafel (A), ponieważ znajduje się na nim jedynie Condemned Blade for Hire.

(A)



(B)

Po ruchu pierwszego z Condemned Brute drugi nie może opuścić kafła ponieważ teraz Troglodyci mają przewagę liczebną.

Dwaj Condemned Brute chcą opuścić kafel (A). Pierwszy z nich może poruszać się normalnie, ponieważ na kafłu znajduje się dwóch Troglodytów.

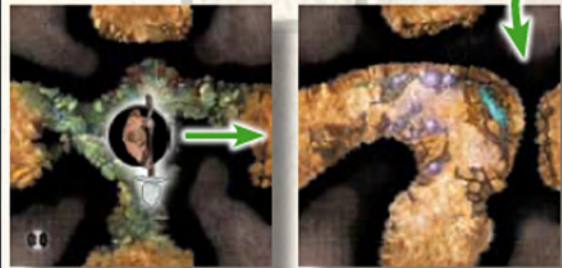
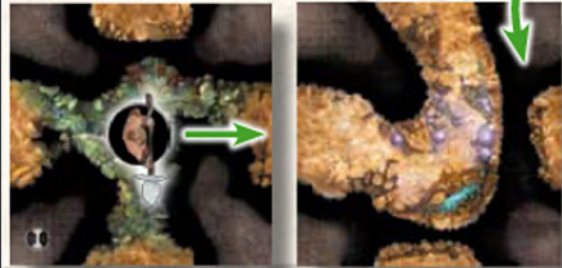
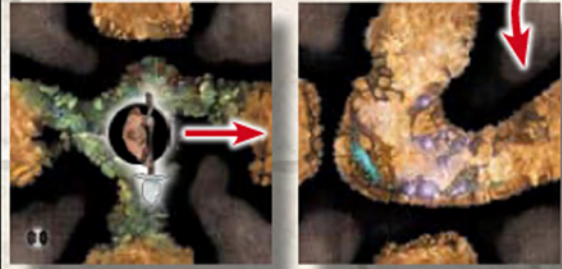
Eksploracja

Podczas swojego ruchu wojownik Ludzi może za cenę 1 MVT eksplorować pobliskie otwarte wyjścia i tym samym odkryć nowy kafel. Jednakże musi przy tym przestrzegać zasady Blocking Rule (patrz: Ruch, s. 11). Przebiega to następująco:

- Gracz Ludzi ciągnie pierwszy kafel ze stosu i przekazuje go graczowi Demona.
- Gracz Demona kładzie nowy kafel przy kaflu z otwartym wyjściem, w dowolny sposób, jednakże tak aby umożliwić wojownikowi wejście na niego.
- Gracz Ludzi umieszcza swojego wojownika na nowym kaflu.
- Aktywowane są efekty danego kafla, jeśli takie są (patrz: Kafle Specjalne, s. 24).
- Wojownik Ludzi może kontynuować swój ruch, jeśli ma jeszcze do dyspozycji niewykorzystane punkty MVT.



Nowy kafel może zostać położony na kilka sposobów.



ŚLEPE ZAŁTKI (DEAD ENDS)

Jeśli po eksploracji wyjścia okazuje się, że nie ma na planszy żadnego nieeksplorowanego wyjścia, odrzuca się ostatni położony kafel i w jego miejsce ciągnie się kolejny, aż pojawi się nieeksplorowane wyjście.



Walka

Kiedy wojownik przystępuje do walki procedura przebiega następująco:

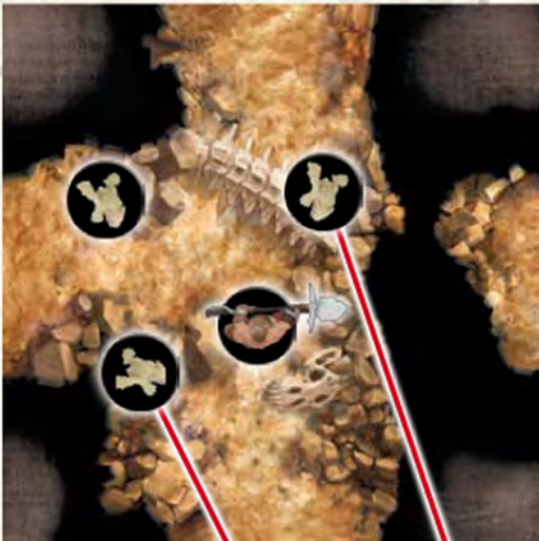
- Gracz kontrolujący wojownika inicjującego atak musi wybrać, którego z przeciwników znajdujących się na tym samym kaflu będzie atakować. Wyjątek: wszyscy Troglodyci obecni na danym kaflu stanowią pojedynczy cel.
- Gracz rzuca kośćmi Walki w liczbie równej wartości CBT wojownika. Każdy wynik równy lub wyższy wartości DEF wybranego celu zaliczany jest jako trafienie.
- Gracz kontrolujący wojownika bądź wojowników, którzy otrzymali rany, musi rozstrzygnąć trafienia:

W przypadku Troglodytów rozwiązanie jest proste, ponieważ pojedyncze trafienie wystarczy aby go zabić. Figurka jest usuwana z planszy. Jeśli trafień było kilka, Troglodyta ginie od każdego z nich.

W przypadku Demona, każde trafienie pozwala graczowi Ludzi umieścić znacznik Ran na karcie Demona. Kiedy liczba znaczników osiągnie wartość równą lub wyższą wartości Health Demona, jest on usuwany z gry.

Dla wojowników Ludzi, każde trafienie wymaga wybrania przez gracza Ludzi linii Akcji, która zostanie anulowana. Następnie umieszcza on znacznik w odpowiednim polu obrażeń. Kiedy wszystkie 6 Linii Akcji wojownika Ludzi zostanie anulowanych, uważany jest on za martwego i jego figurka zostaje usunięta z gry.

Podczas tej rundy wartość CBT Condemned Brute wynosi 3. Gracz Ludzi decyduje obrać za cel Troglodytów znajdujących się na tym samym kaflu. Rzuca 3 kośćmi z wynikiem 2, 3 i 6. Wartość DEF Troglodytów wynosi 3, zatem 2 trafienia!



Dwóch Troglodytów zostaje usuniętych z gry.

WAŻNE

Niezależnie od otrzymanych bonusów, wartość DEF wojownika nigdy nie może być wyższa niż 6.



Demon atakuje swojego przeciwnika. Jego CBT wynosi 4, zatem gracz Demona rzuca 4 kośćmi. Wyniki 1, 2, 4 i 5 dają 2 trafienia, ponieważ wartość DEF atakowanego Condemned Brute wynosi 4. Gracz Ludzi wybiera pola 4 i 6 jako miejsca, w których umieści znaczniki obrażeń na karcie wojownika.



EFEKTY OBRAŻEŃ

Jeśli anulowana Linia Akcji pokrywa się z Kością Akcji, która została przypisana wojownikowi podczas fazy Inicjatywy, nie jest on jeszcze rozpatrywany jako Exhausted (Wyczerpany). Wojownik jest Exhausted tylko wtedy, kiedy podczas fazy Inicjatywy otrzymuje Kość Akcji, przypisaną do Linii Akcji, która została wcześniej anulowana.



Condemned Blade for Hire może zaatakować Troglodytów na kafle (A) za pomocą Blunderbuss, ale nie może atakować Demona na kafle (B), ponieważ pomiędzy tym kaflem, a kaflem, na którym znajduje się Blade for Hire nie ma otwartego przejścia (C).



WALKA Z DYSTANSU

Niektóre rodzaje broni (Grenade, Blunderbuss) umożliwiają wojownikom atakowanie jednego bądź więcej celów znajdujących się na sąsiednim polu. Aby taki atak był możliwy, przejście pomiędzy kaflem, na którym znajduje się atakujący i kaflem atakowanego celu, musi być otwarte.



FRANTIC

Wojownik z tym Talentem może przerzucić każdą z kości Walki, jeśli nie przyniosła ona trafienia za pierwszym rzutem (jeśli wynik był niższy niż wartość DEF atakowanego celu).



Talenty

Niektórzy z wojowników posiadają Talenty, które dają im specjalne zdolności w czasie gry.



BODYGUARD

Za każdym razem kiedy sprzymierzony wojownik znajdujący się na tym samym polu zostaje skutecznie zaatakowany, wojownik z tym Talentem może przejąć efekty tego trafienia.



elusive

Wojownik z tym Talentem może poruszać się nie biorąc pod uwagę liczby wojowników wroga (tym samym nie podlega działaniu zasady Blocking Rule).



Dzięki swojemu Talentowi Elusive ten Blade for Hire może opuścić kafel nawet jeśli znajduje się na nim 3 Troglodytów.

WAŻNE

Wojownik Ludzi nie może używać swoich Talentów, w czasie kiedy jest Exhausted.

Demon właśnie zaatakował Redeemera i zaliczył 2 trafienia. Dzielny Condemned Brute stojący na tym samym polu co Redeemer postanowił wziąć na siebie efekt jednego z trafień. Gracz Ludzi musi zatem umieścić jeden znacznik w polu Obrażeń na karcie Redeemera a drugi w polu Obrażeń na karcie Brute'a.





Impressive

Wojownik z tym Talentem może powstrzymać jednego lub więcej wrogów przed wyjściem z kafła, ma którym się aktualnie znajdują (z wyjątkiem pola Hole In the Ground). Jeśli wojownik z Talentem Elusive znajdzie się na tym samym kafle co jeden lub więcej wojowników wroga z Talentem Impressive, zdolności te znoszą się nawzajem i odnośnie wszystkich ma zastosowanie normalna zasada Blocking Rule.



Demon posiada Talent Impressive i znajduje się na kafle wraz z Troglodytą. Blade for Hire chce opuścić kafel, jednak jego Talent Elusive w tej sytuacji nie działa. Zatem normalna zasada Blocking Rule mówi, że będzie musiał zabić przynajmniej jednego z wojowników wroga zanim wykona jakikolwiek ruch.



Blessed

Podczas fazy Inicjatywy, po rzuceniu kośćmi Akcji i przydzieleniu ich wojownikom wojownik z tym Talentem może wesprzeć innego, wybranego przez siebie wojownika. Wskazany wojownik może otrzymać albo bonus +1 MVT albo +2 CBT, aż do zakończenia następnej fazy Akcji. Umieść znacznik Błogosławieństwa (Blessing) właściwą stroną do góry na karcie wojownika.

Następnie, jeśli Linia Akcji, wykorzystywana przez wojownika jest anulowana, zostaje ona natychmiastowo wyleczona.

Ten talent może zostać wykorzystany tylko raz na scenariusz. Odrzuć znacznik Błogosławieństwa na koniec fazy Akcji, w której ten Talent został użyty.

TERAZ JUŻ JESTEŚ GOTOWY DO GRY!



Utrudnienia

Jeśli gracze nie są na tym samym poziomie zaawansowania (np. początkujący kontra stary wyjadacz) możesz zastosować niektóre z trudnień, aby gra przebiegała w sposób zbalansowany.



UTRUDNIENIA DLA GRACZA LUDZI

Te opcje ułatwiają grę graczowi Demona:

- Przed rozpoczęciem gry gracz Demona usuwa z gry 3 następujące karty z talii karty Wydarzeń: 1 kartę „Lost” i 2 karty „Panic!”.



UTRUDNIENIA DLA GRACZA DEMONA

Te opcje ułatwiają grę graczowi Ludzi:

- Gracz Ludzi ciągnie jedną dodatkową kartę Przewagi
- Gracz Ludzi może wybrać jeden dodatkowy Dar dla Redeemera.



Scenariusze dla doświadczonych graczy

Po rozegraniu tego samego scenariusza kilka razy, doświadczeni gracze mogą poczuć się już nim zmęczeni i zapragnąć czegoś nowego, co uatrakcyjni grę. Te specjalne zasady są stworzone właśnie dla nich! Gra przebiega wg tego samego schematu, jednak ustawienia początkowe będą następujące: będzie miała miejsce odwrotna licytacja, zaczynająca się od 21 punktów. Następny gracz aby przebić ofertę będzie musiał zaliczyć wartość mniejszą wartość. Gracz, który zaoferuje najmniejszą wartość wygrywa i będzie grał Ludźmi. Będzie musiał zgromadzić drużynę o wycycytowanej wartości. Koszt każdego z elementów przedstawia się następująco:

- Redeemer (maks.1): za darmo i jest obowiązkowy
- Dary (maks. 4): 2 punkty za Dar
- Condemned Brute lub Blade for Hire (maks. 2 każdego z rodzaju): 3 punkty za wojownika
- Przedmioty: 2 punkty za kartę (wybraną ze wszystkich dostępnych kart)
- Karty Przewagi: 1 punkt za kartę (wyciągniętą losowo ze stosu wszystkich dostępnych kart).

Przedmiot musi zostać przydzielony wojownikowi zanim gra się rozpocznie. Gracz Ludzi musi przestrzegać ograniczeń określonych na kartach Przedmiotów (np. Blunderbuss może być użyty tylko przez Condemned Blade for Hire lub przez Redeemera).

Właśnie wygrałeś licytację z kredytem 17 punktów i chcesz zbudować mocną ekipę skupioną bardziej na obronie niż na ataku. Twój wybór jest zatem następujący: Redeemer z darem „Aura od Courage” i „Aura of Healing” (4 punkty), 2 Condemned Brute, każdy dzierzący Shield of Steel (5 punktów każdy) i na koniec ciągniesz 3 karty Przewagi.





KAFLE SPECJALNE

Niektóre z kafli mają specjalne właściwości, które warto poznać, są one rozpatrywane w momencie wejścia na nie wojownika.



STASH

Efekt tego kafła zależy od scenariusza, w który gracie. Jeśli nic nie jest napisane w scenariuszu to kafel nie niesie za sobą, żadnego efektu.



HUNGRY TUNNELS

Za każdym razem, kiedy wojownik stojący na tym kafle otrzymuje ranę podczas walki, trafienie liczy się podwójnie, ponieważ macki tunelu zachłannie wysysają z niego krew. Zatem każde trafienie otrzymane na tym polu może: zabić Troglodytę, spowodować dodanie 2 znaczników ran na kartę Demona, lub zmusić gracza Ludzi do umieszczenia 2 znaczników Obrażeń na karcie rannego wojownika. Właściwości tego tunelu nie są brane pod uwagę przy rozpatrywaniu efektu działania Granatu. Efekty tego tunelu mają zastosowanie tylko do trafienia uzyskanego w walce.



TIGHT TUNEL

Ten kafel może pomieścić tylko jednego wojownika każdej ze stron, zamiast 3.



FLOODED TUNEL

Kiedy wojownik wejdzie na ten kafel musi natychmiast zakończyć swój ruch, nawet jeśli jego potencjał MVT jeszcze nie jest w całości wykorzystany. Opuszczenie tego kafła będzie kosztowało wojownika cały jego potencjał MVT.



BOOBY-TRAPPED TUNEL

Kiedy wojownik Ludzi wejdzie na ten kafel po raz pierwszy, gracz Demona rzuca kością i zależnie od wyniku, efekty mogą być następujące:

- | | |
|-----|--|
| 1 | nic się nie dzieje. |
| 2-3 | wojownik otrzymuje cios. |
| 4 | wojownik natychmiast kończy swój Ruch. |
| 5 | Umieść Troglodytę na tym kafle. |
| 6 | Wojownik otrzymuje 2 ciosy. |



DEMONIC MECHANISM

Podczas następnej fazy Grozy, gracz Demona rzuca jedną dodatkową kością Przeznaczenia. Ten efekt aktywowany jest tylko raz, w momencie kiedy wojownik Ludzi wejdzie na to pole.



PENTACLE ROOM

Ten kafel jest w stanie pomieścić 5 wojowników każdej ze stron, zamiast regularnych 3.



EXIT

Ten kafel jest w stanie pomieścić 5 wojowników każdej ze stron, zamiast regularnych 3.



LAIR

Gracz Demona zawsze może umieścić Troglodytę na tym kafle.



HOLE IN THE GROUND

Kiedy ten kafel zostaje zagrany, gracz Demona musi umieścić znacznik Hole In the Ground na innym, już zagrany wcześniej kafle. Troglodyci mogą, za cenę 1 MVT przemieszczać się pomiędzy kaflem Hole In the Ground a innym kaflem, na którym leży znacznik Hole. Ta akcja traktowana jest jako Ruch, lecz nie mają na nią wpływu zasada Blocking Rule oraz talent Impressive.



SŁOWNIK I SKRÓTY

Damage Square: miejsce, w którym umieszcza się znacznik Obrażeń, który pokazuje obszar obrażeń wojownika Ludzi.

CBT: skrót od Combat (walka): Jedna z trzech wartości, które określają wojowników w Claustrophobii.

Action Die (Kości Akcji): kość sześcienna rzuca przez gracza Ludzi podczas fazy Inicjatywy. Kość ta określa wartość wojownika Ludzi

Combat Die (Kości Walki): kość sześcienna rzuca przez gracza Ludzi podczas fazy Walki. Kość ta wyznacza wartość ataku.

Die of Destiny (Kości Przeznaczenia): kość sześcienna rzuca przez gracza Demona podczas fazy Grozy. Kość ta między innymi wyznacza wartość i specjalne zdolności Troglodytów.

DEF: skrót od Defence (Obrona), jednej z trzech wartości, które określają wojowników w Claustrophobii.

MVT: skrót od Movement (Ruch), jednej z trzech wartości, które określają wojowników w Claustrophobii.

Exhausted (Wyczerpanie): stan wojownika Ludzi, któremu po rzuceniu kością Akcji została przydzielona anulowana wcześniej Linia Akcji. Wyczerpany wojownik jest praktycznie bezbronny (patrz faza Inicjatywy, s. 7).

Frantic: jeden z Talentów, jakie może posiadać wojownik (patrz Talenty, s. 14).

Bodyguard: jeden z Talentów, jakie może posiadać wojownik (patrz Talenty, s. 14).

Elusive: jeden z Talentów, jakie może posiadać wojownik (patrz Talenty, s. 14)

Impressive: jeden z Talentów, jakie może posiadać wojownik (patrz Talenty, s. 14)

TP: skrót od Threat Point (punkty Grozy). Określają one wojenną siłę gracza Demona. Zagranie każdego z wojowników (Troglodytów lub Demonów) będzie go kosztowało określoną liczbę punktów TP.

Blocking Rule: jedna z dwóch zasad, które ograniczają ruch wojowników.

Tunnel Size Rule: jedna z dwóch zasad, które ograniczają ruch wojowników.

Blessed: jeden z Talentów, jakie może posiadać wojownik (patrz Talenty, s. 14).



TWÓRCY

GAME CREATED BY
INTRODUCTORY NOVELS
MANY IMPROVEMENTS ADDED BY
ADDITIONAL IDEAS
PLAY TESTS AND SCENARIO BALANCING

TECHNICAL PROOFREADING
CORRECTIONS
COVER
GRAPHIC DESIGN
ILLUSTRATIONS
ORIGINAL SCULPTURE
MASTER PAINTING

CROC.
THOMAS HERVET.
EMMANUEL BELTRANDO.
FRÉDÉRIC FRUGIER.
PHILIPPE VILLÉ, FRANÇOIS MOREAU,
PHILIPPE MASSON ET GILLES REYNAUD.
FRANÇOIS DOUCET ET ALEXANDRE QUICROIX.
YANN ARNDT.
ALEKSI BRICLOT.
STÉPHANE GANTIEZ.
BERTRAND BENOÎT.
JACQUES-ALEXANDRE GILLOIS, THOMAS DAVID ET MICHAËL BIGAUD.
JÉRÔME OTREMA.

VISIT www.asmodee.com FOR NEW SCENARIOS AND HINTS AND TIPS ON HOW TO PLAY.