

Claustrophobia

DE PROFUNDIS

AUTOR GRY: CROC

RULEBOOK





Dziennik Gotfryda, najemnika bez grosza przy duszy

Jesień 1634

Przekłety kraj! Łupimy ledwie jedną farmę tygodniowo, a już lokalne władze depczą nam po piętach. Nie dla nas jednak ciche i spokojne życie. Cholera. Dziś wieczór rozbiliśmy obóz na skraju ciemnego lasu. Ludzie kręcą się czekając na posiłek. Znużenie i brak dyscypliny widoczny jest na twarzach tych, którzy stoją na straży. Głód wierce dziury w naszych żołądkach. Nasze bestie są wygłodniałe, widać ich wystające żebra. Mam nadzieję, że pogłoski okażą się prawdziwe: jeżeli Herman mówi prawdę, powinniśmy dostać robotę w Magdeburgu. „Gdy na świecie mało jest pracy, Piekło ma jej pod dostatkiem”. Lubię to powiedzenie.

Ten szczególny wieczór

Głupcy! Ich matki były tępymi krowami! Muszę się uspokoić, ukoić jakiś nerwy. Dziś wieczór jacyś ludzie wzięli Marię-Magdalę na bok, gdy dziewczyna spała spokojnie. Jest głupia i niema, nie wiemy jak naprawdę się nazywa. Przewozi swój żaloszny dobytek w pociągu towarowym pełnym dziwek, rannych i kuglarzy. Zabrali ją do lasu. Z tego co mówił jedyny ocalały, opadły na nich dwa cienie. Widziałem czym się to skończyło: krwawą masakrą. Te, które tego dokonały, myślały, że zdołają uciec, ale posłałem za nimi całą zgraję. Nie uszły daleko. Siedmioro naszych kolegów zginęło podczas pojmania tych złośnic. To dwie uzbrojone po zęby kobiety. Parodia, kłepski żart. Trzeba przyznać jednak, że są urodziwe.

W drodze do Magdeburga

Jeden ze strażników próbował udobruchać jedną z więźniarek, odrobiną jedzenia. Wyłupiła mu oko, choć nadal nie wiem jak. To było wyraźne ostrzeżenie dla pozostałych. Jeden z nich został oszpecony, drugi zaś... Cóż, powiedzmy tylko, że przestał być stuprocentowym mężczyzną, i prawdopodobnie nie dożyje świtu... Piękno i tajemniczość tych wieźni nie dają mi spokoju, ale zachowuję trzeźwość umysłu. Powinniśmy dostać za nie niezłą sumkę, która, przy odrobinie szczęścia, umożliwi nam przekroczenie bram Piekła. Tylko raz słyszałem jak rozmawiają. Wyłapałem jedno słowo, nim na powrót ucichły.
„... blutschwestern.”

Czyli siostry krwi.

... Gdy tak piszę przy zapalonej świecy, dolegliwości żołądka przersedzają nasze szeregi. Zarządziłem uzupełnienie i pilnowanie zapasów wody...

Nowe miasto Magdeburg

Na przedmieściach znaleźliśmy schronienie, w hotelu, z którego wyrzuciliśmy wszystkich gości. Niedaleko stąd kupcy oferowali szczupłe i żałośnie wyglądające Potępione, bite różgami przez nader srogich Franciszkanów i kłótliwych Dominikanów. Poszły za nami, zajęły stajnie. Wieczorem, gdy zgraża będzie już spać, przeprowadzę dyskretną „pogawędkę” z właścicielem zajazdu.

Nocna wizyta

Diwny gość nie raczył się przedstawić. W świetle pochodni stał jego współtowarzysz, bandzior wyglądający na prawdziwego twardziela. Myślę o moim gościu, że to jakiś mnich z nieznanego zakonu. Cuchnął potwornie, ale nie z powodu braku higieny, tylko dlatego, że przyniósł ze sobą smród samego Piekła. Przesiąknął tym smrodem do samych kości. Sakiewką złotą, którą wręczył mi w zamian za wydanie naszych więźniarek, także cuchnęła. Ostrzegłem go o niebezpieczeństwie z ich strony. On na to uśmiechnął się do mnie. „To nie pierwsze i nie ostatnie wojowniczkę Sicaria, które werbujemy”. Zważyłem w ręce sakiewkę. Dobrze się stało, że nie zabiłem tych wieźni. Siostry krwi, tfu. Udam się jeszcze do stajni, aby dopełnić tej nocy.

Na miłość Boską, nie osądzajcie mnie! Byłem diabłem wielonym, ale stałem się pokornym sługą. Znalazłem tu zwłoki, o których prawie nie mi nie wiadomo. Widzisz, przybyłem tu by odszukać wojowniczkę cieszącą się tytułem niezwykłych. Brzechaty nieboszczyk z opuszczonej gacią w stajni to moje trofeum. Kreślę te kilka słów krwią zmarłego, wieniec jego zapiski. Tym samym składam mu pewnego rodzaju hołd.

Pozwól jednak, że dam ci przestrożę: ze względów bezpieczeństwa wypuściliśmy bestie wolno. Dam się przekonaj do czego są zdolne.

Baphomet, dyplomata, ambasador, obecnie przemytnik

Rozszerzenie do gry Claustrophobia umożliwia rozegranie 12 nowych scenariuszy, rozbudowując przy tym grę o nowe opcje. Niektóre z nich będzie można stosować także w podstawowej grze.



Nowe kafle

Każdy z nowych kafli wprowadza dodatkowe reguły, które znajdziesz na 24 str. tej instrukcji. Gdy rozgrywasz scenariusz z rozszerzenia, przemieszaj nowe kafle z tymi z podstawowej gry.



Nowe karty Przewagi

Przemieszaj nowe karty Przewagi z tymi z podstawowej gry. Tak utworzonej nowej talii kart możesz używać we wszystkich scenariuszach.





Nowe karty Zdarzeń

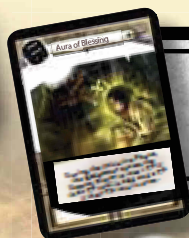
Jeżeli rozgrywasz scenariusz z rozszerzenia, przemieszaj nowe karty Zdarzeń z tymi z podstawowej gry.

Karty wprowadzają nowe zabójcze efekty, dlatego też grający Demonami będzie ich mógł mieć na ręku nie więcej niż 3. Może się zdarzyć, że grający demonami przekroczy ten limit: jeżeli będzie chciał wówczas zagrać jakąkolwiek kartę z ręki, musi odrzucić ich tyle, aby na ręce znów mieć nie więcej niż 3 karty.



Nowe Dary

W rozszerzeniu pojawiają się nowe dary. Jeżeli podczas tworzenia własnego scenariusza będziesz chciał zmieniać dary Odkupiciela, pamiętaj, że nigdy nie może mieć dwóch darów powiązanych z jedną linią akcji.

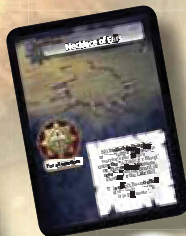


W rozszerzeniu znajduje się nowa wersja daru **Aura Błogosławieństwa**. Karta wyklucza i zastępuje kartę z podstawowej gry.



Nowe Przedmioty

W scenariuszach rozszerzenia używane będą nowe przedmioty. Jeśli w którymś ze scenariuszy wymagane będzie pociągnięcie karty Przedmiotu, przemieszaj karty Przedmiotów z rozszerzenia z tymi z podstawowej gry i utwórz z nich stos.



Ogary Piekielne

Porozmawiajmy na koniec o ogarach piekielnych. Tak naprawdę są to demony zredukowane do postaci dzikich bestii. Degradacja ta, będąca jednocześnie karą, jak i sprawną polityczną zagrywką, pozbawiła swe ofiary większości inteligencji, pozostawiając im jedynie najprostsze instynkty. Umysły tych bestii zaprzątane są przez tysiące subtelnych potrzeb, jednak bez szans na ich zaspokojenie. Pozostawione same sobie kłują bez celu, bezustannie się zadręczając. Gdy są wypuszczone, stają się bardziej zajadłe niż Potępieniec Gniewu.

Dwie nowe figurki do wykorzystania przez grającego Demonami.



Spuść PSY ZE ŚMYCZY!

We wszystkich scenariuszach rozszerzenia, chyba że będzie napisane inaczej, grający Demonami zawsze będzie mógł wprowadzić do gry Ogary Piekielne, ale nie więcej niż dwa (na całą grę).

Wprowadzenie Ogara Piekelnego do gry kosztuje 3 PZ.

Ogary mogą korzystać z umiejętności „Kopiące Monstra” oraz „Pokusa Krwi” z planszy Przeznaczenia.



OGARY W WALCIE

Ogary Piekielne nie są ani troglodytami ani Demonami. Każdy Ogar musi być atakowany osobno. Ich żywotność wynosi 3.

Podczas Fazy Zagrożenia każdemu Ogarowi można przydzielić jedną Kość Przeznaczenia. Ogary bez przydzielonej kości będą bazować na swoich instynktach. Kość nie jest przydzielana do karty Ogara na stałe – w każdej Fazie Zagrożenia jest zabierana razem z pozostałymi Kośćmi Przeznaczenia.

W rundzie w której wchodzi do gry, Ogar dostaje darmową kość. Połóż na karcie Ogara kość o dowolnie wybranym wyniku. Kość ta nie jest Kością Przeznaczenia i zostaje odrzucona na początku kolejnej Fazy Zagrożenia.

Ogar Piekielny właśnie wszedł do gry. Grający Demonami umieszcza na jego karcie kość o dowolnym wyniku (w tym wypadku 1, aby Ogar mógł porządnie pogryźć Skazanych wojowników).



Ogar Piekielny już znajduje się w grze. Podczas fazy Zagrożenia grający Demonami rzuca trzema Kośćmi Przeznaczenia i uzyskuje wyniki 3, 4 i 6. Gracz może nie przydzielać żadnej kości Ogarowi, którego parametry zostaną wtedy mocno zanizone na najbliższą turę (RCH 0, ATK 0, OBR 4), albo może położyć jedną z tych kości na jego karcie i być ograniczonym do dwóch kości na Planszy Przeznaczenia.

W końcu grający Demonami postanawia położyć kość o wartości 6 na karcie Ogara, zamieniając go w kolczastą kulę (ściana kolców). Na Planszy Przeznaczenia pozostaną kości o wartościach 3 i 4.





Sicaria

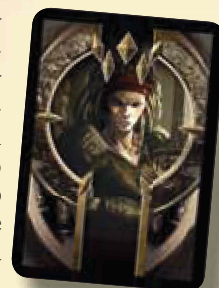
Nie mogą się powstrzymać by nie napisać kilku słów o wojowniczkach sicaria. Te kobiety poprzysięgły się bronić. Nie są nigdzie zaciągnięte: to matki, siostry, aktualne lub były dziwki, które pewnego dnia po prostu chwyciły za broń. Rekrutki nauczone są surowego kodeksu moralnego, odkrywa się przed nimi poczucie honoru i wiary w siebie, która może przenosić góry.

Sicaria to wojowniczki, które w niektórych scenariuszach będą pod kontrolą grającego Ludźmi. W grze są uznawane za Skazanych wojowników. Będą obdarzone umiejętnościami, które zwiększą ich możliwości.



Umiejętności

Umiejętności przydziela się każdej z wojowniczek na początku gry, w taki sam sposób jak Odkupicielowi przydziela się Dary. Jeżeli w grze dostępne będą obie wojowniczki Sicaria, ich umiejętności nie będą mogły się powtarzać (to dlatego każda karta ma tylko jeden egzemplarz). Działanie umiejętności jest trwałe, chyba że na karcie napisano inaczej.



SCENARIUSZE



Ogień Oczyszczenia

Autor: CROC

„Jedynym sposobem na pozbycie się tego diabelskiego pomiotu jest unicestwienie jego matek”, ryknął Odkupiciel. Rozpalono ogień, naostrzono broń, wojownicy ustawili się w szeregu przed swoim przywódcą. Odkupiciel przemawiał do swych ludzi aż do momentu ich oddalenia. Z początku wszystko przebiegało zgodnie z planem. Zdołano już podpalić dwie znoszące jaja samice, gdy nagle zawał tunelu odciał jedyną drogę odwrotu. Odkupiciel zebrał tych, którzy przeżyli i przemówił do nich tymi słowami: „Jeszcze nie wszystko stracone; musimy dokończyć to, co zaczęliśmy, a potem znaleźć wyjście.” Wojownicy wymienili ponure spojrzenia i zacisnęły zęby – Bóg stał po ich stronie.



SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z Darami „Aura Odwagi” i „Zbiórka!”);
- Skazany Najemnik z Garłaczem;
- Skazany Brutal ze Stalową Tarczą;
- Skazany Brutal;
- Jedna karta Przewagi (losowa).



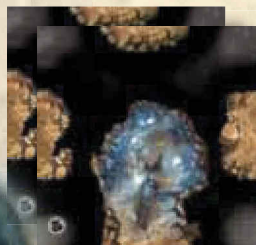
SIEY Demonów

Grający Demonami zaczyna z 6 PZ. W tym scenariuszu nie może wprowadzać do gry żadnego demona.

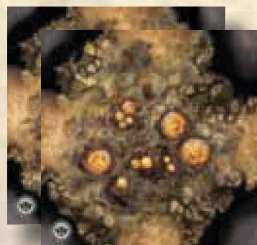


PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

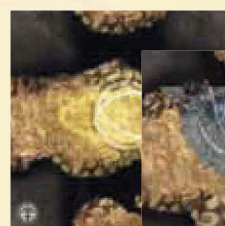
Utwórz zakryty stos z tych 8 kafli (przetasuj je):



2 kafle ślepych zaułków ze schowkiem



2 legowiska



1 uświęcona ziemia (prosty)

1 fontanna leczenia (kształt „T”)

1 demoniczny mechanizm w kształcie litery „T”

1 pomieszczenie w kształcie litery „X”

Przetasuj ze sobą: kafel Wyjścia, ostatni kafel Ślepego Zaułka ze schowkiem oraz ostatnie 3 kafle ze stosu, tak aby były zakryte. Otrzymasz stos 10 kafli, z kaflem Wyjścia i przynajmniej jednym kaflem Schowka będącymi gdzieś pośród ostatnich 5 kafli. Połóż na środku stołu Kafel Wyjścia i umieść na nim wszystkich wojowników Ludzi. Połóż pod ręką 2 kafle w kształcie litery X (z 4 wyjściami). Usuń karty „Zagubieni” i „Mapa Kanałów” z odpowiadających im talii.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi musi zniszczyć 3 znoszące jaja samice, a następnie doprowadzić przynajmniej jednego ze swoich wojowników na kafel Wyjścia. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE

ZNOSZĄCE JAJA

Kafle Schowków reprezentują samice, które znoszą jaja troglodytów. Trzeba je zniszczyć za pomocą ognia. Tylko Brutale noszą pochodnie którymi można je spalić. Jak tylko jakiś Brutal wejdzie na kafel ze Schowkiem, samica zostaje natychmiast zabita. Brutal nie musi nawet kończyć swego ruchu na tym kafle.



PRAWDZIWI RARYTAS

Jeżeli w grze nie będzie żadnych nieeksplorowanych wyjść a stos zawiera jeszcze kafle, wsuń wyciągnięty kafel pod spód stosu i zamiast niego użyj jednego z kafli w kształcie litery X, które przygotowałeś na początku gry.



Wyprowadzeni w Pole

Autor: Alex Doway

To miała być zwyczajna misja, której jedynym celem było zabicie demona i oczyszczenie jego terytorium. Ale przyzwyczajony do piętrzących się trudności Odkupiciel wietrzył podstęp, i choć starał się określić co było nie tak, nie potrafił. Niemal pewne jednak było, że łatwo nie będzie!



SIEĆ LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel z Pobłogosławionym Młotem (z Darami „Zniszczenie Plugastwa”, „Aura Leczenia” oraz „Aura Prekognicji”);
- Skazany Najemnik z Garłaczem;
- Skazany Najemnik;
- Skazany Brutal ze Stalową Tarczą;
- Skazany Brutal;
- Trzy karty Przewagi (losowe).



SIEĆ DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna z 4 PZ. W tym scenariuszu nie może wprowadzać do gry żadnego demona.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok wszystkie kafle Ślepych Zaułków, kafel Wyjścia i kafel Pokoju z Pentagramem. Pozostałe kafle przetasuj i ułóż w stos. Połóż na środku stołu Kafel Wyjścia i umieść na nim wszystkich wojowników Ludzi.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, gdy zabije Władcę Dusz i doprowadzi na kafel Wyjścia przynajmniej 2 swoich wojowników. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE



OBECNOŚĆ ZŁA

Grający Ludźmi nie może używać Aury Prekognicji dopóki nie pokona Władcy Dusz.



WYKRYCIE ZŁA

Ludzie używają artefaktu, który pozwoli im znaleźć ich cel. Reguła jest identyczna z regułą „Powiew z Powierzchni” ze scenariusza „Ocaleni” (str. 16 instrukcji podstawowej gry), z jednym wyjątkiem: gdy kość pokaże „4”, następnym kaflem nie będzie kafel Wyjścia, tylko kafel Pokoju z Pentagramem.



SILA WOLI

W tym scenariuszu to grający Ludźmi układa wyciągnięte kafle.



UWIEZIENI

Demon używa potężnego czaru, z którym Ludzie muszą cały czas walczyć (czar może nawet spowodować rozdzielenie ich na dwie grupy). Jak tylko wyłożony zostanie kafel Pokoju z Pentagramem, umieść na nim Władcę Dusz, a ostatni, wykładany przed kaflem Pokoju z Pentagramem kafel zastąp ślepym zaułkiem (wojowników i żetony będące na tym kafelu umieść na ślepym zaułku). Ślepy zaułek musi być zwrócony wyjściem w kierunku przeciwnym do Pokoju z Pentagramem. Kafle, które leżały obok (ślepe zaułki) przetasuj z tymi ze stosu aby utworzyć nowy stos.





Początek Polowania

Autor: Thierry Vareillaud

Moi bracia, starcia przybrały na sile, a pod ziemią zaczął grasować nowy pomiot podważający fundamenty naszej wiary. Lecz Pan nigdy nie odwróci się od nas, jedynych wierzących, którzy potrafią odczytywać znaki. Pośród błuźnierczych ksiąg pogrzebanych w archiwach Kościoła Świętego, nasi uczeni bracia znaleźli coś, co pomoże nam odpędzić demony. Dawny rytuał pierwszych łowców demonów podpowiada jak zrobić talizman odstraszcający zły pomiot. W tym celu musisz nam przynieść sześć głów tych bladych stworów, nieskażonych jeszcze przez diabła. Spiesz się, gdyż odkryliśmy ich gniazdo! Siecz je i dekapituj, ale zachowuj ich uszy! Niech Bóg pokieruje twoim orężem!

Od tego scenariusza Ludzie będą już mogli używać Naszyjnika z Uszu – talizmanu, który budzi prawdziwą grozę wśród troglodytów.

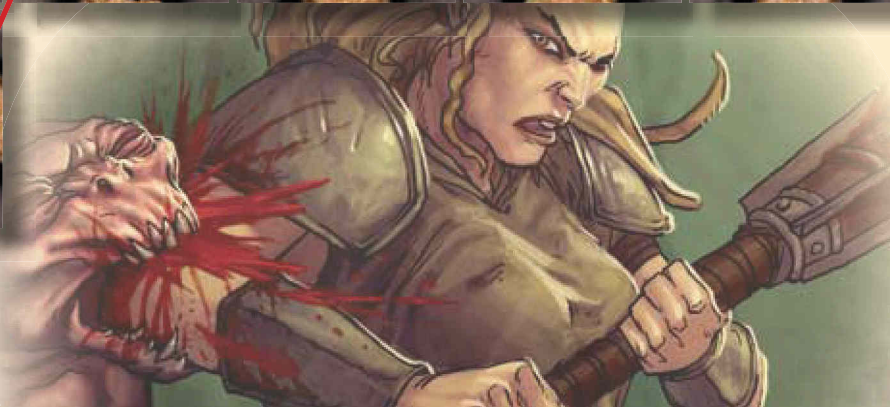
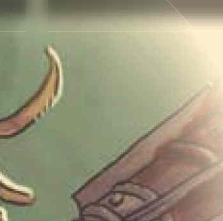
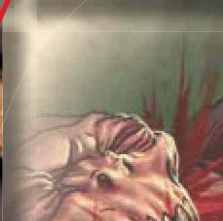
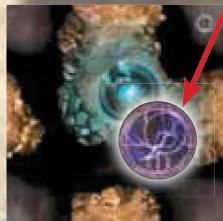
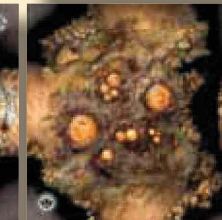
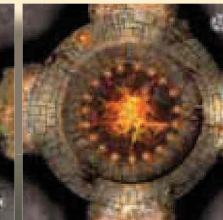
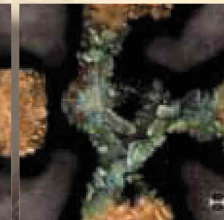
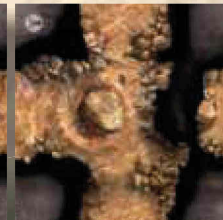
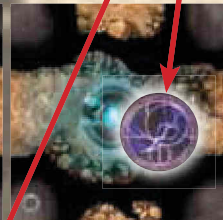
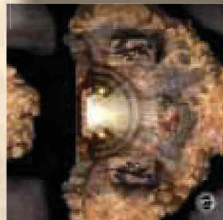
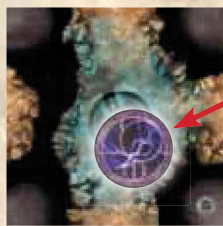


SIŁY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z Darami „Aura Gniewu” i „Aura Konsekracji”);
- Dwóch Skazanych Najemników;
- Dwóch Skazanych Brutali;
- Dwa Przedmioty wybrane przez grającego Ludźmi (z wyjątkiem Naszyjnika z Uszu);
- Dwie karty Przewagi (losowe).

Żetony magicznych portali



SIŁY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna grę z 4 PZ. W tym scenariuszu ma do dyspozycji tylko jeden typ demona - Pielęgniarkę, która od początku znajduje się w grze. Po jej śmierci, podczas dowolnej Fazy Zagrożenia, grający Demonami może za darmo przywrócić ją do życia. Poświęć jednego troglodytę będącego w grze, aby Pielęgniarka mogła zająć jego miejsce. Figurkę troglodyty połóż na boku: wojownicy Ludzi będą mogli zabrać zwłoki w celu pozyskania uszu.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Przygotuj planszę jak pokazano poniżej.

Odlóż na bok wszystkie proste i zakrzywione korytarze (z wyjątkiem 2 kafli Mgły), a także kafle Ślepych Zaułków (ale nie kafle Schowków).

Stos powinien zawierać teraz 18 kafli.

Grający Demonami rozstawia dowolnie 11 troglodytów na kafle Legowiska i na trzech sąsiednich kafkach. Na jednym kafle musi znajdować się przynajmniej 2 troglodytów, nie wolno przy tym naruszyć reguły Wielkości Tunelu. Umieść Pielęgniarkę na kafle Legowiska. Wszystkich wojowników umieść na kafle Wyjścia. Połóż po jednym żetonie magicznego portalu (użyj żetonów Pieczęci Ochronnej) na każdym z kafli Demonicznego Mechanizmu.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeśli uda mu się zebrać sześć zwłok troglodytów. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów. Jeżeli troglodyta zostanie zabity w walce wręcz, w wyniku samobójczego ataku, lub z powodu kafła Uświęconej Ziemi, jego zwłoki zostają na kafle: połóż jego figurkę na boku (troglodyci zabici przez użycie Daru, Garłaça lub granatu nie są wliczani i trzeba ich usunąć z planszy). Zwłoki nie są uważane za wojowników.

Aby zabrać zwłoki troglodyty, wojownik Ludzi musi rozpocząć swą aktywację na kafle, na którym leżą. Na takim kafle nie może być żadnych żywych wojowników Demonów. Aktywowany wojownik może zebrać kilka zwłok na raz.



REGUŁY SPECJALNE



POTRZEBA UCIECZKI

Obydwie strony mogą eksplorować tunele. Kafle eksplorowane przez grającego Demonami układa grający Ludźmi.

Podczas eksploracji wykładanie kafli w kształcie litery „T” (tych z 3 wyjściami) podlega specjalnej regule: muszą być zawsze zwrócone jednym wyjściem w kierunku kafła, z którego schodzi eksplorujący go wojownik, a drugim wyjściem w kierunku przeciwnym (w stronę kafła Legowiska w przypadku grającego Ludźmi lub w stronę kafła Wyjścia w przypadku grającego Demonami).

Jeżeli podczas eksploracji pociągnięto kafel Ślepego Zaułka, który zablokowałby ostatnie nieeksplorowane wyjście i zamknął przejście, odrzuć go i pociągnij następny.



OGRANICZONA LICZEBNOŚĆ

W tym scenariuszu nie można korzystać z rezultatu „5” Tunelu z Pułapką.

Gdy grający Demonami zagrywa kartę Troglodyty Twardziela, nie wprowadza do gry nowego troglodyty, tylko wybiera spośród troglodytów będących w grze tego, który stanie się Twardzielem.

Liczba troglodytów w tym scenariuszu nigdy nie może przekroczyć 11. Martwi lub zbiegli (czytaj niżej) troglodyci nie wracają do puli.

Pielegniarka nie może korzystać z kafła Czarciego Szybu.



INNY WYMIAR

Gdy wojownik wejdzie na kafel Demonicznego Mechanizmu na którym znajduje się żeton magicznego portalu, grający Demonami zabiera go i kładzie na Planszy Przeznaczenia.

W swojej kolejce grający Demonami może wydać 4 PZ, aby móc zdjąć żeton magicznego portalu z Planszy Przeznaczenia i położyć go na dowolnym innym kafle (z wyjątkiem kafli z Demonicznymi Mechanizmami).

Wszyscy wojownicy mogą używać magicznych portali (za 1 RCH) aby przenieść się na dowolny inny kafel z magicznym portalem.

Po tym jak magiczny portal zostanie wprowadzony do gry przez grającego Demonami, nie może być więcej przemieszczany ani zdejmowany z planszy.



UCIEKAJĄ!

W tym scenariuszu Demoniczne Mechanizmy spełniają inną rolę niż zazwyczaj: są wrotami do demonicznych światów, z których korzystać mogą tylko troglodyci. Grający Demonami może ich używać do ucieczki troglodytów. Aby uciec, troglodyta musi znajdować się na kafle demonicznego Mechanizmu i zużyć 1 RCH. Talent Impnujący nie ma wpływu na ten ruch. Usuń z gry figurkę troglodyty.

Ponieważ wrota są niestabilne, grający Demonami nie może umieszczać na nich żetonów dziur w ziemi lub żetonów teleportacji.



ZERO ZYSKU

Po wejściu na kafel Schowka nic się nie dzieje.





Dusza Demona

Autor: CROC

Zabić nieśmiertelnego demona – samobójcza misja. Lubił takje. Wierzył w Boga i w swoich ludzi, którym przyswiewcała szczęśliwa gwiazda. Niektórzy z nich czcili nawet jakieś prymitywne bóstwa. Zwykle czuł do nich niechęć, teraz jednak uznał, że przyda mu się wszelką nadprzyrodzona pomoc. Najważniejsze, że jego badania przyniosły efekty: Adramak był nieśmiertelny, ponieważ jego dusza była chroniona w jakimś sekretnym miejscu. A przynajmniej było sekretne, dopóki jego sługi nie wyjawily tej straszliwej tajemnicy. Chodźcie bracia, zróbmy to dla Boga, dla Nowego Jeruzalem, dla waszej wolności!



SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel z Garłaczem (z Darami „Aura Odwagi” i „Zbiórka!”);
- Skazany Najemnik z Naszyjnikiem z Uszu;
- Skazany Najemnik z Ładunkami Wybuchowymi;
- Skazany Brutal z Eliksirem Ostatniej Szansy;
- Dwie karty Przewagi (losowe).



SIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna grę z 4 PZ. W tym scenariuszu nie może wprowadzać do gry żadnych Demonów.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok następujące kafle: Schowków, Wyjścia oraz Pokoju z Pentagramem. Pozostałe kafle przetasuj i ułóż w stos. Na środku stołu połóż kafel Wyjścia i umieść na nim wszystkich wojowników Ludzi.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeżeli zabije Demona Magii. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE



WYKRYCIE ZŁA

Ludzie używają artefaktu, który pozwoli im znaleźć ich cel. Reguła jest identyczna z regułą „Powiew z Powierzchni” ze scenariusza „Ocaleni” (str. 16 instrukcji podstawowej gry), z jednym wyjątkiem: gdy kość pokaże „6”, następnym kaflem nie będzie kafel Wyjścia, tylko kafel Pokoju z Pentagramem.



LABIRYNT

W grze zawsze muszą się znajdować przynajmniej dwa nieeksplorowane wyjścia. Jeżeli któryś kafel miałby złamać tę regułę, odrzuć go i pociągnij następny.



LEGOWISKO DEMONA

Gdy położony zostanie kafel Pokoju z Pentagramem, umieść na nim Demona Magii. Dopóki dusza tego Demona nie zostanie zniszczona, będzie on Nieuchwytny i nie będzie można go zranić.



SEKRETNY SCHOWEK

Jak tylko wyłożony zostanie kafel Pokoju z Pentagramem, grający Demonami kładzie odkryty kafel Schowka tak, aby łączył się z planszą. Na tym kafle Schowka znajduje się Dusza Demona. Na końcu swojej aktywacji wojownik Ludzi może zniszczyć duszę, o ile znajduje się na kafle Schowka i nie ma na nim żadnych wojowników Demonów. Jeżeli na tym kafle użyto Ładunków Wybuchowych, zniszczą one także duszę Demona. Demon nie może w żadnym wypadku wchodzić na kafel ze swoją duszą.





Eksperymenty na Zwierzętach

Autor: Thierry Vareillaud

Nasi bracia teolodzy wyłowili spośród starych tekstów jakąś formułę eliksiru, który pomógłby nam w pozbyciu się podziemnych szkodników. Potęga tej formuły pozwoli nam zainfekować ich bluźniercze legowiska najstraszliwszą zarazą! Przedtem jednak trzeba wejść do legowiska i wykraść noworodką tych paskudnych stworów! Mamy do tego celu specjalną klatkę oraz wytyczne dotyczące domniemanej lokalizacji jednego z legowisk. A więc wracajcie żywi i przynieście ze sobą stwora, a Bóg was wynagrodzi!



SIĘY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z Darem „Zniszczenie Plugastwa”);
- Dwóch Skazanych Brutali;
- Skazany Najemnik;
- Dwie karty Przedmiotów (wybrane przez grającego Ludźmi);
- Dwie karty Przewagi (losowe).



SIĘY Demonów



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



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok 2 kafle Legowiska, kafel Wyjścia oraz kafel Pokoju z Pentagramem. Kafel Pokoju z Pentagramem połóż na środku stołu i umieść na nim wszystkich wojowników Ludzi. Jeden z wojowników będzie niósł klatkę (położ żeton klatki na podstawce wojownika). Dopóki klatka jest pusta, nie wpływa w żaden sposób na niosącego ją wojownika.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeżeli wojownik trzymający klatkę z troglodyciątkiem w środku dotrze na kafel Wyjścia. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE



SZUKAJĄC LEGOWISKA I WYJŚCIA

Żeby znaleźć legowisko i porwać malucha, wojownicy Ludzi muszą podążyć za instrukcjami Odkupiciela. Poszukiwanie odbywa się na tej samej zasadzie co „Powiew z Powierzchni” ze scenariusza „Ocaleni” (str. 16 instrukcji podstawowej gry). Gdy kość pokaże „4”, następnym kaflem będzie kafel Legowiska z 4 wyjściami, odłożony na początku gry. Po położeniu Legowiska grający Demonami ustawia kość (pokazującą „5”) na jednym z nieeksplorowanych wyjść tego kafla, aby wskazać kierunek do wyjścia.

Gdy kość pokaże „8”, następnym wykładanym kaflem będzie kafel Wyjścia.



BEZ STRAT WŁASNYCH

Po wyłożeniu kafla Schowka grający Ludźmi ciągnie na rękę jedną kartę Przewagi.



PORWANIE

Jak tylko wojownik Ludzi niosący klatkę wejdzie do legowiska, porywa małego troglodytę i kończy swój ruch. Połóż żeton troglodyciątka na żetonie klatki. Troglodyciątka nie dotyczą reguły Blokowania oraz Wielkości Tunelu, nawet jeżeli ucieknie. Wartość RCH wojownika z maluchem w klatce nie może przekroczyć 1. Jeżeli ten wojownik wejdzie na kafel z innym wojownikiem Ludzi, może przekazać mu klatkę. Jeżeli drugi wojownik nie poruszał się jeszcze, trzeba pamiętać, że teraz jego ruch będzie ograniczony. W tym samym czasie można porwać tylko jedno troglodyciątka. Jeżeli wojownik z klatką zginie, klatka pozostaje na ziemi (maluch niekoniecznie musi uciec, patrz niżej) i może być podniesiona przez innego wojownika Ludzi od razu albo w każdej innej chwili, zależnie od decyzji grającego Ludźmi.



MALUCH UCIEKA

Jak tylko troglodyciątka opuści kafel Legowiska, pozostali troglodycy, słysząc wezwania swego podopiecznego, stają się Rozszalali. Przystają być Rozszalali gdy maluch ucieknie i/lub wróci do legowiska. Troglodyciątka może próbować ucieczki na końcu każdej fazy Zagrożenia, podczas której nie znajduje się w Legowisku. Grający Demonami rzuca kością. Wynik rzutu równy lub większy od 5 oznacza, że mały ucieka. Rezultat rzutu kością jest modyfikowany:

Na kafle z troglodyciątkiem nie ma wojowników Demonów: ucieczka jest niemożliwa.

Za każdego wojownika Ludzi na kafle: -1

Za każdego dorosłego troglodytę lub Ogara na kafle: +1

Za każdego Demona na kafle: +2



Jeżeli troglodyciątka ucieknie, przesuwa się o jeden kafel w kierunku kafla Legowiska, raz na Fazę Akcji Demonów. Nie może atakować i być atakowane, nie może też zginąć. Jeśli wróci na kafel Legowiska, pozostanie tam aż do ponownego porwania, albo dopóki wszyscy wojownicy Ludzi nie zostaną zabici.



ŁAPAĆ MALUCHA

Po tym jak troglodyciątka ucieknie, może być ponownie uprowadzone na koniec każdej Fazy Akcji Ludzi. Wojownik Ludzi trzymający klatkę musi znajdować się na jednym kafle z maluchem. Grający ludźmi rzuca kością. Wynik równy lub większy od 5 oznacza, że mały zostaje porwany. Rezultat rzutu kością jest modyfikowany:

Na kafle z troglodyciątkiem nie ma wojowników Demonów: porwanie przebiega automatycznie.

Za każdego wojownika Ludzi na kafle: +1

Za każdego dorosłego troglodytę lub Ogara na kafle: -1

Za każdego Demona na kafle: -2



Na Polowaniu

Autor: Guillaume Gigeux

Aby uzyskać znaczącą przewagę nad piekielnymi siłami, ludzie zbudowali artefakt zwany Kondensatorem Świętej Mocy. To mix układów optycznych, mechanicznych oraz wiary, i choć jest całkowicie eksperymentalny, to nie ma wątpliwości, że jego obecność w znaczący sposób wzmocniłaby szeregi ludzi. Niestety, troglodyci, choć to do nich niepodobne, odważyli się ukraść artefakt. Jest on podzielony na trzy części zamknięte w skrzyniach. Za złodziejami natychmiast wysłano drużynę śmiałków!

Po zejściu do tuneli Nowego Jeruzalem wojownicy przekonali się o dobrej organizacji demonów, ledwo uchodząc z życiem po tym jak wejście zostało zawałone w eksplozji... Artefakt musi być wyniesiony innym wyjściem, które najpierw trzeba będzie odnaleźć... Polowanie rozpoczęło się, ale czasem to myślowy staje się zwierzyzna.

Scenariusz może być rozgrywany samodzielnie albo wraz ze swoją bezpośrednią kontynuacją: scenariuszem „Kuźnia”.



ŚIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z dwoma Darami wybranymi spośród następujących: „Zniszczenie Plugastwa”, „Aura Odwagi”, „Aura Ochrony”, „Rytuał Leczenia”, „Aura Konsekracji” i „Aura Błogosławieństwa”);
- Dwóch Skazanych Najemników, każdy z Garłaczem;
- Skazany Brutal z Naszyjnikiem z Uszu;
- Sicaria (z umiejętnościami „Zwinna” i „Wytrzymała”)
- Trzy karty Przewagi (losowe).

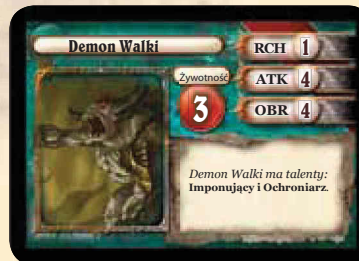


ŚIEY Demonów

Grający Demonami ma 6 troglodytów, z których 3 trzyma żeton Skarbu. Umieść ich na planszy na początku gry, zgodnie z instrukcjami rozdziału „Przygotowanie Scenariusza”.

Grający Demonami zaczyna bez żadnych PZ.

W czasie gry może wysłać 1 Demona Walki i 1 Podziemnego Łowcę, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.



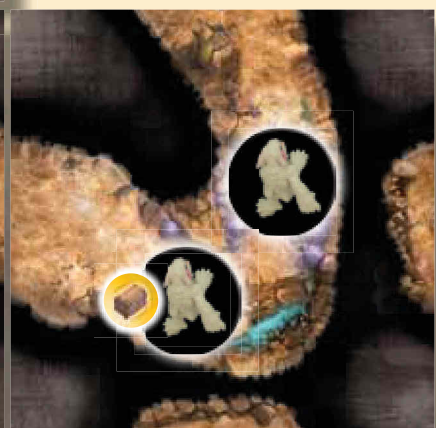
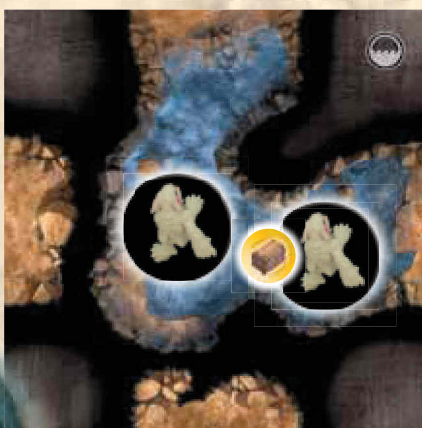
PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Przygotuj planszę jak pokazano poniżej.

Na każdym ze wskazanych poniżej kafli ustaw po 2 troglodytów (z każdej pary jeden musi trzymać żeton Skarbu). Na pustym kafle umieść wszystkich wojowników Ludzi. Każdy z nich rozpoczyna grę z Kośćmi Akcji o wartości 6. Od pierwszej Fazy Inicjatywy kości te będą przerzucane w normalny sposób.

Odlóż na bok kafle: Dziura w Ziemi (3), Legowisko (2), Pokój z Pentagramem, Grobowiec, Wyjście, a także wszystkie ślepe zaułki (oprócz 3 kafli Schowków).

Ułóż pierwszy stos z 2 losowych kafli, kafla Wyjścia oraz kafla Legowiska z 4 wyjściami.



Następnie ulóż drugi stos, złożony z 8 losowych kafli, 1 kafa Dziury w Ziemi w kształcie litery „T” oraz kafa Pokoju z Pentagramem.

Położ drugi stos na wierzchu pierwszego.

Usuń z gry karty Zdarzeń „Zawał”.

Grający Demonami rozpoczyna grę.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, gdy dwie części artefaktu znajdują się na kafle Wyjścia. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE



W POŚPIECHU

Obydwaj gracze mogą eksplorować tunele, każdy w swojej kolejce. Kafle zawsze wyciąga i układa przeciwnik.



ARTEFAKT

Żetony Skarbu reprezentują części artefaktu.

Demony i Ogary Piekielne nie mogą przenosić tych żetonów.

Każdy troglodyta może przenosić po jednym żetonie Skarbu, ale troglodyci ze skarbem nie mogą korzystać z kafli i żetonów Dziury w Ziemi (są zbyt obciążeni).

Ludzie mogą przenosić po jednym lub po dwa żetony Skarbu (Człowiek z dwoma skarbami nie będzie mógł walczyć).

Aby wejść w posiadanie żetonu Skarbu, wojownik musi zabić obecnego posiadacza w bezpośredniej walce. Położ żeton Skarbu na podstawie wojownika, który go podnosi. Żeton można także zostawić na ziemi.

Jeżeli wojownik przenoszący żeton Skarbu zginie, ale nie w wyniku bezpośredniej walki, połóż żeton na ziemi.

Aby wejść w posiadanie żetonu Skarbu leżącego na ziemi, wojownik musi zrezygnować ze swojego ataku.

Wojownik Ludzi, rezygnując ze swojego ataku może przeka-zać żeton Skarbu drugiemu wojownikowi Ludzi na tym kafle (troglodyci są na to zbyt pazerni).

Troglodyta z artefaktem, który rozpocznie swą aktywację na kafle Legowiska, zostaje usunięty z gry wraz z żetonem.

Jeżeli dwa żetony zostaną w ten sposób usunięte, grający Demonami wygrywa grę.



RATUNEK LUB ŚMIERĆ

Troglodyci będący na jednym kafle z troglodytą przenoszącym artefakt zawsze muszą być eliminowani w pierwszej kolejności.



ODCIENIE SZAROŚCI

Efekt działania kafła Schowka zależy od tego jaki wojownik wejdzie na niego jako pierwszy. Jeżeli będzie to wojownik Ludzi, grający Ludźmi ciągnie kartę Przewagi. Jeżeli wojownik Demonów, grający demonami ciągnie kartę Zdarzeń.



PIEKIELNY WICHER

Wyłożenie kafła Pokoju z Pentagramem powoduje podmuchy Piekelnego Wichru. Każdy wojownik, który rozpocznie swą aktywację na tym kafle, zyskuje +1 RCH aż do początku następnej tury. Jeżeli będzie to troglodyta lub Ogar Piekielny, otrzymuje dodatkowo +1 OBR aż do początku swej następnej tury. Jeżeli będzie to wojownik Ludzi, odór Piekła spowoduje, że będzie miał -1 OBR (ale nie mniej niż 3) aż do początku swej następnej tury. Oznacz figurkę jakimś żetonem aby o tym pamiętać. Troglodyci będący pod wpływem kafła muszą być atakowani osobno.



TĘDY NIE PRZEJDZIESZ!

Raz na grę, w dowolnym momencie swej Fazy Akcji, grający Demonami może poświęcić Demona Walki aby spowodować zawał na kafle, na którym się znajduje. Położ żeton zawału na tym kafle - od tej pory będzie on niedostępny. Wszyscy troglodyci którzy na nim stali są usuwani z planszy. Ogary Piekielne i Ludzie, którzy na nim stali, otrzymują jedną ranę i trzeba ich rozstawić na kafle sąsiadującym i połączonym przejściem z kaflem zawalonym.

Jeżeli troglodyta trzymał na tym kafle żeton Skarbu, lub żeton leżał na ziemi, należy go pozostawić pod żetonem zawału.

Wojownicy nie mogą być wprowadzani do gry poprzez wejścia połączone z tak zniszczonym kaflem.

Zawał można usunąć poświęcając atak wojownika Ludzi mającego ATK równy 3 lub więcej, który znajduje się na sąsiednim kafle, dzielącym przejście z kaflem zawalonym. Po usunięciu przeszkody zdejmij żeton zawału.





Kuźnia

Autor: Guillaume Gigueux

„Kolejna porażka jest nie do przyjęcia. Ta fantastyczna maszyna ludzi nie może być wykorzystana przeciwko nam!”

Słowa te rozbrzmiewały echem w głowach wszystkich wojowników schodzących właśnie do tuneli pod Nowym Jerozolimem. A daleko stąd, w mrocznych meandrach labiryntu, usłyszeć można melodię o nierównej nucie... Melodię złożoną ze skrzypiących dźwięków, gardłowych rozkazów i bitemu metalu. Jeszcze dalej troglodycy, pogrążeni w chaotycznym tańcu przerywanym skłomnieniem i trzaskami bicia, pracowali przy wyszczerbionych osiach, naczyniach przelewających ciecz i olbrzymich soczewkach optycznych... Rzeczy zaczęły powoli nabierać kształtów!

Scenariusz jest kontynuacją scenariusza „Na Polowaniu”. W końcu będzie wiadomo co troglodycy zamierzają zrobić z Kondensatorem Świętej Mocy.



ŚIEY LUDZI

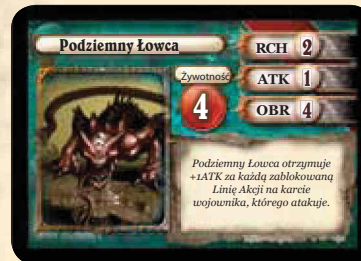
Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel z jednym wybranym zestawem Darów: Zniszczenie Plugastwa i Aura Ochrony (Damy radę!); Aura Gniewu i Aura Prekognicji (Do ataku!); Zniszczenie Zła i Aura Leczenia (Za mną!).
- Sicaria z jednym wybranym zestawem umiejętności: Twarda i Taktyk (Damy radę!); Brutalna i Zbrojmistrz (Do ataku!); Zwinna i Wytrzymała (Za mną!).
- Skazany Najemnik z Garłaczem;
- Skazany Brutal z Ładunkami Wybuchowymi;
- Skazany Brutal z Pobłogosławionym Młotem;
- Jedna karta Przewagi (losowa).



ŚIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna grę z 2 PZ i jedną losową kartą Zdarzeń.

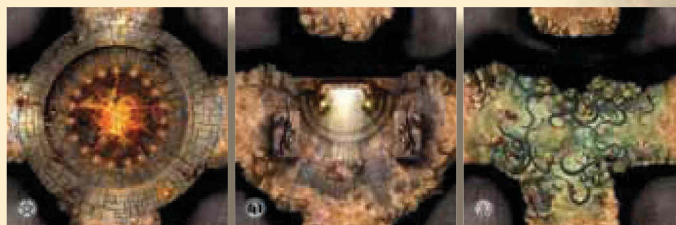


W czasie gry może wysłać jednego Podziemnego Łowcę (z podstawowej gry) i jednego Demona Magii, ale nigdy obydwu w tym samym czasie.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok kafel Pokoju z Pentagramem, kafel Wyjścia oraz kafel Żarłocznego Tunelu w kształcie litery T.



Ustaw wojowników Ludzi na kafle Wyjścia. Blisko kafle Wyjścia połóż kość 10-sięcienną o wartości 1.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeżeli uda mu się zniszczyć Kondensator Świętej Mocy. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE



OGŁUSZAJĄCY HAŁAS

Użyj reguły „Powiew z Powierzchni” ze scenariusza „Ocaleni” (str. 16 instrukcji podstawowej gry). Gdy kość pokaże „8”, następnym kaflem będzie kafel Żarłocznego Tunelu. Na jego przedłużeniu połóż kafel Pokoju z Pentagramem.

IM JUŻ NIE BĘDZIE POTRZEBNE

Za każdym razem, gdy zostanie wyłożony kafel Schowka, grający Ludźmi ciągnie jedną kartę Przewagi.

BRZDEK! DAĆ! KONSTRUKCJA!

Pokój z Pentagramem stanowi komorę Kondensatora Świętej Mocy. Od samego początku znajduje się w grze, a grający Demonami może wprowadzać na niego Demony, Ogary Piekielne i troglodytów, ale nie może ich poruszać, dopóki Pokój z Pentagramem nie zostanie połączony z resztą planszy Żarłocznym Tunelem w kształcie litery T. Żaden wojownik Demonów nie może stać na kaflu Żarłocznego Tunelu (T), dopóki kafel nie będzie się łączył z resztą planszy.

Zbrukany artefakt zamiast zbierać wiarę, zbiera teraz ludzkie cierpienie, i cierpienie zamienia na energię. Aby go zbudować, trzeba podjąć następujące kroki.

Za każdym razem gdy wojownikowi Ludzi zadawane są obrażenia (obojętnie w jaki sposób), grający Demonami dokłada do Pokoju z Pentagramem tyle PZ (z puli), ilu troglodytów znajduje się na tym kaflu. Ci troglodycy nie będą mogli się ruszać ani atakować w tej turze.

Aktywowany na kaflu Pokoju z Pentagramem Demon Magii może zacząć budowę artefaktu, ale podczas tej samej aktywacji nie będzie mógł walczyć. Demon może wykorzystać do 6 PZ obecnych na pentagramie:

5 PZ: +1 OBR dla artefaktu (na początku gry ma OBR równą 1, wartość nie może być większa od 4).

3 PZ: +1 Żywotności dla artefaktu (na początku gry ma Żywotność równą 1, wartość nie może być większa od 5).

Żywotność oznaczają żetonami obrażeń, a OBR żetonami skarbu.

BUM! TRACH! DESTRUKCJA!

Artefakt może być atakowany, ale jako osobny cel. Granat działa w normalny sposób. Pobłogosławiony Młot zadaje 2 obrażenia na trafienie. Ładunki Wybuchowe pozwalają na rzucenie 3 kośćmi walki w przypadku artefaktu (każda kość może być raz przerzucona jak w przypadku talentu Rozszalały), inni wojownicy są rozliczani normalnie.

Gdy żywotność artefaktu spadnie do zera, grający Demonami wygrywa grę.

BLIP! BLOP! AKTYWACJA!

Gdy Kondensator Świętej Mocy zostaje uruchomiony, prymitywne układy optyczne w połączeniu z magią zaczynają wibrować i wyrzucać iskry.

Tak emitowane promienie skupiają na celu niezwykle moc.

Na początku każdej Fazy Zagrożenia grający Demonami rzuca kością 10-ścienną:

1-2: promień trafia w losowego wojownika Ludzi na planszy.

3-6: promień trafia w losowego wojownika Demonów na planszy.

7+: promień trafia w wybranego wojownika Demonów.

Przed rzutem kością grający Demonami może wydać dowolną ilość PZ i za każdy wydany PZ dodać +1 do wyniku rzutu kością.

Trafiony promieniem wojownik otrzymuje **+2 ATK** i **+1 OBR**.

Troglodyta trafiony w ten sposób musi być atakowany osobno.

Jeżeli promień trafi innego wojownika, poprzedni wojownik automatycznie powraca do normalnego stanu.





Relikwie

Autor: Philippe Masson

Brat Paulus nachylił się ostrożnie nad z mumifikowanymi, porozrzucanymi na ziemi szczątkami. Metaliczny przedmiot wyróżniający się na tle cienkiej jak pergamin skóry odbijał światło ustawionej nieopodal latarni. To krucyfik! Co resztki Chrześcijanina robiły w miejscu takim jak te podziemne tunele?... Brat Paulus był wzburzony... Zwłoki wyglądały na stare. Zbyt stare jak na młode miasto Nowe Jeruzalem. Ile lat mogły tu leżeć? Jak znalazły się w tych przepętnionych złowrogą atmosferą, nieprzyjaznych katakumbach?... Czy demoniczne stwory zamieszkujące podziemia zbezczeszczyły ich groby na powierzchni? Tak wiele pytań na które nie było w tej chwili odpowiedzi.

Jako człowiek wierzący i działający, brat Paulus nie miał wątpliwości jak postąpić. Nie może zostawić tu tych nieszczęśników, za wszelką cenę trzeba sprowadzić ich z powrotem na powierzchnię i należycie, po chrześcijańsku pochować.

W trakcie jednej ze swoich licznych misji oczyszczania podziemnych tuneli miasta, Odkupiciel i jego Skazani wojownicy odkryli pogrążone w mroku pomieszczenia ze z mumifikowanymi ciałami ludzi, którzy musieli być tego samego wyznania co Odkupiciel. Postanawia on, że relikwie powrócą na powierzchnię i tam zostaną poddane chrześcijańskiemu pochówkowi.

Scenariusz może być rozgrywany samodzielnie albo wraz ze swoją bezpośrednią kontynuacją, scenariuszem „Towarzyski Broni”.



ŚIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji wojowników:

- Odkupiciel z Pobłogosławionym Młotem (z Darami „Aura Ochrony”, „Rytuał Leczenia” i „Aura Prekognicji”);
- Skazany Brutal ze Stalową Tarczą;
- Skazany Najemnik z Garłaczem;
- Sicaria z Naszyjnikiem z Uszu (z umiejętnością „Taktyk”).



ŚIEY Demonów

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



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odlóż na bok kafle Wyjścia, Grobowca, Pokoju z Pentagramem oraz 7 kafli Ślepego Zaułka (także tych ze Schowkiem).

Utwórz pierwszy stos złożony z jednego kafła Schowka (wybranego losowo spośród 4), kafła Wyjścia i 2 losowych kafli. Przetasuj te kafle.

Utwórz drugi stos złożony z pozostałych 3 kafli Schowka oraz z 5 losowych kafli. Przetasuj te kafle, połóż drugi stos na wierzchu pierwszego.

Tak utworzony stos powinien zawierać 12 kafli z kaflem Wyjścia znajdującym się w ostatniej czwórce.

Położ kafel Pokoju z Pentagramem na środku stołu i umieść na nim wszystkich wojowników Ludzi.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa jeżeli uda mu się wynieść przynajmniej dwie relikwie. Jeżeli wyniesie jedną relikwie, będzie remis. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Demonów.



REGUŁY SPECJALNE

UWAŻAJ!

Zmumifikowane relikwie są łatwopalne. Aby zlikwidować ryzyko podpalenia, Odkupiciel nie będzie używał oleju do lampy. Usuń z talii kart Przewag kartę „Olej do Lampy”.

RELIKWIE

Za każdym razem, gdy wyłożony zostanie kafel Schowka, połóż na nim relikwie (reprezentowaną przez żeton skarbu). Jeżeli wojownik Ludzi eksplorujący ten kafel zdecyduje się od razu podnieść relikwie, grający Ludźmi ciągnie kartę Przewagi.

W późniejszych turach, na początku swej aktywacji, wojownik Ludzi może podnosić lub upuszczać relikwie na ziemię.

Skazany wojownik może przynosić tylko jedną relikwie (reguła „Ciężka Sprawa”).

Odkupiciel może przynosić dwie relikwie (reguła „Wiara Czyni Cuda”).

Troglodcy i Ogary Piekielne ignorują relikwie.

Demony Destrukcji mogą niszczyć relikwie (reguła „Siła Zniszczenia”).

CIĘŻKA SPRAWA

Wojownik ludzi podnoszący relikwie nie będzie mógł używać żadnego przedmiotu, który posiada (z wyjątkiem Naszyjnika z Uszu). Usuń przynależną mu kartę aby o tym nie zapominać. Wyjątek: reguła „Wiara Czyni Cuda”).

Wartość RCH wojownika, który przynosi relikwie, nie może przekroczyć 1. Tylko talent Błogosławiony może przyspieszyć takiego wojownika.

WIARA CZYNI CUDA

Odkupiciel, który przynosi relikwie, otrzymuje +1 ATK, ponadto może zachować i używać Pobłogosławionego Młota.

Odkupiciel może przenosić do dwóch relikwii w tym samym czasie, ale wtedy straci Pobłogosławiony Młot (odrzuć kartę), a jego parametr ATK spadnie do zera (i nie będzie mógł być w żaden sposób zwiększony).

Jeżeli Odkupiciel z jedną relikwią jest Wyczerpany, wartość jego RCH wynosi 1. Jeżeli przenosił dwie relikwie, jedną musi upuścić na ziemię, a wartość jego RCH będzie 1.

ZA MNĄ!

Skazany wojownik przenoszący relikwię musi, o ile to możliwe, zakończyć swój ruch na kafle z Odkupicielem lub na kafle z nim sąsiadującym.

Jeżeli na początku swej aktywacji Skazany wojownik przenoszący relikwię będzie stał dalej niż 1 kafel od Odkupiciela, musi, o ile to możliwe, podejść do niego bliżej. Jeżeli okaże się to niemożliwe, wtedy ten wojownik nie porusza się.

Jeżeli Odkupiciel zginie, podczas gdy w grze nadal będzie wielu skazańców przenoszących relikwie, pierwszy aktywowany wojownik może swobodnie się poruszać, a reguła „Za mną!” przechodzi z Odkupiciela na niego.

SIŁA ZNISZCZENIA

Jeżeli Demon Zniszczenia zabije przenoszącego relikwię wojownika Ludzi, ta relikwia zostaje zniszczona, a żeton ją reprezentujący należy usunąć z planszy.

Jeżeli Demon Zniszczenia zakończy swą aktywację na kafle z relikwią, na którym nie ma żadnego wojownika Ludzi, relikwia zostaje natychmiast zniszczona.

OBEJRZYJ SIĘ!

Jeżeli podczas eksploracji ostatniego otwartego wyjścia planszy wyciągnięty zostanie kafel Ślepego Zaułka (także taki ze schowkiem), odrzuć go i pociągnij drugi. Jeżeli odrzucony kafel zawierałby relikwię, relikwia zostaje automatycznie podniesiona, chyba że wojownik przenosi już jedną relikwię (lub dwie w przypadku Odkupiciela) – w takim wypadku połóż relikwię na tym nowym kafle.

OSTATNI WYSIŁEK

Wojownik Ludzi będący na kafle Wyjścia musi zużyć 1 RCH aby opuścić tunele. Dopiero wtedy relikwia będzie uznana za wyniesioną.





Towarzyski Broni

Autor: Philippe Masson

Zeszła ostrożnie śliskimi od wilgoci schodami. W całkowitych ciemnościach korzystała ze swego wyostzonego wzroku i rozszerzonych źrenic; Angela przeglądała ściany ciemnego korytarza, którym pobięła wyprzedzając swoich towarzyszy.

Przybyła tu sama po raz drugi, bo tylko ona знаła niebezpieczeństwa ukryte na tych głębokościach: poczuwała o ostrych jak brzytwy pazurach, które mogą sięgnąć twojej głowy i w jednej chwili rozchlastać ci gardło. Angela zacisnęła mocniej ręce na rękojeściach swoich mieczy i kontynuowała poszukiwanie. Dziś ujawni się jej przeznaczenie a życie ulegnie zmianie: czeka ją bogactwo albo śmierć!

Wszystko zaczęło się kilka tygodni temu, podczas jednej z wypraw prowadzonych przez Odkupiciela, kiedy to znaleźli ciała najemników. Odkupiciel, ogarnięty obsesją sprowadzenia martwych na powierzchnię, nie zauważył symboli na ich mundurach: okazało się, że wszystkie ciała należały do ludzi ze Schwarze Bruderlichkeit, dawnego stowarzyszenia najemników, którego członkowie rabowali potem groby. Odkupiciel nie przykładał także uwagi do namalowanych kładką znaków na ścianach. Znaków, które mogły wiele powiedzieć komuś potrafiącemu je odczytać: mężczyźni musieli zginąć bowiem bardzo blisko celu, którym najprawdopodobniej był grobowiec pełen bogactw.

Odkupiciel niczego nie podejrzewał. Nie było to zbyt trudne, gdyż zaczął jej ufać. Zaraz potem w mieście odnalazła Ruth, swą starą towarzyszkę broni. Plan Angeli skusił Ruth: należało powrócić do katakumb, i tam, polegając na pamięci Angeli, odnaleźć grobowiec wraz z jego skarbami. Dwie eksnajemnicz-

ki nie bez trudu przyznały, że koniecznością będzie wynajęcie do tej misji dwóch zbirów, Hansa i Luigiego. Nadużyciem byłoby stwierdzenie, że Sicarie im ufały; miały jednak nadzieję, że będą ubezpieczone i nie skończą z nożami w plecach.

Scenariusz może być rozgrywany samodzielnie lub bezpośrednio po scenariuszu „Relikwie”.



SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Sicaria Angela z Naszyjnikiem z Uszu (z umiejętnością „Taktyk”);
- Sicaria Ruth (z umiejętnościami „Brutalna”, Zbrojmistrz” i „Wytrzymała”);
- Skazany Brutal ze Stalową Tarczą i Medalionem Wściekłości;
- Skazany Najemnik z Garłaczem i Skórzanym Pancerzem;
- Jedna karta Przewagi „Piersiówka”;
- Dodatkowe dwie karty Przewagi (losowe).

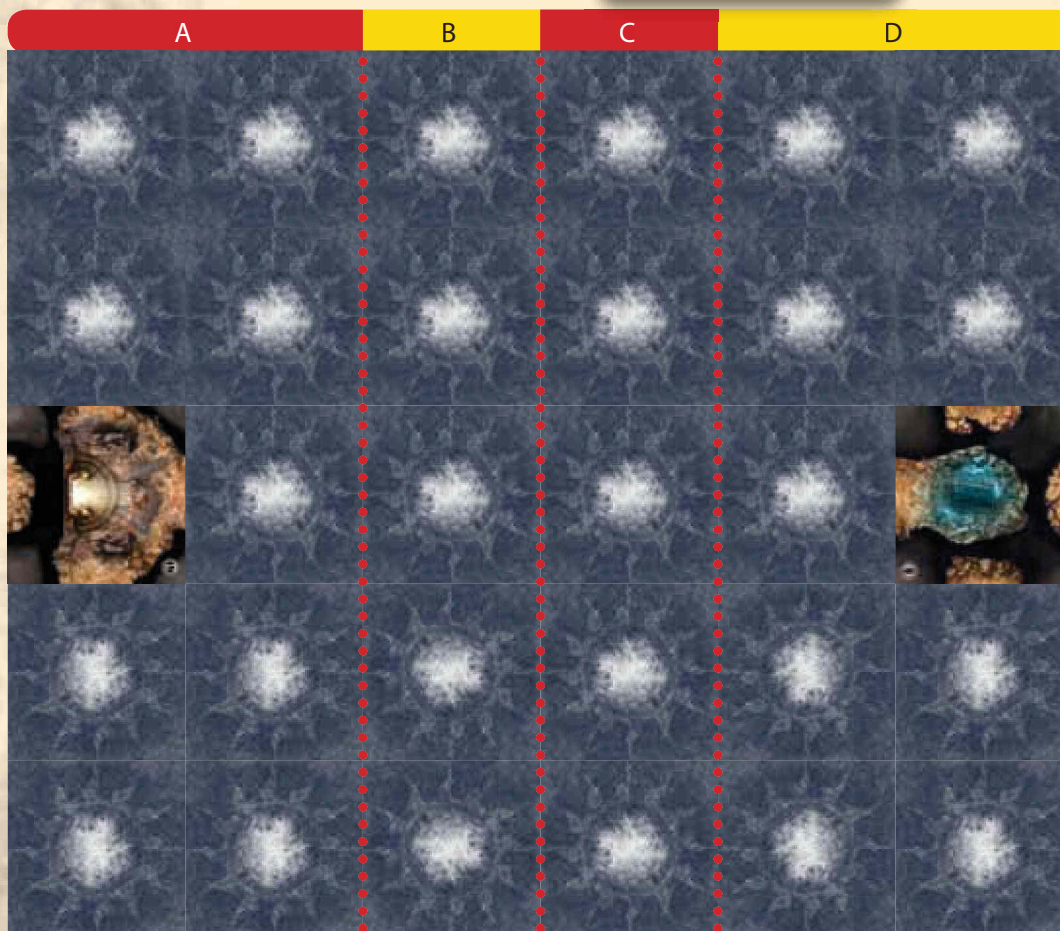
Jeżeli grający Ludźmi rozgrywa ten scenariusz po „Relikwiach”, ciągnie tyle kart Przewagi, ile relikwii udało mu się w tamtym scenariuszu wynieść.



SIEY DEMONÓW



Grający Demonami może wysłać do gry do 2 Demonów Udreki, ale nigdy obydwu w tym samym czasie. Koszt wysłania Demona jest różny (patrz niżej).



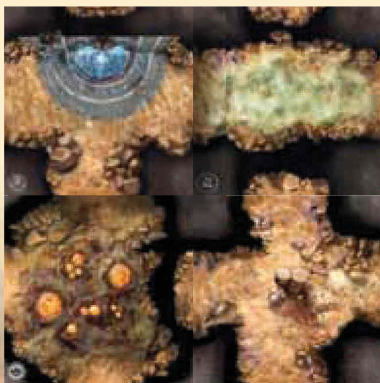


PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

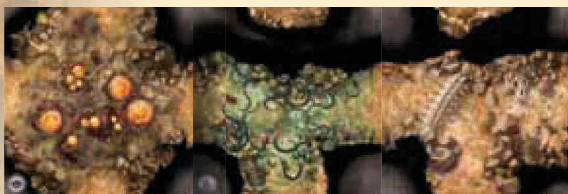
Scenariusz korzysta z częściowo zdefiniowanej planszy jeszcze przed rozpoczęciem gry. Połóż kafle Wyjścia i Grobowca w odległości 5 kafli od siebie (patrz ilustracja). Połóż cztery żetony skarbu i kość 6-ścienną (o wartości 6) na kafle Grobowca. Będzie to kość Udreki.

Plansza jest podzielona na cztery charakterystyczne strefy: A, B, C i D. Przed rozpoczęciem gry przygotuj 4 stosy kafli odnoszące się do 4 stref planszy. Jak już przygotujesz kafle do każdego ze stosów, przetasuj je i umieść zakryte blisko planszy, naprzeciwko odpowiadającym im strefom.

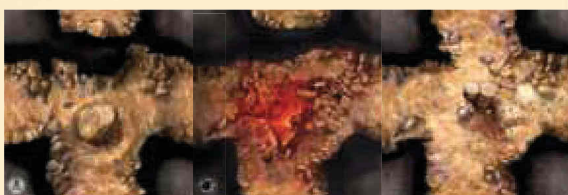
Stos A:



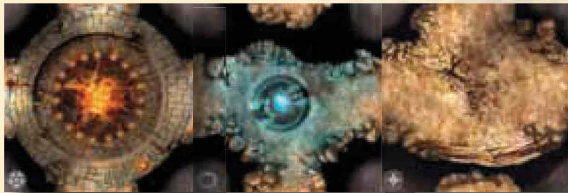
Stos B:



Stos C:



Stos D:



Usuń kartę „Kryzys Wiary” z talii kart Zdarzeń. Wojownicy Ludzi rozpoczynają grę na kafle Wyjścia.



WARUNKI WYGRANEJ

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa grę. Grający Demonami dostaje po 1 punkcie za każdego zabitego Brutala lub Najemnika i po 2 punkty za każdą zabita Sicarię.

Grający Ludźmi zdobywa 1 punkt za każdego wojownika, któremu uda się przeżyć i opuścić tunele, oraz 2 punkty za każdy wyniesiony żeton skarbu.

Wojownik Ludzi będący na kafle Wyjścia może opuścić planszę na koniec swej aktywacji.

Grający Ludźmi przegrywa, jeżeli jakikolwiek wojownik wyjdzie z gry zanim Ludzie zdążą podnieść żeton Skarbu.



REGUŁY SPECJALNE



EKSPLORACJA

Nowy kafel jest wyciągany ze stosu odpowiadającemu danej strefie. Jeżeli stos się skończy, eksploracja jego strefy nie będzie możliwa.



WYCZUCIE KIERUNKU

Angela zapamiętała punkty orientacyjne tego rejonu z ostatniej misji. Jeżeli eksplorowany kafel znajduje się w linii prostej pomiędzy kafłami Wyjścia i Grobowca, kafle układa grający Demonami. W każdym innym wypadku kafle układa grający Ludźmi.

Kafel strefy D sąsiadujący z kaflem Grobowca musi być tak ułożony, aby umożliwiał wejście do Grobowca.

Jeżeli w stosie z którego gracz ciągnie kafel znajdują się mniej niż 3 kafle, a zagrywana jest karta „Zagubieni” lub „Mapa Kanałów”, to ciągnięte są tylko kafle, które pozostały w stosie. Reguła specjalna „Wyczucie Kierunku” ma pierwszeństwo nad kartą „Zagubieni”.



SKARBY

Kafel Grobowca nie działa w zwyczajny sposób.

Aby przeszukać kafel Grobowca i podnieść żeton skarbu, wojownik Ludzi musi poświęcić swój ATK. Wojownik Ludzi może wówczas podnieść żeton skarbu i pociągnąć losowo kartę Przewagi lub nieużywaną kartę Przedmiotu (jeżeli przedmiot nie może być używany przez tego wojownika, pociągnij kartę Przewagi).

Każdy wojownik Ludzi może przenosić nie więcej niż jeden żeton skarbu. Jeżeli wojownik z żetonem skarbu zostanie zabity, to żeton zostaje na tym kafle.

Wojownik może upuścić żeton skarbu na ziemię albo podnieść jeden na końcu swojej aktywacji.

Wojownicy Demonów ignorują żetony skarbu.



DEMON UDREKI

Demon może pojawić się jedynie na kafle Grobowca. Pojawić się tam może zawsze, nawet jeżeli kafel nie ma nieeksplorowanego wyjścia i będą na nim wojownicy Ludzi (a więc bez konieczności używania pól Przeznaczenia „Pokusa Krwi” lub „Kopiące Monstra”).

Na początku tury grającego Demonami zredukuj wartość kości Udreki o 1 oczko za każdego obecnego na kafle Grobowca wojownika Ludzi.

Jeżeli grający Demonami chce wprowadzić do gry Demona Udreki, koszt PZ za niego będzie równy wartości kości Udreki (ale nie mniej niż 1).

Jeżeli na koniec tury grającego Demonami Demon Udreki nie znajduje się na kafle Grobowca, otrzymuje ilość ran równą liczbie kafli dzielących go od kafle Grobowca. Jeżeli Demon Udreki zostanie zabity, kość wraca do początkowego stanu z wartością 6.



Labirynt

Autor: Ludovic Rivoal

Potężna eksplozja rzuciła Odkupiciela na ziemię. Był ogłuszony i oszołomiony. Gdy próbował się podnieść poczuł krew spływającą mu po czole. Pył unoszący się w korytarzu przyprowadził go o kaszel. Skrzywił twarz w grymasie bólu, ale udało mu się wstać. Otaczał go chaos, gdyż cały sufit zawałał się wprost na nich. Dwóch idących za nim ludzi już się podniosło, stali teraz pod ścianą. Chyba nic im się nie stało. Wrócił myślami do ostatnich kilkunastu godzin. Przypominał sobie jak Rada Nowego Jeruzalem zaalarmowała go o pojawieniu się nowego Demona. Stare pisma mówiły, że Demon ten miał wypuścić falę potworów gotowych podbić świat. Przypominał sobie zejście do katakumb, ich długie, opustoszałe korytarze i poszukiwanie świątyni z artefaktem, który zapieczętowałby tę piekielną norę. Przypominał sobie idącą przodem Sicarię wrzeszczącą, że tunel jest zasadzką.

Zaraz po tym przypomniał sobie uderzenie o ziemię, eksplozję, wreszcie pustkę.

Prawdopodobnie Sicaria uratowała mu życie.

Na wprost niego gruz blokował przejście. Usłyszał go gdy po jego drugiej stronie usłyszał Sicarię. Wyglądała na to, że też są całe i zdrowe. Mógł porozumiewać się z nimi poprzez szczeliny zawalonego korytarza, jednakże utorowanie sobie drogi przez te skały było niemożliwe. Skazaniec, który pilnował obranej przez nich ścieżki stwierdził, że droga odwrotu została odcięta przez wyrosły spod ziemi mur.

Za ścianą gęstego pyłu, pełni zgrozy usłyszeli zbliżające się wrzaski i wycie licznych stworów. Zasadzką urzeczywistniła się...

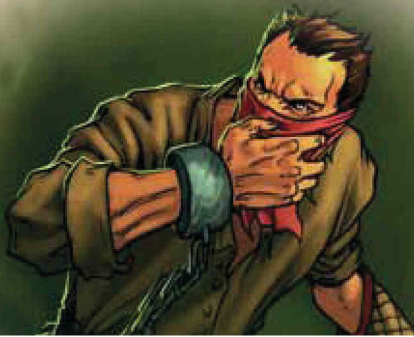
Odkupiciel szybko podjął decyzję. Rozkazał wojowniczkom Sicaria kontynuowanie misji po czym odwrócił się do swych dwóch towarzyszy. Z bronią w rękach muszą przedrzeć się na powierzchnię, a każdy próbujący ich zatrzymać troglodyta przypłaci to własnym życiem.



SIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel ze Skórzanym Pancierzem i Berłem Dowodzenia (z Darami „Rytuał Leczenia” i „Aura Błogosławieństwa”);
- Skazany Brutal;
- Skazany Najemnik z Ładunkami Wybuchowymi;
- Sicaria (z umiejętnością „Taktyk”);
- Sicaria (z umiejętnością „Brutalna”).



SIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna grę z 6 PZ. W czasie gry może wysłać jednego Spuchniętego Demona za 1 PZ. Demon ten może wejść do gry przez dostępne nieeksplorowane wyjście lub poprzez kafel Legowiska, na takich samych zasadach jak troglodyci.

Nie ma żadnych ograniczeń co do ogólnej liczby mogących wejść do gry Spuchniętych Demonów, ale w tym samym czasie w grze może znajdować się tylko 1 demon.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Odrzuć z gry kartę Zdarzeń „Zagubieni”.

Przygotuj planszę jak pokazano na str. 19.

Umieść obie Sicarie na kafli X. Pozostałych wojowników umieść na kafli Y.

Umieść po jednym troglodycie na każdym z kafli Demonicznego Mechanizmu.

Położ żetony ruchomej ściany na kafkach oznaczonych trójkątami w taki sposób, aby wyjścia z lewej strony były zamknięte.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający Ludźmi wygrywa, jeżeli obydwie wojowniczkę Sicaria dotrą do kafli Grobowca, albo gdy Odkupiciel dotrze do kafli Wyjścia.

Grający Demonami wygrywa, jeżeli uda mu się zabić przynajmniej jedną Sicarię i Odkupiciela.



REGUŁY SPECJALNE

RUCHOME ŚCIANY

W tym scenariuszu Demoniczne Mechanizmy nie posiadają swoich zwykłych właściwości.

Dwa kafle oznaczone kolorowymi trójkątami mają ruchome ściany. Za ruch tych ścian odpowiadają kafle Demonicznych Mechanizmów z trójkątami w tych samych kolorach.

Dopóki na kafli Demonicznego Mechanizmu znajduje się choć jeden żywy troglodyta, wyjście po lewej stronie pozostanie zablokowane, zmuszając wojowników do korzystania z wyjścia po prawej stronie.

Jeżeli na kafli Demonicznego Mechanizmu nie będzie żadnych troglodytów, przełóż ruchomą ścianę na prawą stronę, tak aby blokowała wyjście po prawej stronie i udostępniała wyjście po lewej stronie.

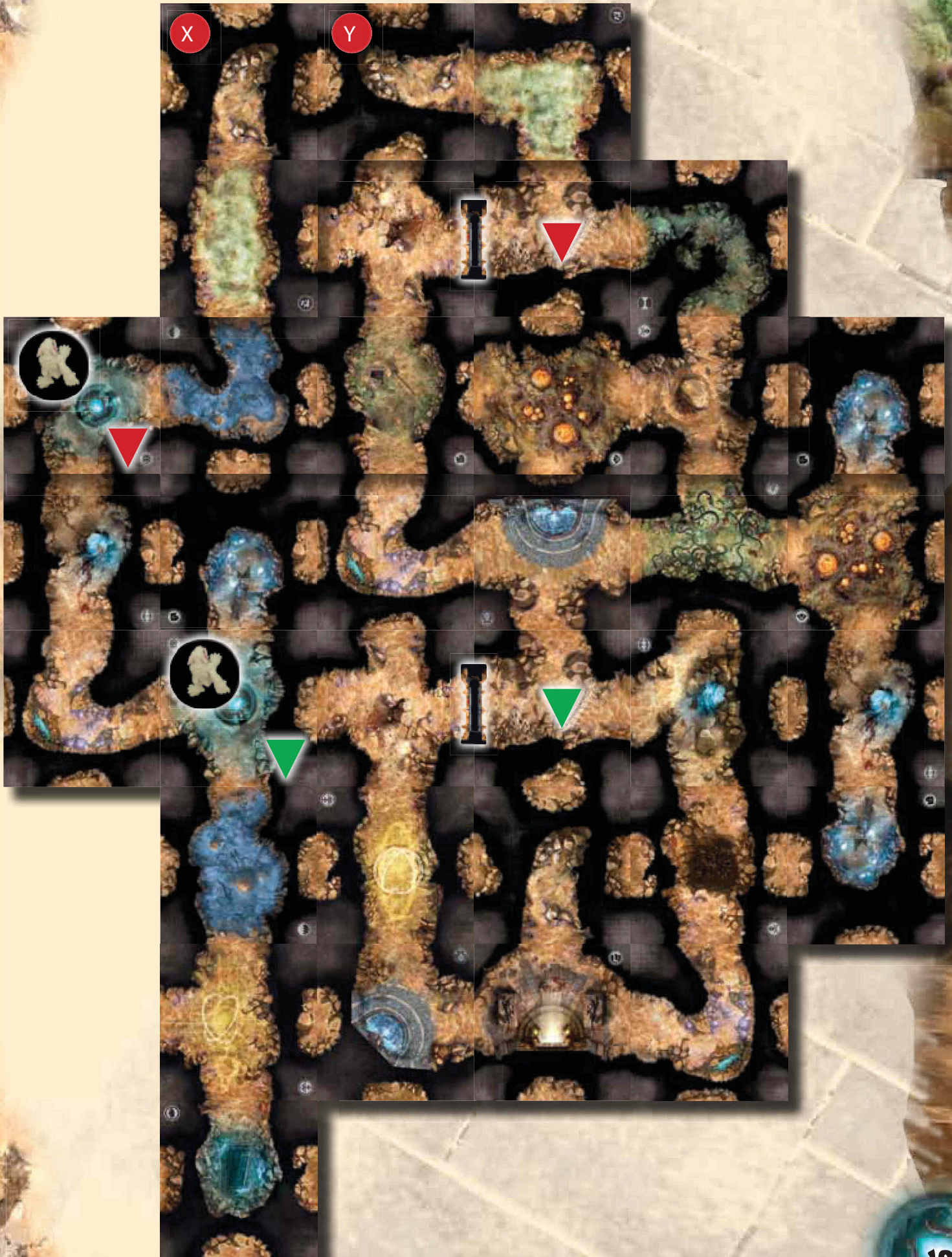
Jeżeli jakiś troglodyta ponownie zajmie kafel Demonicznego Mechanizmu, przełóż ruchomą ścianę z powrotem na lewą stronę kafła.

NIEZLICZENI

Na początku każdej Fazy Zagrożenia umieść po jednym troglodycie na każdym z kafli Demonicznych Mechanizmów, o ile nadal jest na nich miejsce (reguła Wielkości Tunelu) i grający Demonami wyrazi taką chęć.

ZERO ZYSKU

Po wejściu na Kafle Schowków i Grobowca nic się nie dzieje.





Żadania

Autor: Philippe Villé

Przeczysywali ten sektor już od kilku dni, z zamiarem wybicia wszelakiego plugastwa. Nastroje w grupie nie były jednak zbyt dobre, bo zmęczenie i stres zdążyły znacznie osłabić ich ciała i umysły. Bunt ze strony skazańców wisiał już w powietrzu na tyle mocno, że Brata Paulusa nie zdziwiło zbyt, gdy jeden z nich zwrócił się do niego.

- Mam tego dosyć, Bracie Paulusie! Moi kumple i ja nadstawiamy karku przy każdym zejściu i wszystko to na nic!

- Godząc się na tą misję wiedzieliście o podejmowanym ryzyku.

- Godząc się? Nie dano nam żadnego wyboru...

- Powinieneś wielbić Radę za to, że dała wam możliwość odkupienia waszych dawnych grzechów i podjęcia się świętego zadania. Bez tego smażylibyście się już w Piekło!

- Ja już jestem w Piekło! Przynajmniej daj nam nadzieję, coś co wspomogłoby nasze morale. Gdybyśmy mogli wynieść choć trochę złota lub świecidełek do odsprzedania na powierzchni, starczyłoby nam pieniędzy na towarzystwo jakiejś cyncatej ładaczniczki lub wyprawienie porządnej ucztę, z lejącą się strumieniami gorzałką.

- Jeżeli Rada kiedykolwiek usłyszałaby choć część tego, czego właśnie zażądałeś, to po naszym powrocie kąt pozabawiłby głów wasze marnie, grzeszne ciała.

- W takim razie po co snuć taką psi żywot, śmierć będzie lepszym rozwiązaniem.

Brat Paulus osłupiał na tę bezczelność, rozumiejąc, że jeżeli chce wypełnić misję zleconą mu przez Radę, będzie musiał uciec się do pewnych ustępstw.

- Pozwolę wam przeczesać wschodnie korytarze i będziecie mogli złupić ile się da, pod warunkiem, że nie będą to rzeczy święte. Ale nie możecie zapomnieć po co tu jesteśmy. Rada zleciła nam zadanie wyeliminowania jak największej liczby piekielnych istot, a najważniejsze jest powstrzymanie ich migracji na sektor zachodni.

- Niech Bóg cię błogosławi, Bracie Paulusie! Możesz na nas liczyć! Zaczynamy polowanie!



SIEĆ LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel (z Darami „Aura Gniewu” i „Aura Błogosławieństwa”);
- Sicaria (z umiejętnością „Wytrzymała”);
- Sicaria (z umiejętnością „Taktyk”);
- Skazany Brutal z Medalionem Wściekłości albo ze Stalową Tarczą (wybór grającego Ludźmi);
- Jedna karta Przewagi (losowa). Jeżeli gracz wyciągnie kartę „Mapa Kanałów”, należy ją odrzucić i pociągnąć następną.



SIEĆ DEMONÓW

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



PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Przygotuj planszę jak pokazano na str. 21. Grający Demonami przygotowuje strefę skarbow: kładzie 3 zakryte kafle (2 kafle Schowków i kafel Grobowca) w dowolnych miejscach strefy skarbow.

Następnie grający

Ludźmi przygotowuje strefę zagrożenia: w tym celu kładzie 3 odkryte kafle (prosty Uświęconej Ziemi, prosty Zalanego Tunelu i prosty Żarłocznego Tunelu) w dowolnych miejscach strefy zagrożenia.

Na koniec grający Ludźmi przygotowuje strefę wyjścia Demonów: kładzie 3 zakryte kafle (kafel Wyjścia i 2 kafle Ślepego Zaułka) w dowolnych miejscach strefy wyjścia.

Grający Ludźmi rozstawia swoich wojowników w strefie niebezpieczeństwa, w dowolny sposób.



WARUNKI WYGRANEJ

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa grę. Każdy inny rezultat oznacza remis.

Grający Ludźmi dostaje 2 punkty za zabicie Demona, 1 punkt za Ogara Piekielnego i 1 punkt za każdą grupę 6 troglodytów.

Grający Ludźmi dostaje 1 punkt za eksplorowanie kafła Schowka i 2 punkty za kafel Grobowca.

Jeżeli do końca gry na planszy pozostanie jakiś żeton cudownej wody, grający Ludźmi dostaje po 1 punkcie za każdy. Za wyprowadzenie z tuneli troglodyty (ale nie Twardziela) grający Demonami dostaje (jednokrotnie) 3 punkty. Za wyprowadzenie z tuneli Demona grający Demonami dostaje (jednokrotnie) 3 punkty. Za zabicie wojownika grający Demonami dostaje 1 punkt.



REGUŁY SPECJALNE



OGRANICZENIE CZASU

Gra trwa 7 tur.



ZAMKNIĘTY OBSZAR

Żaden kafel nie ma nieeksplorowanych wyjść, które mogłyby posłużyć przywoływaniu troglodytów, Ogarów Piekielnych lub Demonów. Demony i Ogary Piekielne mogą wejść do gry tylko poprzez kafel Czarciemu Szybu. Troglodyci mogą wejść do gry poprzez kafle Legowiska albo zdolność „Kopiące Monstra” z Planszy Przeznaczenia.

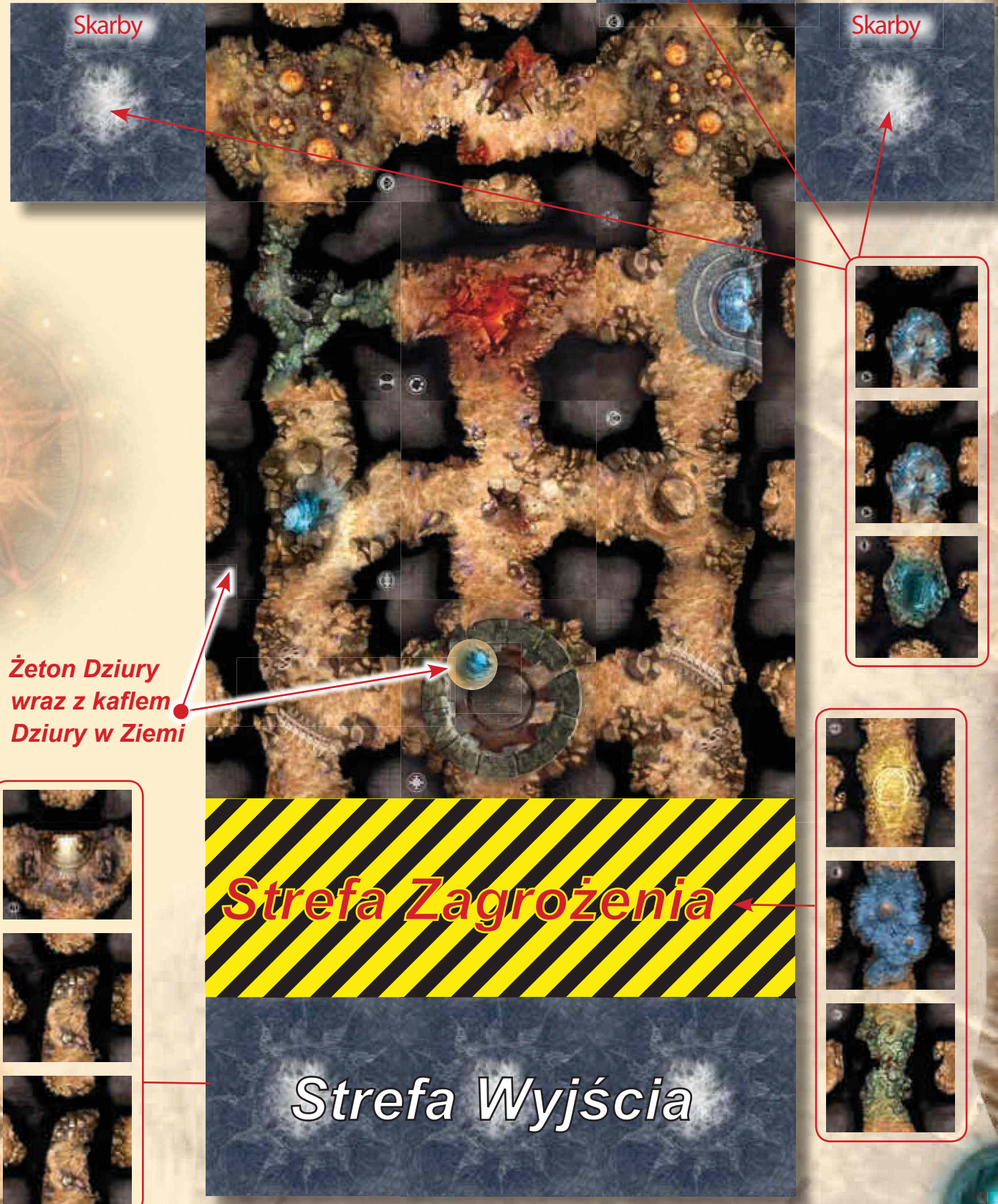


ŁOWCY GŁÓW

Pociągnij kartę Przewagi za każdym razem, gdy zabijesz Demona albo eksplorujesz kafel Schowka.

WYJŚCIE DLA DEMONÓW

Tylko grający Demonami może eksplorować kafle strefy wyjścia Demonów, używając do tego troglodytów lub Demony. Troglodyta (ale nie Twardziel) lub Demon może opuścić grę na koniec swej aktywacji jeżeli znajdzie się na kafle Wyjścia.





Czarci Szyb

Autor: Ludovic Rivoal

Dwie przyczajone w cieniu wojowniczkę w milczeniu obserwowały świątynię. Ich uwagę przykuwał przede wszystkim straszliwy, strzegący jej bram strażnik; naprzeciwko wejścia do budynku stał bowiem nieruchomo ogar bojowy o trzech głowach, przywodząc na myśl pogańskie posągi stawiane ku czci starożytnych demonów.

Podczas gdy jedna głowa węszyła, dwie pozostałe rozglądały się na boki. Ich spojrzenie prawdopodobnie mogłoby przeniknąć cienie jaskini, rzucane przez świątynne mosiężniki.

Nierozważne byłoby stawienie czoła temu potworowi tylko we dwojkę, ale wojowniczkę za wszelką cenę musiały zdobyć przechowywany w świątyni artefakt. Siła na migi dała znać swej towarzysze, aby powróciła na powierzchnię po posiłki.

Patrząc jak tamta się oddala, złapała za swój naszyjnik. Miała nadzieję, że okaże się na tyle potężny, by ochronić ją do czasu przybycia Odkupiciela.

Daleko stąd, echem odbiło się dobiegające z czeluści przeciągłe wycie: to nowa bestia właśnie wyłaniała się z szybu.

Opanowując drżenie, zacisnęła pięść na naszyjniku. Musiała wytrzymać...



ŚIEY LUDZI

Grający Ludźmi będzie miał do dyspozycji następujących wojowników:

- Odkupiciel ze Skórzanym Pancierzem (z Darem „Zniszczenie Zła”);
- Skazany Brutal z Medalionem Wściekłości;
- Skazany Najemnik z Ładunkami Wybuchowymi;
- Sicaria z Naszyjnikiem z Uszu (z umiejętnością „Wytrzymała”);
- Sicaria (z umiejętnością „Brutalna”);
- Jedna karta Przewagi (losowa).



ŚIEY DEMONÓW

Grający Demonami zaczyna grę z 4 PZ. W czasie gry nie może wysłać za PZ żadnych Demonów i Ogarów Piekielnych.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Przygotuj planszę jak pokazano poniżej.



Grający Demonami w sekrecie (poza zasięgiem wzroku grającego Ludźmi) kładzie zakrytą stroną każdy z poniższych kafli w miejscach oznaczonych na mapie znakami zapytania:



Czarczy Szyb, prosty Zalany Tunel, prosty Tunel z Pułapką.

Odrzuć karty „Zagubieni” i „Mapa Kanałów” z odpowiadających im talii.

Umieść wszystkich wojowników Ludzi na kafle Wyjścia, za wyjątkiem Sicarii z Naszyjnikiem z Uszu, którą umieść na kafle Uświęconej Ziemi.

Na kafle Grobowca umieść dwóch troglodytów i Cerbera, reprezentowanego przez figurkę Ogara Piekelnego.



WARUNKI WYGRANEJ

Grający ludźmi wygrywa, gdy pozyska Święte Naczynie z kafle Grobowca, napełni je wodą z Fontanny Leczenia, a na koniec wyleje wodę do Czarciego Szybu.

Grający Demonami wygrywa, jeżeli zabije wszystkich wojowników Ludzi.



REGUŁY SPECJALNE



STRAŻNICY

Cerber i towarzyszący mu troglodyci strzegą artefaktu i nie będą mogli się poruszać do końca gry.

Żaden Ogar Pieklny nie może wejść na kafel Grobowca dopóki Cerber jest żywy.



NIE TRACMY CZASU

W tym scenariuszu nie można eksplorować tuneli. Tylko grający Ludźmi może eksplorować zakryte kafle ułożone przed rozpoczęciem gry (według normalnej reguły eksploracji).



ŚWIĘTE NACZYNIE

Święte Naczynie znajduje się na kafle Grobowca (kafel nie posiada swej specjalnej właściwości). Reprezentowane jest przez żeton skarbu (pustego). Zostanie automatycznie podniesiony przez wybranego wojownika Ludzi, który będzie na tym kafle po tym jak Cerber zostanie zabity. Wojownik z Naczyniem ma -1 RCH.

Gdy wojownik z Naczyniem zginie, żeton skarbu zostaje na kafle na którym zginął, i może być od razu podniesiony przez innego wojownika Ludzi przechodzącego przez ten kafel albo stojącego na nim, o ile wojownik nie jest Wyczerpany.

Naczynie musi być napełnione za pomocą jednego z dwóch żetonów cudownej wody, z kafle Fontanny Leczenia. Po napełnieniu odwróć żeton skarbu i odrzuć żeton cudownej wody). Wojownik przenoszący Naczynie może je napełnić podczas Fazy Inicjatywy, o ile znajduje się na właściwym kafle.

Gdy wojownik Ludzi przenoszący napełnione Naczynie osiągnie kafel Czarciego Szybu, grający Ludźmi wygrywa grę.



CZARCI SZYB

Co piątą turę grającego Demonami (tura 5, 10, itd.), podczas Fazy Inicjatywy można wystawić darmowego Ogara Piekelnego na kafle Uświęconej Ziemi. Do odliczania tur używaj kości 10-ściennej. W tym samym czasie w grze może znajdować się do dwóch Ogarów Pieklnych (wliczając w to Cerbera). Jeżeli w grze znajdują się już 2 Ogary lub na kafle Uświęconej Ziemi znajduje się maksymalna liczba wojowników Demonów, pozostaw kość na wartości „5”. Jak tylko Ogar zostanie zabity, podczas następnego Zagrożenia zastąp go następnym (darmowym). Od tego momentu odliczanie tur będzie kontynuowane.

Po odkryciu kafle Czarciego Szybu, Ogary będą wysyłane na niego, zamiast na kafel Uświęconej Ziemi (ale również za darmo).

W tym scenariuszu grający Demonami dysponuje nieograniczoną liczbą Ogarów Pieklnych.





KAFLE SPECJALNE



CZARCI SZYB

Grający Demonami zawsze może wysłać na ten kafel Demona lub Ogara Piekelnego. Koszt wysłania w ten sposób Demona zostaje zredukowany o 1 PZ.



MGŁA

Każdy wojownik na tym kafle ma OBR równą 6.



FONCANA LECZENIA

Gdy kafel wchodzi do gry, połóż na nim dwa żetony cudownej wody. Na początku Fazy Inicjatywy, przed rzucaniem kośćmi, grający Ludźmi może odrzucić jeden lub oba żetony aby wyleczyć tyle samo Linii Akcji wojownika będącego na tym kafle. Usuń znacznik(i) obrażeń z wybranych pól obrażeń.



Duże Pomieszczenie

To pomieszczenie może zawierać 5 wojowników każdego z graczy, zamiast 3.



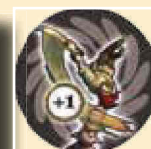
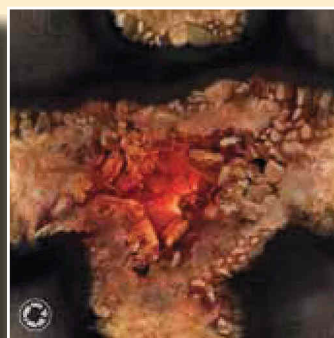
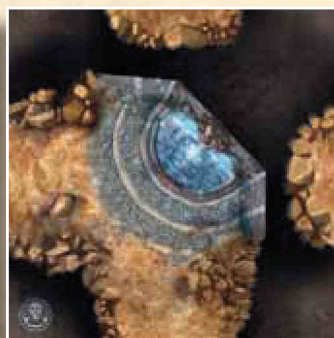
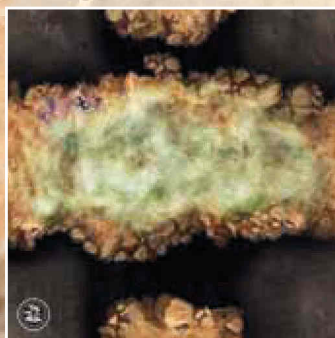
UŚWIĘCONA ZIEMIA

Rzucić kością za każdym razem gdy wojownik Demonów wchodzi na ten kafel. Wynik rzutu 5 lub większy oznacza trafienie.



GROBOWIEC

Pierwszy wojownik Ludzi, który wejdzie na ten kafel, przeszukuje grób. Pociągnij losową kartę Przedmiotu spośród tych nieużywanych w danym scenariuszu i dodaj ją do wyposażenia tego wojownika. Jeżeli wojownik nie będzie mógł być w nią wyposażony, pociągnij losową kartę Przewagi.



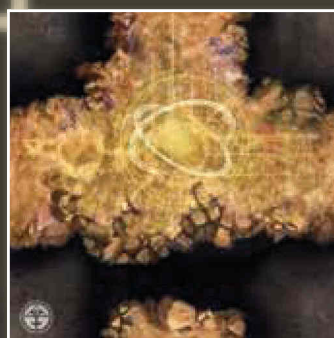
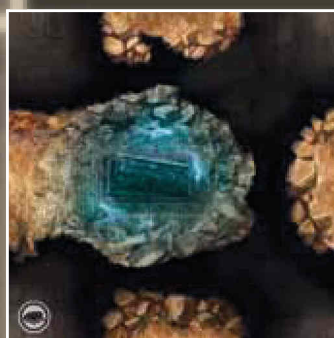
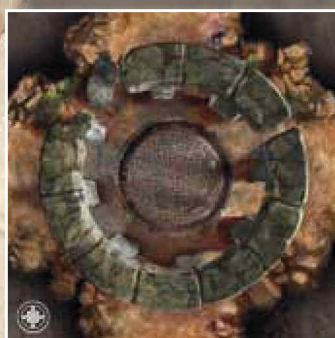
**Instynkt
Przetrwania**



Zawał



Teleportacja



**Sługa
Szatana**



**Demon
Szukania**



AUTORZY

GRA STWORZONA PRZEZ
TEKST WPROWADZAJĄCY
SCENARIUSZE

TESTOWANIE I BALANSOWANIE GRY
KOREKTA TECHNICZNA
OKŁADKA
OPRACOWANIE GRAFICZNE
ILUSTRACJE

PROJEKT FIGURKI OGARA
ORYGINALNY PROJEKT FIGURKI SICARIA
ZMIANY WNIESIONE DO FIGUREK
MALOWANIE
KOREKTA FINALNA
TŁUMACZENIE

CROC.

THOMAS HERVET.
PHILIPPE MASSON, PHILIPPE VILLÉ, THIERRY VAREILLAUD,
LUDOVIC RIVOAL, GUILLAUME GIGLEUX, ALEX DOWAY, CROC.
JÉRÔME CHATIRON, GILLES REYNAUD, ADELIN DUMAS, JEFF BENEY.
MICHAËL CROITORIU.
STÉPHANE GANTIEZ.
STÉPHANE GANTIEZ.
BERTRAND BENOÎT.
JÉRÔME OTREMBÀ.
THOMAS DAVID.
JÉRÔME OTREMBÀ.
JÉRÔME OTREMBÀ.
ERIC HARLAUX.
BARTOSZ BASKA.

ODWIEDŹ www.asmodee.com PO NOWE WSKAZÓWKI I NOWE SCENARIUSZE.

20 Gateway Drive • Suite 400 • Plattsburgh NY 12901 • USA