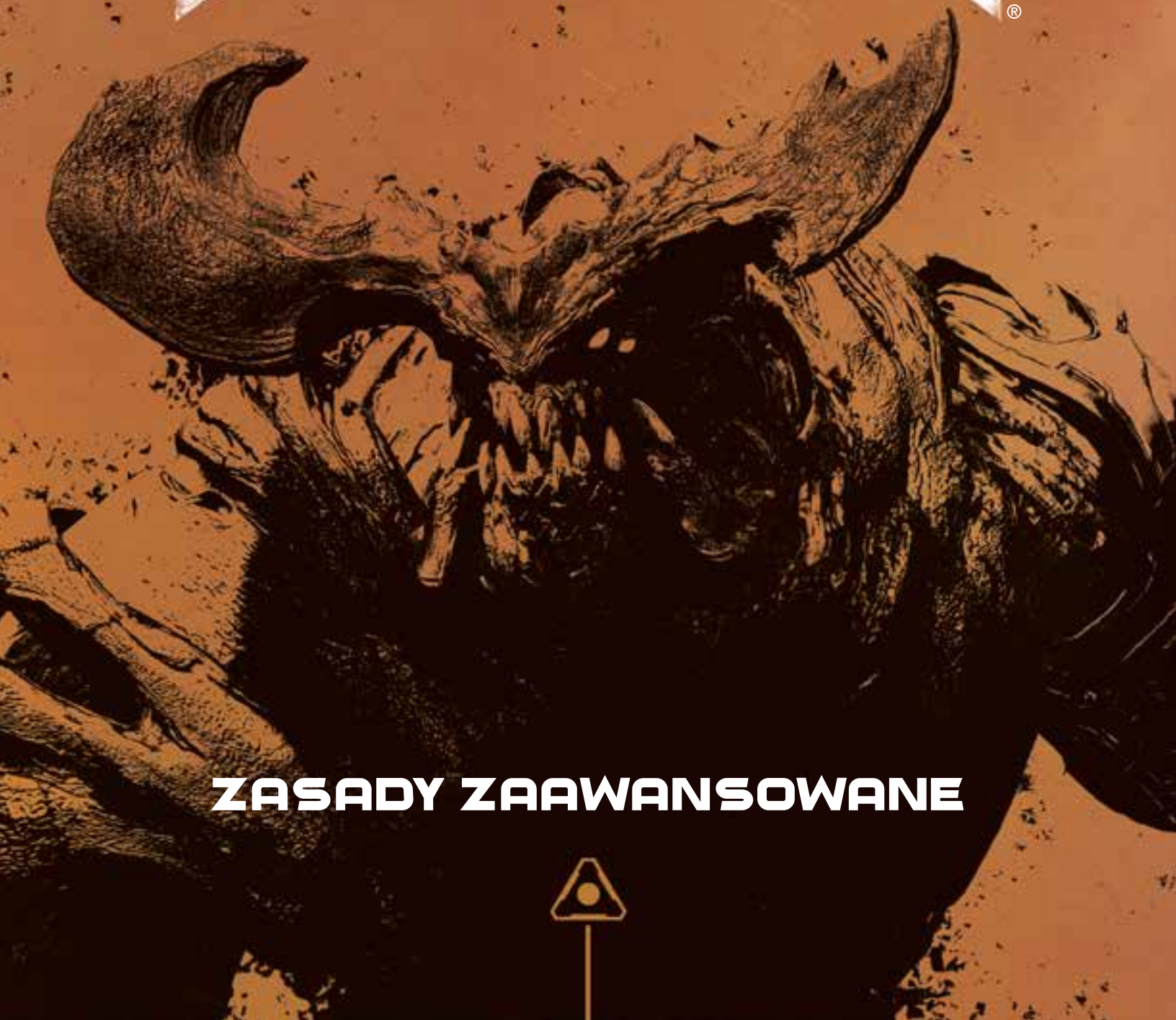


DOOM

®



ZASADY ZAAWANSOWANE



JAK UŻYWAĆ ZASAD ZAAWANSOWANYCH

Zasady zaawansowane nie uczą, jak grać w grę planszową *DOOM*. Gracze powinni zacząć grę od przeczytania w całości Zasad podstawowych. Następnie mogą zaglądać do Zasad zaawansowanych za każdym razem, kiedy podczas gry zrodzi się jakaś wątpliwość.

WSTĘP

Ten dokument stanowi zestawienie wszystkich zasad gry. Zawiera alfabetyczny spis posegregowanych tematycznie reguł gry oraz dwa dodatki z dokładnymi przykładami ruchu i pola widzenia.

SŁOWNIK STR. 2–20

W słowniku można znaleźć listę szczegółowych zasad gry, ułożonych w porządku alfabetycznym.

PRZYKŁADY PORUSZANIA SIĘ STR. 21

W tym dodatku przedstawione są diagramy wyjaśniające ruch i obracanie małych i dużych figurek.

PRZYKŁADY POLA WIDZENIA I OSŁONY... STR. 22

W tym dodatku przedstawione są diagramy wyjaśniające zasady ustalania pola widzenia i osłony.

INDEKS STR. 23

Indeks to lista wszystkich zagadnień poruszanych w Zasadach zaawansowanych wraz z numerami stron, na których można je znaleźć.

SŁOWNNIK

Słownik zawiera dokładne wyjaśnienie wszystkich zasad i faz gry. Jeśli gracz nie może znaleźć interesującego go zagadnienia w słowniku, powinien sięgnąć do indeksu na stronie 23.

AKCJA GŁÓWNA

Podczas swojej aktywacji marine może rozpatrzyć jedną akcję główną. Akcja główna pozwala marine wydać punkty ruchu i/lub wykonać atak. Akcje główne są zazwyczaj rozpatrywane przez zagranie karty akcji, jednakże każdy marine posiada na swojej karcie marine zdolność Sprint, której użycie także jest akcją główną.



- Akcje główne można rozpoznać po symbolu akcji głównej (▲).
- Aby zagrać kartę akcji głównej, marine wybiera ją ze swojej ręki i kładzie odkrytą w swojej strefie gry.
- Kiedy marine zagrywa kartę akcji głównej, otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wskazuje wartość szybkości tej karty.
 - Marine może wydać te punkty ruchu w każdej chwili podczas swojej aktywacji; nie musi wydać wszystkich punktów ruchu za jednym razem.
- Kiedy marine zagrywa kartę akcji głównej, może wykonać atak, korzystając z informacji zawartych w polu ataku, umieszczonym w lewym dolnym rogu tej karty.
 - Jeśli demon, którego marine atakuje, znajduje się w zasięgu wskazanym przez zagrana kartę akcji, marine może wykonać atak, rzucając tyłoma kośćmi i w takich kolorach, jak przedstawiono w polu ataku karty.
- Na koniec aktywacji marine każda odkryta karta w jego strefie gry zostaje odrzucona, chyba że zapis na karcie brzmi: „Pozostaw tę kartę w grze”.
- Wiele kart akcji głównych zapewnia zdolności, które wpływają na atak lub zapewniają inne, unikalne efekty w grze.
 - Marine może rozpatrzyć zdolności na kartach akcji głównych, postępując zgodnie z instrukcjami na karcie.
- Zamiast zagrywać kartę akcji głównej, marine może rozpatrzyć akcję główną Sprint, postępując zgodnie z instrukcją na swojej karcie marine.
 - Marine może odrzucić dowolną kartę akcji ze swojej ręki, aby rozpatrzyć akcję główną Sprint.

ZŁOTE ZASADY

Złote zasady to podstawowe prawa, na których zostały oparte wszystkie pozostałe zasady:

- Zasady zaawansowane są ostatecznym źródłem informacji o grze. Jeśli ta broszura odnosi się do Zasad podstawowych, to odniesienie ma pierwszeństwo.
- Jeśli tekst na karcie zaprzecza temu, co napisano w którejkolwiek z instrukcji, tekst karty ma pierwszeństwo.
- Jeśli efekt karty używa zwrotu „nie może” (w dowolnej formie), ten efekt jest ostateczny.
- Zwrot „musi” (w dowolnej formie) wskazuje, że efekt jest obligatoryjny. Zwrot „może” (w dowolnej formie) wskazuje, że efekt jest opcjonalny.

- Należy rozróżnić akcje główne i akcje dodatkowe. Jeśli jakiś efekt w grze odnosi się do akcji głównej, nie odnosi się do akcji dodatkowej. Jeśli zaś jakiś efekt w grze odnosi się do akcji dodatkowej, nie odnosi się do akcji głównej.

Powiązane hasła: Akcje dodatkowe, Atak, Karty Akcji, Marine, Poruszanie się, Zdolności

AKCJE DODATKOWE

Podczas swojej aktywacji marine może rozpatrzeć dowolną liczbę akcji dodatkowych.



- Akcje dodatkowe można rozpoznać po symbolu akcji dodatkowej (D).
- Aby zagrać kartę akcji dodatkowej ze swojej ręki, marine kładzie ją odkrytą w swojej strefie gry.
- Jeśli karta akcji dodatkowej posiada wartość szybkości, marine otrzymuje wskazaną przez nią liczbę punktów ruchu.
 - Marine może wydać te punkty ruchu w każdej chwili podczas swojej aktywacji; nie musi wydać wszystkich punktów ruchu za jednym razem.
- Jeśli karta akcji dodatkowej posiada pole ataku, marine może wykonać atak, korzystając z informacji zapewnianych przez to pole ataku, umieszczone w lewym dolnym rogu karty.
- Wiele kart akcji dodatkowych zapewnia zdolności, które wpływają na atak lub zapewniają inne, unikalne efekty w grze. Marine może rozpatrzeć zdolności na kartach akcji dodatkowych, postępując zgodnie z instrukcjami na karcie.
- Jeśli zdolność opatrzona jest symbolem akcji dodatkowej (D), może zostać użyta w momencie, kiedy marine mógłby zagrać kartę akcji dodatkowej.
- Marine może zagrać jedną lub więcej akcji dodatkowych, nawet jeśli podczas swojej aktywacji nie rozpatrzył akcji głównej.
- Należy rozróżnić akcje główne od akcji dodatkowych. Jeśli jakiś efekt w grze odnosi się do akcji głównej, nie odnosi się do akcji dodatkowej. Jeśli zaś jakiś efekt w grze odnosi się do akcji dodatkowej, nie odnosi się do akcji głównej.

Powiązane hasła: Akcja główna, Aktywacja marine, Atak, Karty Akcji, Punkty ruchu, Zdolności

AKTYWACJA DEMONA

Podczas aktywacji demona może on wykonać jeden atak i wydać dowolną liczbę punktów ruchu, które otrzymał.

- Kiedy demon aktywuje się, natychmiast otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi wartość szybkości odpowiadającej mu karty demona.
- W dowolnym momencie swojej aktywacji demon może wydawać punkty ruchu, aby się poruszyć. Na koniec aktywacji tego demona wszystkie niewykorzystane punkty ruchu przepadają.

- Aby aktywować jeden rodzaj demonów, najeźdźca musi wyczerpać odpowiadającą mu kartę demona. Ten rodzaj demona nie może być aktywowany ponownie, dopóki jego karta demona nie zostanie przygotowana.
- Demony aktywuje się pojedynczo.

Powiązane hasła: Atak, Faza aktywacji, Karty akcji, Punkty ruchu

AKTYWACJA MARINE

Marine przygotowuje swoją kartę klasy na początku swojej aktywacji, jeśli była ona wyczerpana. Następnie może rozpatrzeć jedną akcję główną i dowolną liczbę akcji dodatkowych. Większość akcji głównych i dodatkowych jest rozpatrywana jako efekty kart akcji marine, pozwalając marine wykonać atak i zdobyć punkty ruchu. Po tym, jak marine zakończy rozpatrywanie swoich akcji, dobiera tyle kart akcji, aby mieć na ręce karty w liczbie równej jego rozmiarowi ręki.

- Marine może rozpatrywać swoje karty akcji głównych i dodatkowych w dowolnej kolejności.
- W dowolnym momencie swojej aktywacji marine może wydawać punkty ruchu, aby się poruszyć. Na koniec aktywacji tego demona wszystkie niewykorzystane punkty ruchu przepadają.
- Jeśli marine został zabity i nie znajduje się na mapie, odradza się na mapie na początku swojej aktywacji.

Powiązane hasła: Atak, Faza aktywacji, Karty akcji, Odradzanie się, Punkty ruchu

AKTYWUJ

Zobacz „Aktywacja demonów” i „Aktywacja marine”.

ATAKOWANIE

Marines i demony wykonują ataki, aby zadawać obrażenia. Marine lub demon, który wykonuje atak, jest napastnikiem. Atakowany marine lub demon jest obrońcą.

Aby wykonać atak, gracz musi wykonać następujące kroki:

- Wskazanie obrońcy:** napastnik wskazuje figurkę, którą będzie atakował. Ta figurka jest obrońcą.
 - Obrońca musi znajdować się w zasięgu i w polu widzenia napastnika.
 - Obrońca musi być wrogą figurką.
- Rzut kośćmi:** napastnik rzuca kośćmi.
 - Jeśli napastnikiem jest marine, liczba i kolory kości, którymi rzuca, pokazane są w polu ataku na jego karcie akcji. Jeśli zdolność z karty klasy lub karty zabójstwa chwały pozwala marine wykonać atak, wskazuje także, iloma i jakich kolorów kośćmi należy rzucić.
 - Jeśli napastnikiem jest demon, liczba i kolory kości, którymi rzuca, wskazane są w polu ataku na jego karcie demona.

3. **Ujawnienie obrony:** obrońca ujawnia kartę, którą będzie się bronił. Jest to jego karta obrony.
- Jeśli obrońcą jest marine, ujawnia swoją kartę obrony z wierzchu swojej talii akcji. Jeśli obrońcą jest demon, ujawnia swoją kartę obrony z wierzchu swojej talii wydarzeń.
 - Jeśli obrońca posiada osłonę, po ujawnieniu karty obrony może ją odrzucić i ujawnić kolejną kartę, ignorując pierwszą.
 - Jeśli obrońca nie może ujawnić karty obrony, ponieważ jego talia jest wyczerpana, tasuje swój stos kart odrzuconych, tworząc nową talię. Następnie ujawnia kartę obrony z tej talii.
 - Jeśli talia jest wyczerpana i nie ma żadnych odrzuconych kart, obrońca nie może ujawnić karty obrony.
4. **Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas obrony”:** obrońca może wpłynąć na wynik ataku poprzez użycie zdolności z kart, które mają miejsce „podczas obrony”.
5. **Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas ataku”:** napastnik może wpłynąć na wynik ataku poprzez użycie zdolności z kart, które mają miejsce „podczas ataku”.
6. **Przydzielenie obrażeń:** gracze ustalają wynik ataku. Następnie należy odrzucić ujawnioną kartę.
- Od liczby wyrzuconych na kościach symboli obrażeń (☠) należy odjąć liczbę symboli tarcz (🛡) na ujawnionej karcie. Za każdy pozostały symbol obrażeń obrońca otrzymuje jedno obrazenie.
 - Jeśli obrońca ujawnił symbol uniku (🛑), wszystkie obrażenia zostają zniwelowane.
- Nie można wykonać ataku podczas wykonywania innego ataku.

Powiązane hasła: Akcja główna, Faza aktywacji, Karty akcji, Obrażenia, Pole widzenia, Zasięg

BLOKUJĄCY TEREN

Blokujący teren oznaczony jest ciągłą, czerwoną linią, biegnącą wzdłuż krawędzi pól.

- Figurki nie mogą poruszać się przez blokujący teren.
- Dwa pola, które dzieli krawędź, będącą blokującym terenem, nie sąsiadują ze sobą.
- Dwa pola ustawione na ukos nie sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą róg będący blokującym terenem, chyba że inne pole, które dzieli ten sam róg, sąsiaduje z oboma tymi polami.
- Jeśli jakiś efekt gry miałby przemieścić figurkę, nie można jej poruszyć przez blokujący teren.
- Blokujący teren blokuje pole widzenia i zapewnia osłonę.
- Duże figurki ignorują blokujący teren na potrzeby poruszania się, co oznacza, że mogą zarówno wejść na pola oznaczone ciągłą czerwoną linią, jak i zakończyć na nich swój ruch.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą poruszać się przez pola otoczone przez blokujący teren oraz kończyć na nich swój ruch.

Powiązane hasła: Latanie, Mapa, Pole widzenia, Punkty ruchu, Ściana, Zdolności

CECHY

Typ broni został oznaczony na każdej karcie poniżej jej nazwy i jest jednocześnie cechą tej karty. Sama cecha nie wywiera żadnych efektów podczas gry.

- Efekt w grze może odnosić się do cechy. Jeśli efekt odnosi się do cechy, odnosi się do każdej karty, której cecha zawiera w sobie to słowo (a więc słowo „Karabin” będzie odnosiło się kart Karabin plazmowy, Karabin szturmowy itd.)

Powiązane hasła: Karty akcji

DEMON

Demony kontrolowane są przez najeźdźcę. Każdy demon jest na mapie reprezentowany przez figurkę. Wszystkie demony tego samego rodzaju mają wspólną kartę demona, na której zapisane są atrybuty i zdolności każdego demona tego rodzaju.

Powiązane hasła: Figurka, Karty demonów, Najeźdźca

DRZWI

Drzwi to stojące żetony, umieszczane na mapie podczas przygotowania do gry.

- Jeśli marine lub demon sąsiaduje z drzwiami, może je otworzyć, wydając jeden punkt ruchu.
 - Jeśli jedną z krawędzi pola zajmowanego przez figurkę są drzwi, sąsiaduje ona z tymi drzwiami.

- Kiedy drzwi zostaną otwarte, należy usunąć ten żeton drzwi z mapy.
- Po otwarciu drzwi nie mogą zostać zamknięte.
- Zamknięte drzwi traktowane są jak ściana – blokują pole widzenia, a figurki nie mogą przez nie przechodzić.

Powiązane hasła: Mapa, Punkty ruchu, Ściana

DUŻE FIGURKI

Duże figurki są umieszczone na podstawkach zajmujących dwa lub więcej pól na mapie.

- Antropokub, Baron piekieł i Cyberdemon to duże figurki.
- Duże figurki nie mogą poruszać się na ukos – mogą poruszać się tylko w linii prostej.
 - Po wykonaniu ruchu każda część podstawki dużej figurki musi zajmować pola sąsiadujące z polami, które zajmowały przed ruchem (zobacz Dodatek 1: Przykłady ruchu na stronie 21).
- Duże figurki, które zajmują dwa lub sześć pól, mogą wydać punkt ruchu, aby obrócić swoją podstawkę o 90 stopni. Po wykonaniu obrotu podstawka figurki musi zajmować przynajmniej połowę pól, które zajmowała przed obrotem.
- Duże figurki ignorują efekty terenu przy poruszaniu się i kiedy są przywoływane.
 - Pola, które dzielą krawędź lub róg będący blokującym lub nieprzekraczalnym terenem, są uważane za sąsiadujące na potrzeby wykonywania ruchu przez dużą figurkę.
 - Duża figurka może zarówno wkroczyć na pola zawierające blokujący i nieprzekraczalny teren, jak i zakończyć na nich swój ruch.
 - Duża figurka może poruszyć się na pole z trudnym terenem bez wydawania dodatkowych punktów ruchu.
- Duża figurka może poruszyć się na pola zajmowane przez wrogie figurki bez wydawania dodatkowych punktów ruchu.
- Duża figurka może zakończyć swój ruch na polu lub polach zajmowanych przez jedną lub więcej małych figurek. W takim wypadku te figurki należy przemieścić.
 - Każdą przemieszczaną figurkę należy położyć na najbliższym niezajętym polu (w odniesieniu do aktualnie zajmowanego przez nią pola).
 - Najbliższe pole wyznacza się, odliczając najmniejszą liczbę pól od aktualnie zajmowanego przez figurkę pola do niezajętego pola, licząc tylko pola, na które ta figurka mogłaby się poruszyć według normalnych zasad ruchu.

- Jeśli jest kilka najbliższych pól, gracz kontrolujący małą figurkę decyduje, na którym z tych pól położy tę figurkę.
- Jeśli duża figurka zakończy swój ruch na polach zajmowanych przez kilka małych figurek, najpierw należy przenieść na najbliższe niezajęte pola demony, a następnie marines, w wybranej przez nich kolejności.

- Jeśli podczas przywoływania duża figurka nie może zostać umieszczona na portalu lub na polach z nim sąsiadujących ze względu na obecność innych figurek, nie należy przemieszczać żadnych figurek. Zamiast tego najeźdźca musi położyć dużą figurkę najbliżej portalu jak to możliwe, bez przemieszczania figurek.
- Duża figurka nie może zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną dużą figurkę.
- Duże figurki nie mogą posiadać osłony. Jeśli duża figurka jest obrońcą, należy zignorować zasady dotyczące osłony.
- Jeśli duża figurka zajmuje pole w całości otoczone przez blokujący teren, figurki mają to pole w polu widzenia i mogą mierzyć zasięg do tego pola.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Figurka, Najeźdźca

FAZA AKTYWACJI

W fazie aktywacji wszyscy gracze naprzemiennie aktywują swoje figurki. Kolejność, według której gracze aktywują swoje figurki, ustalana jest za pomocą talii inicjatywy.

Faza aktywacji składa się z dwóch kroków, które należy powtarzać do momentu wyczerpania się talii inicjatywy:

1. **Odkrycie karty inicjatywy:** wierzchnia karta z talii inicjatywy zostaje odkryta tak, aby mogli zobaczyć ją wszyscy gracze.
 - Jeśli karty nie można odkryć, ponieważ nie pozostały już żadne karty w talii inicjatywy, faza aktywacji dobiega końca.
2. **Aktywacja:** jeśli odkryta została karta inicjatywy marine, marine odpowiadający tej karcie aktywuje się. Jeśli odkryta została karta inicjatywy najeźdźcy, wyczerpuje on jedną, dowolnie wybraną kartę demona i aktywuje pojedynczo każdego demona odpowiadającego rodzaju.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Aktywacja marine, Faza warunków, Najeźdźca, Odradzanie się, Talia inicjatywy

FAZA WARUNKÓW

Faza warunków składa się z czterech kroków:

Przygotowanie talii inicjatywy: najeźdźca dodaje lub usuwa karty z talii inicjatywy, tasuje tę talię i kładzie ją zakrytą w strefie gry.

- Talia inicjatywy zawiera po jednej karcie inicjatywy marine na każdego marine w grze i po jednej karcie inicjatywy najeźdźcy na każdy rodzaj demona, który reprezentowany jest przez co najmniej jedną figurkę na mapie.
- W grze z tylko jednym marine w talii inicjatywy znajduje się karta inicjatywy tego marine i karta inicjatywy innego marine, którą traktuje się tak, jakby była kartą inicjatywy marine biorącego udział w grze.

Przygotowanie demonów: najeźdźca przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty demonów.

Dobranie kart wydarzeń: najeźdźca dobiera karty wydarzeń do sześciu kart w ręce.

Pozyskiwanie mocy argentu: najeźdźca może odrzucić do trzech kart wydarzeń ze swojej ręki, aby zdobyć tyle żetonów mocy argentu, ile kart wydarzeń odrzucił.

Powiązane hasła: Karty wydarzeń, Moc argentu, Talia inicjatywy

FIGURKA

Każdy marine i demon jest na mapie reprezentowany przez plastikową figurkę.

- Każdy gracz marine kontroluje jedną figurkę marine. Do każdego marine przypisana jest odpowiadająca mu karta marine.
- Najeźdźca kontroluje wiele figurek demonów różnych rodzajów. Do figurek demonów tego samego rodzaju przypisana jest odpowiadająca im karta demona.
- Figurki występują w dwóch rozmiarach: małym i dużym.
 - Małe figurki zajmują jedno pole na mapie.
 - Duże figurki (Antopokub, Baron piekiel i Cyberdemon) zajmują kilka pól na mapie.

Powiązane hasła: Duże figurki, Karta marine, Mapa, Zdolności

GRANATY

W grze występują trzy typy granatów: odłamkowy, wysysający i granat-przynęta.

- Każdy granat to zestaw broni, składający się z jednej karty i odpowiadającego mu żetonu broni.
- Kiedy marine dodaje zestaw broni z granatem do swojej talii kart akcji, umieszcza żeton tego granatu odkryty w swojej strefie gry. Kiedy marine używa karty akcji granatu, kładzie odpowiadający jej żeton broni zakryty na mapie, zgodnie z treścią karty. Też żeton nie jest uważany za żeton broni.
 - Kiedy granat jest odzyskiwany (zgodnie z treścią karty), marine kładzie żeton broni z powrotem w swojej strefie gry.
- Marine nie może posiadać kilku kopii tego samego granatu.



Odkryty



Zakryty

Powiązane hasła: Karty akcji, Zestaw broni, Żeton broni

GRUPA INWAZJI

Grupa inwazji to lista składająca się z jednego lub więcej rodzajów demonów, które najeźdźca może przywołać w trakcie misji.

- Każda karta inwazji zawiera sześć grup inwazji, po dwie na każdy poziom portalu.
- Grupa inwazji składa się z jednego lub więcej rodzajów demonów. Każdy rodzaj demona poprzedzony jest wartością, informującą, ile figurek tego rodzaju demona może przywołać najeźdźca.
- Na wielu grupach inwazji znajduje się symbol mocy argentu (▲) i odpowiadająca mu wartość. Kiedy najeźdźca przywołuje jedną z tych grup inwazji, otrzymuje tyle żetonów mocy argentu, ile wskazuje wartość, i musi przydzielić je kartom demonów z tej grupy.

Powiązane hasła: Najeźdźca, Przywoływanie demonów, Żeton portalu

KARTY AKCJI

Każdy marine posiada talię kart akcji, reprezentującą jego broń i pancerz. Karty te pozwalają marine poruszać się po mapie i wykonywać ataki. Karty akcji określają też obronę marine, kiedy jest atakowany.

- W grze występują trzy rodzaje kart akcji: akcja główna, akcja dodatkowa i reakcja.



Akcja główna: te karty mogą być zagrywane jako akcja główna podczas aktywacji marine. Każda karta akcji głównej zawiera pole ataku, które pozwala marine na wykonanie ataku.



Akcja dodatkowa: te karty mogą być zagrywane jako akcje dodatkowe podczas aktywacji marine. Karty akcji dodatkowych mogą być zagrywane same lub w połączeniu z akcjami głównymi marine.



Reakcja: te karty mogą być zagrywane zgodnie z treścią instrukcji na karcie.

- Rozpatrywanie karty akcji rozpoczyna się od przyznania marine tylu punktów ruchu, ile wynosi wartość szybkości wydrukowana na karcie. Następnie może on wykonać atak zapisany na karcie i rozpatrzyć jej zdolności zgodnie z poleceniami.
- Kiedy marine zagrywa kartę akcji, musi rozpatrzyć całą kartę, zanim rozpatrzy inną kartę akcji.
- Zagrana przez marine karta akcji pozostaje odkryta w jego strefie gry. Wszystkie odkryte karty marine są odrzucane na końcu jego aktywacji, chyba że tekst karty wyraźnie mówi inaczej.
- Pod nazwą każdej karty akcji znajduje się cecha, taka jak Strzelba bojowa. Cecha nie ma żadnego wpływu na grę, ale niektóre efekty mogą się do niej odwoływać.
- Standardowy rozmiar ręki dla kart akcji to trzy.
- Marine może mieć więcej kart akcji niż maksymalny rozmiar ręki. Jeśli tak się stanie, nie dobiera kart akcji na końcu swojej aktywacji.
- Na koniec swojej aktywacji, jeśli marine ma w ręce mniej kart akcji niż wynosi jego rozmiar ręki, dobiera tyle kart akcji, aby osiągnąć limit swojej ręki dla kart akcji.
- Jeśli marine musi dobrać lub ujawnić kartę akcji, ale jego talia kart akcji wyczerpała się, musi on potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć z nich nową talię kart akcji. Następnie dobiera lub ujawnia kartę z tej talii.
 - Jeśli wszystkie karty akcji marine znajdują się w jego ręce lub w grze, nie może on dobierać kart akcji.
- Podczas przygotowania do gry każdy marine tworzy własną talię kart akcji.
- Podczas gry marine może zdobywać dodatkowe bronie, które dodają karty akcji do jego talii kart akcji.

Powiązane hasła: Akcje dodatkowe, Atak, Cechy, Marine, Punkty ruchu, Zdolności

KARTY CELÓW

Każda karta celów wyznacza warunki zwycięstwa zarówno dla marines, jak i dla najeźdźcy, a także opisuje specjalne zasady związane z celami. Każda misja wyszczególnia, jakich kart celów należy w niej użyć.

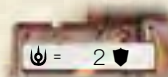
- Jeśli zasada na karcie celu stoi w sprzeczności z zasadą na jakiegokolwiek innej karcie, karta celu ma pierwszeństwo.

Powiązane hasła: Marine, Misja, Najeźdźca, Operacje

KARTY DEMONÓW

Na każdy rodzaj demonów w grze przypada jedna karta demona. Na karcie demona znajdują się jego atrybuty, zdolności i pole ataku.

- Na każdej karcie demona znajdują się następujące wartości: szybkość, zasięg, zdrowie i równowaga.
 - **Szybkość:** ta wartość wskazuje, ile punktów ruchu otrzyma demon podczas swojej aktywacji.
 - **Zasięg:** ta wartość wskazuje, ile maksymalnie pól od demona może znajdować się marine, aby ten demon mógł przeciwko niemu wykonać atak.
 - **Zdrowie:** ta wartość wskazuje, ile obrażeń może otrzymać demon, zanim zginie.
 - **Równowaga:** ta wartość wskazuje, ile obrażeń może otrzymać demon, zanim zostanie wytrącony z równowagi.
- Każdy demon posiada specjalny symbol obrony (☹), po którym następuje symbol tarczy (🛡) lub symbol uniku (🌀). Jeśli podczas kroku ataku Ujawnienie obrony na ujawnionej karcie znajduje się specjalny symbol obrony, demon dodaje do swojej obrony podczas tego ataku wskazane tarcze lub unik.
- Wiele kart demonów zapewnia zdolności. Zdolności opisują, kiedy można ich użyć i jak należy je rozpatrzyć. Aby użyć zdolności z symbolem mocy argentu (⚡), najeźdźca musi wydać moc argentu.
- Jeśli na mapie znajduje się choć jeden demon danego rodzaju, odpowiadająca mu karta demona jest **odkryta** w strefie gry najeźdźcy. Jeśli na mapie nie ma figurek demona danego rodzaju, odpowiadająca mu karta demona jest **zakryta** w strefie gry najeźdźcy.
- Wraz z zabiciem ostatniej figurki demona danego typu należy zakryć odpowiadającą mu kartę demona i odrzucić wszystkie żetony mocy argentu, które się na niej znajdowały.
- W fazie warunków najeźdźca może położyć do trzech żetonów mocy argentu na swoich odkrytych kartach demonów poprzez odrzucenie takiej samej liczby kart wydarzeń ze swojej ręki.



- Aby aktywować jeden rodzaj demonów, najeźdźca musi wyczerpać odpowiadającą mu kartę demona.
 - Jeśli karta demona jest wyczerpana, odpowiadający jej rodzaj demonów nie może zostać aktywowany, dopóki ta karta nie zostanie przygotowana.
- Najeźdźca przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty demonów podczas fazy warunków.

Powiązane hasła: Atak, Figurka, Karty wydarzeń, Mapa, Moc argentu, Obrażenia, Poruszanie się, Wyczerpana, Zabity, Zdolności

KARTY DRUŻYNY

Podczas przygotowania do gry z mniej niż czterema marines gracze marines otrzymują karty drużyny, które wyrównują szanse graczy:

- **Trzech marines:** marines wybierają jednego marine, który otrzyma kartę drużyny „Zajęcie pozycji”.
- **Dwóch marines:** obaj marines otrzymują kartę drużyny „Weteran bitewny”.
- **Jeden marine:** ten marine otrzymuje kartę drużyny „Samotny żołnierz”.
 - Użycie karty „Samotny żołnierz” wymaga dołożenia dodatkowej karty inicjatywy marine do talii inicjatywy – w tym celu można użyć dowolnej, nieużywanej karty inicjatywy marine. Kiedy ta karta inicjatywy marine zostanie odkryta, marine aktywuje się według normalnych zasad. Marine będzie się więc aktywował dwa razy w ciągu każdej fazy aktywacji.

Powiązane hasła: Akcja główna, Faza aktywacji, Marine, Rozmiar ręki, Talia inicjatywy,

KARTY INWAZJI

Na każdej karcie inwazji znajduje się lista demonów, które najeźdźca może przywołać podczas gry. Karta inwazji znajduje się zakryta w strefie gry najeźdźcy – marines nie mogą widzieć, jakie demony może przywołać najeźdźca. Najeźdźca może w każdej chwili popatrzeć na swoją kartę inwazji.

- Każda karta inwazji zawiera sześć grup inwazji: po dwie na każdy poziom portalu. Grupy inwazji wskazują, które demony najeźdźca może przywołać z danego poziomu portalu.
- Kiedy najeźdźca zdobywa moc argentu poprzez odrzucenie w fazie warunków kart wydarzeń, może położyć żetony mocy argentu na karcie inwazji.
 - Na karcie inwazji może znajdować się dowolna liczba żetonów mocy argentu.
- Na wielu grupach inwazji znajduje się symbol mocy argentu (▲) i odpowiadająca mu wartość.

Kiedy najeźdźca przywołuje jedną z tych grup inwazji, otrzymuje tyle żetonów mocy argentu, ile wskazuje wartość, i musi przydzielić je kartom demonów z tej grupy.

- Po przywołaniu grupy inwazji najeźdźca może poruszyć dowolną liczbę żetonów mocy argentu z karty inwazji na karty demonów odpowiadające tej grupie inwazji. Następnie wszystkie żetony mocy argentu, które pozostały na karcie inwazji, zostają odrzucone.

Powiązane hasła: Grupa inwazji, Karty wydarzeń, Moc argentu, Przywoływanie demonów

KARTY KLAS

Karty klas zapewniają marines unikalne zdolności.

- Po wybraniu karty klasy gracz kładzie ją na polu klasy na swojej karcie marine. Zdolność (lub zdolności) z karty klasy są dostępne przez całą grę.
- Zdolności na niektórych kartach klas nakazują ich wyczerpanie. Marine przygotowuje swoją wyczerpaną kartę klasy na początku swojej aktywacji.
 - Kiedy karta klasy jest wyczerpana, w dalszym ciągu można użyć tych jej zdolności, które nie wymagają wyczerpania karty.
- Zdolności klasowych można użyć dowolną liczbę razy podczas gry.

Powiązane hasła: Karta marine, Wyczerpana

KARTA MARINE

W grze występuje po jednej karcie marine dla każdego z czterech marines: Alphy, Bravo, Charliego i Deltę.

- Na każdej karcie marine znajduje się wartość zdrowia (10) oraz zdolność Sprint, która ma taki sam tekst na wszystkich czterech kartach.
- Na karcie każdego marine znajduje się również pole klasy, na którym należy położyć kartę klasy podczas przygotowania do gry.
- Kiedy marine otrzymuje obrażenia podczas rozgrywki, kładzie żetony obrażeń na swojej karcie marine.

Powiązane hasła: Karty klas, Obrażenia

KARTY WYDARZEŃ

Karty wydarzeń zapewniają najeźdźcy unikalne zdolności. Może on ich użyć także do pozyskania mocy argentu.

- Zdolność na każdej karcie wydarzenia wskazuje, kiedy można jej użyć i jaki wywołuje efekt. Po rozpatrzeniu efektu karty wydarzenia należy ją odrzucić.
- Najeźdźca dobiera karty wydarzeń z talii wydarzeń w fazie warunków do momentu, aż będzie miał ich sześć na ręce.

- Po dobraniu kart wydarzeń w fazie warunków najeźdźca może odrzucić do trzech kart wydarzeń ze swojej ręki, aby zdobyć jeden żeton mocy argentu za każdą odrzuconą kartę.
- Jeśli demon zostanie zaatakowany, najeźdźca ujawnia wierzchnią kartę swojej talii wydarzeń podczas kroku Ujawnianie obrony.
 - Każdy symbol tarczy na ujawnionej karcie wydarzenia niweluje jedno obrażenie.
 - Jeśli na ujawnionej karcie wydarzenia znajduje się specjalny symbol obrony (♁), karta broniącego się demona wyjaśnia, w jaki sposób należy go rozpatrywać.
- Jeśli najeźdźca musi dobrać lub ujawnić kartę wydarzenia, ale jego talia wydarzeń wyczerpała się, musi on natychmiast potasować stos odrzuconych kart wydarzeń, aby utworzyć z nich nową talię wydarzeń. Następnie dobiera lub ujawnia kartę z tej talii.
- W grze występuje sześć zestawów kart wydarzeń. Każdy z nich składa się z sześciu kart. Każdy zestaw karty wydarzeń oznaczony jest nazwą zestawu na dole karty.
- Podczas przygotowania do gry najeźdźca tworzy swoją talię wydarzeń, wybierając trzy zestawy i tasując je ze sobą. Niewybrane zestawy należy odłożyć do pudełka.

Powiązane hasła: Atak, Faza warunków, Moc argentu, Najeźdźca, Zdolności

KARTY ZAGROŻENIA

Każda misja wskazuje, jakiej karty zagrożenia należy podczas niej użyć. Karta ta wyjaśnia, w jaki sposób można aktywować portale, aby najeźdźca mógł przywoływać z nich demony.

Powiązane hasła: Misja, Przywoływanie demonów, Żeton portalu

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Jeśli kilka efektów gry miałyby być rozpatrzonych w tym samym czasie, gracz, który aktualnie rozgrywa swoją aktywację, wybiera kolejność, w której te efekty zostaną rozpatrzane.

- Jeśli kilka efektów gry miałyby być rozpatrzonych jednocześnie pomiędzy aktywacjami graczy, najeźdźca rozpatruje swoje efekty pierwszy, a po nim robią to marines.
- Jeśli gracz używa kilku efektów w tym samym czasie, to on wybiera, w jakiej kolejności będą one rozpatrywane.
 - Najeźdźca nie może rozpatrywać kilku kopii tej samej karty wydarzenia jednocześnie.

Powiązane hasła: Karty wydarzeń, Marine, Najeźdźca, Zdolności

LATANIE

Niektóre demony posiadają zdolność Latanie. Zdolność ta pozwala demonom ignorować efekty terenu przy poruszaniu się.

- Latanie nie pozwala na ruch przez ścianę lub zamknięte drzwi.
- Pola, które dzielą krawędź lub róg będący blokującym lub nieprzekraczalnym terenem, są uważane za sąsiadujące na potrzeby wykonywania ruchu przez figurkę ze zdolnością Latanie.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą wkraczać na pole z trudnym terenem bez wydawania dodatkowego punktu ruchu.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą zakończyć swój ruch na polach zawierających blokujący lub nieprzekraczalny teren.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą wkraczać na pole z wrogą figurką bez wydawania dodatkowego punktu ruchu.
- Demony ze zdolnością Latanie nie mogą zakończyć swojego ruchu na polach z wrogą figurką.
- Jeśli demon ze zdolnością Latanie znajduje się na polu całkowicie otoczonym przez blokujący teren (lub na polu będącym częścią grupy pól całkowicie otoczonych przez blokujący teren), marines mogą wytyczyć linię pola widzenia i zmierzyć zasięg do tego pola. Krawędzie tego pola (lub grupy pól) nie zapewniają temu demonowi osłony.

Powiązane hasła: Blokujący teren, Karty demonów, Nieprzekraczalny teren, Poruszanie się, Sąsiedowanie, Trudny teren, Zdolności

LECZENIE OBRAŻEŃ

Niektóre efekty w grze pozwalają figurce na leczenie obrażeń. Kiedy figurka leczy swoje obrażenia, żetony obrażeń o łącznej wartości równej wartości leczonych obrażeń zostają usunięte z jej karty marine lub figurki i odłożone do zasobów.

- Za każdym razem, kiedy marine wykona zabójstwo chwały, leczy dwa obrażenia (zgodnie z tekstem na karcie).
- Za każdym razem, kiedy marine zdobywa pakiet zdrowia, leczy pięć obrażeń.

Powiązane hasła: Obrażenia, Przedmioty, Wartość zdrowia, Zabójstwo chwały

MAŁE FIGURKI

Zobacz „Figurka”.

MAPA

Podczas przygotowania do gry mapę buduje się z różnych kafli. Na każdej mapie znajdują się kwadratowe pola, które mogą zajmować marines i demony. Na mapie występują różnorodne tereny, oznaczone kolorowymi granicami.

Powiązane hasła: Pole widzenia, Zdolności

MARINE

Marine to zarówno figurka marine na mapie, jak i gracza ją kontrolujący. Każdy gracz marine kontroluje jedną figurkę marine.

- Do każdego marine przypisana jest odpowiadająca mu karta marine.
- Marines są małymi figurkami.

Powiązane hasła: Aktywacja marine, Figurka, Karta marine, Najeźdźca

MISJA

W grze planszowej *DOOM* zawarto dwanaście misji, które znaleźć można w Księdze misji.

- Każda misja składa się z mapy, karty celów i karty zagrożenia.
- Każda misja w Księdze misji zawiera proponowany zestaw kart wydarzeń i sugerowaną kartę inwazji dla najeźdźcy. Nowi gracze powinni skorzystać z tych kart, jednak doświadczeni gracze mogą stworzyć własne talie akcji i wydarzeń przed rozpoczęciem rozgrywki.

Powiązane hasła: Karty wydarzeń, Karty zagrożeń, Operacje

MOC ARGENTU

Najeźdźca może wydawać moc argentu, aby aktywować zdolności opatrzone symbolem mocy argentu (▲). Moc argentu jest przedstawiana za pomocą żetonów mocy argentu, które mogą znajdować się na kartach demonów i karcie inwazji.



- W fazie warunków najeźdźca może odrzucić do trzech kart wydarzeń ze swojej ręki, aby zdobyć jedną moc argentu za każdą odrzuconą kartę.
- Kiedy najeźdźca zdobywa moc argentu, zabiera żeton mocy argentu z puli zaopatrzenia i kładzie go na swojej karcie inwazji lub na odkrytej karcie demona.
 - Na karcie inwazji i kartach demonów może znajdować się dowolna liczba żetonów mocy argentu.
- Aby rozparzyć zdolność z karty demona, która opatrzona jest jednym lub większą liczbą symboli mocy argentu (▲), najeźdźca odrzuca tyle żetonów mocy argentu z karty, ile symboli mocy argentu (▲) widnieje przy danej zdolności.
- Na wielu grupach inwazji znajduje się symbol mocy argentu (▲) i odpowiadająca mu wartość.

Kiedy najeźdźca przywołuje jedną z tych grup inwazji, otrzymuje tyle żetonów mocy argentu, ile wskazuje wartość, i musi przydzielić je kartom demonów z tej grupy.

- Po przywołaniu grupy inwazji najeźdźca może poruszyć dowolną liczbę żetonów mocy argentu z karty inwazji na karty demonów odpowiadające tej grupie inwazji. Niezależnie od tego, wszystkie żetony mocy argentu, które pozostały na karcie inwazji, zostają odrzucone.
- Jeśli karta demona, na której znajdują się żetony mocy argentu, zostanie zakryta, wszystkie żetony mocy argentu z tej karty zostają odrzucone.
- Żetonów mocy argentu nie można kłaść na zakrytych kartach demonów.

Powiązane hasła: Karty inwazji, Karty wydarzeń, Przywoływanie demonów

NAJEŹDŹCA

Najeźdźca przywołuje i kontroluje wszystkie demony podczas gry. Najeźdźca wygrywa zazwyczaj przez zdobycie określonej liczby żetonów zabójstw, które zdobywa, wypełniając określone cele misji i zabijając marines.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Żeton celu, Żeton zabójstwa

NAPASTNIK

Napastnik to termin, który oznacza zarówno figurkę na mapie, która wykonuje atak, jak i gracza kontrolującego tę figurkę.

Powiązane hasła: Atak, Pole widzenia

NIEPRZEKRACZALNY TEREN

Nieprzekraczalny teren oznaczony jest kropkowaną, czerwoną linią.

- Figurki nie mogą poruszać się przez nieprzekraczalny teren.
- Dwa pola, które dzielą krawędź, będącą nieprzekraczalnym terenem, nie sąsiadują ze sobą.
- Dwa pola ustawione na ukos nie sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą róg będący nieprzekraczalnym terenem, chyba że inne pole, które dzieli ten sam róg, sąsiaduje z oboma tymi polami.
- Jeśli jakiś efekt gry miałby przemieścić figurkę, nie można jej poruszyć przez nieprzekraczalny teren.
- Nieprzekraczalny teren nie blokuje pola widzenia i nie zapewnia osłony.
- Duże figurki ignorują nieprzekraczalny teren na potrzeby poruszania się, co oznacza, że mogą zarówno wejść na pola oznaczone kropkowaną czerwoną linią, jak i zakończyć na nich swój ruch.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą poruszać się przez nieprzekraczalny teren oraz kończyć na nim swój ruch.

Powiązane hasła: Latanie, Mapa, Pole widzenia, Punkty ruchu, Zdolności

OBRAŻENIA

Wiele efektów w grze sprawia, że figurki otrzymują obrażenia. Źródłem obrażeń są przede wszystkim ataki, ale mogą one być również wynikiem wielu innych zdolności i efektów gry.



- Do śledzenia liczby otrzymanych obrażeń służą żetony obrażeń. Każdy żeton obrażeń posiada wartość „1” lub „3”, przedstawiającą liczbę obrażeń, które reprezentuje dany żeton.
- Kiedy marine otrzymuje obrażenia, kładzie odpowiednią liczbę żetonów obrażeń na swojej karcie marine. Suma wartości na tych żetonach musi być równa liczbie otrzymanych obrażeń.
- Kiedy demon otrzymuje obrażenia, najeżdżca kładzie żetony obrażeń na mapie, obok figurki, która otrzymała te obrażenia. Suma wartości na tych żetonach musi być równa liczbie otrzymanych obrażeń.
- Łączna suma wartości żetonów obrażeń na karcie marine lub przy figurce demona wskazuje, ile obrażeń otrzymał dany marine lub demon.
- Figurka, która otrzymała tyle obrażeń, ile wynosi jej wartość zdrowia, zostaje natychmiast zabita.
- Jeśli liczba obrażeń otrzymanych przez demona jest równa lub większa od jego wartości równowagi, ten demon zostaje wytracony z równowagi.
- Kiedy figurka leczy swoje obrażenia, żetony obrażeń o łącznej wartości równej lub mniejszej niż wartość leczonych obrażeń zostają usunięte z tej figurki i odłożone do puli zaopatrzenia.

Powiązane hasła: Atak, Demon, Figurka, Karta marine, Leczenie obrażeń, Zabity

OBRONA SPECJALNA

Każdy demon posiada specjalny symbol obrony (♣), po którym następuje wartość w tarczach (♥) lub symbol uniku (♠).

- Jeśli podczas kroku ataku Ujawnienie obrony na ujawnionej karcie znajduje się specjalny symbol obrony, demon sprawdza na swojej karcie, jaki efekt ma dla niego ten symbol, po czym stosuje go.
 - Jeśli po specjalnym symbolu obrony następuje wartość i symbol tarczy (♥), demon dodaje tyle tarcz do swojej obrony.
 - Jeśli po specjalnym symbolu obrony następuje symbol uniku (♠), wszystkie obrażenia zostają zniwelowane.

Powiązane hasła: Atak, Karty demonów, Tarcza

OBRÓŃCA

Obrońca to termin, który oznacza zarówno atakowaną figurkę na mapie, jak i gracza kontrolującego tę figurkę.

Powiązane hasła: Atak, Pole widzenia

ODRADZANIE SIĘ

Jeśli marine został zabity i nie znajduje się na mapie, odradza się na mapie na początku swojej aktywacji.

- Kiedy marine się odradza, kładzie swoją figurkę na dowolnym polu z aktywnym teleporterem.
- Jeśli marine odrodzi się na polu zajmowanym przez demona, ten demon, nawet jeśli jest to duża figurka, zostaje natychmiast zabity.
- Jeśli marine odrodzi się na polu z teleporterem zajmowanym przez innego marine, odradzającego się marine należy położyć na najbliższym wolnym polu, licząc od teleportera.
 - Najbliższe wolne pole zazwyczaj sąsiaduje z polem, które figurka zajmowała wcześniej.
 - Najbliższe pole wyznacza się, odliczając najmniejszą liczbę pól od teleportera do niezajętego pola, licząc tylko pola, na które ta figurka mogłaby się poruszyć według normalnych zasad ruchu.

Powiązane hasła: Marine, Sąsiedowanie, Teleportery, Telezabójstwo, Zabity

ODRZUCANIE

Karty i żetony są odrzucane po użyciu.

- Każda talia ma swój stos kart odrzuconych, na którym kładzie się odrzucane karty z tej talii.
- Każdy żeton ma własny stos zaopatrzenia, na który się go kładzie, kiedy jest odrzucany.

Powiązane hasła: Karty akcji, Karty wydarzeń, Moc argentu, Obrażenia

OGLUSZONY

Ogłuszenie to stan, który sprawia, że marine lub demon jest bardziej podatny na ataki.



- Jeśli marine zostanie ogłuszony, bierze kartę „Ogłuszenie” i kładzie ją obok swojej karty marine.
- Jeśli demon zostanie ogłuszony, należy położyć żeton ogłuszenia obok figurki tego demona na mapie.
- Ogłuszenie wpływa na figurkę w następujący sposób:
 - Nie może ona ujawniać kart obrony przeciwko atakom i nie może mieć osłony.
 - Przed wykonaniem rzutu ataku musi wybrać i usunąć jedną kość.
- Tak jak opisano na karcie „Ogłuszenie”, figurka przestaje być ogłuszona po wykonaniu ataku lub rozpatrzeniu ataku przeciwko niej.
- Ogłuszona figurka nie może zostać powtórnie ogłuszona.

Powiązane hasła: Atak, Demon, Faza aktywacji, Marine, Obrońca, Osłona

OGRANICZENIA WYNIKAJĄCE Z ILOŚCI KOMPONENTÓW

Wszystkie figurki, karty, żetony broni i żetony mocy argentu są ograniczone do tych ilości, które zostały zawarte w pudełku z grą. Pozostałe komponenty nie są ograniczone.

- Jeśli najeźdźca chce przywołać demona, ale nie posiada wystarczającej liczby figurek demona tego rodzaju, ponieważ znajdują się one na mapie, nie może przywołać tego demona.
- Najeźdźca nie może zdobyć mocy argentu, jeśli w puli zaopatrzenia nie ma żetonów mocy argentu.
- Jeśli wyczerpie się pula kopii komponentu, który nie jest ograniczony, gracze mogą zastąpić go tymczasowo np. monetą.

Powiązane hasła: Figurka, Moc argentu, Najeźdźca

OPERACJE

Księga misji zawiera dwie operacje.

- Każda operacja składa się z sześciu misji, które razem tworzą spójną historię.
- Gracze po kolei rozgrywają misje od Misji 1 do Misji 6. Na końcu każdej misji gracze odczytują odpowiednie zakończenie, w zależności od tego, kto wygrał misję.
- Zaawansowani gracze mogą rozegrać własną operację. Rozgrzywka we własną operację nie różni się od normalnej operacji z wyjątkiem tego, że najeźdźca wybiera dowolną z dwunastu misji, która staje się pierwszą misją, a następnie po każdej kolejnej misji przegrany wybiera kolejną. Ta sama misja nie może zostać wybrana dwa razy.
- Niezależnie od wyniku misji marines odrzucają wszystkie karty zabójstw chwały i odkładają do pudełka wszystkie zdobyte podczas tej misji zestawy broni.
- Strona (najeźdźca lub marines), która jako pierwsza wygra cztery misje – zwycięża. Jeśli ani marines, ani najeźdźca nie wygra czterech misji, zwycięzcą operacji zostaje zwycięzca ostatniej misji.

Powiązane hasła: Misja, Zabójstwo chwały

OSŁONA

Posiadanie osłony oznacza, że figurka ukryła się za ścianą, terenem lub innymi figurkami podczas ataku. Jeśli podczas kroku ataku Ujawnienie obrony obrońca posiada osłonę, może odrzucić swoją ujawnioną kartę obrony, ignorując jej efekt, i ujawnić kolejną kartę obrony. Jeśli się na to zdecyduje, musi użyć drugiej ujawnionej karty jako swojej karty obrony.

- Po tym jak napastnik ustali pole widzenia, musi określić, czy broniąca się figurka ma osłonę.

- Aby ustalić, czy obrońca posiada osłonę, napastnik musi wytyczyć prostą linię od **tego samego** rogu, którego użył do ustalenia pola widzenia, do **każdego** z rogów pola zajmowanego przez obrońcę.

- Jeśli którakolwiek z tych linii przechodzi przez ścianę, trudny teren, blokujący teren lub przez figurkę (inną niż figurkę napastnika i obrońcy), figurka obrońcy posiada osłonę.
- Jeśli żadna z tych linii nie przechodzi przez ścianę, trudny teren, blokujący teren lub przez figurkę (inną niż figurkę napastnika i obrońcy), figurka obrońcy nie posiada osłony.
- Jeśli obrońca dzieli z napastnikiem róg, którego ten użył do ustalenia pola widzenia, obrońca nie może mieć osłony.

- Nieprzekraczalny teren nie zapewnia osłony.
- Jeśli obrońca użyje osłony, aby ujawnić drugą kartę obrony, musi użyć tej karty. Pierwsza ujawniona karta jest ignorowana.
- Duże figurki nie mogą posiadać osłony. Jeśli duża figurka jest obrońcą, należy zignorować zasady dotyczące osłony.
- Ogłuszona figurka nie może posiadać osłony. Jeśli ogłuszona figurka jest obrońcą, należy zignorować zasady dotyczące osłony.

Powiązane hasła: Atak, Figurka, Mapa, Napastnik, Obrońca, Pole widzenia

PAKIET ZDROWIA

Zobacz „Przedmioty”.

POLA

Kafle mapy składają się z wielu kwadratowych pól. Pole ograniczają cztery krawędzie i cztery rogi. Figurki i żetony zajmują pola.

Powiązane hasła: Blokujący teren, Figurka, Mapa, Nieprzekraczalny teren, Poruszanie się, Trudny teren

POLE ATAKU

Pole ataku składa się z wartości zasięgu, która wskazuje na maksymalny zasięg ataku, i symboli kości, które wskazują, iloma i jakich kolorów kośćmi należy rzucić podczas ataku.



Pole ataku
na karcie marine



Pole ataku
na karcie demona

Powiązane hasła: Atak, Karty akcji, Karty demonów, Zasięg

POLE WIDZENIA

Pole widzenia to pojęcie mówiące o tym, co figurka znajdująca się na mapie może zobaczyć. Aby wykonać atak, figurka napastnika musi mieć figurkę obrońcy w polu widzenia. Dodatkowo napastnik musi ustalić, czy obrońca posiada osłonę.

- Aby ustalić pole widzenia, napastnik musi wytyczyć prostą linię pomiędzy jednym z rogów pola, na którym znajduje się jego figurka, a dowolnym rogiem pola zajmowanego przez obrońcę.
 - Jeśli wytyczona linia **nie przechodzi** przez ścianę, blokujący teren ani drzwi, figurka napastnika ma figurkę obrońcy w polu widzenia.
 - Jeśli wytyczona linia przechodzi przez ścianę, blokujący teren lub drzwi, pole widzenia jest zablokowane – figurka napastnika nie ma figurki obrońcy w polu widzenia.
- Figurki nie blokują pola widzenia.
- Trudny teren i nieprzekraczalny teren nie blokują pola widzenia.
- Pole widzenia **nie** jest zablokowane, jeśli wytyczona linia biegnie wzdłuż krawędzi lub rogów, które są blokującym terenem, ścianą lub Drzwiami.
- Pole widzenia jest zablokowane, jeśli wytyczona linia przechodzi przez róg, na którym dwie lub więcej krawędzi układa się w prostą linię blokującego terenu, ścian lub drzwi.
- Gracze mogą ustalać pole widzenia w każdym momencie, dzięki czemu zawsze mogą sprawdzić, które figurki mają się w polu widzenia.

Powiązane hasła: Atak, Figurka, Mapa, Napastnik, Obrońca, Osłona

PORUSZANIE SIĘ

W trakcie swojej aktywacji figurki mogą wydawać punkty ruchu, aby poruszać się po mapie.

- Figurka może wydać jeden punkt ruchu, by poruszyć się na sąsiadujące pole.
- Figurka, która chce wkroczyć na trudny teren, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.
 - Figurka nie wydaje dodatkowego punktu ruchu, kiedy opuszcza pole z trudnym terenem (chyba że tym samym wkracza na inne pole z trudnym terenem).
- Figurka nie może przekroczyć linii, która jest nieprzekraczalnym terenem, blokującym terenem, ścianą lub Drzwiami.
- Figurka nie może poruszyć się na pole, które ma z jej polem tylko wspólny róg (a więc jest ustawione na skos), chyba że inne pole, które również dzieli z nimi ten róg, sąsiaduje zarówno z polem zajmowanym przez figurkę, jak i z polem,

na które chce się ona poruszyć (możliwa jest więc do wytyczenia ścieżka wzdłuż linii prostopadłych do krawędzi pól).

- Figurka może poruszyć się na pole zajmowane przez inną figurkę.
 - Figurka, która chce wkroczyć na pole, na którym znajduje się wroga figurka, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.
 - Mała figurka nie może zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną figurkę. Musi poruszyć się tak, aby po zakończeniu ruchu nie znajdowała się na polu z inną figurką.
- Jeśli marine poruszy się na pole zajmowane przez wroga, wytraconą z równowagi figurkę, ten marine wykonuje zabójstwo chwały.
- Poruszanie się dużych figurek regulują specjalne zasady (zobacz Duże figurki na stronie 5).
- Poruszanie się pomiędzy teleporterami regulują specjalne zasady (zobacz Teleportery na stronie 16).

Powiązane hasła: Blokujący teren, Duże figurki, Figurka, Marine, Najeźdźca, Nieprzekraczalny teren, Punkty ruchu, Sąsiedowanie, Teleportery, Trudny teren

PRZEDMIOTY

Przedmioty to broń i pakiety zdrowia, które marines mogą zdobyć podczas misji. Każdy przedmiot jest reprezentowany przez żeton który zajmuje jedno pole na mapie. Jeśli marine zajmuje to samo pole, co przedmiot, może zdecydować, że zdobywa ten przedmiot. Marine nie wydaje punktów ruchu, aby zdobyć przedmiot.

- Marine nie może zdobyć przedmiotu podczas ataku.

Istnieją dwa typy przedmiotów:

- **Pakiet zdrowia:** kiedy marine zdobywa pakiet zdrowia, usuwa ten pakiet zdrowia z mapy i natychmiast leczy pięć obrażeń.
- **Broń:** kiedy marine zdobywa broń, przenosi żeton tej broni z mapy do swojej strefy gry. Następnie bierze zestaw kart akcji oznaczonych odpowiadającym żetonowi symbolem, tasuje je zakryte i kładzie na wierzchu swojej talii kart akcji.



Powiązane hasła: Karty akcji, Mapa, Marine, Obrażenia

PRZYGOTOWANA

Zobacz „Wyczerpana”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zobacz „Przygotowanie misji” na stronie 3 Księgi misji.

PRZYJAZNE FIGURKI

Marine jest przyjazną figurką dla innych marines, a demon jest przyjazną figurką dla innych demonów.

Powiązane hasła: Figurka

PRZYWOŁYWANIE DEMONÓW

Najeźdźca umieszcza demony na mapie poprzez przywoływanie ich. Aby przywołać demony, najeźdźca musi wykonać poniższe kroki:

- Wybór portalu:** najeźdźca wybiera aktywny (odkryty) portal na mapie.
 - Każda karta zagrożenia opisuje, w jaki sposób nieaktywne (zakryte) portale są aktywowane (odkrywane).
- Wybór grupy inwazji:** najeźdźca wybiera jedną z dwóch grup inwazji odpowiadających kolorem (niebieskim, żółtym lub czerwonym) portalowi, który wybrał.
- Położenie demonów:** najeźdźca kładzie na mapie tyle figurek demonów, ile wskazuje wybrana przez niego grupa inwazji. Robi to w porządku malejącym. Najeźdźca musi położyć te demony na wybranym portalu lub na polach z nim sąsiadujących.
 - Najeźdźca przywołuje figurki pojedynczo.
 - Kiedy demon zostanie przywołany, najeźdźca odwraca odpowiadającą mu kartę demona awerssem do góry, jeśli nie jest jeszcze odwrócona.
- Pozyskanie mocy argentu:** najeźdźca otrzymuje tyle mocy argentu, ile wskazuje liczba przed symbolem mocy argentu (▲) przy wybranej grupie inwazji.
 - Uzyskane w ten sposób żetony mocy argentu musi następnie położyć na odpowiednich kartach demonów, wskazanych w danej grupie.
- Odrzucenie żetonu portalu:** po tym, jak najeźdźca położy wszystkie figurki z wybranej grupy inwazji na mapie, odrzuca wybrany portal, chyba że jakiś efekt wskazuje inaczej.
 - Po przywołaniu grupy inwazji najeźdźca może poruszyć dowolną liczbę żetonów mocy argentu z karty inwazji na karty demonów odpowiadające tej grupie inwazji. Następnie wszystkie żetony mocy argentu, które pozostały na karcie inwazji, zostają odrzucone.
 - Jeśli figurka nie może zostać położona na polu z portalem lub na polach z nim sąsiadujących, ponieważ wszystkie te pola są zajęte, najeźdźca musi położyć tę figurkę na najbliższym niezajętym polu, licząc od portalu. Najbliższe niezajęte pole to pole, które znajduje się najbliżej portalu, licząc tylko pola, na które figurka mogłaby się poruszyć według normalnych zasad ruchu.

- Jeśli jest to duża figurka, musi zostać położona najbliżej portalu, jak to możliwe, bez przesuwania innych figurek.

- Duże figurki i demony ze zdolnością Latanie ignorują teren, kiedy są przywoływane.

Powiązane hasła: Demon, Duże figurki, Moc argentu, Najeźdźca, Żeton portalu

PUNKTY RUCHU

Podczas aktywacji figurki może ona wydawać punkty ruchu, które zdobyła podczas tej aktywacji.

- Figurka może na różne sposoby zdobywać punkty ruchu podczas swojej aktywacji.
 - Demon zazwyczaj zdobywa punkty ruchu z wartości szybkości na jego karcie demona, jednakże demony mogą także zdobywać punkty ruchu dzięki zdolnościom i kartom wydarzeń.
 - Marines zazwyczaj zdobywają punkty ruchu z wartości szybkości na swoich kartach akcji, jednakże mogą także zdobywać punkty ruchu dzięki zdolnościom i kartom klas.
- Figurka może wydawać swoje punkty ruchu w dowolnym momencie podczas swojej aktywacji (z wyłączeniem momentu atakowania), chyba że efekt karty wyraźnie wskazuje inaczej.
- Wszystkie punkty ruchu, które zdobywa figurka, tworzą jedną pulę, z której mogą być wydawane.
 - Kiedy marine otrzyma punkty ruchu ze swojej karty akcji głównej, nadal może otrzymać więcej punktów ruchu z kart akcji dodatkowych.
- Wszystkie niewykorzystane przez figurkę punkty ruchu są odrzucane na koniec jej aktywacji.
- Figurka może wydać jeden punkt ruchu, aby otworzyć sąsiadujące drzwi.
- Jeśli figurka otrzymuje punkty ruchu, ale nie rozpatruje swojej aktywacji, może natychmiast je wydać. Następnie wszystkie niewydane punkty ruchu są odrzucane.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Aktywacja marine, Drzwi, Figurka, Poruszanie się

REAKCJA

Reakcja to typ akcji, która pozwala marine przerwać grę i zagrać kartę poza swoją aktywacją.

- Karty reakcji można rozpoznać po symbolu reakcji (↗).
- Tekst na karcie reakcji zawsze wskazuje, kiedy może zostać zagrana i jak należy ją rozpatrzyć.
- Aby zagrać kartę reakcji, marine wybiera ją ze swojej ręki i kładzie odkrytą w swojej strefie gry. Po tym, jak marine rozpatrzy efekt tej karty, umieszcza ją w stosie kart odrzuconych.

Powiązane hasła: Karty akcji



ROZMIAR RĘKI

Każdy gracz ma swój rozmiar ręki. Rozmiar ręki najeźdźcy wynosi sześć, a rozmiar ręki marine – trzy.

- Niektóre zdolności mogą zwiększyć rozmiar ręki marine. Rozmiar ręki marine jest zwiększony o jeden za każdą zdolność tego marine, na której znajduje się zapis „Rozmiar ręki +1”.
- Najeźdźca dobiera karty wydarzeń w fazie warunków do momentu, aż będzie miał ich tyle, ile wynosi jego rozmiar ręki.
- Na koniec swojej aktywacji, marine dobiera karty akcji do momentu, aż będzie miał ich tyle, ile wynosi jego rozmiar ręki.
- Nie ma limitu maksymalnego rozmiaru ręki.

Powiązane hasła: Faza warunków, Karty akcji, Karty wydarzeń

RÓWNOWAGA

Zobacz „Zabójstwo chwaty”.

SĄSIADOWANIE

Jeśli pole na mapie dzieli granicę lub róg z innym polem, te pola sąsiadują ze sobą.

- Dwa pola nie sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą krawędź będącą blokującym terenem, nieprzekraczalnym terenem, ścianą lub drzwiami.
- Dwa pola ustawione na ukos nie sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą róg będący blokującym terenem, ścianą lub drzwiami, chyba że inne pole, które dzieli ten sam róg, sąsiaduje z oboma tymi polami (zobacz Przykład ruchu na stronie 21).
- Figurki i żetony sąsiadują ze sobą, jeśli znajdują się na sąsiadujących polach.
- Jeśli jedną z krawędzi pola zajmowanego przez figurkę są drzwi, sąsiaduje ona z tymi drzwiami.
- Na potrzeby ruchu marines wszystkie aktywne teleportery sąsiadują ze sobą.

Powiązane hasła: Blokujący teren, Latanie, Mapa, Nieprzekraczalny teren, Ściana, Teleportery, Teren

STREFA GRY

Miejsce przed graczem jest jego strefą gry. Jest to miejsce dla wszystkich jego komponentów, które nie znajdują się na mapie, takich jak jego talia kart akcji lub wydarzeń, karta marine, karty demonów itd.

- Wszystkie odkryte karty (w tym odrzucone karty akcji) w strefie gry każdego z graczy są jawne i mogą być przeglądane przez każdego gracza w dowolnym momencie.

Powiązane hasła: Karty akcji, Karty demonów, Karty klas, Karty marine, Karty wydarzeń, Żeton broni

ŚCIANA

Ściana to krawędź pola na mapie, oznaczona czarną, pogrubioną linią. Figurki nie mogą poruszać się przez ściany. Ściany blokują pole widzenia.

- Krawędzie każdego kafla mapy są ścianami.
- Dwa pola ustawione na ukos nie sąsiadują ze sobą jeśli dzielą róg łączący dwie ściany, chyba że inne pole, które dzieli ten sam róg, sąsiaduje z oboma tymi polami.
- Demony ze zdolnością Latanie nie mogą poruszać się przez ściany.

Powiązane hasła: Blokujący teren, Latanie, Mapa, Nieprzekraczalny teren, Pole widzenia, Poruszanie się, Trudny teren

TAJNE INFORMACJE

Podczas gry marines nie mogą podglądać kart inwazji należących do najeźdźcy ani zakrytych kart demonów. Marines nie mogą pokazywać sobie nawzajem swoich akcji ani kart zabójstw chwaty, ale mogą otwarcie rozmawiać o swoich kartach.

- Marines nie mogą podglądać żadnych nieużywanych kart inwazji ani nieużywanych kart demonów.

Powiązane hasła: Karty demonów, Karty inwazji, Marine, Najeźdźca

TALIA INICJATYWY

Najeźdźca przygotowuje talię inicjatywy w każdej rundzie podczas fazy warunków. Talia inicjatywy zapewnia graczom losową kolejność tur w danej rundzie gry.

- Podczas każdej fazy warunków najeźdźca przygotowuje talię inicjatywy, dodając i usuwając karty w razie potrzeby, tasując talię i kładąc ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.
- Talia inicjatywy musi zawierać po jednej karcie inicjatywy marine na każdego gracza marine i po jednej karcie inicjatywy najeźdźcy na każdy rodzaj demona, który znajduje się na mapie.
 - W ciągu gry gracze będą dodawać i usuwać karty inicjatywy najeźdźcy z talii inicjatywy.
 - Po rozpoczęciu gry karty inicjatywy marines nie będą dodawane ani usuwane z talii inicjatywy.
- Na początku każdej fazy aktywacji wierzchnia karta talii inicjatywy jest odkrywana tak, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć.
 - Jeśli odkryta została karta inicjatywy marine, marine odpowiadający tej karcie aktywuje się. Jeśli odkryta została karta inicjatywy najeźdźcy, wyczerpuje on kartę demona i aktywuje pojedynczo każdego demona odpowiadającego tej karcie.

- Jeśli nie można odkryć karty, ponieważ nie pozostały już żadne karty w talii inicjatywy, gra przechodzi do następnej rundy, zaczynającej się od fazy warunków.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Aktywacja marine, Faza aktywacji, Faza warunków, Najeżdźca

TARCZA

W prawym górnym rogu kart akcji i kart wydarzeń może pojawić się jeden lub więcej symboli tarcz. Tych tarcz używa się podczas obrony w trakcie ataku.

- Podczas kroku ataku Ujawnianie obrony obrońca ujawnia kartę ze swojej talii kart akcji (marine) lub z talii wydarzeń (najeżdźca). Każdy symbol tarczy na ujawnionej karcie niweluje jedno obrażenie.
- Na niektórych kartach demonów znajduje się specjalny symbol obrony (♣), który zapewnia temu rodzajowi demonów tarcze, kiedy specjalny symbol obrony zostanie ujawniony podczas kroku ataku Ujawnianie obrony.
- Demon z wytrzymałością zawsze otrzymuje jeden symbol tarczy (♥) podczas kroku ataku Ujawnianie obrony, nawet jeśli nie ujawnił karty obrony.

Powiązane hasła: Atak, Obrażenia, Obrona specjalna, Wytrzymałość

TELEPORTERY

Teleportery są reprezentowane przez żetony teleporterów. Marines używają teleporterów, aby przemieszczać się szybko między dwoma miejscami na mapie oraz kiedy odradzają się na mapie po tym, jak zostaną zabici.

- Teleportery mogą być aktywne lub nieaktywne.
- Na potrzeby ruchu marines, wszystkie pola z aktywnymi teleporterami traktuje się jak pola sąsiadujące.
- Kiedy marine wchodzi na pole z nieaktywnym teleporterem, ten teleporter aktywuje się i należy obrócić go aktywną stroną do góry.
- Jeśli marine odrodzi się na polu z teleporterem zajmowanym przez innego marine, odradzającego się marine należy położyć na najbliższym wolnym polu, licząc od teleportera.
 - Najbliższe wolne pole zazwyczaj sąsiaduje z polem, które figurka zajmowała wcześniej.
 - Najbliższe pole wyznacza się, odliczając najmniejszą liczbę pól od aktualnie zajmowanego przez figurkę pola do niezajętego pola, licząc tylko pola, na które ta figurka mogłaby się poruszyć według normalnych zasad ruchu.



Aktywny



Nieaktywny

Powiązane hasła: Marine, Odradzanie się, Poruszanie się, Sąsiadowanie, Zabity

TELEZABÓJSTWO

Telezabójstwo to specjalny sposób, w jaki marine może zabić demona, używając aktywnego teleportera, na którym znajduje się figurka demona.

- Jeśli marine poruszy się z pola z aktywnym teleporterem na pole inne pole z aktywnym teleporterem, na którym znajduje się demon, ten demon zostaje natychmiast zabity.
- Marine nie wydaje dodatkowego punktu ruchu, aby wkroczyć na pole, które zajmuje ten demon.
- Jeśli marine odrodzi się na teleporterze, który jest zajęty przez demona, ten demon zostaje natychmiast zabity.
- Można wykonać telezabójstwo na dużych figurkach.
- Telezabójstwo wykonane na wytrąconym z równowagi demonie traktowane jest jako zabójstwo chwały.

Powiązane hasła: Duże figurki, Teleportery, Zabity, Zabójstwo chwały

TEREN

Teren reprezentuje układ przeszkód i cech mapy, które wpływają na ruch i pole widzenia.

- W grze występują trzy typy terenów, które można rozpoznać po kolorowych liniach.
 - Trudny teren oznaczony jest kropkowaną, niebieską linią.
 - Nieprzekraczalny teren oznaczony jest kropkowaną, czerwoną linią.
 - Blokujący teren oznaczony jest ciągłą, czerwoną linią.
- Grupa sąsiadujących ze sobą pól w całości otoczonych kolorową krawędzią lub kombinacją kolorowych krawędzi i ścian należy do tego samego typu terenu. Krawędzie każdego z tych pól traktowane są tak, jakby były w danym kolorze.

Powiązane hasła: Blokujący teren, Nieprzekraczalny teren, Pole widzenia, Poruszanie się, Trudny teren

TRUDNY TEREN

Trudny teren oznaczony jest kropkowaną, niebieską linią.

- Pole jest uznawane za trudny teren, jeśli spełnia następujące warunki:
 - Pole otoczone jest kropkowaną niebieską linią lub kropkowaną niebieską linią i ścianami.
 - Pole jest fragmentem grupy sąsiadujących ze sobą pól, które w całości są otoczone przez kropkowaną, niebieską linię lub kombinację kropkowanych niebieskich linii i ścian.
- Figurka, która chce wkroczyć na trudny teren, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.

- Figurka nie wydaje dodatkowego punktu ruchu, kiedy opuszcza pole z trudnym terenem (chyba że tym samym wkracza na inne pole z trudnym terenem).
- Trudny teren nie wpływa na pole widzenia, ale zapewnia osłonę.
- Jeśli figurka chce wkroczyć na pole z trudnym terenem zajmowane przez wrogą figurkę, musi wydać 2 dodatkowe punkty ruchu – jeden za trudny teren i drugi za obecność wrogiej figurki.
- Duże figurki ignorują trudny teren podczas ruchu.
- Demony ze zdolnością Latanie mogą wkraczać na pole z trudnym terenem bez wydawania dodatkowego punktu ruchu.

Powiązane hasła: Latanie, Mapa, Pole widzenia, Punkty ruchu

UNIK

Unik przedstawiany jest na kartach marines i demonów za pomocą symbolu uniku (☒) i można go użyć do zniwelowania wszystkich obrażeń podczas ataku.

- Jeśli podczas kroku ataku Ujawnienie obrony na ujawnionej karcie marine znajduje się symbol uniku, wszystkie obrażenia z tego ataku zostają zniwelowane.
- Niektóre demony mogą skorzystać ze specjalnego symbolu obrony, zapewniającego symbolu uniku. Kiedy demon ujawni specjalny symbol obrony podczas kroku ataku Ujawnienie obrony, wszystkie obrażenia z tego ataku zostają zniwelowane.

Powiązane hasła: Atak, Marine, Obrona specjalna

WARTOŚĆ SZYBKOŚCI

Zobacz „Punkty ruchu”.

WARTOŚĆ ZDROWIA

Każdy marine i demon posiada wartość zdrowia, która wskazuje, ile obrażeń może przyjąć, zanim zostanie zabity.

- Wartość zdrowia każdego marine wynosi „10”, co zostało zaznaczone na kartach marines.
- Wartość zdrowia każdego demona jest pokazana na odpowiadającej mu karcie demona.
- Marine lub demon, który posiada żetony obrażeń o wartości równej swojej wartości zdrowia, zostaje zabity.
- Niektóre demony posiadają symbol tarczy obok wartości zdrowia – jest to wytrzymałość danego demona.

Powiązane hasła: Karty demonów, Karta marine, Obrażenia, Wytrzymałość, Zabity

WROGIE FIGURKI

Wroga figurka to figurka kontrolowana przez przeciwnika.

- Marine jest wrogą figurką dla demona, a demon jest wrogą figurką dla marine.
- Figurka, która chce wkroczyć na pole, na którym znajduje się wroga figurka, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.
- Figurka może wykonywać ataki tylko przeciwko wrogim figurkom.

Powiązane hasła: Figurka, Poruszanie się

WYCZERPANA

Wyczerpana karta jest obrócona o 90 stopni tak, aby znajdowała się w pozycji poziomej. Przygotowana karta jest ustawiona w pozycji pionowej.

- Wyczerpane karty nie mogą zostać ponownie wyczerpane, dopóki nie zostaną przygotowane.
- Aby aktywować jeden rodzaj demonów, najeźdźca musi wyczerpać odpowiadającą mu kartę demona.
 - Najeźdźca przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty demonów podczas fazy warunków.
- Zdolności na niektórych kartach klas nakazują marine wyczerpanie karty, na której ta zdolność się znajduje. Jeśli karta została już wyczerpana, marine nie może aktywować zdolności z tej karty, dopóki nie zostanie przygotowana.
 - Jeśli karta klasy jest wyczerpana, w dalszym ciągu można użyć tych jej zdolności, które nie wymagają wyczerpania karty.
 - Marine przygotowuje swoją wyczerpaną kartę klasy na początku swojej aktywacji.

Powiązane hasła: Aktywacja demona, Karty demonów, Karty klas, Faza warunków

WYTRZYMAŁOŚĆ

Niektóre demony są wytrzymałe, co zapewnia im jedną tarczę w czasie obrony.

- Wytrzymałość demona została oznaczona symbolem tarczy obok jego wartości zdrowia. Demon z wytrzymałością zawsze dodaje jeden symbol tarczy (♥) podczas kroku ataku „Ujawnienie obrony”, nawet jeśli nie ujawnił karty obrony.

Powiązane hasła: Atak, Tarcza, Wartość zdrowia

ZABITY

Marine lub demon, który otrzymał obrażenia równe swojej wartości zdrowia, zostaje natychmiast zabity.

- Kiedy demon zostaje zabity, najeźdźca usuwa figurkę tego demona z mapy i odkłada do puli zaopatrzenia wszystkie żetony obrażeń, które były do niej przydzielone.
- Jeśli wszystkie demony tego samego rodzaju zostaną zabite, najeźdźca zakrywa odpowiadającą im kartę demona.
 - Wszystkie żetony mocy argentu, które pozostały na karcie demona, zostają odrzucone i odłożone do puli zaopatrzenia.
- Kiedy marine zostaje zabity, jego figurka zostaje usunięta z mapy i położona na jego karcie. Wszystkie obrażenia na karcie tego marine należy odrzucić i odłożyć do puli zaopatrzenia. Następnie marine tasuje razem karty ze swojej ręki, stosu kart odrzuconych oraz talii kart akcji i dobiera karty akcji tak, aby mieć ich tyle, ile wynosi rozmiar jego ręki dla kart akcji.
- Zabity marine odradza się na mapie na początku swojej następnej aktywacji.
- Najeźdźca zdobywa żeton zabójstwa za każdym razem, kiedy marine zostaje zabity.
- Marine może rozpatrzyć zdolności ze swojej karty klasy, nawet jeśli został zabity i jeszcze się nie odrodził.
- Zabity marine nie traci żadnych zestawów broni ze swojej talii kart akcji.

Powiązane hasła: Figurka, Obrażenia, Odradzanie się, Telezabójstwo, Wartość zdrowia, Zabity

ZABÓJSTWO CHWAŁY

Zabójstwo chwały to wyjątkowy sposób, w jaki marines mogą zabijać demony. Aby wykonać zabójstwo chwały, marine musi poruszyć się na pole, na którym znajduje się wytrącony z równowagi demon. Ten demon zostaje natychmiast zabity. Następnie marine dobiera jedną kartę zabójstwa chwały i leczy dwa obrażenia (jak zapisano na karcie).

- Na każdej karcie demona znajduje się wartość równowagi. Jeśli liczba obrażeń otrzymanych przez demona jest równa lub większa od jego wartości równowagi, ten demon zostaje wytrącony z równowagi.
- Wartość równowagi demona może zostać obniżona efektami kart. Wszystkie redukcje wartości równowagi sumują się za wyjątkiem redukcji wydrukowanej wartości równowagi. Tylko najwyższa redukcja wydrukowanej wartości równowagi zostaje zastosowana.
- Marine, który chce wkroczyć na pole zajmowane przez demona, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.

- Karty zabójstw chwały leżą zakryte w strefie gry marine, dopóki nie zdecyduje się on ich użyć.
- Marine może wydać dowolną liczbę niezużytych punktów ruchu po wykonaniu zabójstwa chwały.
- Karty zabójstw chwały zapewniają unikalne zdolności, które wskazują, kiedy można ich użyć i jak należy je rozpatrzyć.
- Marine może posiadać dowolną liczbę kart zabójstw chwały.
- Karty zabójstw chwały nie są odrzucane, kiedy marine zostaje zabity.
- Telezabójstwo wykonane na wytrąconym z równowagi demonie traktowane jest jako zabójstwo chwały.
- Jeśli marine ma dobrą kartę zabójstwa chwały, ale talia zabójstw chwały jest wyczerpana, musi on potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię zabójstw chwały. Następnie dobiera kartę z tej talii.

Powiązane hasła: Karty demonów, Leczenie obrażeń, Poruszanie się, Telezabójstwo, Wrogie figurki, Zabity, Zdolności

ZASIĘG

Zasięg określa, z jakiego dystansu można wykonać atak. Aby wykonać atak, obrońca musi znajdować się w zasięgu napastnika.

- Na każdej karcie demona i karcie akcji z polem ataku zapisana jest wartość zasięgu, która określa, ile maksymalnie pól figurka obrońcy może znajdować się od figurki napastnika, aby ten mógł wykonać atak.
- Zasięg mierzy się, licząc liczbę pól pomiędzy napastnikiem a obrońcą.
- Mierząc zasięg, napastnik zaczyna od pola sąsiadującego z nim i liczy kolejne pola do obrońcy, kończąc na polu zajmowanym przez figurkę obrońcy.
 - Zasięg jest jest najmniejszą liczbą pól pomiędzy napastnikiem i obrońcą.
 - Jeśli zasięg jest równy lub mniejszy od wartości zasięgu danego ataku, ten atak może zostać wykonany.
 - Na potrzeby mierzenia zasięgu pola, które dzielą krawędzie lub rogi będące nieprzekraczalnym terenem, **sąsiadują** ze sobą.

Powiązane hasła: Atak, Figurka, Karty akcji, Karty demonów, Mapa, Nieprzekraczalny teren, Pole ataku, Sąsiedowanie

ZESTAW BRONI

Zestaw broni to zestaw kart akcji, które razem reprezentują daną broń.



- W dolnym prawym rogu każdej karty akcji znajduje się oznaczenie zestawu broni, numer karty oraz numer zestawu.
 - Zestaw jest oznaczony symbolem broni i kolorem. Każda karta w zestawie ma ten sam kolor i symbol.
 - Numer karty (po lewej stronie ukośnika) jest unikatowy dla każdej karty w zestawie, a numer zestawu (po prawej stronie ukośnika) wskazuje na to, ile kart mieści się w zestawie. Niektóre karty mają taką samą nazwę, ale inny numer karty. Oznacza to, że w zestawie znajduje się kilka kopii takiej samej karty.
- Kiedy gracz zdobywa broń podczas gry lub wybiera broń podczas przygotowania do gry, bierze po jednej numerowanej karcie tej broni z zasobów, tasuje je i umieszcza zakryte na wierzchu swojej talii.
- Talia kart akcji marine nie może zawierać kilku kopii tego samego zestawu broni.
- Marine może dodawać karty do swojej talii kart akcji poprzez zdobywanie żetonów broni, które można znaleźć na mapie. Kiedy marine zdobywa żeton broni, tasuje karty z odpowiadającego mu zestawu broni i kładzie je zakryte na wierzchu swojej talii kart akcji.
- Każdy żeton w strefie gry marine oznacza, że ma on w talii kart akcji odpowiedni zestaw broni. Dzięki żetonom broni każdy z graczy widzi, jakie zestawy broni marine posiada w swojej talii kart akcji.

Powiązane hasła: Karty Akcji, Marine, Żeton broni

ZDOLNOŚCI

Zdolności to różne efekty w grze, które można znaleźć na kartach demonów, kartach wydarzeń, kartach klas i kartach zabójstw chwały.

- Każda zdolność wskazuje, kiedy można jej użyć.
- Niektóre karty muszą zostać wyczerpane, aby wywołać efekt. Wyczerpane karty nie mogą zostać ponownie wyczerpane, dopóki nie zostaną przygotowane.
 - Jeśli karta jest wyczerpana, w dalszym ciągu można użyć tych jej zdolności, które nie wymagają wyczerpania karty.
- Aby użyć zdolności z karty demona, która jest poprzedzona symbolem mocy argentu (♣), najeźdźca musi wydać moc argentu. Wydane żetony mocy argentu muszą zostać odrzucone z danej karty demona.

- Gracze nie mogą użyć tej samej zdolności więcej niż raz w tym samym momencie.
 - Najeźdźca nie może wydać kilku żetonów mocy argentu, aby użyć tej samej zdolności więcej niż raz podczas pojedynczego ataku.
 - Jeśli najeźdźca zagra dwie kopie tej samej karty wydarzeń w tym samym czasie, może rozpatryć efekty tylko jednej z nich. (Przykładowo, najeźdźca nie może rozpatryć drugiej kopii Demonicznej odporności, aby dodać drugą ♠ podczas obrony).
- Zdolności na kartach klas, wydarzeń i demonów są zawsze opcjonalne.
- Niektóre zdolności mogą zostać użyte jako akcje główne lub dodatkowe. Te zdolności oznaczone są symbolem akcji głównej (♣) lub symbolem akcji dodatkowej (♠) i można użyć ich tylko wtedy, kiedy marine mógłby zagrać akcją główną lub dodatkową.
- Marine może rozpatryć zdolności ze swojej karty klasy nawet jeśli został zabity i jeszcze się nie odrodził.

Powiązane hasła: Akcja główna, Akcje dodatkowe, Karty klas, Karty demonów, Moc argentu, Wyczerpana, Zabójstwo chwały,

ŻETON BRONI

Do oznaczania broni na mapie i broni w talii akcji marine używa się żetonów broni. Dokładna lista wszystkich żetonów broni znajduje się w rozdziale „Skrót zasad” na tylnej okładce Zasad podstawowych.



- Każdy żeton w strefie gry marine oznacza, że ma on w talii kart akcji odpowiedni zestaw broni.
 - Dzięki żetonom broni każdy z graczy widzi, jakie zestawy broni marine posiada w swojej talii kart akcji.
 - Podczas przygotowania do gry każdy marine otrzymuje żetony broni dla swoich początkowych zestawów broni. Zestaw UAC (♣) nie jest reprezentowany przez żaden żeton.
- Jeśli marine zajmuje pole z żetonem broni, może zdecydować, że zdobywa tę broń. W takim wypadku zabiera żeton broni z mapy i kładzie go w swojej strefie gry.
 - Kiedy marine zdobywa broń, bierze zestaw kart akcji oznaczonych odpowiednim symbolem i kolorem, tasuje go bez podglądania i kładzie zakryte na wierzchu swojej talii kart akcji.
- Żetony broni oznaczone szarymi paskami to broń, którą marine mogą znaleźć podczas misji i dodać do swojej talii kart akcji. Żetony broni nie oznaczone szarym paskiem to bronie początkowe, które marine może dodać do swojej talii akcji podczas przygotowania do gry.

Powiązane hasła: Karty Akcji, Marine, Przedmioty, Zestaw broni

ŻETON CELU

Żetony celów to znaczniki używane podczas niektórych misji.



- Jeśli figurka posiadająca żeton celu zostanie zabita, żeton ten należy położyć na polu, które zajmowała ta figurka.
 - Jeśli była to duża figurka, marine umieszcza żeton celu na dowolnym miejscu zajmowanym przez tę figurkę.
- Jeśli żeton celu miałby zostać położony na blokującym lub nieprzekraczalnym terenie, marines umieszczają go zamiast tego na najbliższym właściwym polu.

Powiązane hasła: Misja, Najeźdźca, Operacje, Zabity

ŻETON PORTALU

Żetony portali używane są przez najeźdźcę do przywoływania demonów.

- W grze występują trzy poziomy żetony portali, każdy oznaczony innym glifem i kolorem.
- Najeźdźca może przywoływać demony tylko z aktywnych (odkrytych) portali.
- Każda karta zagrożenia opisuje w jaki sposób nieaktywne (zakryte) portale są aktywowane (odkrywane).



Odkryty



Zakryty

Powiązane hasła: Grupa inwazji, Karty zagrożeń, Przywoływanie demonów, Sąsiedowanie

ŻETON POSTĘPU

Zobacz „Żetony zagrożenia i postępu”.

ŻETON ZABÓJSTWA

Żetony zabójstw używane są jako część celów misji najeźdźcy.



- Najeźdźca wygrywa grę, jeśli zdobędzie wyszczególnioną na karcie celów misji liczbę żetonów zabójstw.
- Najeźdźca zdobywa żeton zabójstwa za każdym razem, kiedy marine zostaje zabity.
- Niektóre misje pozwalają najeźdźcy zdobywać żetony zabójstw na inne sposoby – są one opisane na danej karcie celów misji.

Powiązane hasła: Marine, Misja, Najeźdźca, Zabity

ŻETONY ZAGROŻENIA I POSTĘPU



Żeton zagrożenia



Żeton postępu

Żetonów zagrożenia i postępu używa się w różnych celach, które dokładnie opisano na kartach zagrożenia i kartach celów każdej misji.

Powiązane hasła: Karty celu, Karty zagrożeń

DODATEK 1: PRZYKŁADY PORUSZANIA SIĘ

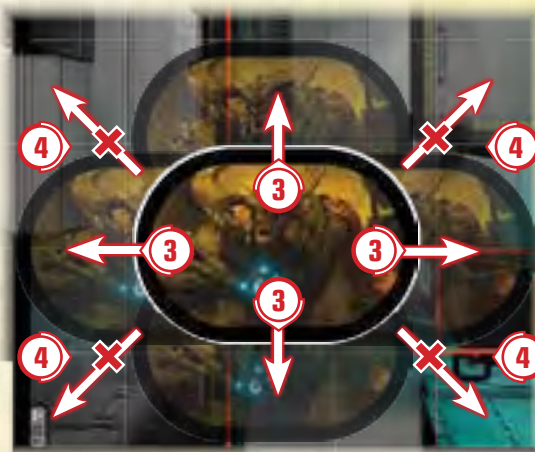
PORUSZANIE SIĘ DUŻYCH FIGUREK



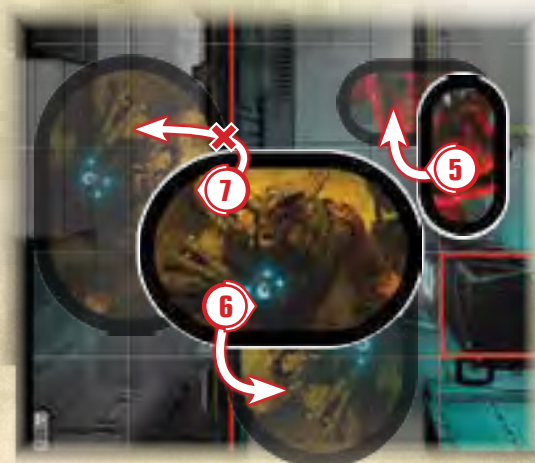
- Figurka nie może poruszyć się na pole, które ma z jej polem tylko wspólny róg (a więc jest ustawione na skos), chyba że inne pole (1), które również dzieli z nimi ten róg, sąsiaduje zarówno z polem zajmowanym przez figurkę, jak i z polem, na które chce się ona poruszyć (możliwa jest więc do wytyczenia ścieżka wzdłuż linii prostopadłych do krawędzi pól, która nie przechodzi przez ścianę, drzwi, blokujący teren ani nieprzekraczalny teren).



- Jeśli trudny teren lub figurka (2) znajduje się na ukos względem ścian, terenu lub innej figurki, ruch po skosie nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu.

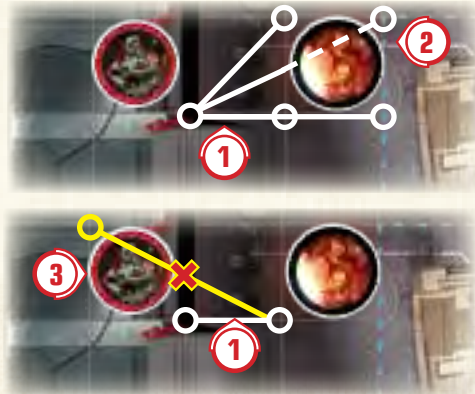


- Duża figurka (figurka, która zajmuje więcej niż jedno pole) może poruszać się prostopadle do krawędzi pól (3), ale nie może poruszać się na ukos (4). Należy pamiętać, że wszystkie duże figurki ignorują teren, ale nie ściany i drzwi.



- Figurka, która zajmuje dwa pola (5), i figurka, która zajmuje sześć pól (6), może obrócić swoją podstawkę o 90 stopni za jeden punkt ruchu. Figurka może obrócić się tylko w ten sposób, aby po obrocie zajmować co najmniej połowę pól, które zajmowała przed obrotem (7).

DODATEK 2: PRZYKŁADY POLA WIDZENIA I OSŁONY



- Jeśli obrońca znajduje się w polu widzenia napastnika, napastnik także znajduje się w polu widzenia obrońcy (1). Jednak osłona nie podlega tej zasadzie. Opętany żołnierz nie ma osłony przed Alpha (2), ale Alpha ma osłonę przed Opętanym żołnierzem (3).



- Pole widzenia może być wytyczone przez cel (4). Figurki po przeciwnych stronach ściany mają się w polu widzenia, ale **nie sąsiadują** ze sobą (5). Alpha i Opętany żołnierz nie mogą się nawzajem zaatakować, chyba że zasięg ich ataku wynosi 2 lub więcej (6). Jeśli obrońca dzieli róg pola z napastnikiem, obrońca nie ma osłony (7).



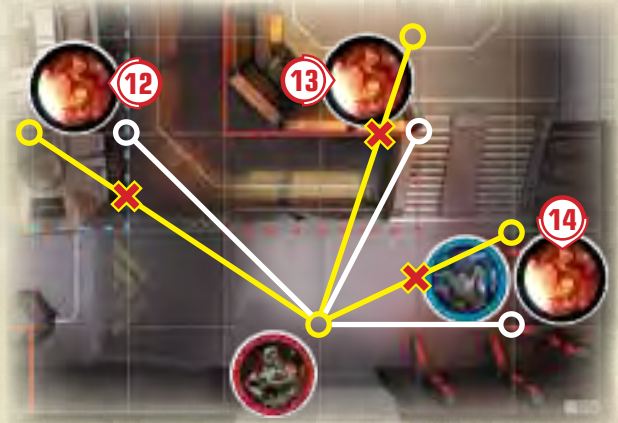
- Linia pola widzenia może przechodzić przez róg blokującego terenu (8) lub ściany (9), o ile nie przechodzi przez blokujący teren lub ścianę.



- Linia pola widzenia może przechodzić przez róg współdzielony przez figurkę i inną figurkę (10), ścianę lub blokujący teren.



- Linia pola widzenia nie może być wytyczona przez róg współdzielony przez ściany i/lub pola blokującego terenu (11).



- Wszyscy trzej Opętani żołnierze znajdują się w polu widzenia Alpha. Jednakże każdy z nich będzie miał osłonę, ponieważ Alpha nie może wytyczyć nieprzerwanej linii pola widzenia od wybranego rogu do każdego z rogów pola obrońcy. W przypadku wytyczania linii pola widzenia do tych Opętanych żołnierzy linia jest przerywana przez trudny teren (12), blokujący teren (13) i figurkę (14).



- Marine może wytyczyć linię pola widzenia do demona z Lataniem (15) lub dużej figurki, która zajmuje pole w całości otoczone przez blokujący teren. Ta figurka nie ma osłony.

INDEKS

A	karta zabójstwa	O	równowaga
akcja główna 2	chwały 18	obrażenia 11	zobacz:
akcje dodatkowe 3	karta zagrożenia 9	obrona specjalna 11	zabójstwo chwały 18
aktywacja demona 3	karta marine 8	obrońca 11	S
aktywacja Marine 3	karty akcji 7	odradzanie się 11	sąsiedowanie 15
aktywne teleportery	karty celów 7	odrzućcie 11	strefa gry 15
zobacz: teleportery 16	karty demonów 7	ogłuszony 11	Ś
atakowanie 3	karty drużyny 8	ograniczenia wynikające	ściana 15
B	karty inicjatywy	z ilości komponentów 12	T
blokujący teren 4	zobacz:	operacje 15	tajne informacje 15
C	faza aktywacji 3	ośtona 6	talia inicjatywy 15
cechy 4	karty inwazji 8	otrzymywanie obrażeń	tarcza 16
D	karty klas 8	zobacz: obrażenia 6	teleportery 16
demon 4	karty wydarzeń 8	oznaczenie zestawu	telezabójstwo 16
drzwi 4	karty zagrożenia 9	zobacz:	teren 16
duże figurki 5	kolejność rozpatrywania	zestaw broni 20	trudny teren 16
F	efektów 9	P	U
faza aktywacji 5	kości	pakiet zdrowia	unik 17
faza warunków 6	zobacz: atakowanie 4	zobacz: przedmioty 13	W
figurka 6	zobacz: pole ataku 5	pola 12	wartość szybkości
G	krawędzie	pole ataku 12	zobacz: punkty ruchu ... 14
granaty 6	zobacz: pola 12	pole widzenia 13	wartość zdrowia 17
grupa inwazji 6	L	poruszanie się 13	wrogię figurki 17
I	latanie 9	przedmioty 13	wyczerpana 17
inicjatywa	leczenie obrażeń 9	przemieszczenie	wydrukowana wartość
zobacz: „talia inicjatywy” 11	M	zobacz: duże figurki 12	równowagi
K	mapa 10	przygotowana	zobacz:
karta	marine 10	zobacz: wyczerpana ... 17	zabójstwo chwały 10
karta akcji 7	misja 10	zobacz:	wytrzymałość 17
karta akcji dodatkowej	moc argentu 10	faza warunków 6	Z
zobacz:	N	przygotowanie do gry ... 13	zabity 18
akcje dodatkowe 3	najeźdźca 10	przyjazne figurki 14	zabójstwo chwały 18
karta celu 7	napastnik 10	przywoływanie	zasięg 18
karta demona 7	nieaktywne teleportery	demonów 14	zestaw broni 19
karta drużyny 8	zobacz: teleportery 16	punkty ruchu 14	zdolności 19
karta inicjatywy 11	nieprzekraczalny teren 10	R	Ż
karta inwazji 8	niwelowanie obrażeń	reakcja 14	żeton broni 19
karta klasy 8	zobacz: tarcza 16	rogi	żeton celu 20
karta marine 8	zobacz: unik 17	zobacz: pola 12	żeton portalu 20
karta obrony	numer gracza	rozgrywka dwuosobowa	żeton postępu
zobacz:	zobacz:	zobacz: karty drużyny ... 8	zobacz: żetony zagrożenia
atakowanie 3	karty drużyny 17	rozgrywka czteroosobowa	i postępu 20
karta reakcji	numer karty	zobacz: karty drużyny ... 8	żeton zabójstwa 20
zobacz: reakcja 14	zobacz:	rozgrywka jednoosobowa	żeton zagrożenia 20
karta wydarzeń 8	zestaw broni 19	zobacz: karty drużyny ... 8	
	numer zestawu	rozgrywka trzyosobowa	
	zobacz:	zobacz: karty drużyny ... 8	
	zestaw broni 19	rozmiar ręki 15	

SKRÓT ZASAD

Na tej stronie znajduje się skrót wielu często potrzebnych zasad gry.

OPIS RUNDY

Każda runda składa się z dwóch następujących faz:

1. **Faza warunków:** należy rozpatrzyć następujące kroki:
 - i. Przygotowanie talii inicjatywy
 - ii. Przygotowanie demonów
 - iii. Dobranie kart wydarzeń
 - iv. Zdobycie mocy argentu
2. **Faza aktywacji:** należy rozpatrywać następujące kroki do momentu wyczerpania się talii inicjatywy:
 - i. Dobierz kartę inicjatywy
 - ii. Aktywacja (marine lub jednego rodzaju demona)

AKTYWACJA MARINE

Marine przygotowuje swoją kartę klasy, jeśli jest wyczerpana. Następnie, może rozpatrzyć jedną akcję główną i dowolną liczbę akcji dodatkowych. Karty akcji z symbolem reakcji wskazują, kiedy można je zagrać.



Akcja główna



Akcja dodatkowa



Reakcja

Po rozpatrzeniu akcji marine dobiera tyle kart ze swojej talii, ile wynosi jego rozmiar ręki (standardowo trzy).

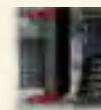
AKTYWACJA DEMONA

Najeźdźca wyczerpuje kartę demona i aktywuje pojedynczo każdego demona, odpowiadającego jej rodzajem. Podczas swojej aktywacji demon otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi wartość jego szybkości, oraz może wykonać jeden atak.

TEREN I ŚCIANY

Teren i ściany mogą wpływać na ruchu, blokować pole widzenia i zapewniać osłonę w następujący sposób:

Ściany: oznaczone pogrubioną, czarną linią, zazwyczaj wzdłuż krawędzi mapy. Ściany blokują pole widzenia, zapewniają osłonę i nie można się przez nie poruszać.



Ściana

Nieprzekraczalny: ten typ terenu oznaczony jest przerywaną, czerwoną linią pomiędzy polami. Nieprzekraczalny teren nie blokuje pola widzenia, nie zapewnia osłony i nie można się przez niego poruszać.



Nieprzekraczalny

Blokujący: ten typ terenu oznaczony jest czerwoną linią pomiędzy polami. Blokujący teren blokuje pole widzenia, zapewnia osłonę i nie można się przez niego poruszać.



Blokujący



Trudny: ten typ terenu oznaczony jest kropkowaną niebieską krawędzią, otaczającą pole. Trudny teren nie blokuje pola widzenia, zapewnia osłonę, a wkroczenie na niego kosztuje dodatkowy punkt ruchu.



Trudny

ATAKOWANIE

Aby wykonać atak, figurka musi wykonać poniższe kroki:

1. **Wybranie obrońcy:** obrońca musi znajdować się w polu widzenia napastnika i być w jego zasięgu.
2. **Rzut kośćmi:** napastnik rzuca takimi kośćmi, jakie widnieją na jego polu ataku.
3. **Ujawnienie obrony:** obrońca ujawnia kartę obrony.
4. **Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas obrony”:** obrońca może wpłynąć na wynik ataku poprzez użycie zdolności z kart, które mają miejsce „podczas obrony”.
5. **Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas ataku”:** napastnik może wpłynąć na wynik ataku poprzez użycie zdolności z kart, które mają miejsce „podczas ataku”.
6. **Przydzielenie obrażeń:** obrońca odejmuje liczbę symboli  od symboli  i otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi wynik tego działania.

ŻETONY BRONI



Strzelba bojowa



Superstrzelba



Ciężki karabin szturmowy



Karabin plazmowy



Karabin maszynowy



Karabin statyczny



Wyrzutnia rakiet



Działko obrotowe



Piłka mechaniczna



Działko Gaussa



BFG 9000



Granat odłamkowy



Granat wysysający



Granat-przynęta