

Claustrophobia

EIN SPIEL VON CROC

SPIELREGELN





Aus der Chronik von Neu-Jerusalem

10. Juni im Jahre des Herrn 1634

Gelobt sei der Allmächtige! Der Rat von Neu-Jerusalem hat endlich die Erforschung der Katakomben unserer Stadt beschlossen. Seit langem hat mich diese seltsame Unterwelt mit ihren ungewöhnlichen Tunneln in ihren Bann geschlagen, sowohl durch ihre unnatürliche Architektur als auch die Gefahren, die sie beherbergen soll. Bald nun werden wir zu ihrer Erforschung aufbrechen, auch wenn sie ihre Geheimnisse sicherlich nicht ohne weiteres preisgeben wird. Welches Übel mag wohl in dieser unterirdischen Hölle lauern? Ich habe einem Freund eine Nachricht zukommen lassen. Er ist ein Priester mit wahrlich einzigartigen Fähigkeiten. Ich zähle auf ihn, um die einzigen Soldaten anzuführen, die uns der Rat zugestanden hat: Zum Tode verurteilte Sträflinge. Auf diese übelsten aller Halsabschneider und Mörder müssen wir uns nun verlassen. Meine Aufgabe ist es, diesen Söldnertrupp zu rekrutieren, während ich auf die Antwort meines teuren Freundes warte.

19. Juni

Natürlich mussten wir damit rechnen, hier in diesen Katakomben auf die Diener des Bösen zu stoßen. Unseren ersten Vorstoß kann man letztlich nur als ein Desaster bezeichnen. Zur Stunde, da ich diese Zeilen niederschreibe, habe ich noch immer keine Nachricht von Bruder Salvator und jenen, die er als seine „Schäfchen“ bezeichnet. Er hat sich schnell an sie gewöhnt. Im Geheimen hat er mir anvertraut, dass er diese Männer vorzieht, denn sie haben nichts mehr zu verlieren. Gott allein weiß, was ihnen in den Gewölben unterhalb der Stadt begegnet ist, aber seit mehreren Stunden schon erwarten wir ihre Rückkehr. Den Ariadnefaden, der uns mit der Expedition verband, fanden wir zerfetzt und blutgetränkt. Möge der Herr meinen Freund und seine Soldaten schützen, so er ihnen gnädig ist. [...]

7. Juli

Die Horden von dämonischen Kreaturen vermehren sich stetig und scheinen durch nichts geschwächt zu werden. Diese kurzbeinigen aber aggressiven Monster greifen unsere Kräfte in immer größeren Meuten an. Bislang können wir sie noch zurückhalten. Doch Gott stehe mir bei, ich weiß nicht, wie lange uns dies noch gelingen wird. Nicht einmal die Gänge, die der Oberfläche am nächsten liegen, sind auf Dauer zu halten. Stellung um Stellung müssen wir aufgeben und werden zu den Ausgängen zurückgedrängt. Wenn es so weiter geht, müssen wir bald die einzelne Stadtviertel verteidigen. Bruder Salvator jedoch, dessen große Sorge ich spüre, hat sich mit dem Nuntius aus dem Rat der Stadt in seine Zelle zurückgezogen. Vielleicht gibt es eine Lösung. Die Verurteilten sprechen von einem Abgrund, aus dessen Tiefen infernalisches Geflüster zu vernehmen sei. Und wenn die Gerüchte wahr wären? Mein Gott, gib mir die Kraft zur Entschlossenheit in Zeiten des Zweifels. [...]

31. Juli

Unser Anstrengungen sind ermutigend, auch wenn wir uns mehr erhofft hatten. Der Abgrund wurde zugeschüttet. Die Hordlinge greifen unsere Stellungen seitdem weit seltener an. Unsere Verluste gehen zurück, sind aber immer noch verheerend. Und das Geflüster untergräbt die Kampfmoral unserer Männer. Es ist ein kaum wahrnehmbares Raunen, von dem behauptet wird, es beruhige und führe die Hordlinge. Bruder Salvator hat angeordnet, dass man ihm alte Bücher bringe - Folianten, die auch die Heiligen Inquisition zu Rate zieht. Er hat diese heiligen Schriftstücke regelrecht verschlungen, bevor er nun mit seinen Truppen erneut zu einer Expedition aufbricht. Von meinem Platz aus kann ich sehen, wie er nicht weit vom Eingang zu den Katakomben gerade seine bewaffnete Schar segnet. Eines der Bücher liegt aufgeschlagen auf seinem Lesepult. Der Eintrag lautet „Der Seelensammler“. Gott, ich flehe dich an, hab Erbarmen mit meinem Freund.

2. August

Sein Kampfgeist steht seinem inbrünstigen Glauben in nichts nach. Mein Freund dringt erneut in das faulige Labyrinth vor, entschlossener denn je. Vom Sieg beflügelt holen er und seine Schar zu einem entscheidenden Schlag aus. Die okkulten Werke scheinen ihn davon zu überzeugen, Teile dieser vom Bösen verpesteten unterirdischen Gänge läutern zu können. Auch wenn wir wissen, dass die Hordlingmeuten von Dämonen angeführt werden, die mindestens ebenso fürchterlich sind wie der Seelensammler, zieht Bruder Salvator in den Kampf, das Herz voller Glaube und Hoffnung. Amen! [...]

8. August

Es ist, als würden ihm Flammen einer überirdischen Reinheit einen Heiligenschein verleihen. Gestern erst erhielten wir die Nachricht, dass er erneut in die Tiefen aufbricht, seinen Streithammer in einer Hand, die Heiligen Schriften in der anderen. Vor seinem Aufbruch zu dieser neuen Expedition hatte er erneut die Schriften der Inquisition konsultiert. Er scheint wie nie zuvor seinen inbrünstigen Glauben auszustrahlen. Er ist ein Leuchtfeuer in der Hölle, ein Fanal in der Finsternis. Er zieht aus, um dem Leidensweg jener tapferen Seelen zu beenden, die ihm vor einem Monat noch gedient haben – und die wir tot glaubten. Er kehrt in die Eingeweide der Hölle zurück, um diese Schmach zu bereinigen und die sterblichen Überreste von jenen dämonischen Wesen zu befreien, die ihnen innewohnen. Sankt Michael, verleihe ihm deine Stärke.

15. August

Mein Gott, bewahre uns vor dem Bösen. Alles ist verloren.

Claustrophobia ist ein Abenteuerspiel in der Welt von Hell Dorado. Es ermöglicht zwei Spielern, die Kämpfe in den unterirdischen Gewölben unter Neu-Jerusalem nachzuspielen. Einer der Spieler übernimmt eine Gruppe von entschlossenen Menschen, während der andere eine nicht enden wollende Flut von bösen Kreaturen kontrolliert.



Schachtelinhalt



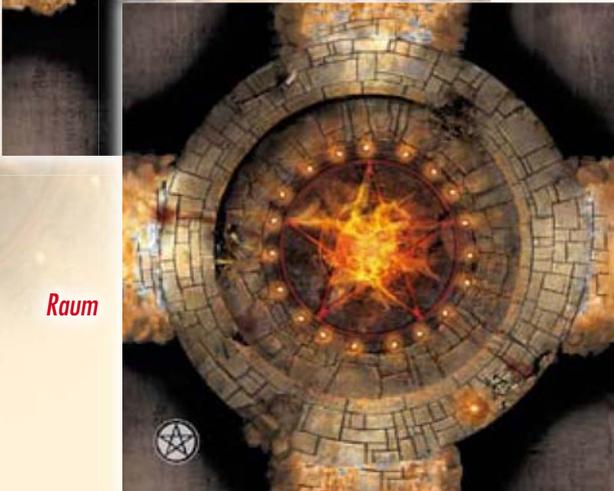
ZUM SPIEL GEHÖREN:



36 SPIELPLANTEILE MIT TUNNELN UND RÄUMEN



Tunnel



Raum

Mit ihnen wird der Untergrund von Neu-Jerusalem dargestellt; das Schlachtfeld, auf dem die Kämpfer der beiden Spieler sich begegnen werden.



1 BRUDER SALVATOR



Er leitet die unterirdischen Expeditionen im Namen des Herrn und der Stadt Neu-Jerusalem. Mit einem mächtigen Streithammer, einer Laterne und seinem unerschütterlichen Glauben gewappnet führt dieser Priester seine Schar ins Herz der Hölle. Mit seinem inbrünstigen Glauben, seiner Voraussicht und seiner Heilgabe unterstützt er die Verurteilten. Er ist der wichtigste Streiter auf der Seite der Menschen. Er verfügt über besondere magische Kräfte.



2 VERURTEILTE TOTSCHLÄGER



Unter der Anweisung von Bruder Salvator wird dieser Kämpfer noch furchterregender als er es ohnehin schon ist. Seine massige Erscheinung genügt, um die unterirdischen Gänge zu versperren und den Feinden den Durchgang zu verwehren. Seine Waffen bestehen aus einem Sammelurium von alltäglichen Werkzeugen, mit denen er sich die Meuten der Hordlinge vom Leibe hält. Der Totschläger erwartet sie furchtlos und kampfbereit. Er ist ein starker und zäher Kämpfer, der sowohl Bruder Salvator als auch die Meuchler wirksam verteidigen kann.



2 VERURTEILTE MEUCHLER

Der Meuchler nutzt den Totschläger wie einen Fels in der Brandung, um sich vor der Flut der Feinde zu schützen. Darüber hinaus ist dieser agile Halsabschneider auch ein geschickter Kämpfer und flinker Späher, dessen Aufgabe es ist, neue Gänge zu erkunden. Wie sein verurteilter Kamerad trägt auch er einen gepanzerten Handschuh und Beinschutz. Er hat schnell gelernt, alles abzustechen, was kleiner ist als er selbst. Dieser Kämpfer ist ein Kundschafter, der zum Entdecken der unterirdischen Gewölbe sehr nützlich ist.



11 HORDLINGE



Für sich alleine vermeiden diese Wesen einen Kontakt mit Menschen. Sie fallen lieber im Rudel über ihr Opfer her. Eine Meute kann einen ausgewachsenen Mann in wenigen Augenblicken zerfetzen. Dort, wo die Dunkelheit herrscht, werden sie zu einem wahren Alptraum. Finstere Ecken und Spalten sind ihr Reich. Diese Wesen sind die Hauptstreitmacht auf der Seite der Dämonen.



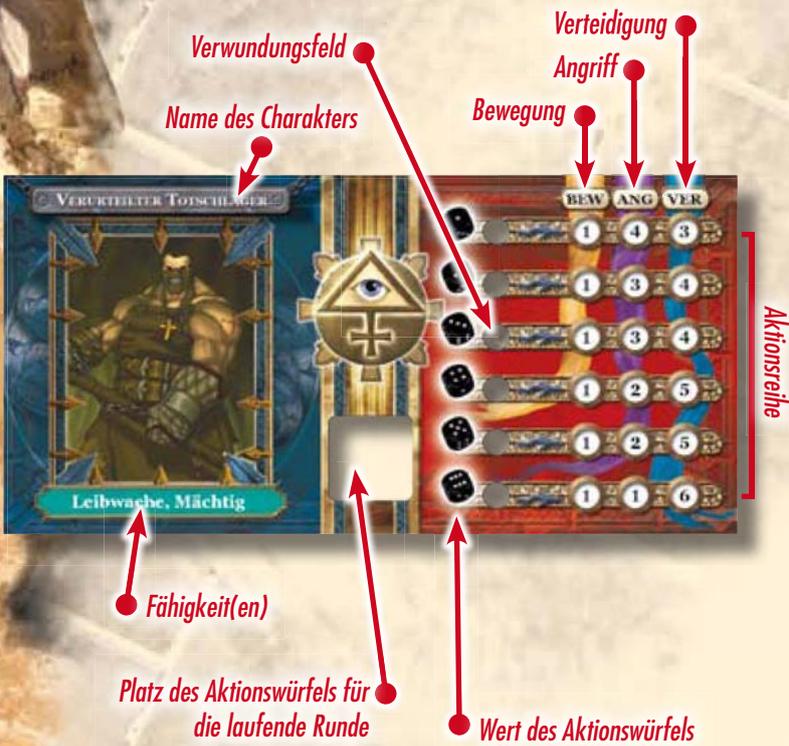
1 DÄMON

Wo immer er kann, schickt er das Hordling-Gesinde vor. Egal, ob der Dämon hinter den Meuten von Hordlingen ein Verführer, eine Bestie oder ein Krieger ist: Sein einziges Ziel ist die Zerstörung von Neu-Jerusalem. Das heilige Ziel des Bruders Salvator ist es, ihn zu erschlagen. Aber auch sie sind dafür bekannt, bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Der Dämon wechselt mit jedem Szenario und ist ohne Zweifel der hartnäckigste Gegner, der sich den Menschen entgegenstellt.



5 CHARAKTERTAFELN FÜR DIE MENSCHEN

25 WUNDMARKER



Hiermit vermerkt der Menschen-Spieler die Verletzungen seiner Charaktere. Sie werden zum entsprechenden Zeitpunkt in die Verwundungsfelder der Charaktertafel gesteckt.

6 KARTEN ‚GOTTESGABEN‘



Die menschlichen Kämpfer werden ‚Charaktere‘ genannt. Auf den Charaktertafeln sind alle Eigenschaften und Fähigkeiten der Menschen aufgeführt. Während des Spiels werden sie in die Halterung eingefügt.

Diese Karten beschreiben die magischen Kräfte, über die Bruder Salvator während des Spiels verfügt.

5 HALTERUNGEN



6 AUSTRÜCKKARTEN



Sie dienen zum Vermerk der Wunden, die die Charaktere während des Spiels erleiden.

Diese Karten beschreiben Gegenstände, die den Charakteren zusätzliche Fähigkeiten verleihen können.

15 VORTEILSKARTEN



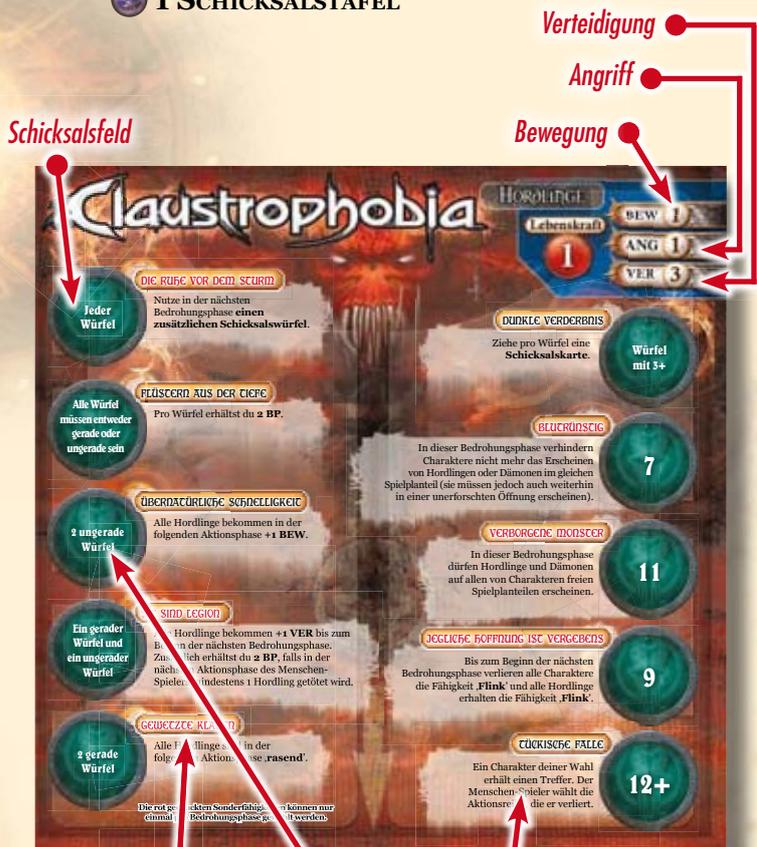
Diese Karten beschreiben kleinere Gegenstände oder Befehle, die den Charakteren während des Spiels für eine kurze Zeit zusätzliche Fähigkeiten verleihen können.

7 DÄMONEN-KARTEN



In jedem Szenario erscheinen andere Dämonen. Diese Karten bestimmen ihre Eigenschaftswerte. Wenn ein Dämon getroffen wird, werden Schadensmarken auf seine Karte gelegt.

1 SCHICKSALSTAFEL



Diese Tafel wird vom Dämonen-Spieler verwendet, um jederzeit die Eigenschaftswerte und besonderen Fähigkeiten seiner Hordlinge ablesen zu können. Diese können sich jede Runde ändern.

16 SCHICKSALS-KARTEN



Während des Spiels kann der Dämonen-Spieler hiermit Ereignisse auslösen, die zu seinem Vorteil sind.

20 BEDROHUNGSMARKEN

Diese Marken werden vom Dämonen-Spieler verwendet, um Hordlinge und Dämonen ins Spiel zu bringen.



10 SCHADENS-MARKEN

Für jeden Treffer, den der Dämon erleidet, wird eine Schadensmarke auf seine Karte gelegt.





Spielablauf

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, die jeweils aus 4 Phasen bestehen und der Reihe nach ausgeführt werden.



INITIATIVPHASE

Der Menschen-Spieler bestimmt die Eigenschaftswerte seiner Charaktere.



AKTIONSPHASE DES MENSCHEN-SPIELERS

Die Charaktere bewegen sich, erforschen das unterirdische Labyrinth und kämpfen mit Hordlingen und Dämonen.



BEDROHUNGSPHASE

Der Dämonen-Spieler bringt seine Hordlinge und Dämonen ins Spiel und setzt seine Schicksalswürfel ein.



AKTIONSPHASE DES DÄMONEN-SPIELERS

Der Dämonen-Spieler bewegt seine Hordlinge und Dämonen und lässt sie kämpfen.



INITIATIVPHASE

Während dieser Phase bestimmt der Menschen-Spieler die Eigenschaftswerte seiner Charaktere für die kommende Runde. Dazu wirft er so viele sechsseitige Würfel, wie er überlebende Charaktere hat. Daraufhin muss er jedem seiner Charaktere einen Würfel zuordnen, indem er ihn in die dafür vorgesehene Vertiefung der Charaktertafel legt. Der Würfel gibt an, welche Aktionsreihe bis zu Beginn der nächsten Initiativphase verwendet wird. Für die Runde gibt diese Linie die Eigenschaftswerte des Charakters an.

Bruder Salvator verfügt im Allgemeinen über zwei Gottesgaben (in der Beschreibung jedes Szenarios angegeben) die zusammen mit gewissen Aktionsreihen seiner Charaktertafel ausgelöst werden.



Bruder Salvator verfügt über die Gottesgabe ‚Göttliche Eingebung‘. Der darauf abgebildete Würfel gibt den Aktionswürfelwert an, der die Verwendung der Gabe ermöglicht.

Jedes mal, wenn der für ihn gewählte Würfelwert eine 5 ist, kann er seine Gabe einsetzen. Außerdem verwendet er die auf der Aktionsreihe 5 angegebenen Eigenschaftswerte (BEW 1, ANG1 und VER 5) wie für jeden Charakter üblich.

Wenn ein Charakter einen Würfel erhält, dessen Aktionsreihe verloren wurde (siehe Kampf, Seite 13), kann er in der folgenden Aktionsphase und bis zur nächsten Initiativphase nicht normal handeln. Man geht davon aus, dass er zu verwirrt, benommen, schockiert oder verletzt ist, um überlegt zu handeln. Seine Werte für BEW und ANG sind 0, die VER beträgt 3. Er verfügt über keine Fähigkeit und kann die Vorteile von Ausrüstungsgegenständen nicht nutzen (mit Ausnahme des ‚Zepters des Befehlshabers‘). Diesen Zustand nennt man ‚erschöpft‘. Er kann jedoch möglicherweise durch Sonderregeln oder Vorteilskarten Boni auf seine Eigenschaftswerte erhalten. Wenn Bruder Salvator erschöpft ist und die verlorene Aktionsreihe einer Gottesgabe entspricht, kann er diese nicht einsetzen.



Der für diesen Charakter gewählte Würfelwert ist eine 2. Der Spieler legt den Würfel in die dafür vorgesehene Vertiefung. Seine Werte sind: BEW 1 (Abkürzung für Bewegung), ANG 2 (Abkürzung für Angriff) und VER 4 (Abkürzung für Verteidigung).



Der für diesen Kämpfer gewählte Wert ist eine 2. Leider ist diese Reihe infolge eines Kampfes bereits verloren worden. Er kann sich weder bewegen, noch angreifen und ist ein leichtes Ziel für seine Gegner (VER 3).

Wenn die Anzahl der gewürfelten Würfel höher ist als die Anzahl der überlebenden Charaktere, werden die nach dem Zuteilen überzähligen Würfel zur Seite gelegt und in dieser Runde nicht mehr verwendet.



Der Menschen-Spieler hat 3 Aktionswürfel geworfen, da er über Bruder Salvator mit dem 'Zepter des Befehlshabers' und einen Verurteilten Meuchler verfügt. Bruder Salvator erhält einen Würfel mit dem Wert 3. Der Meuchler erhält einen Würfel mit dem Wert 4. Der letzte Würfel wird zur Seite gelegt und diese Runde nicht mehr verwendet.

HEILUNG

Manche Karten ermöglichen das Heilen einer verlorenen Aktionsreihe.

Der entsprechende Wundmarker wird wieder entfernt. Wenn die so geheilte Reihe dem Wert des Aktionswürfels entspricht, den der Charakter während der Initiativphase erhalten hat, gilt er nicht mehr als erschöpft und kann nun normal handeln.



AKTIONSPHASE DES MENSCHEN-SPIELERS

In dieser Phase kann jeder Charakter handeln. Der Menschen-Spieler muss seine Charaktere einzeln aktivieren. Jeder Charakter muss seine Aktivierung beendet haben, bevor der nächste Charakter beginnt. Während seiner Aktivierung kann ein Charakter sich entweder bewegen und dann kämpfen oder kämpfen und sich dann bewegen. Ein Charakter ist weder zu Kampf noch zu einer Bewegung verpflichtet. Ein Charakter kann nicht seine Bewegung beginnen, dann kämpfen und schließlich seine Bewegung beenden. Die Regeln für Bewegung und Kampf sind auf den Seiten 11 und 13 zu finden.



DIE VORTEILSKARTEN

Üblicherweise wird dem Menschen-Spieler in jeder Szenariobeschreibung eine gewisse Anzahl an Vorteilskarten zugeteilt. Diese Karten können wie in ihrer Beschreibung angegeben eingesetzt werden. Der Menschen-Spieler zieht nach Beginn des Spiels keine Vorteilskarten mehr.



DIE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Einige Figuren können über Ausrüstungsgegenstände verfügen, die ihre Eigenschaftswerte verbessern oder ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. Die Figuren dürfen diese Gegenstände nicht austauschen, ablegen, aufheben oder zerstören. Die Ausrüstungsgegenstände werden aus dem Spiel genommen, wenn auch ihr Besitzer das Spiel verlässt.



BEDROHUNGSPHASE

Der Dämonen-Spieler wirft 3 Schicksalswürfel (sechsstufig) und legt sie auf der Schicksalstafel auf die Felder seiner Wahl. Hierbei muss er die jeweiligen Bedingungen der gewählten Felder berücksichtigen. Anschließend führt er ihre Auswirkungen aus. Wenn ein Spielplanteil oder eine Karte ihm gestattet, zusätzliche Schicksalswürfel zu werfen, darf er sie alle auf der Schicksalstafel einsetzen.

Die Ruhe vor dem Sturm gestattet dem Dämonen-Spieler, in seiner nächsten Bedrohungsphase einen zusätzlichen Schicksalswürfel zu benutzen.

Flüstern aus der Tiefe gestattet dem Dämonen-Spieler, Bedrohungspunkte (Abkürzung: BP) zu erhalten, die er sammeln oder sofort einsetzen kann, um neue Figuren ins Spiel zu bringen.

Übernatürliche Schnelligkeit, Sie sind Legion und Gewetzte Klauen, verbessern die Eigenschaften der Hordlinge.

Dunkle Verderbnis ermöglicht dem Dämonen-Spieler, eine oder mehrere Schicksalskarten zu ziehen.

Blutrünstig und Verborgene Monster machen es dem Dämonen-Spieler einfacher, seine Figuren ins Spiel zu bringen. Hinweis: Wenn beide gleichzeitig gewählt werden, können die Hordlinge und Dämonen auf jedem beliebigen Spielplanteil erscheinen.

Jegliche Hoffnung ist vergebens schränkt die Bewegungsfreiheit der Charaktere ein und erhöht gleichzeitig die der Hordlinge.

Tückische Falle fügt einem Charakter direkt eine Wunde zu.

Die **rot gedruckten** Sonderfähigkeiten können nur einmal pro Bedrohungsphase gewählt werden. Es gibt keine Einschränkung für die **schwarz gedruckten** Fähigkeiten.

Claustrophobia

HORDLINGE

Lebenskraft **1**

BEW 1

ANG 1

VER 3

DIE RUFE VOR DEM STURM

Nutze in der nächsten Bedrohungsphase **einen** **zusätzlichen** Schicksalswürfel.

Jeder Würfel

FLÜSTERN AUS DER TIEFE

Pro Würfel erhältst du **2 BP**.

Alle Würfel müssen entweder gerade oder ungerade sein

ÜBERNATÜRLICHE SCHNELLIGKEIT

Alle Hordlinge bekommen in der folgenden Aktionsphase **+1 BEW**.

2 ungerade Würfel

SIE SIND LEGION

Alle Hordlinge bekommen **+1 VER** bis zum Beginn der nächsten Bedrohungsphase. Zusätzlich erhältst du **2 BP**, falls in der nächsten Aktionsphase des Menschen-Spielers mindestens 1 Hordling getötet wird.

Ein gerader Würfel und ein ungerader Würfel

GEWETZTE KLÄUEN

Alle Hordlinge sind in der folgenden Aktionsphase **'rasend'**.

2 gerade Würfel

Die rot gedruckten Sonderfähigkeiten können nur einmal pro Bedrohungsphase gewählt werden.

DUNKLE VERDERBNIS

Ziehe pro Würfel eine Schicksalskarte.

Würfel mit 3+

BLUCRÜNSCIG

In dieser Bedrohungsphase verhindern Charaktere nicht mehr das Erscheinen von Hordlingen oder Dämonen im gleichen Spielteil (sie müssen jedoch auch weiterhin in einer unerforschten Öffnung erscheinen).

7

VERBORGENE MONSTER

In dieser Bedrohungsphase dürfen Hordlinge und Dämonen auf allen von Charakteren freien Spielteilen erscheinen.

11

JEDLICHE HOFFNUNG IST VERGEBENS

Bis zum Beginn der nächsten Bedrohungsphase verlieren alle Charaktere die Fähigkeit **'Flink'** und alle Hordlinge erhalten die Fähigkeit **'Flink'**.

9

TÜCKISCHE FALLE

Ein Charakter deiner Wahl erhält einen Treffer. Der Menschen-Spieler wählt die Aktionsreihe, die er verliert.

12+

Um diese Auswirkung auszulösen, müssen zwei Würfel mit jeweils ungeradem Wert auf das Feld gelegt werden.

Um diese Auswirkung auszulösen, müssen zwei Würfel auf das Feld gelegt werden – einer davon gerade, der andere ungerade.

Um diese Auswirkung auszulösen, müssen zwei Würfel mit jeweils ungeradem Wert auf das Feld gelegt werden.

Würfel, die auf dieses Feld gelegt werden, müssen entweder alle gerade oder alle ungerade sein.

Um diese Auswirkung auszulösen, muss ein Würfel auf das Feld gelegt werden.

Um diese Auswirkung auszulösen, muss eine beliebige Anzahl von Würfeln auf dieses Feld gelegt werden, deren Summe größer oder gleich 12 ist.

Um diese Auswirkung auszulösen, muss eine beliebige Anzahl von Würfeln auf dieses Feld gelegt werden, deren Summe größer oder gleich 9 ist.

Hier muss die Summe der Würfel genau 11 sein.

Hier muss die Summe der Würfel genau 7 sein.

Um diese Auswirkung auszulösen, muss ein Würfel mit einem Wert von mindestens 3 auf das Feld gelegt werden.



Alle Schicksalswürfel müssen auf die Schicksalstafel gelegt werden, bevor ihre Auswirkungen ausgelöst werden.

Der Dämonen-Spieler lässt seinen Gegner diese Runde verschlafen. Er zieht es vor, sich erst einmal zu stärken. Die Schicksalswürfel zeigen 2, 3 und 4.



Der Dämonen-Spieler versucht, die fliehenden Charaktere einzuholen und sie niederzustrecken. Da er in der vorhergehenden Runde 'Die Ruhe vor dem Sturm' gewählt hat, wirft er nun 4 Würfel statt der üblichen 3. Die Schicksalswürfel zeigen 1, 1, 4 und 6.



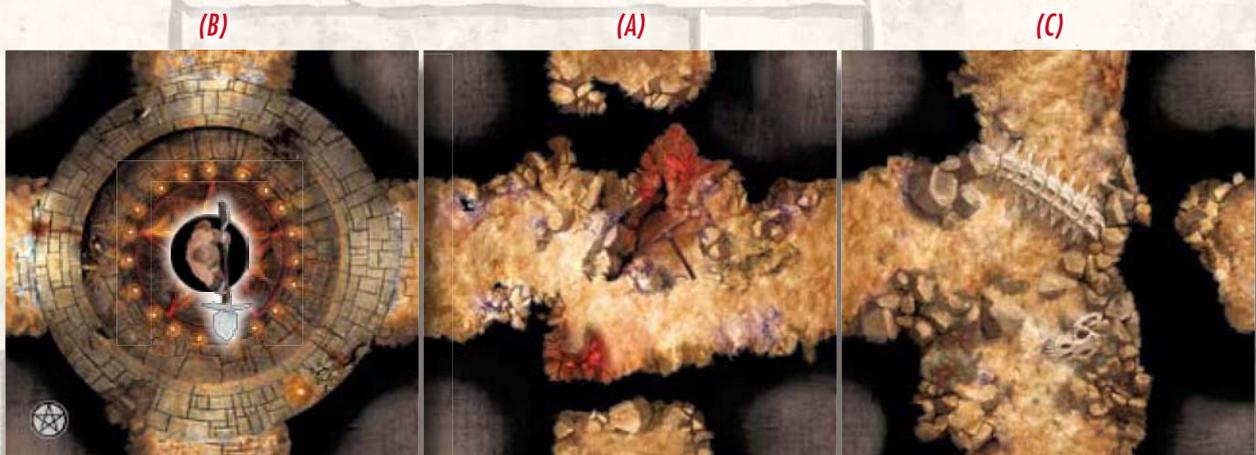
Wenn die Schicksalswürfel verteilt und ihre Auswirkungen ausgelöst wurden, kann der Dämonen-Spieler seine Figuren ins Spiel bringen. Jeder Hordling kostet 1 BP. Der Spieler kann auch einen Dämon für 5 BP ins Spiel bringen (der jeweilige Dämonentyp ist im Szenario beschrieben). Sie werden auf einen oder mehrere Spielplanteile gestellt, wobei die Regel der Tunnelbreite (siehe Bewegung, Seite 11) sowie die folgenden Einschränkungen zu berücksichtigen sind:

- Der Spielplanteil muss mindestens über eine nicht erforschte Öffnung verfügen.

Eine Öffnung gilt als 'nicht erforscht', wenn sie zu einem Abschnitt des Untergrundes führt, der noch nicht durch einen Spielplanteil dargestellt ist.

- Auf dem Spielplanteil darf sich kein Charakter befinden.

Figuren, die während der Bedrohungsphase ins Spiel kommen, dürfen in der darauf folgenden Aktionsphase sofort handeln.



Spielplanteil (A) darf nicht verwendet werden, um Figuren ins Spiel zu bringen, da er keine unerforschte Öffnung hat. Spielplanteil (B) darf nicht verwendet werden, um Figuren ins Spiel zu bringen, da auf ihm ein Verurteilter Totschläger steht. Spielplanteil (C) darf benutzt werden, um eine oder mehrere Figuren ins Spiel zu bringen.

DIE SCHICKSALSKARTEN

Das Ereignis Dunkle Verderbnis der Schicksalstafel gestattet dem Dämonen-Spieler, eine Schicksalskarte zu ziehen. Diese Karte kann auf der Hand gehalten werden oder zum auf der Karte angegebenen Zeitpunkt eingesetzt werden. Der Dämonen-Spieler darf eine unbegrenzte Anzahl an Schicksalskarten auf der Hand halten.



AKTIONSPHASE DES DÄMONEN-SPIELERS

Die Aktionsphase des Dämonen-Spielers gleicht nahezu der des Menschen-Spielers mit folgendem Unterschied: Die Figuren des Dämonen-Spielers dürfen auf keinen Fall Öffnungen erforschen (siehe Erforschung, Seite 12).



Bewegung

Eine Bewegung ist stets optional. Jedes Mal, wenn eine Figur sich bewegt, darf sie ihren BEW-Wert ganz oder teilweise verwenden. Das Verlassen eines Spielplanteils zum Betreten eines benachbarten Spielplanteils durch eine verbindende Öffnung kostet 1 BEW. Zwei wichtige Einschränkungen müssen jedoch berücksichtigt werden:

- Regel der Tunnelbreite: Auf einem Spielplanteil dürfen sich höchstens 3 Figuren jedes Spielers aufhalten.
- Blockier-Regel: Eine Figur darf ein Spielplanteil nicht verlassen, wenn ihre Seite dort in der Unterzahl vertreten ist.



(A)
(B)

Bruder Salvator kann sich nicht von Spielplanteil (A) zu Spielplanteil (B) bewegen, da die beiden nicht durch eine Öffnung verbunden sind.

(A)
(B)

Der Hordling auf (A) kann sich nicht auf Spielplanteil (B) bewegen, da dort bereits zwei Hordlinge und ein Dämon stehen.

(A)

Der Hordling kann Spielplanteil (A) verlassen, da sich nur ein Verurteilter Meuchler darauf befindet.

(A)
(B)

Die beiden Verurteilten Totschläger wollen Spielplanteil (A) verlassen. Der erste kann den Spielplanteil verlassen, da dort nur 2 Hordlinge stehen.

Nach der Bewegung des ersten Totschlägers kann der zweite den Spielplanteil nicht mehr verlassen, da er nun in der Unterzahl ist.



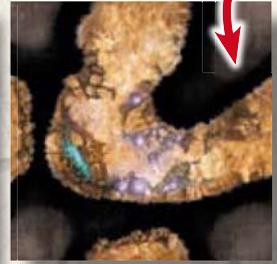
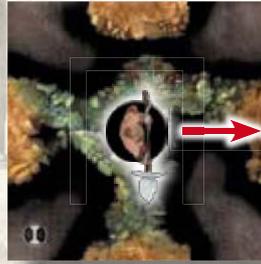
Erkundung

Während seiner Bewegung kann ein Charakter 1 BEW ausgeben, um eine benachbarte Öffnung zu erkunden und damit einen neuen Spielplanteil ins Spiel zu bringen. Hierfür muss er die Blockier-Regel beachten (siehe Bewegung, Seite 11). Es wird wie folgt vorgegangen:

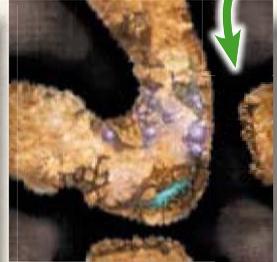
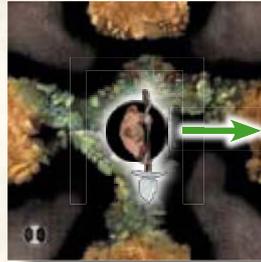
- Der Menschen-Spieler zieht den obersten Spielplanteil vom Stapel und gibt ihn dem Dämonen-Spieler.
- Der Dämonen-Spieler legt ihn mit einer Ausrichtung seiner Wahl an die erkundete Öffnung. Der Charakter muss diesen Spielplanteil betreten können.
- Der Menschen-Spieler stellt dann seinen Charakter auf den neuen Spielplanteil.
- Mögliche Auswirkungen durch das Betreten des Spielplanteils werden ausgelöst (siehe Beschreibung der Spielplanteile, Seite 24).
- Der Charakter kann sich weiter bewegen oder neue Öffnungen erkunden, wenn er über genügend BEW verfügt.



Der gezogene Spielplanteil kann auf mehrere Weisen angelegt werden.



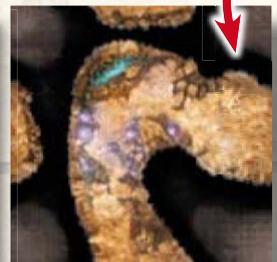
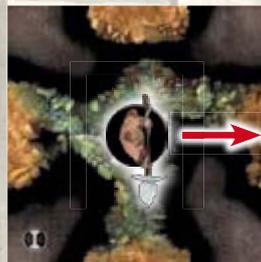
Nicht erlaubt



Erlaubt



Erlaubt



Nicht erlaubt



SACKGASSE

Wenn der gesamte Spielplan nach dem Erkunden über keine einzige freie Öffnung mehr verfügt, wird der gezogene Spielplanteil beiseite gelegt und ein neuer gezogen - bis wieder eine freie Öffnung erscheint.

Kampf

Wenn eine Figur einen Kampf beginnt, wird wie folgt vorgegangen:

- Der Spieler mit der angreifenden Figur muss wählen, welcher Gegner auf dem gleichen Spielplanteil sein Ziel ist. Ausnahme: Alle Hordlinge auf einem Spielplanteil zählen als ein einziges Ziel.
- Er wirft dann eine Anzahl Angriffswürfel entsprechend des ANG-Werts des Charakters.

Jedes Würfelergebnis größer oder gleich dem VER-Wert des Ziels verursacht einen Treffer.

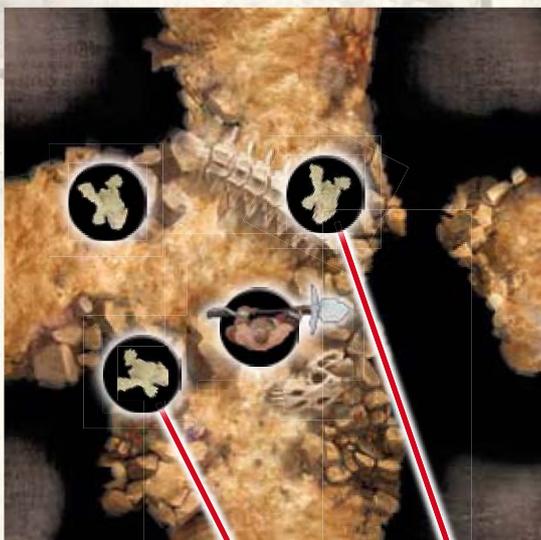
- Der Spieler, der die getroffene Figur oder Figuren kontrolliert, muss nun die Treffer verwalten.

Bei Hordlingen ist es sehr einfach, denn ein einziger Treffer genügt, um einen Hordling zu töten. Die Figur wird vom Spielplan entfernt. Wenn mehrere Treffer erzielt wurden, wird mit jedem ein Hordling getötet.

Bei Dämonen legt der Menschen-Spieler für jeden Treffer eine Schadensmarke auf die Dämonenkarte. Sobald die Anzahl der Schadensmarken größer oder gleich der Lebenskraft des Dämons ist, wird dieser vom Spielplan entfernt.

Bei Charakteren muss der Menschen-Spieler für jeden Treffer eine Aktionsreihe wählen, die verloren geht. Setze einen Wundmarker in das entsprechende Verwundungsfeld. Wenn alle 6 Aktionsreihen eines Charakters verloren wurden, ist er seinen Wunden erlegen. Seine Figur wird vom Spielplan entfernt.

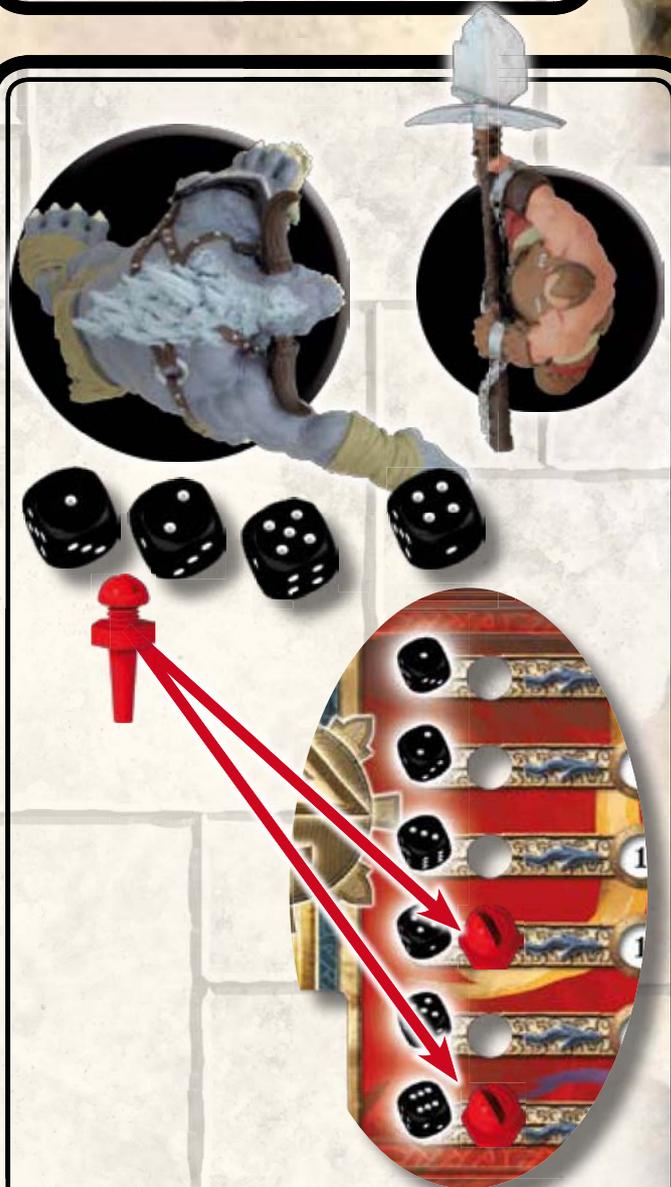
Der Verurteilte Totschläger hat in dieser Runde einen ANG-Wert von 3. Der Menschen-Spieler entscheidet sich, die Hordlinge auf dem Spielplanteil anzugreifen. Er wirft drei Würfel und erhält 2, 3, und 6. Der VER-Wert der Hordlinge ist 3. Zwei Treffer!



Zwei Hordlinge werden somit entfernt.

WICHTIG

Der VER-Wert einer Figur kann trotz Bonus niemals höher als 6 sein.

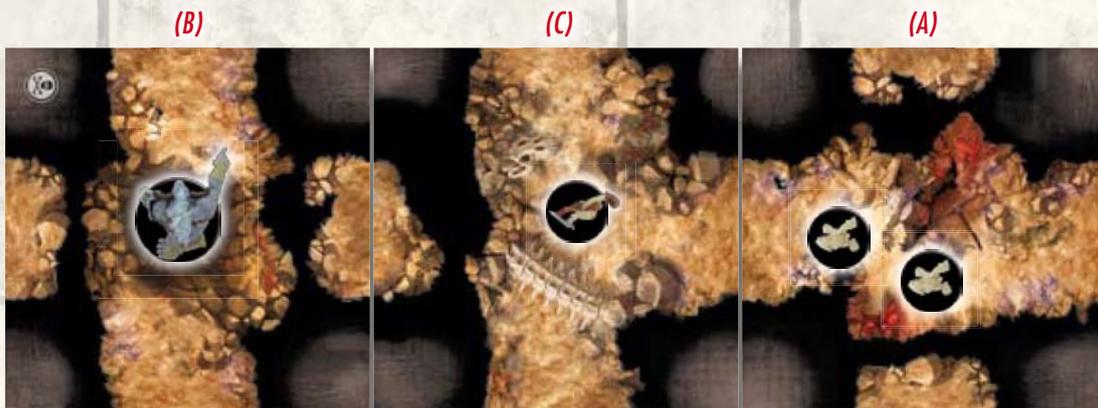


Der Dämon greift seinen Gegner an. Sein ANG-Wert ist 4, der Dämonen-Spieler wirft also 4 Angriffswürfel. Er würfelt 1, 2, 5 und 4, womit er 2 Treffer erzielt, denn der VER-Wert des Verurteilten Totschlägers ist 4. Der Menschen-Spieler entscheidet sich, die Wundmarker in die Verwundungsfelder 4 und 6 der Charaktertafel des Totschlägers zu stecken.



SCHADENSWIRKUNG

Wenn die gerade verlorene Aktionsreihe dem Aktionswürfel entspricht, den der Charakter in der Initiativphase erhalten hatte, gilt er noch nicht als ‚erschöpft‘. Ein Charakter ist nur dann ‚erschöpft‘, wenn er in der Initiativphase einen Aktionswürfel erhält, der einer bereits verlorenen Aktionsreihe entspricht.



Der mit einer Donnerbüchse bewaffnete Meuchler kann die Hordlinge auf Spielplanteil (A) angreifen, jedoch nicht den Dämon auf Spielplanteil (B), denn es gibt keine Verbindung zum Spielplanteil (C) des Schützen.



FERNKAMPFWAFFEN

Einige Waffen (Donnerbüchse, Granate) ermöglichen es, einen oder mehrere Gegner auf einem benachbarten Spielplanteil anzugreifen. Damit ein solcher Angriff möglich ist, muss der Spielplanteil des Schützen über eine Öffnung mit dem Spielplanteil des Ziels verbunden sein.



RASEND

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann jeden ihrer Angriffswürfel, der keinen Treffer erzielt hat, einmal neu würfeln (d.h. dessen Ergebnis nicht größer oder gleich der VER seines Ziels war).



Fähigkeiten

Einige Figuren verfügen über Fähigkeiten, die ihnen während des Spiels neue Möglichkeiten eröffnen.



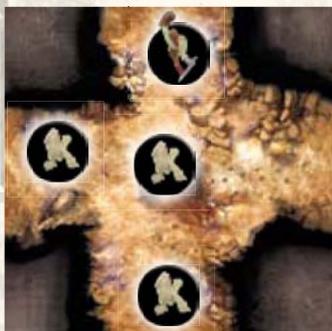
LEIBWACHE

Jedes Mal, wenn eine verbündete Figur auf dem gleichen Spielplanteil einen Treffer durch einen Angriff erleidet, kann eine Figur mit dieser Fähigkeit entscheiden, anstelle des ursprünglichen Ziels einen oder mehrere Treffer auf sich zu nehmen.



FLINK

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann sich bewegen, ohne auf die Anzahl der gegnerischen Figuren achten zu müssen (sie kann die Blockier-Regel ignorieren).

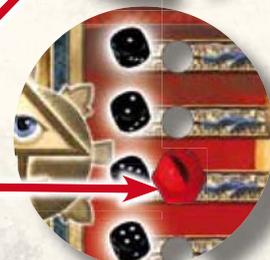
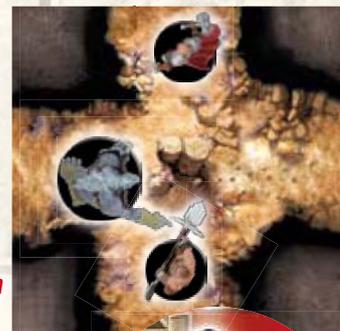


Dieser Verurteilte Meuchler kann den Spielplanteil (A) verlassen, obwohl sich darauf 3 Hordlinge befinden, da er die Fähigkeit ‚Flink‘ hat.

WICHTIG

Solange ein Charakter ‚erschöpft‘ ist, kann er keine seiner Fähigkeiten benutzen.

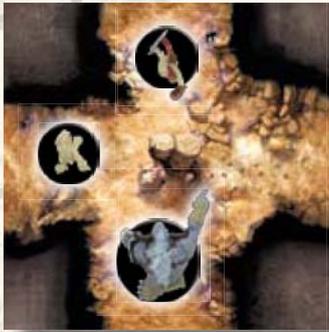
Der Dämon hat gerade Bruder Salvator angegriffen und ihm 2 Treffer zugefügt. Der mutige Verurteilte Totschläger auf dem gleichen Spielplanteil entschließt sich, einen der beiden Treffer aufzufangen. Der Menschen-Spieler muss einen Marker in ein Verwundungsfeld der Charaktertafel von Bruder Salvator und einen in ein Verwundungsfeld der Charaktertafel des Totschlägers stecken.





MÄCHTIG

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann eine oder mehrere gegnerische Figuren auf dem gleichen Spielplanteil daran hindern, diesen zu verlassen (Ausnahme: ‚Loch im Boden‘). Wenn eine ‚flinke‘ Figur sich auf dem gleichen Spielplanteil wie eine oder mehrere ‚mächtige‘ gegnerische Figuren befindet, heben sich die beiden Fähigkeiten gegenseitig auf und die normale Blockier-Regel findet Verwendung.



Der Dämon hat die Fähigkeit ‚Mächtig‘ und wird von einem Hordling begleitet. Der Meuchler möchte den Spielplanteil verlassen, aber seine Fähigkeit ‚Flink‘ wirkt nicht. Jetzt wird die Blockier-Regel verwendet: Er muss mindestens einen Gegner töten, bevor er sich bewegen kann.



GESEGNET

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann während der Initiativphase und nachdem die Aktionswürfel zugeordnet wurden einen anderen Charakter seiner Wahl unterstützen. Der gewählte Charakter erhält wahlweise einen Bonus von +1 BEW oder +2 ANG bis zum Ende der nun folgenden Aktionsphase.

Lege die Marke ‚Unterstützung‘ mit der entsprechenden Seite nach oben auf die Charaktertafel des jeweiligen Charakters. Sollte außerdem die von ihm gewählte Aktionsreihe bereits verloren sein, wird sie sofort geheilt.

Diese Fähigkeit kann nur ein einziges Mal pro Szenario eingesetzt werden. Am Ende der Aktionsphase, in der diese Fähigkeit eingesetzt wurde, wird die Marke ‚Unterstützung‘ abgelegt.

JETZT BIST DU BEREIT ZUM SPIELEN!



Das Spiel anpassen

Wenn die Spieler nicht die gleiche Erfahrung haben (z.B. ein Neuling gegen einen alten Veteran), können einige Anpassungen die Szenarien angleichen.



ÄNDERUNGEN ZUGUNSTEN DES DÄMONEN-SPIELERS

Diese Möglichkeiten erleichtern das Spiel für den Dämonen-Spieler:

- Vor Beginn des Spiels entfernt der Dämonen-Spieler die 3 folgenden Karten aus dem Stapel der Schicksalskarten: 1x ‚Verirrt‘ und 2x ‚Panik‘.

Diese Karten sind schwieriger einzusetzen. Durch das Entfernen steigen die Chancen für den Dämonen-Spieler, für ihn nützlichere Karten zu ziehen.

- Der Dämonen-Spieler erhält zu Beginn des Spiels zusätzlich 3 BP.



ÄNDERUNGEN ZUGUNSTEN DES MENSCHEN-SPIELERS

Diese Möglichkeiten erleichtern das Spiel für den Menschen-Spieler:

- Der Menschen-Spieler zieht eine zusätzliche Vorteilskarte.
- Der Menschen-Spieler wählt eine zusätzliche Gottesgabe für Bruder Salvator.



Szenarien für erfahrene Spieler

Nachdem das gleiche Szenario mehrmals durchgespielt wurde, suchen die Spieler bestimmt neue Herausforderungen. Diese Regeln schaffen Abhilfe. Das Spiel verläuft wie üblich, aber die Spielvorbereitungen werden wie folgt geändert: Vor dem Spiel findet eine Versteigerung statt, die mit 21 Punkten beginnt. Die Spieler unterbieten sich abwechselnd mit einer jeweils niedrigeren Punktzahl. Der Gewinner der Versteigerung wird der Menschen-Spieler und muss seine Truppe mit der von ihm gebotenen Punktzahl erstellen. Hier sind die Preise jedes Spiel-Elements:

- Bruder Salvator (maximal 1): Muss dabei sein, kostet aber keine Punkte
- Gottesgabe (maximal 4): 2 Punkte pro Gottesgabe
- Verurteilter Totschläger oder Meuchler (maximal jeweils 2): 3 Punkte pro Charakter
- Ausrüstungsgegenstand: 2 Punkte pro Karte (unter allen verfügbaren Karten gewählt)
- Vorteilskarten: 1 Punkt pro Karte (zufällig aus allen verfügbaren Karten gezogen)

Die Ausrüstungsgegenstände müssen vor Beginn des Spiels den Charakteren zugeteilt werden. Der Menschen-Spieler muss die auf jedem Ausrüstungsgegenstand aufgeführten Beschränkungen beachten.

Beispiel: Eine Donnerbüchse kann nur von einem Verurteilten Meuchler oder Bruder Salvator verwendet werden.

Du hast die Versteigerung mit 17 Punkten gewonnen und möchtest eine besonders robuste Truppe zusammenstellen, die auf Verteidigung baut.

Du wählst: Bruder Salvator mit den Gottesgaben ‚Der Herr ist dein Hirte‘ und ‚Wundersame Heilung‘ (4 Punkte), zwei Verurteilte Totschläger mit jeweils einem Stahlschild (je 5 Punkte) und zum Schluss 3 Vorteilskarten (3 Punkte).

