

Правила настольной игры

«Клаустрофобия: Кровавая ярость» (Claustrophobia: Furor Sanguinis)

Автор игры: Крок (Croc)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

**КАРТИКЕЯ*****Дневник Заключенного******День второй***

Здесь у меня более нет имени.

Иногда с потолка моей камеры осыпаются черепа. Этот дождь из костей сопутствует смене дня и ночи. Вот уже дважды мне приходилось наблюдать подобный поток останков — некоторые из них уже не напоминают ни о чем человеческом, а некоторые и вообще никогда не принадлежали людям.

День четвёртый

«Узнайте, что Господь сокрыл от смертных».

«Высокомерие».

Я, юный и наивный студент, заплатил высокую цену, чтобы меня провели в Новый Иерусалим. Но нанятые мной же люди продали меня этому жалкому отродью. По крайней мере, оно предоставило мне всё необходимое, чтобы вести дневник. Это высокое существо с его вечно закрытыми глазами и раздутыми ноздрями передвигается совершенно бесшумно. Его когти оставляют царапины на неровных каменных стенах. Однако, самым отвратительным и пленяющим мой разум, я нахожу звук его голоса.

«Скоро. Терпение. Скоро мы предстанем перед всеми».

Его речь и взгляд ничем не отличаются от человеческих.

Сегодня оно покинуло своё убежище, расположенное под городом. Я прячу острый кусок кости под своими рваными одеждами.

День восьмой

У чудища есть имя. Вернувшись, оно прошептало мне его: Каритикея. Да, оно призналось, что оно смертное. Хрупкое существо. Пока Преисподняя не изменила его.

«Мы, Заблудшие, не можем противостоять Преисподней, но мы должны как-то выживать. Когда-то я был простым человеком, а теперь я проклят. Но я эволюционирую. Я беседовал с философами и алхимиками. Я пытал теологов и священников-еретиков. Наконец, я нашёл ответ». Существо казалось мне слабым: полученные ранее в ходе его вылазки раны покрывали его чешую. Улыбка изуродовала его лицо, когда я прикрылся своим костяным распятием. Мой тюремщик провёл рукой по сделанному наспех кресту. Ливень из черепов прервал наше безмолвное общение. «Чего я желаю больше всего на свете, — призналось мне существо, — так это освободить мою душу. Видишь ли, искупление и спасение — это лишь цепи. Я же хочу быть равным Азраилу или даже самому Светоносцу. Мой инстинкт укажет мне путь, но мне предстоит долгая дорога. К счастью, я знаю, как отвлечь моих врагов». Прежде чем мы покинули его логово, существо велело мне увековечить его слова на бумаге.

Это расширение к игре «Клаустрофобия» включает в себя новое существо и позволяет разыграть многие ранее неизвестные сценарии. В каждом из них один из игроков берёт на себя роль Картикеи, чешуйчатого монстра, противостоящего как людям, так и демоническим силам. Как правило, контролирующей Картикею игрок располагает лишь этим существом, поскольку оно обладает силой многих смертных воинов.

Ходы игрока, контролирующего Ящера, чередуются с ходами его оппонентов (демонов или людей — в зависимости от обстоятельств). Его ход делится на две фазы: фаза инстинкта (аналогично фазе инициативы игрока, управляющего людьми, или фазе угрозы игрока, управляющего демонами) и фаза действия (аналогично фазам с тем же названием у его оппонентов).



КОМПОНЕНТЫ

- 1 фигурка Картикеи
- 1 поле Ящера
- 5 кубиков Ящера
- Правила игры и буклет со сценариями игры
- 13 жетонов ранений
- 16 жетонов смертоносной судьбы
- 10 жетонов событий
- 3 жетона гнёзд троглодитов
- 7 тайлов Ящера





ФАЗА ИНСТИНКТА

Игрок, управляющий Ящером, определяет статистику Картикеи. Для этого он бросает 4 кубика Ящера и размещает их на выбранных им же клетках поля Ящера. Расположение кубиков определяет статистику Картикеи до начала следующей фазы инстинкта. Но есть одно но: кубики не могут располагаться на уничтоженных частях тела (см. ниже).

Повреждения и ранения

В ходе игры Картикея может получать повреждения, как и любой другой воин. За каждый полученный им удар поместите жетон ранения на любой клетке (на ваш выбор) на поле Ящера. Часть тела, получившая столько же повреждений, сколько у неё очков сопротивления, считается уничтоженной и не может больше излечиваться (или получать больше жетонов ранений).

На уничтоженной части тела нельзя размещать кубики во время фазы Инстинкта.

Тайл Ящера, находящийся на уничтоженной части тела, больше не может быть использован.

Если все части тела Картикеи уничтожены, он погибает.



ФАЗА ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА, УПРАВЛЯЮЩЕГО ЯЩЕРОМ

- Картикея может передвигаться, исследовать тоннели и сражаться со своими противниками, будь они людьми или демонами.
- Чудовище передвигается и действует, как и любой другой воин, используя выбранные во время фазы Инстинкта способности.
- Управляющий Ящером игрок может исследовать поле, как и любой воин игрока, управляющего людьми.
- Но существует одно важное отличие Картикеи от других воинов «Клаустрофобии».

Множественные битвы: Картикея может распределить свои атаки между множественными оппонентами и/или разделить их на несколько заходов в течение своего хода. Чтобы отслеживать все возможные атаки, отложите в сторону столько же кубиков, сколько у Ящера очков атаки (СВТ). До, во время и/или после своего передвижения, Картикея может сразиться с одним или несколькими врагами. Каждый отложенный кубик может использоваться только один раз.

Картикея воин, но не человек, троглодит или демон.



Коридор-западня

Коридор-западня оказывает воздействие на Картикею.



Ловушка на поле Судьбы

В сценарии с участием Картикеи следуйте следующей инструкции:

Любой вражеский воин на ваш выбор получает повреждение. Если под ударом оказывается Картикея, управляющий Ящером игрок выбирает место ранения.



Карты преимущества

В ходе игры против Картикеи, управляющий человеком игрок должен убрать их колоды карт преимущества следующие карты: Масло для вашей лампы (x2), Наша вера защитит нас (x2).



Карты событий

В ходе игры с участием Картикеи, управляющий демонами игрок не может брать карты событий.



Смертоносная судьба

Вместо того, чтобы взять карту событий с поля Судьбы, управляющий демонами игрок получает 1 очко Смертоносной судьбы, которое он может использовать на таблице соответствующего сценария. Игрок, управляющий демонами, может вызвать не более одного события за ход. Каждое событие используется в игре один раз (см. тайл «Жертвенник»).

Применив жетон событий, переверните его лицевой стороной вниз, чтобы не забыть, какие события уже были реализованы.

События должны быть реализованы во время фазы угрозы, если ничто не говорит об обратном.



Жетон событий



Жетон Смертоносной судьбы



ПОЛЕ ЯЩЕРА

ГОЛОВА

Оцепенение
Поместите два кубика на эту область. Киньте дополнительный кубик Ящера во время следующей фазы инстинкта.

Боевой гнев
Поместите на эту область два кубика с чётными значениями. Картикея получает навык «Яростный» до начала следующей фазы инстинкта.

Запрещающее правило
Поместите на эту область один кубик с нечётным значением. Картикея получает навык «Впечатляющий» до начала следующей фазы инстинкта.

Сопrotивление

ТУЛОВИЩЕ

Регенерация
Поместите кубик со значением 1 или 2 на эту область. Уберите жетон ранения с не уничтоженной части тела Картикеи.

Обман
Общее значение всех размещённых на этой области кубиков должно равняться 9. Картикея получает навык «Неуловимый» до начала следующей фазы инстинкта.

Сопrotивление

Claustrophobia

HEAD

Torpor
Roll an extra squamata die during the next instinct phase.

Two dice

War fury
Kartikeya is **frantic** until the beginning of the next instinct phase.

Two even dice

Blocking
Kartikeya is **impressive** until the beginning of the next instinct phase.

One odd die

TORSO

Regeneration
Remove a wound token from a part of Kartikeya's body which has not yet been destroyed.

One die of value 1 or 2

Feint
Kartikeya is **elusive** until the beginning of the next instinct phase.

9

KARTIKEYA

РУКИ

Основные характеристики

В бой!
Поместите сюда хотя бы один кубик. Значение первого помещённого на эту область кубика изменяет статистику Картикеи до начала следующей фазы инстинкта.
1 или 2: защита 3+ (DEF 3+), атака 5 (5 CBT).
3 или 4: защита 4+ (DEF 4+), атака 3 (CBT 3).
5 или 6: защита 5+ (DEF 5+), атака 1 (CBT 1).
Ещё один кубик, помещённый на эту область, даёт Картикее 1 очко атаки (+1 CBT) до начала следующей фазы инстинкта.

ARMS

To battle!
The value of the first die placed in this space modifies Kartikeya's stats until the beginning of the next instinct phase.
Value 1 or 2: DEF 3+, CBT 5.
Value 3 or 4: DEF 4+, CBT 3.
Value 5 or 6: DEF 5+, CBT 1.
Each extra die placed in this space grants him +1 CBT until the beginning of the next instinct phase.

At least one die

Сопротивление

LEGS

Runner
Kartikeya gains +1 MVT until the beginning of the next instinct phase.

One die

Бегун
Поместите сюда один кубик. Картикея получает 1 очко движения (+1 MVT) до начала следующей фазы инстинкта.

Сопротивление

НОГИ



ЗАПАХ ДОБЫЧИ

Автор: Крок (Срос)

Картикея бродит в недрах Нового Иерусалима в поисках неведомой ни одной Рептилии силы — силы самих демонов. Но Зablудший жаждет даже большего — возвышения своей души, выкованной в кругах Ада, к верху пищевой цепочки. Он мечтает о знаниях и могуществе падших ангелов.

Помешанный на этой идее, он непрестанно выслеживает Убийц Проклятых, дабы поглотить их плоть, их дух, их сущность. Ведомая своей яростью, ужасная Рептилия нашла себе новую жертву, известную как Демон Разрушений.



Силы игрока, управляющего Ящером

Игрок, управляющий Ящером, располагает следующими тайлами: Стальные Лезвия, Рептильные Рефлексы и Рептильное Сопrotивление.



Силы игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (4 TP). В ходе этого сценария, игрок не может вводить в игру демонов (НО: см. «Логово демонов»).



Подготовка сценария

Отложите в сторону тайл Выхода и комнату с пентаграммой. Остальные тайлы перемешайте и сложите в кучу. Расположите тайл Выхода в центре стола и поместите на него Картикею.



Условия выигрыша

Игрок, управляющий Ящером, побеждает в том случае, если он убивает демона Разрушений. В обратном случае побеждает игрок, управляющий демонами.



Особые правила



Запах страха

Картикея выискивает свою добычу благодаря своему развитому обонянию. Здесь действует тот же принцип, что и в правиле «Глоток свежего воздуха» из сценария «Выжившие» (см. базовые

правила), но с одним единственным отличием: если выпадает значение 10, следующим тайлом вместо тайла Выхода становится комната с пентаграммой.

Логово демонов

При появлении демона Разрушений, поместите его в комнату с пентаграммой.



Любой троглодит на том же тайле, что и демон Разрушений, получает навык «Яростный».

Таблица событий Смертоносной Судьбы

1 — Скользящий путь (2)

Картикея теряет 2 очка движения (-2 MVT) во время своей следующей фазы действия.

2 — Вывихнутая лодыжка (2)

Картикея получает ранение в обе ноги и теряет 1 очко движения (-1 MVT) во время своей следующей фазы действия.

3 — Острые когти (2)

Демон Разрушений получает 2 очка атаки (+2 СВТ) до конца игры.

4 — Ядовитый укус (5)

До самого конца игры каждый удар демона Разрушений приводит к 2 ранениям.

5 — Впечатляющий размер (3)

Демон Разрушений получает 5 очков здоровья до конца игры.

6 — Толстокожий (5)

Демон Разрушений получает 1 очко защиты (+1 DEF) до конца игры.

7 — Ещё жив (2)

Демон Разрушений восстанавливает 5 очков здоровья. Демон не может превысить по количеству очков свою статистику здоровья.

8 — Всё ещё жив (2)

Демон Разрушений восстанавливает 5 очков здоровья. Демон не может превысить по количеству очков свою статистику здоровья.



ВЕРНЫЙ РАБ ДОЛЖЕН ПОЛЮБИТЬ СВОИ ЦЕПИ

Автор: Крок (CROC)

Заблудший не глупец, не какой-то жалкий дух, усмирённый ударом когтистой руки. Однако, несмотря на его скрытность и осторожность, на него объявили охоту. Если он что-то и усвоил за эти десятилетия жалкого существования, так это то, что никто не должен охотиться в одиночку. Его стая уже наготове и он без колебаний пожертвует каждым из них, чтобы выжить.

В сопровождении смертных рабов, закованных в цепи, Картикея должен проложить себе путь сквозь ряды прислужников Ада.



Силы игрока, управляющего Ящером

Игрок, управляющий Ящером, имеет в своём распоряжении следующие фигурки: Картикея (вооружённый тайлами «Рептильные Рефлексы» и «Рептильное Сопротивление») и два раба (фигурки приговорённых наёмников).



Силы игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, вступает в игру с 4 очками угрозы (4 TP). В ходе игры игрок также может ввести в игру до 2 Боевых демонов (но не одновременно!).



Подготовка сценария

Отложите в сторону тайл Выхода и Комнату с пентаграммой. Сложите стопкой 10 случайно выбранных тайлов лицевой стороной вниз. Сформируйте ещё одну стопку из 3 случайно выбранных тайлов и тайла Выхода (перемешайте эти 4 тайла) и положите её лицевой стороной вниз.

Поместите первую стопку поверх второй. У вас должна получиться колода из 14 тайлов, один из последних четырёх которых — тайл Выхода. Расположите комнату с пентаграммой в центре стола. На ней размещаются все воины-рептилии.



Условия выигрыша

Игрок, управляющий Ящером, выигрывает игру, если ему удаётся довести Картикею до Выхода. В любом другом случае победа присуждается игроку, управляющему демонами.



Особые правила



Рабы

Каждый раб обладает следующей статистикой: 2 очка движения (MVT 2), 1 очко атаки (CBT 1), 4 очка защиты (DEF 4) и 3 очка здоровья (Health 3). Рабы вступают в бой во время фазы действия Ящера.

Картикея заковал их в длинные цепи. Если по завершении фазы действия игрока, управляющего Ящером, раб удалился от Картикеи на один тайл или больше, цепь раскалывается и раб сбегает (его изымают из игры).



Скудные ресурсы

Тайл-тайник свидетельствует о предыдущих человеческих экспедициях. Поместите жетон угрозы на каждом таком тайле. Любой раб, оказавшийся на тайле-тайнике по истечении своей активации, может сбросить этот жетон и получить 1 очко здоровья.

Таблица событий Смертоносной Судьбы

1 — Скользящий путь (2)

Картикея теряет 2 очка движения (-2 MVT) во время своей следующей фазы действия.

2 — Вывихнутая лодыжка (2)

Картикея получает ранение в обе ноги и теряет 1 очко движения (-1 MVT) во время своей следующей фазы действия.

3 — Напуганный до смерти (2)

Игрок, управляющий демонами, передвигает раба на присоединённый Выходом соседний тайл, не обращая внимание на запрещающее правило.

4 — Лютая ярость (2)

Во время вашей следующей фазы действия троглодиты получают 1 очко атаки (+1 СВТ).

5 — Ползучие твари (2)

Каждый раб получает по одному очку ущерба.



МАТЕРИНСКИЙ ИНСТИНКТ

Автор: Филипп Виле

Картикее не даёт покоя одна особая способность — способность созидания. На его пути к эволюции и освобождению Картикее просто необходимо ею овладеть.

В самых недрах Нового Иерусалима дремлет отвратительное существо, древний священник, обречённый гореть в Аду. В наказание за свои грехи он в ужасных мучениях нескончаемо производит на свет троглодитов. Спустя много веков этого страшного наказания, Детородный демон сумел полюбить своё потомство.

Картикее уверенно вступает в логово Детородного демона...



Силы игрока, управляющего Ящером

Игрок, управляющий Ящером, располагает следующими фигурками: Картикее (вооружённый тайлами «Берсерк», «Рептильные рефлексы» и «Рептильное сопротивление»).



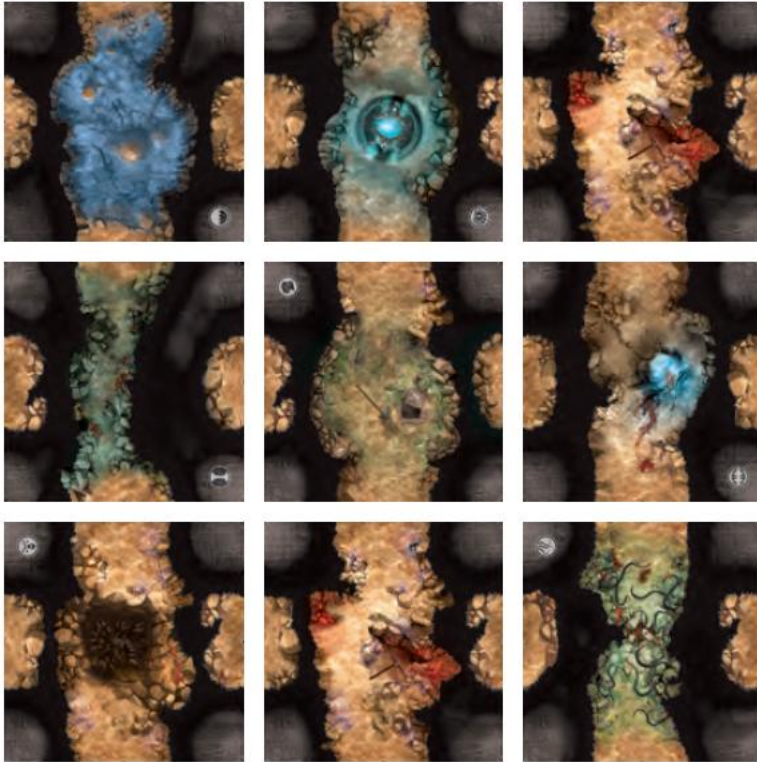
Силы игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (4 ТР). В ходе одного сценария он может ввести в игру одного Детородного демона, следуя особым условиям этого сценария (см. Инстинкт Самосохранения).



Подготовка сценария

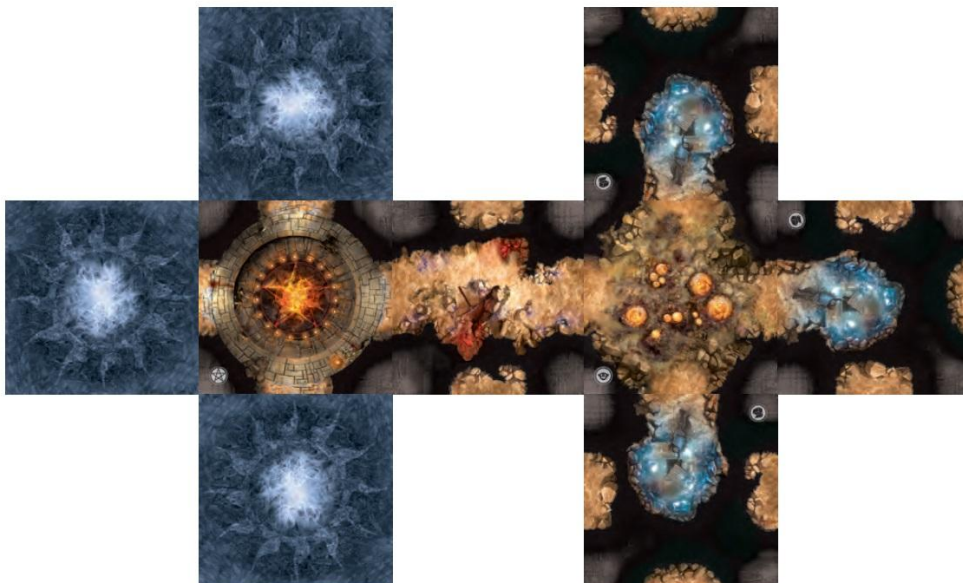
Перед началом игры, управляющий демонами игрок в произвольном порядке формирует 3 стопки (по 3 тайла в каждой) из следующих 9 тайлов.



Затем управляющий демонами игрок подкладывает под низ каждой стопки один из следующих тайлов: 2 тайла Тупика и 1 тайл Жертвенника.

Наконец, выложите поле, как показано ниже. Для этого расположите лицевой стороной вниз 3 стопки, состоящие из 4 тайлов на специально отведённых местах.

Картикея начинает игру из Комнаты с пентаграммой.





Условия выигрыша

Управляющий демонами игрок выигрывает, если он убивает Картикею. Игрок, управляющий Ящером, выигрывает, если он убивает Детородного демона.



Особые правила



Уничтоженный в зародыше

Каждый из 2 Тупиков, размещённых в 3 стопках тайлов, защищает гнездо троглодитов. Гнездо троглодитов обозначается жетоном со следующими характеристиками: 3 очка защиты (DEF 3) и 4 очка здоровья (Health 4). Одна сторона этого жетона считается «целой», а другая — «уничтоженной».



Атака может производиться на гнездо троглодитов. В бою гнездо троглодитов воспринимается одновременно как оппонент и как цель. Однако при применении правила размера тоннеля и запрещающего правила, гнездо троглодитов не считается воином в распоряжении управляющего демонами игрока.



Яростный

Достигнув тайла Жертвенника, Картикея вдруг осознаёт, что пошёл по неверному пути, а его инстинкт подвёл его. Он приходит в ярость, а тайл «Берсерк» теперь оказывает следующий эффект: Картикея получает 1 очко атаки (+1 СBT) за свою каждую раненую часть тела.



Инстинкт Самосохранения

Как только Картикея уничтожает последнее гнездо троглодитов, Детородный демон, ослеплённый мстостью, выползает из своего логова, чтобы разорвать Ящера на куски.

Как только второе гнездо троглодитов уничтожено, поместите Детородного демона на тайл Логова. С этого момента, управляющий демонами игрок больше не может прибегать к таблице событий Смертоносной судьбы.



В начале активации Детородного демона, управляющий демонами игрок может бесплатно разместить до 2 троглодитов на его тайле (соблюдая правило размера тоннеля).

Если хотя бы один троглодит расположен таким образом, Детородный демон теряет 1 очко защиты (-1 DEF) до начала следующей фазы угрозы.

В начале активации Детородного демона, управляющий демонами игрок может бесплатно разместить до 2 троглодитов на его тайле (соблюдая правило размера тоннеля).

Если хотя бы один троглодит расположен таким образом, Детородный демон теряет 1 очко защиты (-1 DEF) до начала следующей фазы угрозы.

Таблица событий Смертоносной Судьбы

1 — Внезапная атака (2)

Вы получаете выгоду от Гнойных монстров и способности «Жажда крови» во время фазы угрозы.

2— Лютая ярость (2)

Во время вашей следующей фазы действия троглодиты получают 1 очко атаки (+1 СВТ).

3 — Заросли (3)

Выберите тайл. В течение следующего хода управляющего демонами игрока этот тайл будет иметь такой же эффект, как и тайл «Голодные тоннели».

4 — Отмщение (2)

В течение следующего хода управляющего Ящером игрока каждый троглодит, уничтоженный Картикеей, нападает на него, прежде чем троглодита уберут из игры.

5 — Усталость (3)

Управляющий демонами игрок убирает один из тайлов Картикеи на свой выбор из игры (кроме тайла «Берсерк»).

6 — Дежавю (3)

Игрок, управляющий демонами, переворачивает жетон Смертоносной судьбы лицевой стороной вверх.

7 — Глубокая рана (2)

Картикея не может использовать свою способность Регенерации в свой следующий ход.

8 — Фатальная атака (2)

Картিকেя теряет 1 очко защиты (-1 DEF) до начала своей следующей активации.

9 — Затишье перед бурей (2)

Во время следующей фазы угрозы, управляющий демонами игрок бросает два дополнительных кубика.

10 — Ударная волна (1)

Управляющий демонами игрок передвигает Картিকেю на присоединённый выходом соседний тайл, не обращая внимание на запрещающее правило.



КООПЕРАЦИЯ

Автор: Филипп Виле

Заблудший учуял новую добычу: он направляется в колыбель порока, где, если верить слухам, появляются демоны! Там, рассуждает Картিকেя, таится необъятная сила, и, если ему удастся ею завладеть, его душа вознесётся ещё выше.

Это вовсе не легенда — не только ужасный Ящер слышал молву об этом нечистом месте. Смертные, ведомые опытным Спасителем, направляются в этот адский котёл. Даже сами стены здесь говорят о древнем проклятии; эта экспедиция может плохо закончиться для всех её участников, если они не придут к согласию и объединятся против своих врагов.



Силы игрока, управляющего Ящером

Игрок, управляющий Ящером, располагает следующими войнами: Картিকেя (вооружённый тайлами Ящера «Боевой Клич», «Рептильные Рефлексы» и «Рептильное Сопротивление»); 2 приговорённых наёмника (каждый вооружён мушкетом; Спаситель (обладающий способностями «Аура мужества» и «Аура исцеления»). Управляющий Ящером игрок тайно выбирает одну из следующих двух карт преимущества: «Граната» или «Бутылка Водки». Эта карта может быть разыграна только воином-человеком.



Силы игрока, управляющего демонами

Управляющий демонами игрок начинает игру с 4 очками угрозы (4 TP). Он может ввести в игру только одного демона, следуя правилам Генератора Демонов (см. ниже).

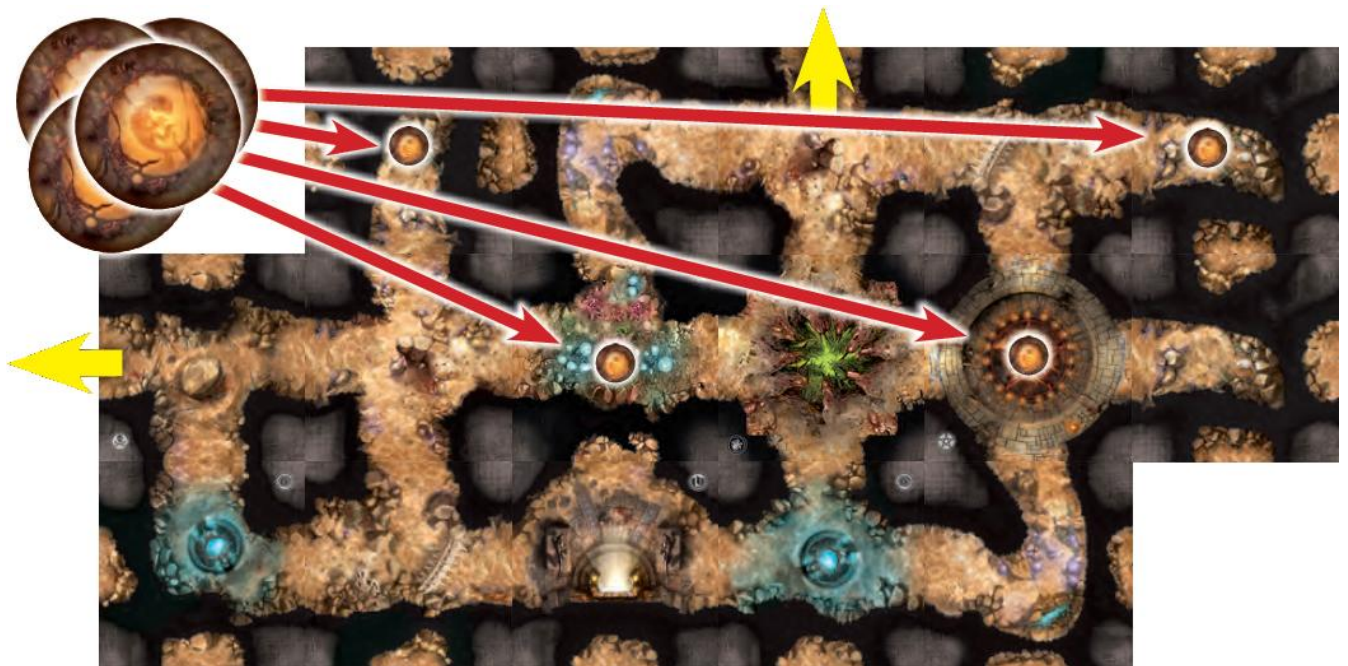


Подготовка сценария

Составьте поле, как показано на изображении ниже. Расположите 4 гнезда троглодитов на специально отведённых клетках.

Поместите Картикею и воинов-людей на тайле Выхода.

На каждом жетоне гнезда троглодитов расположите одного троглодита («целой» стороной вверх).



Условия выигрыша

Управляющий Ящером игрок побеждает, если он убивает Демона. Игрок, управляющий демонами, побеждает, если он убивает всех воинов-людей и Картикею.



Особые правила



Краткое описание игры:

Ходы подразделяются следующим образом:

- Фаза инстинкта
- Фаза действия Картикеи (игрока, управляющего Ящером)
- Инициатива
- Фаза действия людей (игрока, управляющего Ящером)

- Угроза
- Фаза действия управляющего демонами игрока

Если Картикея выбыл из игры, пропустите фазу инстинкта и фазу действия управляющего Ящером игрока. Если из игры выбыли все воины-люди, пропустите Инициативу и фазу действия людей.

Крепкий союз

«Боевой клич» не имеет воздействия на воинов-людей. Более того и люди, и Ящер при применении запрещающего правила и правила размера тоннеля находятся на одной стороне.

Иммунитет

У троглодитов иммунитет против воздействия Пожирающей Бездны.

Гнёзда троглодитов

Гнездо троглодитов отмечается специальным жетоном с «целой» и «уничтоженной» стороной, который обладает следующими характеристиками: 3 очка защиты (DEF 3), 5 очков здоровья (Health 5).

В ходе игры, управляющий демонами игрок может ввести троглодитов в игру только с «целого» жетона гнезда троглодитов. Человек-воин или воин-рептилия может атаковать гнездо троглодитов. В ходе боя гнездо троглодитов считается одновременно оппонентом и целью. Однако гнездо троглодитов не является воином управляющего демонами игрока при применении запрещающего правила и правила размера тоннеля.

Когда гнездо троглодитов теряет своё последнее очко здоровья, переверните жетон гнезда троглодитов «уничтоженной» стороной вверх.

Если в течение игры все гнёзда троглодитов были уничтожены, появляется Демон.

Счётчик Душ

Когда троглодит покидает игровое поле через один из двух выходов (отмеченных на карте стрелкой), его труп раздавливается, а остатки его души засасываются в дьявольскую машину под названием Генератор Демонов. Она располагается глубоко под комнатой с пентаграммой. Каждый раз, когда троглодит покидает поле через один из двух выходов, значение на счётчике душ увеличивается на 1 очко (начальная позиция: 0).

Генератор Демонов

Значение на счётчике душ определяет то, какого демона можно вызвать.

Демон появляется в одной из следующих ситуаций:

1. Как только все 4 гнезда уничтожены, Демон появляется во время следующей фазы угрозы.
2. Если значение на счётчике душ достигает 8 (или больше), Демон появляется во время следующей фазы угрозы.
3. По выбору управляющего демонами игрока, во время любой фазы угрозы.

В любом из этих случаев, управляющий демонами игрок должен расположить демона, соответствующего значению на счётчике душ (см. ниже), в комнате с пентаграммой (и, возможно, уничтожить троглодита, если на этом тайле их уже 5).

Взаимная ненависть

После своей активации, Демон и Картикея должны начать движение навстречу друг другу по самому короткому пути.

Вместе мы сильнее

В этом сценарии может с лёгкостью участвовать 3 игрока. При игре с 3 игроками, двое игроков объединяются против управляющего демонами игрока. Один из них управляет Картикеей, а другой — тремя воинами-людьми.

Таблица событий Смертоносной Судьбы

1 — Максимальная скорость (3)

Во время своей следующей фазы действия троглодит получает 1 очко движения (+1 MVT).

2 — Лютая ярость (2)

Во время своей следующей фазы действия троглодиты получает 1 очко атаки (+1 CBT).

3 — Прочные гнёзда (2)

Во время вашей следующей фазы действия гнездо троглодитов получает +1 очко защиты (+1 DEF).

4 — Затишье перед бурей (2)

Во время следующей фазы угрозы, управляющий демонами игрок бросает два дополнительных кубика.

5 — Заряд (2)

Значение на счётчике душ увеличивается на 1 очко.

6 — Новые гнёзда (3)

Переверните два уничтоженных гнезда «целой» стороной вверх.

7 — Побег (2)

Во время вашей следующей фазы действия, троглодиты НЕУЛОВИМЫ.

8 — Вторжение (2)

Бесплатно поместите до 4 троглодитов на тайл(ы) с «целым» гнездом троглодитов.

9 — Мутация (3)

Один из троглодитов в игре (на ваш выбор) теперь обладает следующими характеристиками: 2 очка движения (MVT 2), 3 очка атаки (CBT 3), 4 очка защиты (DEF 4), 4 очка здоровья (Health 4).

10 — Усиленный заряд (2)

Каждый тайл «Дьявольский механизм», на котором находится хотя бы один троглодит, добавляет по 1 очку к значению на счётчике душ.

**ОБЩАЯ УЧАСТЬ**

Автор: Филипп Массон

Этот союз был обречён на неудачу.

Картикея обнаружил, что в самом центре лабиринта находится древнее оружие, времён царя Соломона. Эти лезвия достаточно остры, чтобы пожать сущность высших созданий — и поглотить их полностью.

Заблудший бродил по этому лабиринту, клоаке Нового Иерусалима, когда небольшой отряд смертных в поисках потерянной экспедиции случайно столкнулся с ним. Награду получит тот, кто покинет эту гробницу первым.



Силы игрока, управляющего Ящером

Управляющий Ящером игрок имеет в своём распоряжении Картикею (вооружённого тайлами Ящера «Боевой Крич», «Рептильные Рефлексы» и «Рептильное Сопротивление»). Кроме того, в ходе игры Картикея сможет заполучить тайл «Стальные лезвия».



Силы игрока, управляющего людьми

Управляющий людьми игрок управляет следующими войнами:

Спаситель со способностями «Разбей Нечистых» и «Аура мужества», вооружённый Скипетром Командования;



2 приговорённых дикаря, один из которых вооружён Стальным Щитом;



1 приговорённый наёмник, вооружённый Мушкетеном.





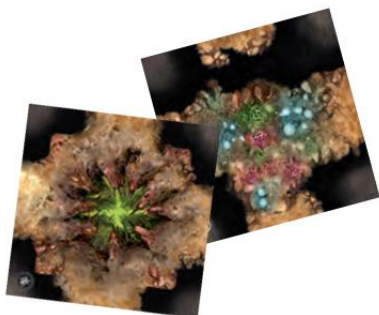
Подготовка сценария

Разместите пять начальных тайлов, как показано ниже:



Уберите следующие тайлы: Выход, три Тупика с тайником, а также Тоннели (они в этом сценарии не используются).

Также отложите в сторону тайлы «Светящиеся Грибы» и «Пожирающая Бездна» (Жертвенник использоваться не будет).



Сформируйте стопку из тайла Выхода и трёх случайно выбранных тайлов. Перемешайте её и положите лицевой стороной вниз.

Ещё одна стопка должна состоять из двух Тупиков с тайником, а также трёх случайно выбранных тайлов. Перемешайте её и положите лицевой стороной вниз сверху на первую стопку.

Третья стопка состоит из 1 Тупика с тайником, тайлов «Светящиеся Грибы» и «Пожирающая Бездна», а также 4 случайно выбранных тайлов. Перемешайте её и поместите лицевой стороной вниз сверху уже имеющейся стопки.

Получившаяся большая стопка состоит из 16 тайлов, среди нижних 4 которой находится тайл Выхода.

Фигурки людей начинают игру с тайла Комнаты с пентаграммой.

Картикея помещается на тайл логова, который находится как можно дальше от Комнаты с пентаграммой.

В этом сценарии Картикея начинает игру.



Условия выигрыша

Управляющий людьми игрок выигрывает, если ему удастся обнаружить три тела и после вывести хотя бы двух воинов (см. особое правило «Слушаем и повинuemся») до того, как Картикея покинет игровое поле.

Управляющий Ящером игрок выигрывает, если, заполучив Стальные Лезвия, ему удастся вывести Картикею. В конце своей активации Картикея должен находиться на тайле Выхода до того, как Люди обнаружат три тела и два воина покинут игровое поле.



Особые правила



Исследование

Фигурки обеих сторон могут исследовать согласно обычным правилам. Когда игрок в ходе исследования открывает новый тайл, то расположение тайла определяет его оппонент.



Дезориентация

Картикея не может атаковать во время первого хода.



Моё! Только моё!

Картикея заполучает Стальные Лезвия и теперь вооружён соответствующим тайлом, если заканчивает свою активацию на тайле «Светящиеся грибы». Фигурки людей игнорируют Стальные лезвия.



Чтим павших

Когда фигурка человека впервые попадает на тайл Тупика с тайником, поместите жетон угрозы на этот тайл, чтобы отметить, что находившееся на нём тело было обнаружено. Картикея игнорирует тела.



Ничто не пропадёт даром

Каждый раз, когда воин-человек впервые попадает на тайл Тупика с тайником (включая тайлы без тел), управляющий людьми игрок вытягивает карту преимущества.

 **Слушаем и повинемся**

Находящийся на тайле Выхода воин-человек может решить покинуть поле в конце своей активации. Это считается частичным выполнением условий выигрыша, только если управляющий людьми игрок уже обнаружил три тела.

**ИНСТИНКТ ВЫЖИВАНИЯ**

Автор: Филипп Массон

Заблудший ещё не достиг своей цели. Он поглотил достаточно жалких существ, чтобы сравниться с падшими ангелами.

Если ему удастся спастись от преследующих его в тоннелях под Новым Иерусалимом Демонов, вернуться в своё логово, чтобы завершить своё преобразование, и избавиться от плотских слабостей, Картикея наконец полностью овладеет силой Падших.

Его выживание и свобода так близко, что он может их учуять — так близко и так далеко от дьявольских воплей.

**Силы игрока, управляющего Ящером**

Управляющий Ящером игрок располагает следующими фигурками: Картикея, вооружённый тайлами Ящера «Тяжёлая Броня», «Стальные Лезвия», «Рептильные Рефлексы» и «Рептильное Сопротивление».

**Силы игрока, управляющего демонами**

Управляющий демонами игрок начинает игру с 4 очками угрозы (4 TP). В ходе игры они смогут ввести в игру до 2 Боевых демонов (но не одновременно!).



Подготовка сценария

Отложите в сторону следующие тайлы: Выход, Комната с пентаграммой, Узкий тоннель.



Поместите Комнату с пентаграммой в центре игрового поля.

Сформируйте стопку из тайлов «Узкий Тоннель» и трёх случайно выбранных тайлов.

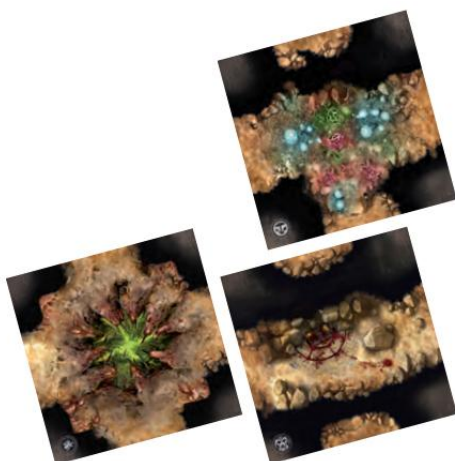
Перемешайте её и положите лицевой стороной вниз.

Вторая стопка состоит из тайлов «Светящиеся Грибы», «Пожирающая Бездна» и «Жертвенник», а также 9 случайно выбранных тайлов. Перемешайте стопку и поместите её лицевой стороной вниз сверху на первую стопку.

Получившаяся стопка должна состоять из 16 тайлов, среди 4 нижних тайлов которой есть тайл «Узкий Тоннель».

Картикея помещается на тайл «Комната с пентаграммой».

В этом сценарии Картикея начинает игру.



Условия выигрыша

Управляющий Ящером игрок выигрывает, если Картикее удастся добраться до тайла «Узкий Тоннель».

Управляющий демонами игрок побеждает, если ему удаётся убить Картикею.

Таблица событий Смертоносной Судьбы

1 — Опытный воин (2)

Управляющий демонами игрок решает, на какую часть тела Картикеи будут нацелены удары во время атаки. Этот эффект вступает в действие, как только игрок бросит кубик атаки.

2 — Скользящий путь (2)

Картикея теряет 2 очка движения (-2 MVT) во время своей следующей фазы действия.

3 — Коррозия (4)

Один из тайлов, которыми вооружён Картикея, уничтожается (Тяжёлая Броня или Стальные Лезвия — на выбор управляющего демонами игрока). Уберите соответствующий тайл Ящера из игры.

4 — Ядовитые когти (1)

Картикея не может использовать свою способность Регенерации в свой следующий ход.

5 — Вывихнутая лодыжка (2)

Картикея получает ранение в обе ноги и теряет 1 очко движения (-1 MVT) во время своей следующей фазы действия.

6 — Демоническое озарение (2)

Во время своей следующей фазы действия один из Демонов в игре получает 1 очко атаки (+1 СВТ) и навык «Яростный».

7 — Разъярённый троглодит (1)

Во время своей следующей фазы действия один из троглодитов в игре получает 1 очко атаки (+1 СВТ) и навык «Яростный» (данный троглодит выбирается в ходе фазы действия управляющего демонами игрока).



ТАЙЛЫ ЯЩЕРА

Некоторые сценарии позволяют Картикее иметь оружие и особые способности. Тайл Ящера, сочленённый с уничтоженной частью тела Ящера, не может быть использован.

**Боевой Крик (присоединяется к голове)**

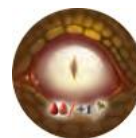
В ходе фазы инстинкта вы можете разместить один кубик на этом тайле. Если вы решаете это сделать, переместите воина оппонента (но не демона или Спасителя) на соседний тайл, присоединённый выходом, соблюдая запрещающее правило.

**Поглощение (присоединяется к голове)**

Каждый раз, когда Картикея убивает оппонента, уберите один жетон ранения с любой неуничтоженной части тела Картикеи.

**Берсерк (присоединяется к голове)**

Картикея получает по 1 очку атаки (+1 СВТ) за каждую часть тела с 2 ранениями или больше.

**Стальные Лезвия (присоединяется к рукам)**

Картикея получает 2 очка атаки (+2 СВТ).

**Тяжёлая Броня**

На этой карте можно поместить до 3 жетонов ранений. Как только на ней размещается последний, третий жетон ранения, карта убирается из игры.

**Рептильные Рефлексы**

Приведите в действие эту способность во время фазы инстинкта. Один раз за всю игру Картикея может сделать количество своих очков движения (MVT) равным 3 (далее количество очков не может увеличиваться, но может уменьшаться) в течение всей последующей фазы действия.



Уберите этот тайл из игры, как только он был использован.

**Рептильное Сопротивление**

Приведите в действие эту способность во время фазы инстинкта. Один раз за всю игру Картикея может сделать количество своих очков защиты равным 6 до начала



следующей фазы инстинкта.

Уберите этот тайл из игры, как только он был использован.

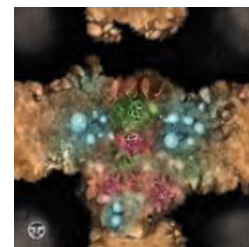


НОВЫЕ ТАЙЛЫ КОМНАТ (по 1 каждого вида)



Светящиеся Грибы

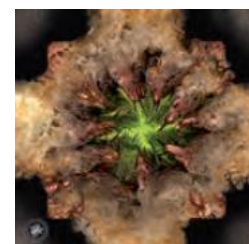
Количество очков защиты любого воина на этом тайле не может превышать 3.



Пожирающая Бездна

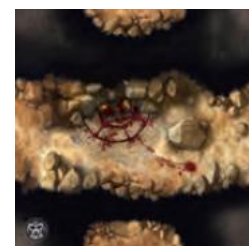
На этом тайле может находиться не больше 3 воинов одной из противостоящих сторон, вместо 5.

В начале фазы угрозы, инициативы и инстинкта бросьте кубик для каждого воина на этом тайле. Если значение на кубике 4 или больше, по этому воину наносится удар.



Жертвенник

Когда управляющий демонами игрок в первый раз попадает на этот тайл, он переворачивает один из своих жетонов событий лицевой стороной вверх.



**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для
взрослых и детей!**