

Правила настольной игры «Клаустрофобия: Из бездны» (Claustrophobia: De Profundis)

Автор игры: Стос

Перевод на русский язык: Попков (sNOWBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 2-х любителей приключений старше 12-и лет



Дневник Готфрида, наемника бессребреника



Осень 1634

Эта страна забыта богами! Мы перебиваемся, чем можем, обчищаем по одной ферме в неделю, и даже этим прогневали местных лордов, которые спустили на нас своих цепных псов. Лишь в смерти обретем мы мир и спокойствие. Проклятье. Сегодня ночью мы стали лагерем на краю мрачного леса. В ожидании скудной пищи наши люди занимались своими делами. На лицах дозорных читается усталость, им явно не хватает военной выучки. Голод терзает наши желудки, наши животные изнемогают. Сквозь их кожу проступают ребра. Надеюсь, слухи окажутся правдивыми. Если Герман не солгал, то в Магдебурге нас ждет работенка. “Если в нашем мире работы становится все меньше, то в Аду ее всегда предостаточно”. Мне нравится это высказывание.

Этим же вечером

Проклятые дурни! Отпрыски безмозглых мамаш! Мне надо собраться и не нервничать. Сегодня вечером несколько мужчин увели Марию Магдалину из лагеря. Девушка мирно спала. Она немая и ничего не может сказать. Мы не знаем, как зовут ее на самом деле. Ее жалкие пожитки помещаются в обозе со шлюхами, ранеными и бродячими артистами. Мужчины утянули ее в лес. Откуда, по словам выживших, на них набросились две тени. Мы видели, к чему это привело: это была в буквальном смысле кровавая бойня. Содеявшим это не уйти от возмездия: я выпустил вдогонку весь отряд. Они не ушли далеко. Еще семеро наших людей погибло, пытаюсь пленить этих фурий. Две бабы, в броне и при оружии. Маскарад, шутка? К тому же они хороши собой...

На подходах к Магдебургу

Какой-то охранник попытался усмирить одну из наших пленниц, дав ей немного еды. Она выдавила ему глаза, и я до сих пор не понимаю, как это у нее вышло. Люди получили более чем четкие предостережения. Один из них был обезображен. Другой... Скажем так, он теперь не совсем мужчина... и до рассвета, скорее всего, не дотянет. Даже если эти ведьмы искушают меня своей красотой и таинственностью, я стараюсь сохранять хладнокровие. Мы получим за них хорошую цену, если повезет, достаточную для прохода через врата Ада. Лишь единожды слышал я их голоса. Я уловил лишь одно слово до того, как они замолчали.

«...blutschwestern».

Иными словами: кровные сестры.

...Сегодня вечером, когда я писал при свечах, острая желудочная боль выкосила наши ряды. Я возобновил стражу у водных запасов.

Новый град Магдебург

Мы нашли приют в предместье, на опустевшем при нашем появлении постоялом дворе. Неподалеку торговцы предлагали истошавшего жалкого вида Проклятого, с позволения аскетичных Францисканцев и вздорных Доминиканцев. Бредущие за нами нищие и попрошайки обосновались в конюшнях. Сегодня ночью, как только люди из отряда уснут, я осторожно выведу у трактирщика все, что мне надо.

Ночной визит

Старый человек не представился. В свете факела, который нес его помощник, невероятно крепкого вида головорез, мне показалось, что он был монахом какого-то неизвестного культа. От него чем-то разило. И личная гигиена тут была не причем: за ним тянулся шлейф Адского зловония. Он пробивался наружу от самых его костей. Мешочек золота, который он дал мне в обмен на наших пленниц, также источал это зловоние. Я предупредил его об исходящей от них опасности. На что он лишь улыбнулся мне. “Это не первые Сикарии, с которыми мы имеем дело. И не последние”.

Я взвесил кожаную мошну. Все же хорошо, что я не расправился с этими ведьмами. Кровные сестры, ха. Я посещу конюшни еще до рассвета.

Из любви к Господу не судите меня! Демоном был рожден я, за неимением лучшего термина, смиренным слугой я и являюсь. Обнаружил я здесь тело убиенное, кем был этот несчастный при жизни, не ведаю. Видите ли, прибыл я сюда в поисках воительниц, кои имели за собой репутацию непобедимых. Но в качестве трофея, обнаружил я в конюшнях лишь этот брюхатый труп со спущенными штанами. В общем, ничего интересного. И вот его же кровью, пишу эти краткие строки, дополняющие и завершающие записи покойного. Своего рода дань уважения погибшему воителю.

Однако позвольте мне предупредить вас: что касается безопасности, мы высвободили нечто омерзительное. Я позволю узнать вам, на что они способны, когда выйдут из под контроля.

Бафомет, дипломат, посол, а ныне контрабандист

Это расширение игры **Claustrophobia** предоставляет вам возможность поиграть в 12 новых сценариев, при этом добавляя новые игровые возможности. Некоторые из них могут быть также использованы в базовой игре.

Новые плитки подземелья

Каждой из новых плиток соответствует особое правило, которое вы можете найти на последней странице этого буклета. Играя в сценарии из этого расширения, замешайте новые плитки с плитками из базового набора.

Новые карты преимуществ

Просто добавьте новые карты преимуществ к тем, что находятся в базовом наборе. Вы можете использовать вновь созданную колоду во всех сценариях.

**Новые карты событий**

Играя в сценарии из данного расширения, замешайте новые карты событий с тем, что находятся в базовом наборе.

Однако, так как возросло количество приводящих к смертельным исходам ситуаций, играющий Демонами теперь ограничен 3-я картами. Если играющий за Демонов тянет карту и у него становится более 3-х карт, то, до того как продолжить игру, он должен скинуть излишек пока у него на руках не останется предельно допустимого числа.

Новые дары

В этом расширении используются новые дары. Если вы при создании собственного сценария решите изменить набор даров Спасителя, никогда не давайте ему двух даров с действием одного типа.

В этом расширении вы найдете новую версию дара «Аура благословения». Эта карта отменяет действие аналогичной карты из базового набора и полностью заменяет ее.



Новые предметы

В сценариях данного расширения используются новые предметы. Когда какой-либо сценарий из этого расширения требует от вас вытянуть карту предмета, вы должны сформировать колоду, смешав карты, как из расширения, так и из базового набора.

Адские гончие



После всего сказанного, давайте замолвим слово об Адских гончих. На самом деле, они являются одичавшими демонами. Эта деградация не позволяет своей жертве умственно развиваться и оставляет место только основным инстинктам. Тварь, обуреваемая тысячами страстей и не имеющая ни одного способа удовлетворить их. В одиночестве они бегают кругами, днями напролет терзая себя. По этой причине они еще неустойчивей, чем некоторые Демоны гнева.

Теперь играющими Демонами могут быть использованы две эти новые модели, представляющие Адских гончих.

Спустить гончих!

Во всех сценариях этого расширения, если не сказано иного, играющий Демонами может всегда вводить в игру Адских гончих. Но никогда более двух (за всю игру).

Чтобы ввести Адскую гончую в игру, необходимо заплатить 3 Очка Угрозы (далее ОУ).

Они могут использовать свойства поля судьбы «Гнойные монстры» и «Жажда крови».

Гончие в бою

Адские гончие не являются ни троглодитами, ни демонами. Каждая Адская гончая является отдельной целью. Они обладают 3-я очками жизни.

Во время фазы Угрозы каждая Адская гончая может получить кубик судьбы. Получая его, они ведут себя в соответствии с инстинктами. Кубик не помещается напрямую на справочную карту Адской гончей и возвращается к остальным кубикам судьбы во время каждой фазы Угрозы.

Во время того хода, на котором она появляется, Адская гончая получает кубик бесплатно. Просто положите на справочную карту кубик судьбы любой выбранной вами гранью. Этот кубик не считается кубиком судьбы и будет сброшен в начале вашей следующей фазы Угрозы.

Адская гончая только что появилась в игре. Играющий демонами помещает на справочную карту кубик с любым значением по своему выбору (в данном случае 1, чтобы Адская гончая могла с удовольствием полакомиться приговоренными воинами).



Адская гончая уже находится в игре. Во время своей фазы Угрозы играющий демонами бросает 3 кубика судьбы и получает 3, 4 и 6. Он может решить вообще не назначать кубик Адской гончей, вследствие чего на этот ход ее характеристики сильно снизятся (ДВЖ 0, БОЙ 0 и ЗЦТ 4), или все же поместить на справочную карту один из этих кубиков, но ограничить себя двумя костями на доске судьбы. Наконец, играющий демонами кладет на справочную карту кубик со значением 6, чтобы превратить Адскую гончую в шар острых шипов (стена шипов), оставляя 3 и 4 для доски судьбы.



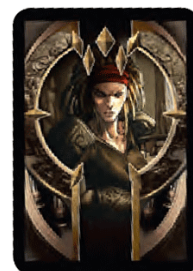
Сикария

Не могу удержаться и не написать пару слов о сикариях. Эти женщины поклялись защитить себя. Они не связывают себя обязательствами: матери, сестры, нынешние и бывшие шлюхи просто однажды берут в руки оружие. Они всегда находят друг друга, обучают вновь прибывших их четкому моральному кодексу, который становится для них и честью, и целью, которая может свернуть горы.

Сикарии - это воительницы, используемые играющим Людьми в некоторых сценариях. Они считаются приговоренными воинами. Они могут получать увеличивающие их силы умения.

Умения

Умения даются каждой Сикарии в начале игры, также как дары получает Спаситель. Если в игре присутствуют несколько Сикарий, то они не могут иметь одинаковые умения (именно по этой причине в комплект входит только по одной копии каждой карты). Эффект от умений действует постоянно, если на карте не сказано иного.



Сценарии

Очищающий огонь

Автор сценария: **Сгос**

«Единственный способ избавиться от этих исчадий - это уничтожить их матки!» - проревел Спаситель. Огни зажжены, оружие заточено, и воины выстроились в ряд перед своим лидером. Он продолжал наставлять своих бойцов до самого момента их отбытия. Сначала все шло в соответствии с планом. Они подожгли две кладки яиц, когда обвал отрезал им единственный путь к отступлению. Тогда Спаситель собрал вокруг себя выживших и сказал им следующее: «Не все потеряно, мы должны завершить свою работу и найти выход». Они обменялись мрачными взглядами, а впереди их ждала узкая расселина - Господь был на их стороне.

Силы играющего Людми

Играющий Людми использует в этом сценарии следующие силы:

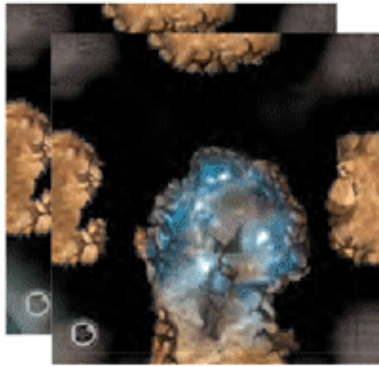
- Спаситель (с дарами «Ауры Отваги» и «Все в круг!»);
- Один Обреченный Наемник с Мушкетеном;
- Один Обреченный Дикарь со Стальным Щитом;
- Один Обреченный Дикарь;
- Одна карта Преимущества (вытянутая случайным образом).

Силы играющего Демонами

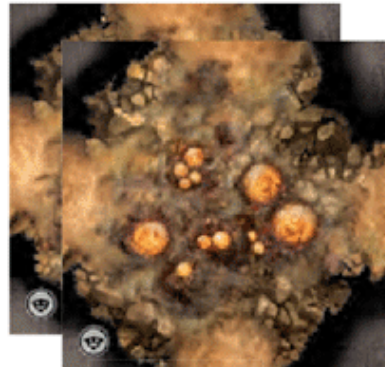
Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 6 ОУ. В течение сценария играющий Демонами не может вводить в игру демонов.

Подготовка сценария

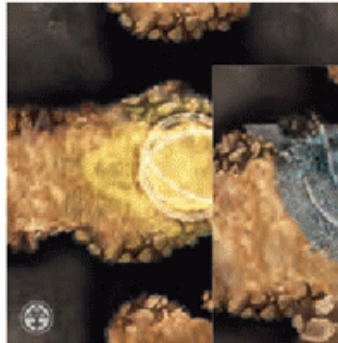
Сформируйте лежащую закрыто стопку из следующих 8 плиток (перемешайте их):



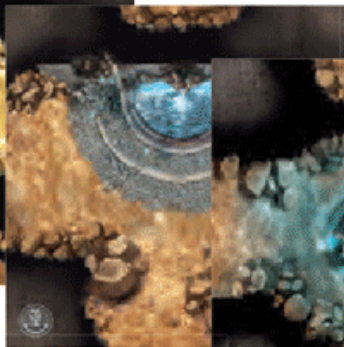
2 тупиковые плитки «Тайник»



2 плитки «Логово»

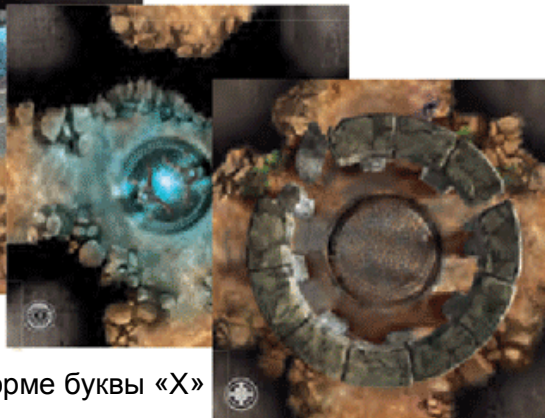


1 прямая «Освященная зона»



1 «Целебный источник» в форме буквы «Т»

1 «Дьявольский механизм» в форме буквы «Т»



1 комната в форме буквы «Х»

Затем перемешайте вместе плитку «Выход», последнюю неиспользованную тупиковую плитку «Тайник», а также 3 нижние плитки в созданной ранее стопке. Верните их под стопку лицевой стороной вниз. Итого, игра будет проходить с 10-ю плитками в стопке. При этом «Выход» и как минимум одна плитка «Тайник» будут находиться среди 5-и нижних плиток. Выложите в центр стола плитку, изображающую «Комнату с пентаграммой». На нее помещаются все воины Людей. Держите неподалеку 2 плитки с перекрестками в форме буквы «Х».

Уберите из соответствующих колод карты «Потерянный» и «План канализаций».

Условия победы

Играющий Людьми должен сначала уничтожить 3 кладки яиц, после чего он немедленно выигрывает, если один из его воинов добирается до плитки «Выход». В любых других случаях побеждает играющий Демонами.

Особые правила

Кладки с яйцами

Плитки «Тайник» представляют кладки яиц с производящими троглодитов матками. Они должны быть преданы огню. Только Дикари несут факелы, позволяющие им уничтожать кладки. Как только Дикарь переходит на плитку «Тайник», кладка немедленно уничтожается. Дикарю для этого даже не требуется останавливаться на данной плитке.

Дырявый, как кусок швейцарского сыра

Если игровое поле больше не содержит ни одного не исследованного прохода, а в стопке по-прежнему имеются плитки, поместите только что взятую плитку под низ стопки и вместо нее используйте одну из плиток с перекрестком из тех, что были отложены в начале игры.

Введенные в заблуждение

Автор сценария: Alex Doway

Это задание казалось вполне обычным. Все что требовалось - это убить демона и зачистить его территорию. Но это выглядело таким простым для Спасителя, привыкшего к тому, что ситуация всегда может обернуться не самой лучшей стороной. Он пытался выяснить, что же пошло не так, но все, похоже, шло по плану. Однако, было очевидно, что это не будет так просто, как предполагалось.

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель с Благословленным молотом (с дарами «Удар по злу», «Исцеляющая аура» и «Аура предвидения»);
- Один Обреченный наемник с Мушкетеном
- Один Обреченный дикарь со Стальным щитом
- Один Обреченный дикарь
- Три карты преимущества (вытянутые случайным образом)

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами не может вводить в игру Демонов.

Подготовка сценария

Уберите из игры все плитки «Тупик», а также плитки «Выход» и «Комната с пентаграммой». Все остальные плитки перемешиваются и образуют стопку. Плитка «Выход» кладется в центр стола, затем на нее помещаются все воины Людей.

Условия победы

Играющий Людьми побеждает, если у него получится убить Повелителя душ и вернуться минимум 2-я воинами на плитку «Выход». В любых других случаях побеждает играющий Демонами.

Особые правила

Присутствие зла

Играющий Людьями не может использовать «Ауру предвидения», пока Повелитель душ не будет уничтожен.

Ощущение источника зла

Воины людей используют артефакт, позволяющий им находить цели. Он работает также как и особое правило «Глоток свежего воздуха» из сценария «Выжившие» (смотри сценарии из базовой игры), с учетом одного исключения: когда появится грань с 4-й, следующей плиткой будет не «Выход», а «Комната с Пентаграммой».

Сила воли

Ориентацию всех вытянутых из стопки плиток выбирает играющий Людьями.

В ловушке

Демон использует могущественное заклятие, чтобы заставить Людей сразиться с ним (он даже может разделить их на две группы). Как только открывается «Комната с пентаграммой», в ней появляется Повелитель душ, а затем последняя помещенная перед «Комнатой с пентаграммой» плитка замещается на тоннель с тупиком (все воины и жетоны, находившиеся на этой плитке, помещаются на тупик). Тоннель с тупиком должен быть помещен открытым проходом напротив выхода из «Комнаты с пентаграммой». Плитки, которые были отложены в сторону (тупики), замешиваются в стопку, дополняя ее.



Повелитель душ

Здоровье: 10

ДВЖ 0

БОЙ 2

ЗЩТ 4

Только **Благословленный молот** может наносить ему по 2 ранения за попадание.

В бою на расстоянии **Мушкетон** не может повредить его.

Охота начинается

Автор сценария: **Thierry Vareillaud**

Братья мои, противостояние становится все ожесточеннее, новые твари лезут прямо из-под ног, подрывая самые основы нашей веры. Но Бог никогда не отвернется от нас, только верующие сумеют прочесть знамения. Среди множества томов архивов Святого Писания наши ученые братья нашли то, что даст нам преимущество и позволит изгнать демонов. Древний ритуал, дошедший до нас со времен первых охотников на демонов, позволит воссоздать талисман, отгоняющий ужасных отродий. Но для его создания ты должен вернуть нам головы шести существ, которые пока еще не были опорочены дьяволом. Поторопитесь, так как мы обнаружили логово этих нечестивых созданий. Порубите их, обезглавьте их, но постарайтесь сохранить в целости их уши. Пусть Господь направит ваши клинки.

Под конец этого сценария люди наконец-то смогут использовать «Ожерелье из ушей», которое вселяет в троглодитов ужас и отвращение.

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель (с дарами «Аура гнева», «Исцеляющая аура» и «Аура освящения»);
- Один Приговоренный наемник;
- Один Приговоренный дикарь;
- Два предмета по выбору играющего Людьми (отличных от «Ожерелья из ушей»);
- Две карты преимуществ (вытянутые случайным образом)

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. Единственным Демоном, которого может использовать в сценарии игрок, является Кормилица. Она находится в игре с самого начала. После ее смерти, во время любой фазы Угрозы, играющий Демонами может бесплатно возродить Кормилицу. Уничтожьте любого находящегося в игре троглодита, чтобы она заняла его место. Модель троглодита кладется на бок, и воины Людей смогут обыскать тело, получив его уши.



Кормилица

Здоровье: 1
ДВЖ 1
БОЙ *
ЗЩТ **

* Характеристика **БОЙ** Кормилицы равна количеству живых троглодитов, находящихся в игре.

* Характеристика **ЗЩТ** Кормилицы равна количеству троглодитов, находящихся на одной с ней плитке (минимум 2). Кормилица погибает, если на плитке, где она находится, нет троглодитов.

Подготовка сценария

Расположите игровое поле так, как изображено на иллюстрации ниже.

Уберите из игры все прямые и локтевые коридоры (кроме двух плиток «Туман»), а также все тупиковые плитки (кроме плиток «Тайник»).

В результате должна получиться стопка из 18 оставшихся плиток.

Играющий Демонами произвольно размещает 11 троглодитов на плитке «Логово» и трех соседних с ним плитках. На каждой плитке должно быть минимум по 2 троглодита, при этом учитываются обычные правила размера тоннелей.

Кормилица помещается на плитку «Логово».

Воители Людей помещаются на плитку «Выход».

На каждую плитку «Дьявольский механизм» кладется по жетону магического портала (используйте жетоны «Защитной печати»).



Жетоны «Магических порталов»

Условия победы

Играющий Людьми побеждает в сценарии, если ему удастся собрать 6 трупов троглодитов. При любом другом результате побеждает играющий Демонами.

Как только троглодит погибает в рукопашном сражении, в результате суицидальной атаки или попав на плитку «Освященная зона», он кладется на бок и считается трупом (убитые с привлечением даров, Мушкетона или любой Гранаты не берутся в расчет и удаляются с поля). Труп не считается воином.

Для того, чтобы получить трофеи с трупа троглодита, воитель Людей должен быть активирован на плитке, где находится мертвое тело. На плитке не должно быть живых демонических воинов. Во время одной активации воитель может получить трофеи сразу с нескольких трупов.

Особые правила

Мы должны покинуть это место

Исследование подземелья могут заниматься обе противоборствующие стороны.

Направление открытых играющим Демонами плиток будет выбирать играющий Людьми.

Во время исследования, в отношении размещения областей в форме буквы «Т» применяется следующее правило: они всегда ориентируются одним проходом в направлении плитки, откуда пришел исследовавший воин, и вторым проходом в противоположную сторону. По направлению к плитке «Логово» для играющего Людьми или по направлению к плитке «Выход» для играющего Демонами.

Если во время исследования вытягивается плитка с тупиком, который заблокирует последний проход и изолирует сторону, то она сбрасывается и вместо нее вытягивается новая плитка.

В ограниченном числе

Результат «5» для области «Заминированный тоннель» игнорируется. Когда играющий Демонами использует карту события «Крепкий троглодит», новый троглодит не вводится в игру, но усиливается один из тех, что уже присутствуют в игре.

В игре не может присутствовать более 11-и троглодитов, предполагаемых этим сценарием. Умершие или улизнувшие (смотри далее) троглодиты не возвращаются в резерв.

Кормилица не может использовать область с «Демоническим колодцем».

Другое измерение

Когда какой-либо воин заходит на плитку «Дьявольский механизм», где есть жетон магического портала, играющий Демонами берет жетон и помещает его на доску судьбы.

Во время своего хода играющий Демонами может потратить 4 ОУ и переместить магический портал со своей доски судьбы на любую плитку по своему выбору (кроме плиток «Дьявольский механизм»).

Все воины могут использовать магические порталы (стоимость: 1 очко ДВЖ) и выбрать в качестве пункта назначения любую другую область с магическим порталом.

Будучи помещенным на поле играющим Демонами, магический портал не может вновь выйти из игры или быть перемещенным на другую плитку.

Они убегают!

В этом сценарии «Дьявольский механизм» не обладает обычными функциями. Он является воротами в демоническое измерение, и пользоваться ими могут только троглодиты. Через них могут сбегать троглодиты, управляемые играющим Демонами. Для этого находящийся на плитке «Дьявольский механизм» троглодит должен потратить 1 очко ДВЖ.

Навык «Впечатляющий» не может предотвратить такое движение. При этом модель троглодита выбывает из игры.

Эти ворота не стабильны, играющий Демонами не может помещать на них жетон «Ямы в земле» или символ телепортации.

Здесь нечего взять

Плитки «Тайник» не имеют никакого эффекта.

Душа демона

Автор сценария: **Сгос**

Убить бессмертного демона. Это было подобно самоубийству, как ему и нравилось. Он верил в Бога, а его люди - в свою счастливую звезду. Некоторые даже поклонялись каким-то божкам. Обычно он не имел с ними ничего общего. Но на этот раз ему понадобится любая сверхъестественная помощь, которую удастся получить. Но более важно то, что его исследования принесли свои плоды: Адрамак бессмертен, потому что его душа покоится в тайном месте. Во всяком случае, оно было тайным до того, как его приспешники открыли при допросе его роковую слабость. Давайте братья, во имя Господа, за Новый Иерусалим и вашу свободу!

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель с Мушкетеном (с дарами «Аура отваги», и «Все в круг!»);
- Один Обреченный наемник с «Ожерельем из ушей»;
- Один Обреченный дикарь с «Взрывчатым поясом»;
- Один Обреченный дикарь со «Снадобьем последнего шанса»;
- Две карты преимущества (вытянутые случайным образом)

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами не может вводить в игру Демонов.



Демон колдун

Здоровье: 4
 ДВЖ 1
 БОИ 2
 ЗЩТ 4

Демон колдун может атаковать оппонента, находящегося на соседней с ним плитке. Эта атака считается дельней.

Подготовка сценария

Уберите из игры следующие плитки: «Тайник», «Выход» и «Комната с пентаграммой». Оставшиеся плитки перемешиваются и складываются в стопку. Выход выкладывается в центр стола. На него помещаются все воители Людей.

Условия победы

Играющий Людьми побеждает, убив Демона колдуна. Любые другие результаты приводят к победе играющего Демонами.

Особые правила

Ощущение источника зла

Воины людей используют артефакт, позволяющий им находить цели. Он работает также как особое правило «Глоток свежего воздуха» из сценария «Выжившие» (смотри сценарии из базовой игры). С учетом одного исключения: когда появится грань с 6-й, следующей плиткой будет не «Выход», а «Комната с пентаграммой».

Настоящий лабиринт

На игровом поле всегда должно быть минимум два неисследованных прохода. Если в результате добавления новой плитки это правило будет нарушено, сбросьте ее и вытяните новую плитку.

Логово демонов

Поместите Демона колдуна на плитку «Комната с пентаграммой», когда она будет открыта. Пока душа демона не будет уничтожена, он не может получать какой-либо урон и обладает навыком «Неуловимый».

Тайное место

В тот самый момент, когда плитка «Комната с пентаграммой» входит в игру, играющий Демонами открыто добавляет плитку «Тайник» так, чтобы она была соединена с игровым полем. Душа демона хранится в этом тайнике. В конце своей активации воитель Людей может уничтожить душу Демона, если находится на этой плитке «Тайник», и здесь нет ни одного воина Демонами. Сброшенный на этой области «Взрывчатый пояс» также уничтожает душу Демона. Демон никогда не может войти на плитку, где хранится его душа.

Эксперименты над животными

Автор сценария: **Thierry Vareillaud**

Наши братья богословы раскопали среди древних богохульных текстов то, что, похоже, является формулой снадобья, которое позволит нам избавиться от кощунственных паразитов, заполонивших наше подземелье. Мощь этой формулы позволит нам нанести удар по источнику этих демонических созданий, заразив нечестивые логова одной из самых ужасных хворей! Но перед этим мы должны заполучить из самого центра этого рассадника зла новорожденную особь одного из этих мерзких существ. Для этого у нас есть особая клетка и известно предположительное направление к одному из логов. Вернитесь обратно живым вместе с существом, и Господь вознаградит вас.

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель с Благословленным молотом (с даром «Разрушение зла»);
- Один Приговоренный наемник;
- Два Приговоренных дикаря;
- Две карты предметов по выбору играющего Людьми;
- Две карты преимущества (вытянутые случайным образом).

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами может ввести в игру до двух Демонов разрушения (но не двоих одновременно).



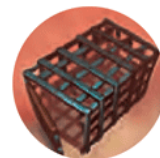
Демон разрушения

Здоровье: 4
ДВЖ 2
БОЙ 1
ЗЩТ 4

Демон разрушения получает +3 БОЙ, если в одной области с ним находятся 2 и более воина Людей.

Подготовка сценария

Уберите две плитки «Логово», «Выход» и «Комната с пентаграммой». Плитка «Комната с пентаграммой» помещается в центр стола. На нее помещаются все воины Людей. Один из них должен нести клетку (поместите соответствующий жетон на подставку этой миниатюры). Пока клетка пуста, она не сковывает движения бойца.



Условия победы

Играющий Людьми побеждает, если несущий клетку с малышом троглодита воитель достигает области с Выходом. При любом ином исходе побеждает играющий Демонами.

Особые правила

Обнаружить логово и добраться до выхода

Для того, чтобы найти логово и захватить малыша, воины Людей должны следовать полученным от Спасителя инструкциям. Поиск идет аналогично особому правилу «Глоток свежего воздуха» из сценария «Выжившие» (смотри сценарии из базовой игры). Когда открывается грань с номером 4, следующая плитка, которая должна быть открыта, будет «Логово» с 4-я проходами,

которое перед игрой было отложено в сторону. Как только логово выкладывается, играющий за Демонов кладет кубик (гранью с цифрой 5 вверх) перед одним из неисследованных выходов этой плитки, тем самым определив направление к выходу. Когда на кубике будет 8, следующей плиткой должен стать «Выход».

Ничего не теряется

Если открыта плитка «Тайник», то играющий Людьями тянет одну карту преимущества.

Пленение малыша

Как только несущий клетку воитель Людей входит в логово, он пленяет молодого троглодита и завершает свой ход. Положите жетон малыша троглодитов на жетон клетки. Малыш троглодитов, даже если он сбегает, не идет в учет количества существ в области при рассмотрении блокирования и размера тоннеля. Несущий клетку с малышом воин Людей не может иметь больше 1 очка ДВЖ. Если воин останавливается на плитке с другим воином Людей, он может передать ему клетку. Если получивший клетку воин еще не двигался, он может ходить (снова с ограничением в 1 очко ДВЖ). Одновременно можно поймать только одного малыша троглодитов. Если несущий клетку воин погибает, клетка остается на земле (малыш не обязательно освобождается, смотри далее), и может быть немедленно или в любое другое время поднята другим воином Людей, по желанию играющего Людьями.



Малыш освобождается

Как только малыш троглодитов покидает область с логовом, все остальные троглодиты слышат зов своего схваченного сородича и впадают в «Ярость». Они перестают быть яростными, если малыш сбегает и/или возвращается в логово. Малыш троглодитов может попытаться вырваться в конце каждой фазы Угрозы, во время которой он находится вне логова. Играющий Демонами бросает кубик. Если в результате броска выпадает более 5, то малыш убегает. Результат броска модифицируется следующим образом:

На области, где находится малыш, нет демонических воинов: побег невозможен.

За каждого присутствующего воина Людей: -1

За каждого взрослого троглодита или Адскую гончую: +1

За каждого присутствующего демона: +2

Если малыш сбегает, то он перемещается по одной плитке в направлении плитки «Логово» во время каждой фазы действия играющего Демонами. Достигнув логова, он остается здесь, пока не будет вновь пойман или пока не будет повержен последний воин Людей.

Возвращение малыша

После того, как малыш троглодитов убежал, он может быть пойман вновь в конце каждой фазы действия играющего Людьями. Держащий клетку воин должен находиться на той же плитке, что и детеныш. Играющий Людьями бросает кубик. Если в результате броска выпадает более 5, то малыш пойман. Результат броска модифицируется следующим образом:

На области, где находится малыш, нет демонических воителей: попытка поймать всегда удачна.

За каждого присутствующего воина Людей: +1

За каждого взрослого троглодита или Адскую гончую: -1

За каждого присутствующего демона: -2

По горячим следам

Автор сценария: **Guillaume Gigleux**

Для того, чтобы получить жизненно важное преимущество над силами демонов, люди создали особый артефакт: Конденсатор Силы Святого Наоса, в котором объединились оптика, механика и истинная вера. Несмотря на то, что он полностью экспериментальный, его наличие может во много раз усилить армию людей.

Однако троглодиты, проявив немислимую дерзость, похитили артефакт. Он состоит из трех частей, хранящихся в ларцах.

В погоню за ворами немедленно был снаряжен отряд элитных бойцов.

Прибыв под Новый Иерусалим, воители обнаружили, что демоны хорошо организованы, и они едва успели укрыться до того, как от взрыва за ними обрушился вход... Святой Наос должен быть доставлен на поверхность через другой выход... который еще надо найти... Охота началась, но иногда охотники сами могут стать дичью.

Этот сценарий может игратья отдельно или совместно с прямым продолжением «Кузня».

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель (с любыми двумя дарами из следующего списка: «Разрушение зла», «Аура Отваги», «Аура защиты», «Исцеляющий ритуал», «Аура освящения» и «Аура благословения»);
- Два Приговоренных наемника, оба с Мушкетонами;
- Один Приговоренный дикарь с Ожерельем из ушей;
- Одна Сикария (с умениями Быстрая и Пластичная);
- Три карты преимущества (вытянутые случайным образом)

Силы играющего Демонами

У играющего Демонами есть 6 троглодитов, 3 из которых имеют по жетону «Сокровищ». Перед игрой эти троглодиты размещаются на игровом поле, в соответствии с инструкциями в разделе «Подготовка сценария».

Играющий демонами начинает сценарий без ОУ.

Во время сценария он может вводить в игру 1-го Демона сражения и 1-го Подземного охотника (но не двоих одновременно).



Демон сражения

Здоровье: 3
ДВЖ 1
БОЙ 4
ЗЩТ 4

Демон сражения обладает умениями **Впечатляющий** и **Телохранитель**.



Подземный охотник

Здоровье: 4
ДВЖ 2
БОЙ 1
ЗЩТ 4

Подземный охотник получает **+1 БОЙ** за каждую отмененную маркером область повреждений на справочной карте цели.

Подготовка сценария

Соберите поле в соответствии с иллюстрацией ниже.

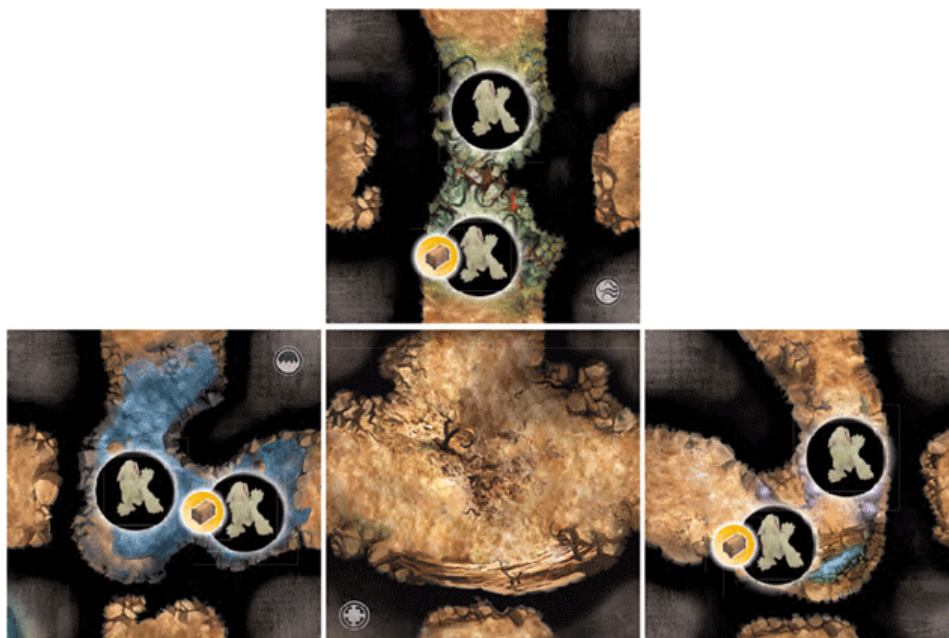
На каждую из указанных ниже плиток поместите по 2 троглодита (один из которых должен нести жетон «Сокровище»).

На оставшуюся плитку поместите всех воинов Людей. Каждый из них начинает с кубиком действий, установленным в значение 6. Во время первой фазы Инициативы эти кубики будут переброшены по обычным правилам. Уберите из игры следующие плитки: «Яма в земле» (3), «Логово» (2), «Комната с пентаграммой», «Гробница», «Выход», а также все плитки с тупиками (исключая три области «Тайник»).

Сформируйте первую часть стопки из двух случайных плиток, а также плиток «Выход» и «Логово» с 4-я проходами. Затем создайте вторую часть стопки из 8-и случайных плиток, одной плитки «Яма в земле» в форме буквы «Т» и плитку «Комната с пентаграммой». Поместите вторую стопку поверх первой.

Уберите из игры все карты событий с обвалами.

Сценарий начинает играющий Демонами.



Условия победы

Играющий Людьми одерживает победу в тот момент, когда две или более части артефакта оказываются на плитке «Выход». В иных случаях побеждают играющий Демонами.

Особые правила

Поспешно

Исследовать подземелье в порядке очереди может как играющий Демонами, так и Людьми. При этом направление для вытянутой плитки всегда выбирает оппонент.

Артефакт

Жетоны «Сокровищ» представляют части искомого артефакта. Демоны и Адские гонимые не могут нести Сокровище. Троглодиты могут нести по одному жетону. Однако при этом они не могут использовать жетоны «Яма в земле» или свойства плиток (они слишком отягощены своей ношей).

Люди могут нести как один, так и сразу два жетона (любой Человек, несущий два жетона «Сокровище», не может сражаться).

Чтобы завладеть жетоном «Сокровище», воин должен победить в рукопашном бою того, кто несет жетон. Поместите жетон на подставку фигурки несущего его воина. Жетон также может остаться лежать на земле.

Если несущий жетон «Сокровище» воин погибает по каким-либо другим причинам, кроме рукопашной схватки, жетон остается лежать на земле. Вместо нападения воин может забрать лежащий на земле жетон. Также вместо нападения воин Людей может передать его другому воителю Людей, находящемуся на этой же плитке (троглодиты слишком жадные, чтобы сделать то же самое).

Несущий жетон «Сокровище» троглодит, который активируется на плитке «Логово», выбывает из игры вместе с жетоном, который он несет. Если таким образом из игры выйдут два жетона, то играющий Демонами немедленно побеждает.

Защитить любой ценой

Троглодиты, находящиеся на одной области с несущим жетон «Сокровища» троглодитом, должны быть уничтожены прежде троглодита с сокровищем.

Каждому свое

Действие плитки «Тайник» зависит от того, чей воин доберется до него первым. Если это воин Людей, то играющий Людьми тянет карту преимущества. Если это воин со стороны играющего Демонами, то этот игрок тянет карту события.

Ветер из ада

При открытии плитки «Комната с пентаграммой» в подземелье врываюся «Ветра из ада». Любой воин, активированный на этой области, получает +1 ДВЖ до начала его следующего хода. Более того, если это троглодит или Адская гончая, они также получают +1 ЗЦТ до начала их следующего хода. Если это человек, то адские силы налагают на него штраф -1 ЗЦТ (минимум до 3 ЗЦТ) до начала его следующего хода. Чтобы не забыть пометьте эту модель любым жетоном из резерва. Получившие этот бонус троглодиты должны выбираться в качестве цели отдельно от обычных троглодитов.

Ты не пройдешь!

Один раз за весь сценарий, в любой момент своей фазы действий играющий Демонами может принести в жертву своего Боевого демона и вызвать обвал на плитке где он находился. Эта плитка становится недоступной. Все находившиеся на ней троглодиты выбывают из игры. Адские гончие и люди на этой плитке получают ранение и случайным образом перемещаются на соседнюю плитку, соединенную проходом с плиткой, где произошел обвал.

Жетон «Сокровища», который нес троглодит или который лежал на земле помещается под жетон обвала.

Соприкасающиеся с этой плиткой проходы теперь завалены и новые воины не могут появляться через них.

Разобрать завал можно при помощи действия нападения и только стоящим в проходе на соседней области воином, чей параметр БОИ равен как минимум 3. Как только завал расчищен, уберите из игры жетон завала.

Подземная кузня

Автор сценария: **Guillaume Gigleux**

«Нельзя допустить еще одного провала. Поразительная машина, используемая армией людей, ни при каких обстоятельствах не должна быть повернута против нас». Эти слова звучали в голове каждого воителя, спускавшегося под Новый Иерусалим.

Далеко, среди самых глубин темных проходов, можно услышать диссонирующее песнопение... Оно состоит из скрипов, мерзких гортанных звуков и ударов по железу.

Там, в несвязном танце, прерываемом взвизгами и щелчками кнута, троглодиты работают вокруг зубчатых колес, фильтрующих колб и огромных оптических линз...

Понемногу вещи начинают обретать форму!

Этот сценарий продолжает события сценария «По горячим следам». Мы наконец-то узнаем, зачем троглодитам понадобился «Конденсатор Силы Святого Наоса».

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель с одним из следующих наборов даров:
 - «Разрушение зла» и «Аура защиты» (Мы прорвемся!);
 - «Аура гнева» и «Аура предвидения» (В атаку!);
 - «Уничтожение зла» и «Аура исцеления» (За мной!).
- Одна Сикария с одним из следующих наборов умений:
 - Стойкая и Тактик (Мы прорвемся!);
 - Жестокая и Мастер оружейник (В атаку!);
 - Быстрая и Пластичная (За мной!).
- Один Приговоренный наемник с Мушкетеном;
- Один Приговоренный дикарь с Взрывчатым поясом;
- Один Приговоренный дикарь с Благословленным молотом;
- Одна карта преимущества (вытянутая случайным образом).

Выбранные Спасителем и Сикарией наборы («Мы прорвемся!» / «В атаку!» / «За мной!») не обязательно должны совпадать.

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 2 ОУ и одну, случайным образом вытянутую, карту события.

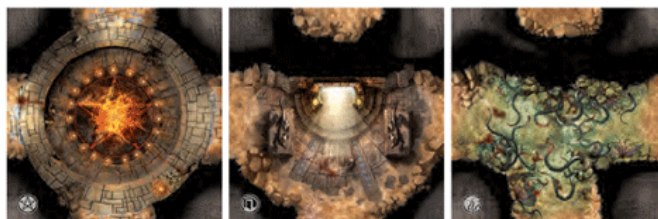
В процессе игры играющий Демонами может вводить в игру 1-го Подземного охотника (смотри базовую игру) и 1-го Демона колдуна (но не двоих одновременно).

Подготовка сценария

Уберите из игры плитки «Комната с пентаграммой», «Выход» и «Голодные тоннели» в форме буквы «Т».

Поместите воителей Людей на плитку «Выход».

Рядом с плиткой «Выход» положите 10-гранный кубик, гранью с цифрой 1 вверх.



Условия победы

Играющий Людьми побеждает, если ему удастся уничтожить «Конденсатор Силы Святого Наоса». Иначе победу одерживает играющий Демонами.

Особые правила

Оглушительные звуки

Используйте особое правило «Глоток свежего воздуха» из сценария «Выжившие» (смотри сценарии из базовой игры). Когда появится грань с цифрой 8, следующей плиткой будут «Голодные тоннели» в форме буквы «Т». В качестве их продолжения добавьте плитку «Комната с пентаграммой».

Оно им больше не понадобится

Каждый раз, когда на стол выкладывается плитка «Тайник», играющий Людьми тянет одну карту преимущества.

Стучит, звенит, механизм!

В комнате с пентаграммой расположен «Конденсатор Силы Святого Наоса». Он находится в игре с самого начала игры, и, следовательно, играющий Демонами может использовать его для ввода в игру Демонов, Адских гончих и троглодитов. Даже не смотря на то, что последние не могут двигаться, пока «Комната с пентаграммой» не соединена с остальной частью поля «Голодными тоннелями» в форме буквы «Т».

Нельзя помещать воинов Демонов в голодные тоннели в форме буквы «Т», пока они не соединены с остальной частью поля.

Извращенный артефакт перестал быть вместилищем истиной веры, он перерабатывает в энергию людскую боль. Для ее конденсации должна быть выполнена следующая процедура.

В момент когда воитель Людей получает ранение, независимо от того, как это произошло, играющий Демонами добавляет на пентаграмму столько ОУ (из резерва), сколько на нем находится троглодитов (эти троглодиты не должны двигаться или сражаться в этот ход).

Демон колдун, будучи активированным на плитке «Комната с пентаграммой», может начать конструировать артефакт. Во время своей активации он не может сражаться, но имеет возможность использовать до 6-и находящихся на пентаграмме ОУ.

- 5 ОУ: ЗЦТ +1 для артефакта (он начинает игру со значением 1 ЗЦТ и не может превысить значения 4).
- 3 ОУ: здоровье +1 для артефакта (он начинает игру с количеством здоровья 1 и не может превысить значения 5).

Для учета здоровья используйте жетоны ран, а для ЗЦТ - жетоны сокровищ.

Бамс, бумс, все разрушено!

Артефакт может быть целью атаки и должен выбираться отдельно от остальных демонических воинов. Гранаты работают как обычно. Благословенный молот наносит по 2 раны за попадание. Взрывчатый пояс позволяет бросать против артефакта 3 боевых кубика (неудачные броски перебрасываются как в случае с Яростных воителем) и другие воины подвержены его эффекту как обычно. Если количество жизней артефакта опускается до 0, то побеждает играющий Людьми.

Раз, два, три... активация!

«Конденсатор Силы Святого Наоса» был активирован, нагромождение из магии и примитивных оптических технологий начинает вибрировать и искриться. Эти лучи концентрируют на цели невероятное количество силы.

В начале каждой фазы угрозы, играющий Демонами бросает шестигранный кубик.

- 1-2: луч попадает в случайного воина Людей на игровом поле.
- 3-6: луч попадает в случайного воина Демонов на игровом поле.
- 7+: луч попадает в воина Демонов по выбору игрока.

Перед броском кубика играющий Демонами может потратить столько ОУ, сколько раз он хочет добавить по 1 очку к результату броска кубика.

Воитель, по которому попал луч, получает +2 БОЙ и +1 ЗЩТ. Попадание в троглодитов происходит независимо от остальных. Как только луч попадет в другого воина, характеристики предыдущей цели возвращаются к норме.

Оскверненные мощи

Автор сценария: **Philippe Masson**

Брат Пауль внимательно изучал разбросанные по полу мумифицированные останки. В свете фонаря, который он держал на расстоянии вытянутой руки, на фоне подобной пергаменту кожи, блеснул металлический предмет. Распятие! Как останки Христианина могли затеряться в этих темных подземных тоннелях?.. Брат начал беспокоиться... Эти останки, похоже, попали сюда давно. Слишком давно для такого города как Новый Иерусалим. Каким временем датируются эти мумии? И каким образом эти остатки попали в эти порочные катакомбы с их зловещей атмосферой?.. Может, демонические создания на поверхности заполнили норы их тесных могил. Так много вопросов, остающихся пока без ответов.

Теперь же, будучи человеком Веры и действия, Брат Пауль не сомневался, что нужно поступить следующим образом: даже и думать не стоит о том, чтобы оставить здесь этих несчастных, их останки любой ценой должны быть возвращены обратно на поверхность, чтобы там быть погребенными по Христианским обычаям.

Выполняя одно из многочисленных заданий по зачистке тоннелей под городом, Спаситель и Приговоренные обнаружили, что на исследуемых ими темных закоулках нашли последнее пристанище мумифицированные человеческие останки. Принадлежали они к той же религиозной конфессии, что и Спаситель, который решил, что мощи несчастных должны быть доставлены на поверхность и захоронены согласно Христианской традиции.

Сценарий может играть самостоятельно или с продолжением «Сестры по оружию».

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующих воителей:

- Спаситель с Благословленным молотом (и дарами Аура защиты, Исцеляющий ритуал и Аура предвидения);
- Один Приговоренный наемник с Мушкетеном;
- Один Приговоренный дикарь со Стальным щитом;
- Одна Сикария с Ожерельем из ушей (с умением Тактик);

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами может ввести в игру до двух Демонов разрушения (но не двоих одновременно).



Подготовка сценария

Уберите из игры плитки «Выход», «Гробница» и «Комната с пентаграммой», а также 7 тупиков (включая плитки «Тайник»). Сформируйте одну закрытую стопку, состоящую из одной плитки «Тайник» (возьмите из 4-х одну случайную), «Выхода» и 2 случайных плиток из общей стопки. Перемешайте полученную стопку.

Сформируйте вторую закрытую стопку, содержащую 3 оставшиеся плитки «Тайник» и 5 других плиток, случайным образом взятых из общей стопки. Перемешайте вновь образованную стопку и

положите ее поверх первой. Таким образом, стопка будет состоять из 12-и плиток, при этом плитки «Выход» и один «Тайник» будут лежать среди последних четырех. Плитка «Комната с пентаграммой» выкладывается в центр стола, на нее помещаются все воины Людей.

Условия победы

Играющий Людьми побеждает, если ему удастся вынести из подземелья останки как минимум двоих несчастных. Если играющему Людьми удастся вынести только одни мощи, то сценарий заканчивается вничью. Любой другой исход приводит к победе играющего Демонами.

Особые правила

Не делай этого!

Каждый раз при открытии плитки «Тайник», на него помещаются мощи (представлены жетоном «Сокровище»). Исследовавший его воин Людей может немедленно решить зачистить тайник и, если он делает это, играющий Людьми тянет карту преимущества.

Во время следующего хода, воитель Людей в начале своей фазы активации может поднять или бросить мощи на землю.

Приговоренный может нести лишь один жетон останков (смотри далее особое правило «А они тяжелые»).

Спаситель может нести мощи сразу двух несчастных (смотри далее особое правило «Моя вера поддерживает меня»).

Троглодиты и Адские гончие вообще не обращают внимания на мощи. Демон разрушения может уничтожать мощи (смотри далее особое правило «Разрушительный гнев»).

А они тяжелые

Несущий мощи воин Людей до конца игры не может использовать любые предметы (кроме «Ожерелья из ушей»): сбросьте соответствующую карту. Исключение: смотри далее особое правило «Моя вера поддерживает меня».

Для несущего мощи воителя значение его ДВЖ имеет предел 1. Только навык Благословение может позволить ему превысить этот предел.

Моя вера поддерживает меня

Спаситель получает +1 БОИ, когда несет мощи. При этом он может держать и использовать свой Благословенный молот.

Спаситель может одновременно нести мощи сразу двух несчастных, но делая это, он теряет свой Благословенный молот (соответствующая ему карта сбрасывается) и его характеристика БОИ становится равна 0 (и никоим образом не может быть увеличена).

Если несущий мощи Спаситель становится Обессиленным, его характеристика ДВЖ становится равной 1. Если он нес мощи сразу двух несчастных, то он бросает один из них на пол, и значение его характеристики ДВЖ становится равным 1.

За мной!

Несущий мощи Приговоренный воин, завершая передвижение, должен, если это возможно, находится в той же или на соседней плитке со Спасителем.

Если в начале активации Приговоренный воин несет мощи и находится на расстоянии более одной плитки от Спасителя, то этот Приговоренный должен, если это возможно, двигаться в направлении Спасителя. Если нельзя подвинуться к Спасителю, то он вообще не двигается.

Если Спаситель повержен, в то время как Приговоренные все еще несут мощи, первый из активируемых воинов может двигаться в любом направлении, и он считается Спасителем в рамках правила «За мной!».

Разрушительный гнев

Когда Демон разрушения убивает несущего останки воина Людей, то эти мощи уничтожаются, и представляющий их жетон выбывает из игры. Если Демон разрушения заканчивает свою фазу активации на плитке, где воитель Людей оставил лежать мощи, то мощи немедленно уничтожаются - жетон выбывает из игры.

Обернись!

Во время исследования последнего открытого прохода на игровом поле, если вытягивается плитка, заканчивающаяся тупиком (включая «Тайник»), то она сбрасывается и вместо нее тянется новая плитка. Находящиеся на ней мощи тут же подхватывает исследовавший ее воитель, если он уже не несет мощи (две штуки в случае Спасителя). В этом случае мощи помещаются на новую исследованную плитку.

Из последних сил

Находящийся на плитке «Выход» воитель Людей должен потратить 1 ДВЖ для того, чтобы покинуть тоннели, при этом все вынесенные мощи идут в расчет условий победы.

Сестры по оружию

Автор сценария: Philippe Masson

Она осторожно спустилась по скользким от влаги ступеням. Ее острый взгляд и ее расширенные зрачки оченьгодились в условиях окружающей темноты; Анжела смотрела поверх стен темных тоннелей, через которые она вела своих людей.

Во второй раз она пришла сюда уже одна. Только она знала о сокрытых в этих глубинах опасностях: обладающие острыми, как бритвы, когтями ужасы, которые могут свалиться прямо на голову и моментально перерезать глотку. Анжела сильнее обхватила эфес своего меча и продолжила путь. Сегодня она сыграет со своей судьбой, ее жизнь изменится: она погибнет или станет гораздо богаче.

Все началось несколько недель назад во время злосчастной экспедиции во главе со Спасителем, когда они обнаружили тела тех наемников. Поглощенный мыслью о том, чтобы вернуть мощи несчастных обратно на поверхность, он не заметил отличительных знаков на их униформе: это все были тела людей, являющихся членами «Schwarze Brüderlichkeit», древней группы наемников, чьи члены давно превратились в профессиональных расхитителей гробниц. Спаситель не обратил внимания на начертанные мелом на стенах знаки. Символы, которые поведают о многом тому, кто сможет расшифровать их: эти люди погибли совсем близко от своей цели - гробницы, которая, возможно, таит несметные богатства.

Ускользнуть от надзора Спасителя было не очень сложно, так как он уже начал доверять ей. Поиск ее сестры по оружию не занял много времени, и потом Рут была в городе. Рут соблазнилась планом Анжелы: вернуться обратно в катакомбы и, благодаря запомненным Анжелой приметам, найти гробницу и, безусловно, спрятанные в ней сокровища. Чтобы как можно лучше подготовиться, две закаленные наемницы посчитали необходимым прибегнуть в этой экспедиции к услугам двух головорезов - Ганса и Люги. Было бы преувеличением сказать, что Сикарии доверяли им; но, по крайней мере, они могли не безосновательно надеяться, что те прикроют их и не попытаются вонзить нож в спину.

Этот сценарий может играть отдельно или следовать за сценарием «Оскверненные мощи».

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Сикария Анжела с Ожерельем из ушей (с умением Тактик);
- Сикария Рут (с умениями Жестокая, Мастер оружейник и Пластичная);
- Один Приговоренный дикарь со Стальным щитом и Медальоном гнева;
- Один Приговоренный наемник с Мушкетером и в Усиленных кожаных доспехах;

- Одна карта преимущества Бутылка шнапса;
- Две другие преимуществ (вытянутые случайным образом).

Если играющий Людями продолжает после сценария «Оскверненные мощи», то он тянет столько карт преимуществ, сколько ему удалось вынести останков во время сценария.

Силы играющего Демонами

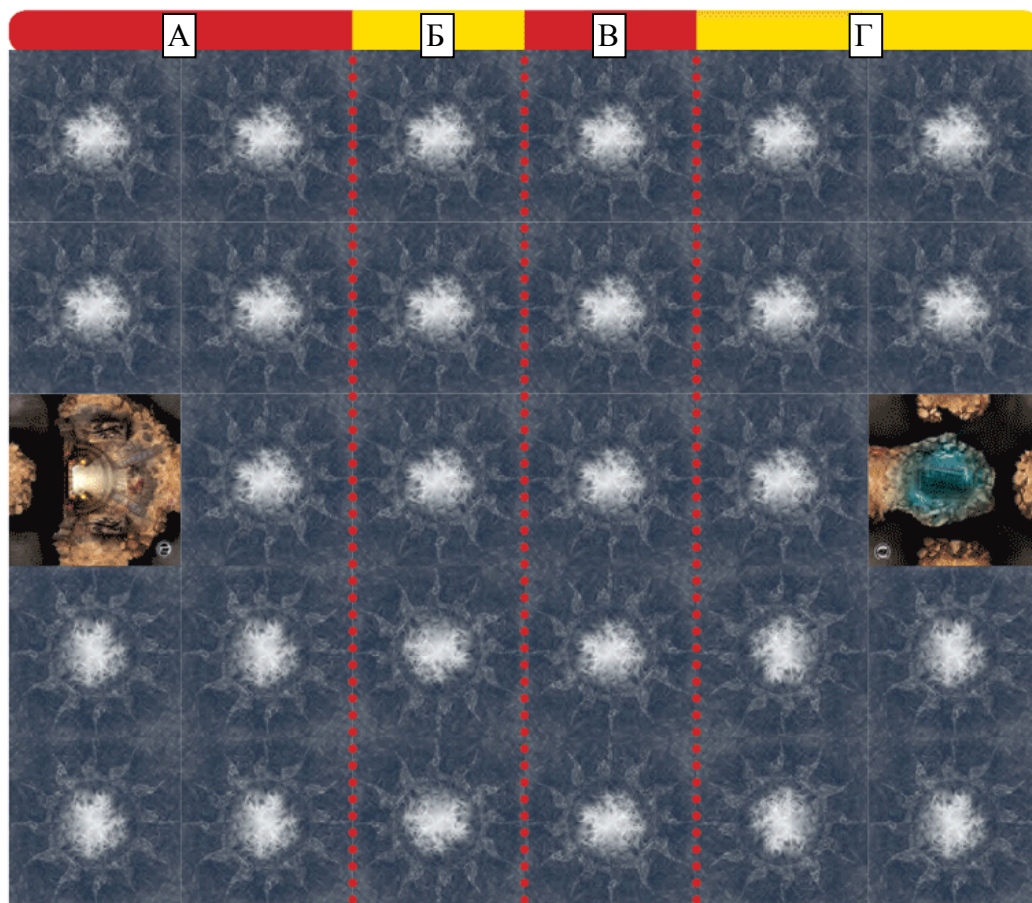
Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами может ввести в игру до двух Демонов преследователей (но не двоих одновременно).



Демон преследователь

Здоровье: 4
ДВЖ 2
БОЙ 2
ЗЩТ 4

Демон преследователь получает +1 БОЙ за каждого воителя Людей на одной с ним области.



Подготовка сценария

В этом сценарии используется частично приготовленное заранее игровое поле. Поместите плитки «Выход» и «Гробница» на расстоянии пяти плиток друг от друга (смотри иллюстрацию выше). Положите четыре жетона «Сокровище» и шестигранный кубик (гранью с цифрой 6-й вверх) на плитку «Гробница» (это кубик Преследования).

Игровое поле делится на несколько зон: «А», «Б», «В» и «Г». Перед началом сценария подготовьте 4 стопки, каждая из которых будет соответствовать одной из четырех зон поля. Выбранные плитки каждой зоны по отдельности закрыто перемешиваются и каждая из них кладется рядом с соответствующей зоной.

Уберите из колоды событий карту «Кризис веры». Воины Людей начинают игру на плитке «Выход».

Условия победы

В конце игры побеждает тот, кто наберет больше очков.

Играющий Демонами получает 1 очко за каждого убитого Приговоренного дикаря или наемника, и по 2 очка за каждую убитую Сикарию.

Играющий Людьми получает по 1-у очку за каждого воина, которому удастся выбраться живым из тоннелей и по 2 очка за каждое вынесенное сокровище.

Находящийся на плитке «Выход» воин Людей может покинуть поле в конце своей фазы активации.

Играющий людьми автоматически терпит поражение, если хотя бы один воин выходит до того, как Люди получат первый жетон сокровища.

Особые правила

Исследование

Новые плитки вытягиваются из стопок соответствующих зон. Если соответствующая стопка опустела, то исследования в этой зоне не доступны.

Чувство направления

Во время последней миссии в этой области Анжела запомнила ориентиры. То есть, когда вновь вытянутая плитка представляет собой прямую линию от входа к гробнице, ее направление выбирает играющий Демонами, но во всех остальных случаях направление будет выбирать играющий Людьми.

Все плитки, соседствующие с плиткой «Гробница» в секторе «Г» должны выкладываться так, чтобы открыть доступ в гробницу.

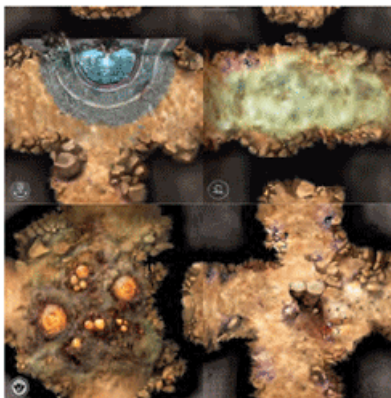
Если используются карты «Потерянный» или «План канализации» и если в стопке, откуда игрок должен вытащить плитку, менее трех плиток, то вытягиваются только оставшиеся плитки. Правило «Чувство направления» превагирует над текстом карты «Потерянный».

Сокровища

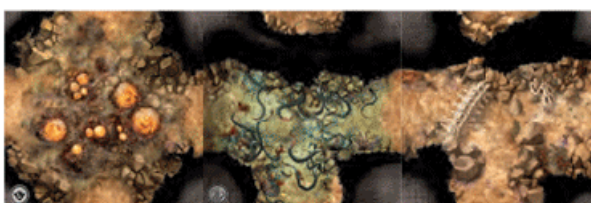
К плитке «Гробница» не применяется обычное правило.

Для того, чтобы обыскать гробницу и забрать сокровища, воин должен воспользоваться своим действием «бой». Затем играющий Людьми может взять жетон сокровища и также случайным образом вытянуть карту преимущества или карту предмета (если воин не может воспользоваться этим предметом, то вытяните на замену ему карту преимущества).

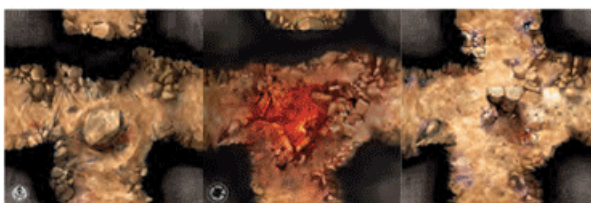
Стопка А:



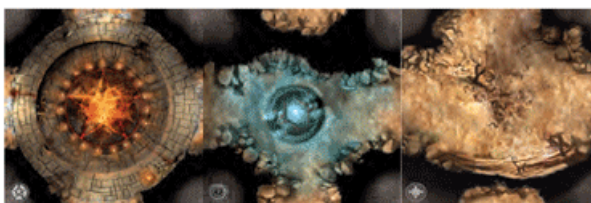
Стопка Б:



Стопка В:



Стопка Г:



Каждый воин Людей может нести только по одному жетону «Сокровище». Если погибает несущий этот жетон воин, то он остается лежать на плитке, где погибает воин.

В конце своей фазы активации воитель может бросить жетон на пол или подобрать его.

Воинов Демонов сокровища не интересуют.

Демон Преследователь

Этот демон может появиться только в гробнице. Он может появляться здесь в любой момент, даже если еще не были исследованы проходы или на плитке находится воитель Людей (не прибегая к опциям доски судьбы «Жажда крови» или «Гнойные монстры»).

В начале хода играющего Демонами уменьшите на 1 пункт значение на кубике Преследования за каждого воителя Людей, находящегося на плитке «Гробница».

Когда играющий Демонами пожелает ввести в игру Демона преследователя, его стоимость в ОУ равна числу, показанному на кубике Преследования (минимум 1).

Если в конце хода играющего Демонами Демон преследователь не находится на плитке «Гробница», он автоматически получает по ране за каждую плитку, отделяющую его от гробницы. Когда Демон преследователь убит, значение кубика Преследования сбрасывается на цифру 6.

Лабиринт

Автор сценария: **Ludovic Rivoal**

Спаситель обнаружил себя оглушенным и лежащим на полу. Взрыв с силой отбросил его на землю. Он попытался встать и почувствовал, как кровь струится по его лбу. Стоящая в воздухе коридора пыль заставила его прокашляться. Его лицо перекосило от боли, но он постарался подняться. Вокруг него творился какой-то хаос, потолок целиком обрушился на его группу. Два его товарища были уже на ногах и стояли около стены. Похоже, они были невредимы.

В памяти всплыли два последних часа. Он вспомнил, как Совет Нового Иерусалима предупреждал его о появлении новых Адских врат. Согласно древним письменам, они будут извергать волны существ, готовых поглотить мир. Он помнил свой спуск в катакомбы, его длинные, пустые и, как казалось, заброшенные коридоры. Поиск храма, где хранился артефакт, который бы навсегда запечатал адский колодец. Он помнил Сикарию, которая еще на подходах выкрикнула, предупредив о западне в коридоре.

Он помнил, как мгновением позже упал на землю, взрыв и потом пустота...

...Похоже, Сикария спасла его.

Прямо перед ним обвал заблокировал тоннель. Он обрадовался, услышав голос Сикарий с противоположной стороны. Видимо они тоже не пострадали. Была возможность общаться с ними через обломки завала, но очистить проход голыми руками не представлялось возможным. Один из продолжающих осматривать выбранный путь Приговоренных предупредил, что подымающаяся из земли стена отрезала им обратный путь.

Несмотря на пыль, образовавшую в воздухе настоящую дымовую завесу, они с ужасом слышали крики и стоны множества приближающихся существ. Капкан захлопнулся...

Спаситель быстро принял решение. Он приказал Сикариям продолжать задание, а затем повернулся к двум своим компаньонам. С оружием в руках они будут прокладывать себе путь на поверхность, и каждый троглодит, который попытается встать у них на пути, поплатится за это жизнью.

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель в Усиленной кожаной броне и со Скипетром командира (с дарами «Исцеляющий ритуал» и «Аура благословения»);
- Один Приговоренный дикарь;
- Один Приговоренный наемник с Взрывчатым поясом;
- Одна Сикария (с умением Тактик);
- Одна Сикария (с умением Жестокая);
- Три карты преимущества (вытянутые случайным образом)

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 6 ОУ. В течение сценария играющий Демонами может ввести в игру одного Жирного демона за 1 ОУ. Этот демон может входить в игру через доступные проходы или плитку «Логово» по тем же правилам, что и троглодиты. Количество призывов Жирного демона не ограничено, но одновременно в игре он может быть только один.



Жирный демон

Здоровье: 1
ДВЖ 3
БОЙ 0
ЗЩТ 6

Кислотная отрыжка: считайте, будто на этой области находится яма в земле.

Губчатая структура: этот демон может использовать жетоны «Яма в земле» (но не появившиеся в результате описанной выше способности). При применении правил блокирования и размера коридора этот демон не считается при учете количества находящихся на плитке существ.

Атрофированные конечности: он не может атаковать.

Подготовка сценария

Уберите из игры карту события «Потерянный».

Соберите поле так, как показано на иллюстрации далее.

Две Сикарии помещаются на плитку «Х». Остальные воины помещаются на плитку «У».

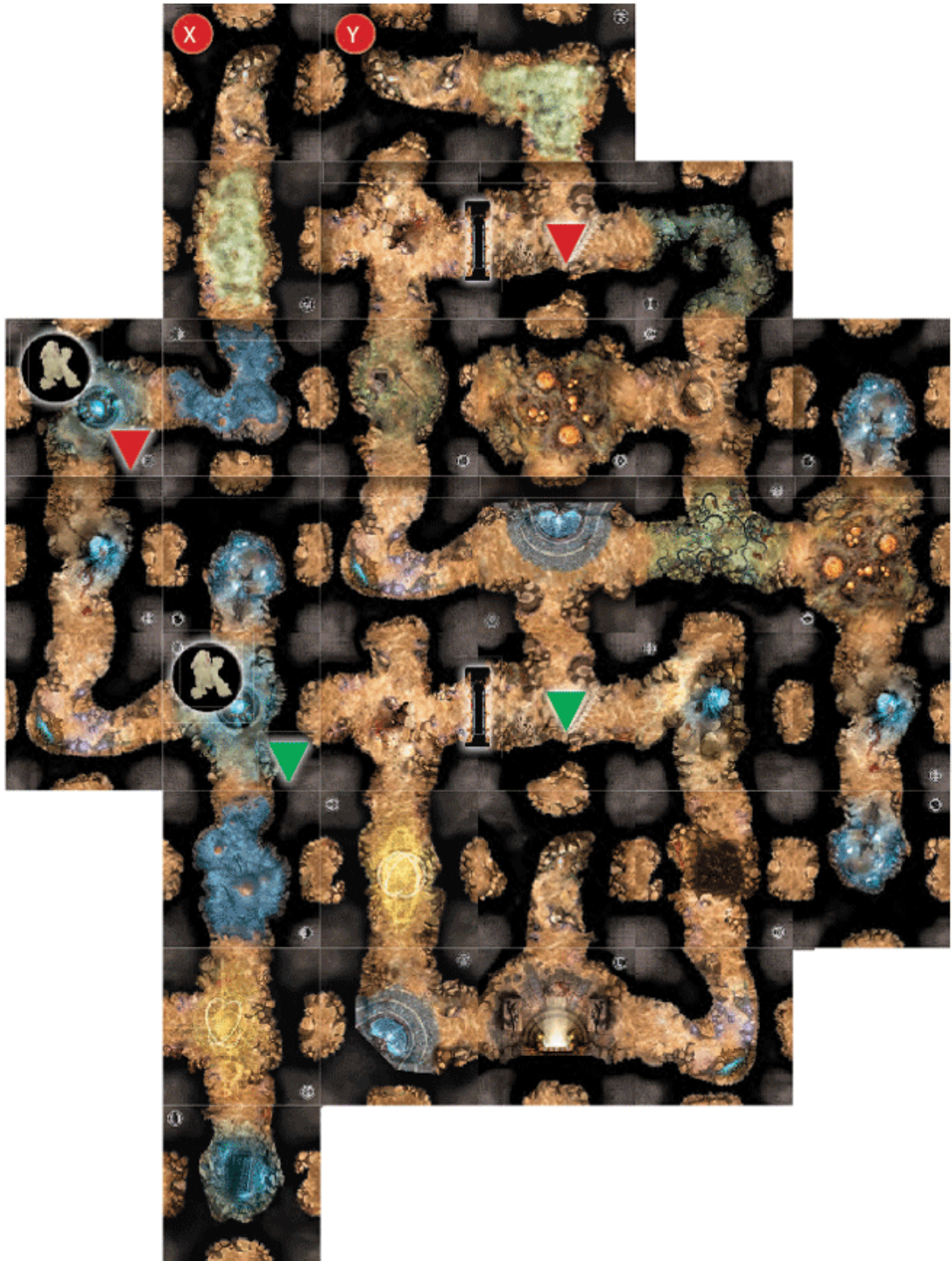
По троглодиту помещается на каждую плитку «Дьявольский механизм».

Поместите по жетону движущихся стен на каждую плитку, обозначенную треугольником, таким образом, что левый проход является закрытым.

Условия победы

Играющий Людями побеждает, если двум Сикариям удастся добраться до плитки «Гробница» или если Спаситель сможет дойти до плитки «Выход».

Играющий Демонами побеждает, если ему удастся убить хотя бы одну Сикарию или Спасителя.



Особые правила

Движущиеся стены

В этом сценарии «Дьявольский механизм» не действуют по обычным правилам.

Две отмеченные цветными треугольниками плитки содержат движущиеся стены. Управление движением этих стен осуществляется при помощи дьявольских механизмов соответствующего цвета.

Пока на плитке «Дьявольский механизм» остается хотя бы один живой троглодит, левый проход закрыт, что заставляет воинов пользоваться правым проходом.

Если на дьявольском механизме не остается троглодитов, то жетон движущейся стены перекадывается на правый проход, блокируя его и открывая проход слева.

Когда троглодиты возвращаются на плитку «Дьявольский Механизм», жетон движущейся стены вновь помещается на левый проход.

Несчетное множество

В начале каждой фазы угрозы поместите по троглодиту на каждую область «Дьявольский механизм», если там для них достаточно места (в соответствии с правилом размера тоннеля) и при желании играющего Демонами.

Здесь нечего взять

Плитки «Тайник» и «Гробница» не имеют своего обычного эффекта.

Ультиматум

Автор сценария: **Philippe Villé**

Уже на протяжении нескольких дней они исследовали этот сектор с единственной миссией искоренения любого нечестивого присутствия. Однако настроения в группе были далеко не самые лучшие, так как усталость и стресс сильно ослабили их тела и разум. Идея о бунте давно назревала среди Приговоренных, поэтому Брат Пауль не был удивлен, когда один из них позвал его.

- Мне осточертело здесь ошиваться, Брат Пауль! Мои товарищи и я рискуем своими шеями во время каждого спуска и ради чего все это!?

- Вы знали, на какой риск идете, когда соглашались на эту миссию.

- Соглашались? Да у нас даже не было выбора...

- Вы должны славить Совет за то, что он дал вам шанс искупить ошибки прошлого, выполнив священное задание. Без этого ваши души уже давно горели бы в Аду!

- Да я уже в Аду! Хотя бы брось нам кость, хоть что-то для поднятия боевого духа. Если бы могли вернуться из похода с небольшим количеством золота или каким-нибудь барахлом, которое можно продать на поверхности. У нас появится монетка, чтобы купить немного утешения в объятиях пышногрудой шлюхи или устроить знатную пирушку, где выпивка будет литься рекой.

- Если бы Совет услышал хотя бы часть того, о чем ты сейчас просишь, его лидеры сразу по возвращению сняли бы головы с ваших никчемных порочных плеч.

- В таком случае, где смысл в такой собачьей жизни, смерть выглядит куда как привлекательнее.

Брат Пауль был ошеломлен таким ответом и понял, что ему надо подавить некоторую слабость в рядах, если он хочет завершить возложенную на него Советом миссию.

- Я позволю вам разведать Восточную зону, и вы можете взять в качестве трофеев все что захотите, если оно не является святыней. Однако не забывайте о причине нашего присутствия здесь. Совет приказал нам уничтожить так много адских существ, сколько можем, и мы обязательно должны остановить их миграцию в Западный сектор.

- Да благословит тебя Господь, Брат Пауль! Рассчитывай на нас! Пора на охоту!

Силы играющего Людьми

Играющий Людьми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель (с дарами «Аура гнева» и «Аура благословения»);

- Одна Сикария (с умением Тактик);
- Одна Сикария (с умением Пластичная);
- Один Обреченный дикарь с Медальоном гнева или Стальным щитом (по выбору играющего Людьми);
- Одна карта преимущества (вытянутая случайным образом). Если игрок вытягивает карту «План канализации», то она должна быть сброшена и вместо нее тянется новая карта преимущества.

Силы играющего Демонами

Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами может ввести в игру до двух Рыщущих демонов (но не двоих одновременно).



Рыщущий демон

Здоровье: 4
ДВЖ 2
БОЙ 2
ЗЩТ 5

Играющий Демонами может потратить 1 ОУ во время фазы Угрозы, чтобы дать Рыщущему демону +1 ДВЖ, или навык Неуловимый до конца хода. Переверните жетон Рыщущего демона на соответствующую сторону.

Подготовка сценария

Соберите поле так, как показано на иллюстрации. Зоны сокровищ должны быть размещены играющим Демонами: все три плитки (два «Тайника» и одна «Гробница») должны быть помещены в желаемое место зоны сокровищ.

Затем опасная зона строится играющим Людьми: три плитки (одна прямая «Освященная зона», один прямой «Затопленный тоннель» и одни прямые «Голодные тоннели») должны быть помещены в желаемые места опасной зоны.

И наконец, зона выхода Демонов формируется играющим Людьми (плитки «Выход» и два тупика помещаются закрыто на желаемые места в зоне выхода Демонов). Люди помещаются в опасную область (туда, куда играющий Людьми сочтет нужным).

Условия победы

Побеждает игрок, набравший больше победных очков в конце игры. Любой другой результат приводит к ничьей.

Играющий Людьми получает 2 очка за каждого убитого Демона, 1 очко за Адскую гончую и по 1 очку за каждую полную группу из 6 убитых троглодитов. Играющий Людьми получает по 1 очку за открытую плитку «Тайник» и 2 очка за «Гробницу». Если в конце игры на поле остается минимум 1 жетон «Живой воды», то играющий Людьми получает 1 очко.

Выбравшийся из тоннелей троглодит (не Крепкий) приносит играющему Демонами 3 очка (один раз за игру). Выбравшийся из тоннелей демон приносит играющему Демонами 3 очка (один раз за игру). Каждый убитый воитель Людей приносит по 1 очку играющему Демонами.

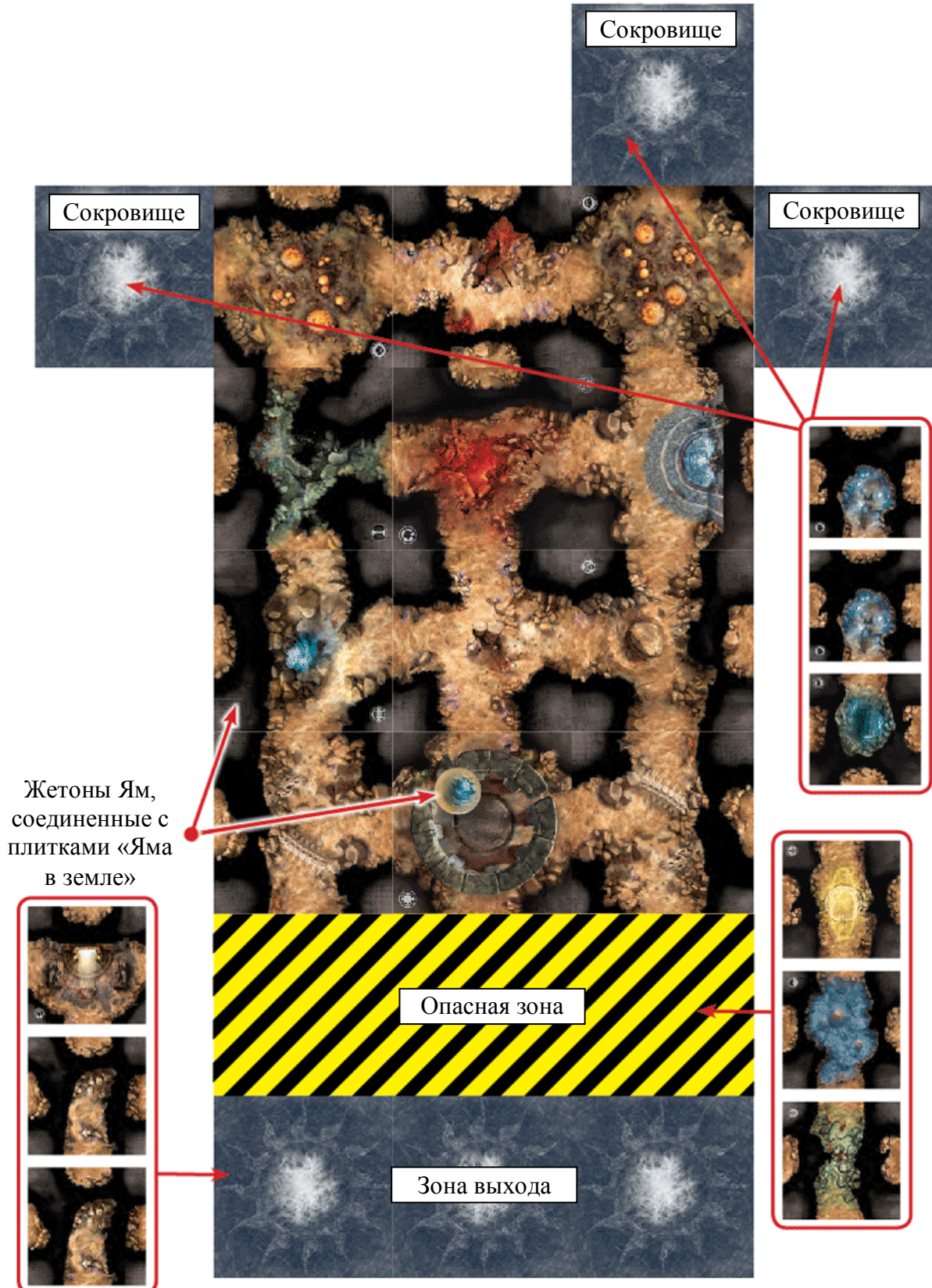
Особые правила

Ограниченное время

Игра длится 7 ходов.

Замкнутое пространство

Ни один из проходов не ведет к неисследованным областям. Это касается правил входящих в игру троглодитов, Адских гончих и Демонов. Демоны и Адские гончих могут входить в игру только на плитке «Демонический колодец». Троглодиты могут входить в игру на плитке «Логово» или при использовании опции доски судьбы «Гнойные монстры».



Охотники за головами

Тяните по карте преимущества каждый раз, когда вы убиваете Демона или когда вы открываете плитку «Тайник».

Выход для играющего Демонами

Только играющий Демонами может исследовать плитки в зоне выхода демонов. Играющий Демонами может делать это только при помощи троглодитов или Демона. Любой троглодит (не Крепкий) или Демон могут покинуть игру в конце своей фазы активации, если он находится на плитке «Выход».

Демонический колодец

Автор сценария: **Ludovic Rivoal**

Под покровом тьмы два воителя бесшумно осматривали храм. В основном они наблюдали за двумя ужасающими стражниками, которые преграждали доступ внутрь. Напротив входа в здание как вкопанный стоял чудовищный трехглавый боевой пес. Благодаря недвижимому положению он напоминал языческие статуи, возведенные во славу древних демонов.

Одна из голов пригнулась, в то время как остальные смотрели по сторонам. Казалось, будто их пристальный взгляд был способен пронзить даже тени, отбрасываемые по всей пещере храмовыми жаровнями.

Настоящим безумием было бы выйти против этого существа только вдвоем, но воителям людей, во что бы то ни стало, нужно получить хранящийся в храме артефакт. Сирия подала знак своей напарнице, сообщив о том, что ей необходимо подняться на поверхность за подкреплением.

Наблюдая за удаляющейся сестрой по оружию, она взяла в руку болтающееся на шее ожерелье в надежде на то, что его силы будут достаточно, чтобы защитить ее до прибытия Спасителя.

Далеко в глубине тоннелей послышался гулкий продолжительный вой: новая тварь только что выплнула себя из жерла адского колодца.

Сдерживая мучительную дрожь, она сжала кулак, крепко сомкнув его на ожерелье. Она продержится...

Силы играющего Людьюми

Играющий Людьюми использует в этом сценарии следующие силы:

- Спаситель в Усиленной кожаной броне (с даром «Уничтожение зла»);
- Один Приговоренный дикарь с Медальоном гнева;
- Один Приговоренный наемник с Взрывчатым поясом;
- Одна Сикария с Ожерельем из ушей (с умениями Пластичная);
- Одна Сикария (с умениями Жестокая);
- Одна карта преимущества (вытянутая случайным образом)

Силы играющего Демонами

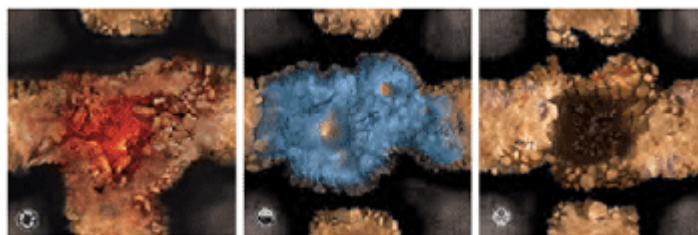
Играющий Демонами начинает сценарий, имея в запасе 4 ОУ. В течение сценария играющий Демонами не может вводить в игру Демонов или Адских гончих за ОУ.

Подготовка сценария

Разложите игровое поле так, как показано ниже.



Играющий Демонами тайно (так, чтобы не видел играющий Людями) помещает по одной из следующих плиток лицевой стороной вниз на участки карты, отмеченные знаком вопроса:



«Демонический колодец»

Прямой «Затопленный тоннель»

Прямой «Заминированный тоннель»

Уберите из соответствующих колод карты «Потерянный» и «План канализации».

Все воины Людей помещаются на плитку «Выход», кроме Сикарии с Ожерельем из ушей, которая помещается на плитку «Освященная зона».

Два троглодита и модель Адской гончей, представляющая Цербера, помещаются на плитку «Гробница».



Цербер

Здоровье: 3
ДВЖ 0
БОЙ 3
ЗЩТ 4

Характеристики Цербера понижаются, если он получает раны.

Здоровье 2: **БОЙ 2, ЗЩТ 3.**
Здоровье 1: **БОЙ 1, ЗЩТ 2.**

Условия победы

Играющий людьми побеждает в игре, если ему удастся получить в гробнице Святую чашу, наполнить ее в целебном источнике и, наконец, вылить содержимое в демонический колодец. Играющий демонами побеждает, убив всех воинов Людей.

Особые правила

Стражи

Цербер и сопровождающие его троглодиты охраняют артефакт и не могут двигаться в течение всей игры. Ни одна Адская гончая не может войти на плитку «Гробница» пока жив Цербер.

Не будем терять время

В этом сценарии нельзя исследовать карту. Играющий Людьми может лишь открывать плитки, выложенные закрыто при создании игрового поля (как и при обычном исследовании).

Святая чаша

Святую чашу можно найти на плитке «Гробница» (которая не имеет своих обычных свойств). Сосуд представлен жетоном «Сокровище» (пустой стороной вверх). Жетон автоматически берется воителем Людей (по желанию играющего Людьми), находящимся на области во время гибели Цербера. Воитель, который несет чашу, получает штраф «-1» ДВЖ.

Если несущий чашу воитель погибает, жетон сокровища остается лежать на плитке где он погиб и может автоматически быть подобран любым не Обессиленным воителем Людей,двигающимся через плитку или уже находящимся на ней.

Чаша должна быть наполнена при помощи одного или двух жетонов Живой воды на плитке «Целебный источник» (переверните жетон Сокровища на базе миниатюры и уберите с поля жетон Живой воды). Несущий чашу воитель может наполнить ее во время своей фазы инициативы, если он находится на соответствующей плитке.

Демонический колодец

Каждый пятый ход играющего Демонами (ход 5, 10 и т.д.), во время фазы угрозы, можно бесплатно добавить Адскую гончую на плитку «Освященная зона». Для учета этих ходов используйте десятигранный кубик. Одновременно в игре не может быть более 2-х Адских гончих (относительно этого правила, Цербер считается Адской гончей). Если в игре уже участвуют 2-е Адские гончие или на плитке «Освященная зона» уже находится максимально возможное количество воинов, оставьте кубик лежать гранью с цифрой 5 и, как только гончая будет убита, ее замена входит в игру в следующую фазу угрозы. В этом случае отсчет начинается вновь.

Когда открывается плитка «Демонический колодец», гончие бесплатно появляются уже на этой области, а не на плитке «Освященная зона».

В этом сценарии играющий Демонами может вводить в игру неограниченное количество Адских гончих (но не более двух одновременно).

Описание новых областей

Демонический колодец



На этой плитке играющий Демонами может всегда вводить в игру любых Демонов или Адских гончих. Если он это делает, то стоимость демона снижается на 1 ОУ.

Туман



Любой воин на этой плитке имеет показатель ЗЩТ равный 6.

Целебный источник



Как только эта плитка входит в игру, поместите на нее два жетона Живой воды. В начале фазы инициативы (до броска кубиков) играющий Людьми может сбросить один или два этих жетона и добавить находящемуся на этой плитке воину столько же строк действий по своему выбору. Уберите соответствующие маркеры повреждений с его справочной карты.

Большая комната



В этой комнате может находиться по 5 воинов с каждой стороны, вместо 3-х.

Освященная зона

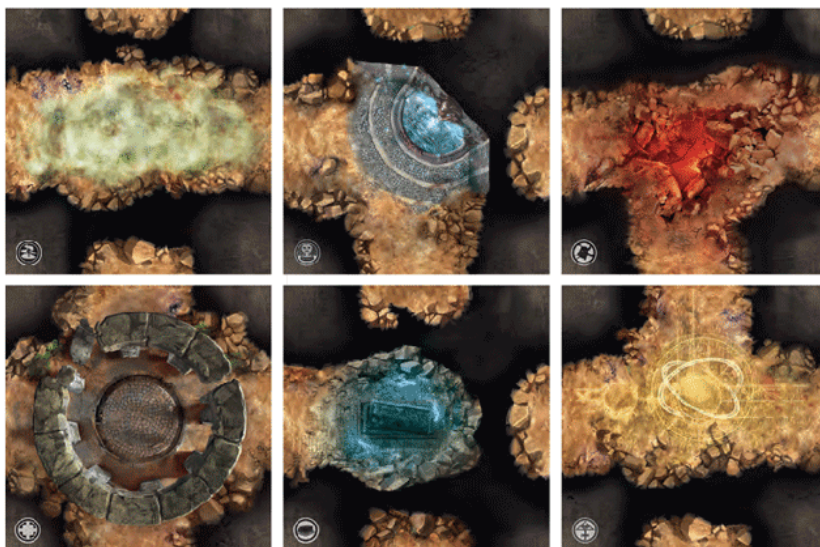


Бросайте кубик каждый раз, когда любой из воинов играющего Демонами заходит на эту плитку. Если выпало 5 или больше, то этот воин получает ранение.

Гробница



Когда воин Людей впервые заходит на эту плитку, он обыскивает могилы в поисках каких-нибудь сокровищ. Случайным образом вытяните одну карту предмета из тех, что не используются в сценарии и экипируйте им воина. Если он не может использовать этот предмет, то вместо этого вытяните карту преимущества.



Инстинкт
самосохранения



Символ
телепорта



Под знаком
Сатаны



Обвал



Рыщущий
демон