

КАРТИКЕЯ

Дневник заключённого

День второй

Здесь у меня больше нет имени.

Иногда черепа падают с потолка моей клетки. Этот дождь из костей отмечает смену дня и ночи. Уже дважды я пережил такой поток человеческих останков, некоторые из которых уже не были человеческими, а вместе с ними остатков, которые никогда не были человеческими. А голос моего тюремщика преследует меня: «А чего еще ты ожидал от Ада?»

День четвертый

«Выясни, что Господь скрыл от смертных.» – «Высокомерие.»

Мой тюремщик купил меня у людей, что я нанял проводникамидо Нового Иерусалима. Плата за проезд была крутой, и они сделали хорошую прибыль на молодом, рассеянном ученом, которым я был. Скверна дала мне достаточно материала, чтобы вести дневник. Оно высокое и движется в полной тишине с закрытыми глазами, раздувая ноздри. Его когти слегка скребут грубую каменную стену. Не смотря на все это, то что я нахожу наиболее отвратительным, и что преследует меня, - это его голос: «Скоро. Будь терпелив. Скоро мы выйдем отсюда.» Оно владеет языком и у него взгляд человека.

Сегодня он покинул своё логово под городом. Я спрятал осколки сломанных костей под своим разорванным халатом.

День восьмой

Оно имеет имя. Оно прошептало мне его, когда вернулось: Картикея. Да оно призналось, что когда-то было смертным созданием. Хрупким существом. До того как Ад изменил его. «Потому что мы, Потерянные, не можем изменить Ад, и всё же мы должны выжить. Я был человеком, я был Проклятым. Теперь я развился. Я говорил с философами и алхимиками. Я пытал богословов и еретических пап. И, наконец, я нашёл ответ.» Я полагал что он слаб: раны от его предыдущих экспедиций обезображивали его кожу. Когда я размахивал своим костяным распятьем, улыбка обезобразила его лицо. Мой тюремщик погладил импровизированный крест. Ливень из черепов прервал наш разговор. «Чего я желаю в первую очередь», - поведал он мне: «так это освободить свою душу. Ты видишь, искупление и спасение, вот где цепи. Чего я хочу в конце-концов, так это стать равным Азраэлю, или – почему бы и нет? – самому Светоносному. Мои инстинкты поведут меня, но пока у меня впереди еще долгое путешествие. К счастью у меня есть отличные способы отвлечь своих врагов.» Существо поручило мне предать его слова бумаге, прежде чем мы покинули его логово.

Это расширение Клаустрофобии предлагает вам новое существо, которое позволит вам открыть и отыграть много новых сценариев. В каждом из них один игрок возьмет на себя роль Картикеи, монстра-ящера, протевостоящего и людям и демоническим силам.

В общем, в игре с участием Картикеи, один из игроков будет управлять только этим существом, так как оно, само по себе, обладает боевой мощью множества человеческих воинов.

Ходы игрока-ящера чередуются с ходами оппонента (демонического или человеческого, в зависимости от ситуации). Этот ход состоит из двух отдельных фаз: фазы Инстинктов (соответствующей фазе Инициативы игрока-человека или фазе Угрозы игрока-демона) и фазы Действий (аналогично одноименной фазе оппонентов).

Состав

- 1 фигурка Картикеи
- 1 планшет ящера
- 5 кубиков ящера (d6)
- 1 книга правил и сценариев (6 сценариев)
- 13 токенов ран
- 16 токенов смертельной судьбы
- 10 токенов событий
- 3 токена гнёзд троглодитов
- 7 тайлов ящера

Фаза инстинктов

В этой фазе игрок-ящер определяет характеристики Картикеи. Для этого игрок кидает 4 ящерных кубика и распределяет их по своему выбору между областями на планшете ящера. Положение этих кубиков определяет характеристики Картикеи до начала следующей фазы инстинктов. Одно ограничение: разрушенные сати тела не могут больше принимать кубиков (смотри ниже).

Раны и повреждения

По ходу игры, Картикея будет терпеть повреждения, как и любой другой воин. За каждый полученный хит урона вы должны полжить по токену раны на любую область планшета Картикеи по вашему выбору.

Часть тела получившая количество ран, равное её сопротивлению, считается уничтоженной и больше не может быть исцелена (и также не может больше получать токены ран).

Уничтоженная часть тела не может принимать кубики в фазе инстинктов.

Тайлы ящера, расположенные на уничтоженных частях тела, **больше не могут быть использованы.**

Если все части тела Картикеи уничтожены — он умирает.

Фаза действий игрока-ящера

- Картикея будет перемещаться, исследовать тоннели, и встречать противников, неважно людей или демонов.
- Монстр передвигается и действует точно также как и другие воины, используя значения своих навыков, выбранные в предыдущую фазу инстинктов.
- Он может исследовать только также как человеческие воины.
- Существует одно важное отличие от других воинов Клаустрофобии.

Множественные атаки: Картикея может выбрать разделить свои атаки между множеством противников и/или множественной атаке в течение своего хода. Положите рядом количество кубиков равное значению **СВТ** ящера, чтобы отслеживать количество доступных атак. До, в процессе, и/или после своего движения Картикея может решить начать сражение с одним или несколькими врагами. Каждый кубик, ранее отложенный рядом, может быть использован только единожды.

Картикея – воин, но он не человек, и не троглодит, и не демон.

Коридор-ловушка (тайл тоннеля)

(Trapped Corridor – видимо это тайлы Booby-Trapped Tunnel / Заминированный тоннель из базы)

На Картикею Коридор-ловушка влияет как обычно. (Вот тут не понял: «как обычно» это как на людей? Исходный текст: Kartikeya is affected normally by the trapped corridor.)

Область ловушки на Пянищете Судьбы (демон)

В сценариях, где присутствует Картикея, свойство Ловушка читается следующим образом:

«Выбранный вами вражеский воин получает одно ранение. Игрок-ящер сам решает на какую область положить жетон ранения. Игрок-человек сам выбирает Линию Действия, которая будет отменена.»

Карты преимуществ

Играя против Картикеи, игрок-человек должен убрать из колоды следующие карты: *Масло для ваших ламп (x2) [Oil For Your Lamp]* и *Наша судьба защитит нас (x2) [Our Faith Will Protect Us]*.

Карты событий

В игре с Картикеей, игрок-демон не может брать карт событий

Смертельная судьба

Взамен карт событий, при использовании соответствующей области Планшета Судьбы, игрок-демон получает 1 жетон Смертельной Судьбы, который он может использовать так, как это указано в таблицах для конкретного сценария. Игрок-демон не может применить более одного жетона судьбы за ход. Каждый жетон судьбы может быть использован только один раз за игру (смотри также описание тайла «Жертвенный алтарь» [Sacrificial Altar]).

Переверните токены судьбы лицом вниз после их использования, чтобы запомнить, что это специфическое событие уже было использовано.

Если не сказано обратное, жетоны применяются в Фазу Угрозы(демон).

Навыки

Неуловимый

Воин, обладающий этим навыком, может передвигаться, не обращая внимания на количество вражеских воинов, присутствующих на том же тайле (также он игнорирует запрещающее правило).

Яростный

Воин, обладающий этим навыком, может перебросить каждый боевой кубик по 1 разу, если он не нанес удар в первый раз (если его значение было меньше, чем защита [DEF] цели).

Впечатляющий

Воин, обладающий этим навыком, может помешать врагу покинуть тайл, на котором он находится в настоящее время (за исключением тайла «Яма в земле»). Если неуловимый воин находится на том же тайле что и один или несколько впечатляющих врагов, то два навыка отменяют друг друга, и обычное запрещающее правило действует на всех.

Тайлы ящера

Некоторые сценарии позволяют экипировать Картикею снаряжением или специальными навыками. Тайлы ящера привязываются к определенной части тела и не могут больше использоваться если эта часть тела уничтожена.

Боевой клич (голова)

Во время фазы Инстинктов вы можете положить 1 кубик на этот тайл. Если вы сделали это, немедленно переместите 1 воина соперника (за исключением демона или спасителя) на соседний тайл связанный со входом, не учитывая при этом блокирующее правило.

(Так и не понял: нужно ли переместить воина на тайл, соседний со входом или сделать им шаг по направлению к выходу. If you do so, immediately move an opposing warrior to an adjacent tile linked by an exit without taking into account the blocking rule).

Сожрать поверженного соперника (голова)

Каждый раз когда Картикея убивает воина соперника, уберите 1 жетон ранения с поврежденной но не уничтоженной части тела.

Берсерк (голова)

Картикея получает **+1 СBT** за каждую часть тела, имеющую хотя бы 2 ранения.

Стальные лезвия (руки)

Картикея получает **+2 СBT**.

Блуждающая броня

Вы можете положить на данный токен до 3 токенов ранений. Когда данный токен получит 3 ранения, он убирается из игры.

Рефлексы рептилии

Используйте данную способность в фазу инстинктов (переверните жетон). Только раз за игру Картикея может решить использовать **MVT = 3** (это значение не может быть увеличено, н, потенциально, может быть уменьшено) в следующую фазу Действия. Уберите этот тайл из игры после использования.

Стойкость рептилии

Используйте данную способность в фазу инстинктов (переверните жетон). Один раз за игру Картикея может получить **DEF = 6** до следующей фазы инстинктов. Сбросьте этот жетон после использования.

Новые тайлы тоннелей(по 1 каждого типа)

Фосфоресцирующие грибы

Защита (**DEF**) любого война в данной комнате не может быть больше 3.

Пожигающая яма

В этой комнате может находиться до 5 воинов с каждой стороны, вместо 3. В фазу Инициативы/Угрозы/Инстинкта киньте кубик за каждого воина на данном тайле. При результате больше или равном 4, этот воин получает ранение.

Жертвенный алтарь

Когда игрок-демон впервые достигает этого тайла, он может перевернуть 1 использованный токен Смертельной Судьбы активной стороной вверх.