

LA
COMMEDIA
DI DANTE

Войны
Чёрной Розы

Преисподняя

Правила игры

Преисподняя

Оставь надежду всяк сюда входящий

Светила и философы сходятся во мнении, что лучше царствовать в аду, чем служить на небесах. Гордые маги, если вы разделяете это убеждение, то готовьтесь сражаться за корону на величайшем поле боя — в преисподней.

Колоссальная сила Чёрной Розы и кровавые разрушения в результате десятилетий столкновений навечно привлекли внимание величайшего предателя — павшего ангела Люцифера.

В своём бесконечном стремлении к обладанию абсолютной силой мастера школы разрушения бросили вызов противнику, который намного превосходил их скудные способности. Благодаря этому Люциферу удалось проникнуть в мир смертных.

После всех унижений от Сущности, которую он когда-то называл Отцом, заключённый в вечной ледяной тюрьме, Люцифер искал новую силу, которая позволит ему освободиться и отомстить за весь пережитый позор. И теперь он нашёл эту силу в забытой магии, охраняемой Чёрной Розой.

Преодолев проходы, открытые глупыми и жаждущими разрушения магами, служащие Люциферу тёмные силы проникли в ложу. Комнаты, когда-то украшенные гобеленами и мебелью из ценного дерева, теперь превратились в тёмные сырые пещеры, ледяные гроты, полные острых сталактитов, и безрадостные леса, полные искривлённых деревьев.

Из адских проходов, разрывая воздух, доносятся крики страдающих душ, оглушая магов и заглушая их слова. Извилистый лабиринт комнат ложи кишит свирепыми потусторонними

тварями и мерзкими крылатыми демонами, жаждущими сожрать смертные души. Да и сам лабиринт теперь кажется разумным и злобным существом, пробудившимся, чтобы исполнить волю своего тёмного повелителя.

Несмотря на свою силу, Чёрная Роза заперта в гигантском ледяном коконе, возвышающемся прямо из девятого круга ада. Она ждёт помощи от магов ложи. Но к сожалению, те немногие отважные маги, которые ещё не сбежали, теперь находятся под пристальным наблюдением самого воплощения зла, Люцифера — бесполого и прекрасного существа, непостижимого для обычных смертных. Величественный и ужасный Люцифер явился в мир смертных, обернувшись в свои могучие крылья, горя неудержимым желанием обладать силой Чёрной Розы, силой настолько огромной, что она позволила бы ему наконец править местом, которое принадлежит ему по праву, — раем.

Кажется, будто могущественные маги ложи — лишь пешки в плане великого обманщика. Однако, возможно, надежда ещё есть. Чтобы спасти ложу и хранящиеся здесь знания от непобедимого врага, необходимо впервые за тысячелетие объединить усилия магов. Смогут ли их души устоять перед искушением великого предателя?

Смогут ли они отбросить свою жажду власти и господства? Или они предадут своих соратников прямо в разгар битвы?

Удастся ли магам спасти Чёрную Розу? Или её силы откроют двери в новую тёмную эпоху?

Создатели игры

Руководитель проекта: Андреа Коллетти

Реализация: Мишель Мирицио

Авторы игры: Марко Монтанаро, Андреа Коллетти, Диего Фонсека, Паоло Шиппо

Разработка: Ludus Magnus Studio

Перевод и редакция текста: Паоло Шиппо

Дизайнеры: Паоло Шиппо, Диего Фонсека

Арт-директор: Андреа Коллетти

Художники: Антонио Де Лука, Джованни Пирротта, Симоне де Паоли

Ведущий скульптор: Фернандо Арментано

Скульпторы: Альберто Аккавива, Томмазо Инчекки

Редакторы: Кристофер Нельсон, Фрэнк Кальканьо, Луис Анджелли

Менеджер проекта на Kickstarter: Андреа Коллетти

Автор текстов: Марко Оливьери

Перевод текста: Флавия Фрауцель, Сильвия Франчи, Луиза Марцуполо

Реклама: Винченцо Пишители

Производство: Андреа Коллетти

Тестирование: Андреа Компьяни, Андреа Фатигати, Андреа Джанфермо, Андреа Помелли, Антонио Джентиле, Карло Трифольи, Даниэле Казали, Даниэле Де Лоренцо, Даниэле Лонго, Даниэле Паллоцци, Дэвид Кондеми, Давиде Беччиу, Деметрио Д'Алессандро, Энрико Савьоли, Фабио Капелли, Флориан Д'Анна, Франческо Монтанаро, Джованни Томаселли, Джузеппе Верренджа, Илария Пизани, Лука Риччи, Мауро Баранелло, Микеле Артузи, Микеле Морозини, Пьер Луиджи, Роберта Д'Анна, Саверио Рончезе, Шедар Маркетти, Симоне Скарпеллини, Стефано Кастелли, Тициано Леонарди, Томмазо Баттиста

Особая благодарность Коллину Спеннергеру за помощь в координировании нашего веб-сообщества. Также спасибо Оскару Андрусу Шверду, Дэвиду Мартину, Полу Скрабо, Эдди Бьянко, Алессандро Берутти и Фрэнку Кальканьо.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Кирилл Войнов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Ксения Таргулян, Дарья Великсар, Дмитрий Ворон

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Оглавление

Создатели игры	2
Состав игры	4
Комнаты и жетоны активации (19)	4
Планшет и жетон Люцифера	4
Карты заданий преисподней (30)	5
Карты экзорцизма (13)	5
Карты действий Люцифера (30)	5
Карты событий преисподней (18)	6
Карты воплощений преисподней (24)	6
Жетоны воплощений Люцифера (48)	6
Фигурки воплощений (18)	7
Памятки (6)	8
Счётчики опасности (6)	8
Фишки урона/нестабильности (10)	8
Жетоны активации базовых комнат (11)	8
Карты забытых заклинаний (2)	8
Подготовка к игре	9
Ход игры	9
Люцифер	10
Игра с Люцифером	10
Фигурка Люцифера	10
Этап воплощений	10
Оглушение Люцифера	11
Оглушённый Люцифер	11
Завершение игры	11
Демоны	12
Демоны, призванные Люцифером	12
Демоны, призванные магами	13
Комнаты преисподней	14
● Тартар	14
● Синие комнаты	14
● Жёлтые комнаты	15
● Зелёные комнаты	15
● Красные комнаты	16
● Фиолетовые комнаты	16
● Серые комнаты	17
Войны призвателей	18
Подготовка к игре	18
Жетоны активации базовых комнат	19



Состав игры

Комнаты и жетоны активации (19)

Каждая представленная в этом дополнении комната связана с местами из «Ада» Данте — кругами, рвами и поясами. Эти 19 комнат полностью заменяют собой комнаты базовой игры и по аналогии с ними разделяются по цветам (по 3 комнаты каждого цвета и одна чёрная — Тартар). У каждой комнаты есть свой уникальный жетон активации с новой способностью, использующей те же механики, что и в базовой игре.

Некоторые комнаты обладают новыми механиками, позволяющими магам призывать демонов или активировать их сразу же, как только они входят в игру.

Необязательное правило: слияние

Игроки могут смешать комнаты из этого дополнения с комнатами из базовой игры, что позволит им составить собственную уникальную конфигурацию ложи и увеличит разнообразие партий. Завершив формирование ложи в предпочитаемом варианте раскладки, составьте 3 соответствующие колоды карт заданий (используя карты из базовой игры и из этого дополнения). Проследите, чтобы в эти колоды попали карты, относящиеся к выбранным для текущей партии комнатам (по 3 комнаты каждого цвета).

Исключение: следующие комнаты нельзя использовать с базовым набором игры: **тартар**, **сумрачный лес**, **круг прелюбодеев**, **круг еретиков**.



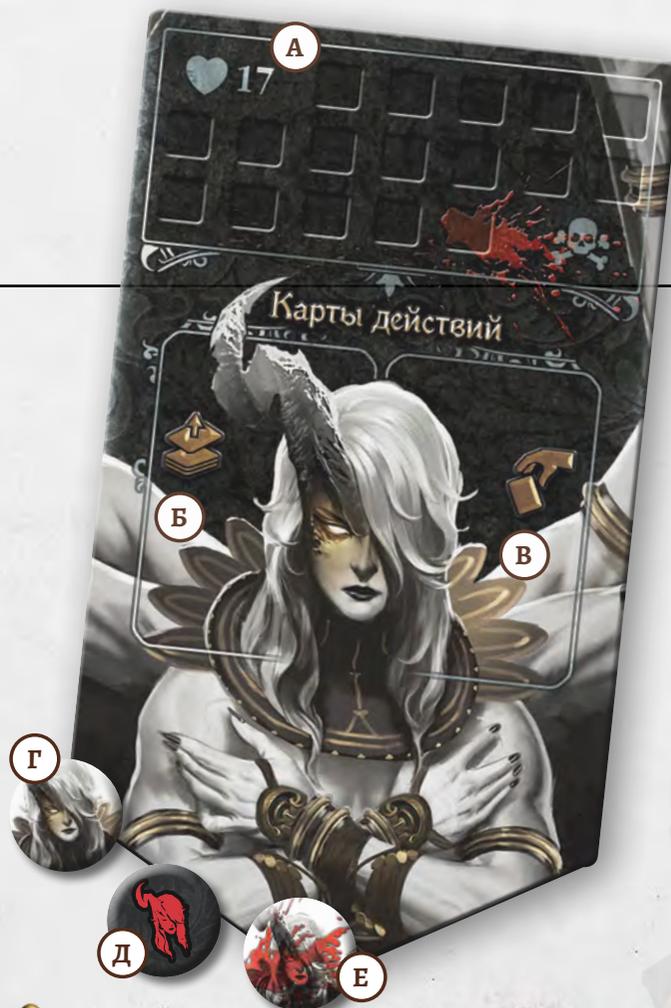
Планшет и жетон Люцифера

Для любых событий и игровых эффектов Люцифер считается дополнительным игроком, управляющим собственным магом, фигурка которого находится в ложе. Положение планшета Люцифера указывает, когда он действует во время игрового раунда. Планшет Люцифера состоит из следующих частей.

- (А) **Панель жизни**, обозначающая очки здоровья Люцифера.
- (Б) **Карты действий**: поместите сюда колоду карт действий Люцифера.
- (В) **Стопка сброса**: кладите сюда сбрасываемые карты действий Люцифера.

Жетон Люцифера (Г) заменяет собой жетон Чёрной Розы из базовой игры. В отношении базовых правил и правил дополнения понятия «Люцифер» и «Чёрная Роза» взаимозаменяемы.

- (Д) **Жетон оглушения**.
- (Е) **4 жетона трофеев Люцифера**.



Карты заданий преисподней (30)

Задания преисподней работают точно так же, как и в базовой игре, но они относятся к комнатам или воплощениям из этого дополнения. Во время партии с преисподней эти карты полностью заменяют карты заданий из базовой игры.



Карты экзорцизма (13)

На картах экзорцизма указаны задачи, которые маги будут стремиться выполнить, чтобы обрести силу Чёрной Розы. Каждый игрок берет в начале игры 2 карты экзорцизма и оставляет себе 1 из них (см. подготовку к игре на стр. 9). Карты экзорцизма добавляют в игру задачи, выполнение которых может изменить исход партии. На каждой карте указаны две задачи, за выполнение которых игрок получит определённое количество очков силы. Если 2 задачи одной карты частично совпадают (например, одна требует победить **Бороду**, а другая — 6 демонов), то одна карта воплощения засчитывается для обеих задач.

Заметка от автора игры

Задачи, указанные на картах экзорцизма, труднодостижимы и были созданы для того, чтобы добавить потенциальный элемент неожиданности в конце игры. Игроки, которые не смогли выполнить такие задачи, не получают никаких штрафов, поэтому не следует переживать, если некоторые из задач карт экзорцизма поначалу покажутся невыполнимыми.



Карты действий Люцифера (30)

У Люцифера есть свои отдельные колоды для каждой фазы луны, состоящие из 10 карт действий. Эти карты указывают, какие действия Люцифер выполняет во время своей активации. В начале каждого хода Люцифера на этапе действий игрок с короной Миноса берёт карту действий Люцифера из колоды текущей фазы луны и применяет описанные на ней эффекты в указанном порядке.

На карте действий Люцифера указано следующее.

- (А) Символ пробуждения обозначает восстановление Люцифера, если он был оглушён ранее (см. стр. 11).
- (Б) Количество и тип воплощений, которых Люцифер немедленно призывает в соответствии с количеством игроков. Если это условие нельзя выполнить в полной мере, Люцифер применяет свою особую способность «Падший ангел», урон от которой зависит от числа непривзванных воплощений (см. стр. 11). Цветной круг с двумя буквами указывает, какое демоническое воплощение призывает Люцифер (см. стр. 6).
- (В) Основное действие Люцифера.



Карты событий преисподней (18)

Аналогично картам базовой игры, Люцифер использует эти карты, чтобы разыгрывать события преисподней. Во время партии с преисподней эти карты полностью заменяют колоды событий из базовой игры. Карты событий преисподней разделены на 3 колоды по 6 карт для каждой фазы луны. Если карты в одной из колод закончатся до того, как луна перейдёт в следующую фазу, замешайте все карты событий этой фазы из сброса обратно в колоду.



Карты воплощений преисподней (24)

На этих двухсторонних картах указаны характеристики воплощений преисподней. На одной стороне находится обычная версия воплощения, а на другой — версия воплощения преисподней. Когда маг призывает демона, он использует сторону с обычной версией. Указанные на ней характеристики аналогичны характеристикам воплощений базовой игры (1). Когда Люцифер призывает демона, он использует оборотную сторону с версией воплощения преисподней (2). Для неё указана дополнительная информация, используемая при активации.



- (А) **Агрессивность:** когда наступает время активировать воплощения Люцифера, каждое из них активируется, только если на игровом поле есть хотя бы один маг с уровнем угрозы, равным или превышающим его показатель агрессивности (см. стр. 10).
- (Б) **Идентификатор:** каждый призываемый Люцифером демон имеет свой идентификатор, состоящий из цветного символа с двумя буквами его названия и порядковым номером. Когда Люцифер призывает демона определённого типа (см. «Карты действий Люцифера» на стр. 5), на поле появляется демон с наименьшим порядковым номером из доступных. Сразу после призыва в подставку фигурки призванного демона необходимо вставить соответствующий жетон воплощения Люцифера (см. стр. 7). Это позволит легко найти нужного демона на игровом поле и определить, какой карте воплощения какая фигурка соответствует.
- (В) **Очки силы:** каждый раз, когда любой маг или одно из его воплощений убирает из игры демона Люцифера, каждый маг получает указанное количество очков силы.

Колода воплощений Люцифера

Количество воплощений, которых Люцифер может призвать во время партии, ограничено. В начале партии с преисподней игроки формируют колоду, состоящую из всех карт воплощений этого дополнения. На эту колоду распространяются следующие правила.

- Каждый раз, когда Люцифер призывает демона, он берёт соответствующую карту с наименьшим порядковым номером из доступных.
- Когда демон Люцифера побеждён, маг, нанёсший последний урон, берёт его карту воплощения и оставляет у себя до конца партии. Карты побеждённых воплощений понадобятся, чтобы определить, выполнены ли задачи на картах экзорцизма (см. стр. 11).
- Когда маг призывает демона из этого дополнения, он должен взять соответствующую карту из колоды воплощений Люцифера. Если в ней не осталось ни одной карты призываемого демона, призыв отменяется без какого-либо результата.
- Когда призванный магом демон убирается из игры или побеждён, его карта воплощения возвращается в колоду воплощений Люцифера.

Жетоны воплощений Люцифера (48)

Эти жетоны с номерами используются для обозначения воплощений Люцифера. Каждый раз, когда Люцифер призывает демона, в подставку его фигурки необходимо вставить жетон, соответствующий порядковому номеру и цвету, указанному на его карте.



Фигурки воплощений (18)

Эти фигурки используются в качестве воплощений как магами, так и Люцифером. Их можно использовать как в базовой игре, так и в партиях с преисподней. Если маг использует фигурку из этого дополнения в качестве своего призванного воплощения, он как обычно помещает в её подставку маркеры с розой. В партиях с преисподней, если Люцифер призывает демона, его фигурка отмечается жетоном воплощения Люцифера.



5 Забияк



3 кентавра



Люцифер



Борода



8 гарпий

Памятки (6)

Содержат описания эффектов 19 комнат преисподней.



Счётчики опасности (6)

Счётчик опасности — это диск с числами, на котором можно выставить значение от -5 до $+5$. В начале партии каждый игрок берёт 1 такой счётчик и выставляет его значение на 0. По ходу игры различные игровые эффекты могут увеличивать или уменьшать значение на счётчике опасности. Эффекты, из-за которых значение на счётчике должно превысить $+5$ или стать меньше -5 , игнорируются.



Фишки урона/нестабильности (10)

Люцифер — очень сильный враг. Своими воплощениями он способен нанести даже больше урона и нестабильности, чем Чёрная Роза. Поэтому, когда вы играете с преисподней, вам нужно добавить в общий запас 10 дополнительных фишек урона/нестабильности из этого дополнения.



Жетоны активации базовых комнат (11)

Жетоны активации базовых комнат из этого дополнения используются в режиме «Войны призывателей» (см. стр. 18). Также их можно использовать по желанию для замены любых обычных жетонов активации из базовой игры для создания различных вариантов построения ложи и комбинаций эффектов.



Карты забытых заклинаний (2)

Эти карты можно добавить к забытым заклинаниям базовой игры «Войны Чёрной Розы», чтобы призвать Люцифера и Бороду. Однако их нельзя использовать в партиях с преисподней.



Подготовка к игре

Следуйте стандартному порядку подготовки к игре, описанному в правилах базовой игры, со следующими исключениями.

Шаг 1. Вместо зала Чёрной Розы возьмите **Тартар** (чёрного цвета) и поместите его в центр стола. Вместо **тронного зала** возьмите **ров воров** и расположите его рядом с любой из сторон Тартара.

Шаги 2 и 3. Вместо комнат и жетонов активации из базовой игры используйте аналогичные компоненты из этого дополнения.

Шаги 4 и 5. Следуйте указаниям из правил базовой игры.

Шаг 6. Вместо указанных компонентов базовой игры используйте аналогичные компоненты дополнения. Поместите колоду воплощений из базовой игры рядом с планшетом силы (за исключением карт **Хвостачей** и **церберов**); не смешивайте колоды воплощений базовой игры и дополнения.

Шаг 7. Вместо указанных компонентов базовой игры используйте аналогичные компоненты дополнения. Игрок, который последним из присутствующих совершил один из семи смертных грехов, получает жетон короны Миноса. Если таких игроков нет или никто не хочет в этом признаться, жетон короны Миноса получает игрок, который последним из присутствующих *хотел* совершить один из семи смертных грехов, но так и не решился.

Шаги 8, 9, 10 и 11. Следуйте указаниям из правил базовой игры.

Затем продолжите подготовку к игре, выполнив следующие дополнительные шаги.

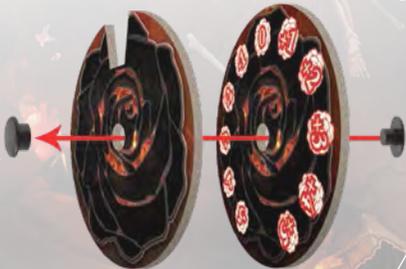
Шаг 12. Поместите планшет Люцифера между планшетами магов последнего и первого игрока. Затем поместите на этот планшет колоду действий Люцифера первой фазы луны.

Шаг 13. Поместите фигурку Люцифера в **Тартар**, находящийся в центре игровой зоны.

Обладатель короны раздаёт всем игрокам по 1 случайной карте воплощения Люцифера. Каждый игрок в порядке хода помещает указанное воплощение в одну из соседних с Тартаром комнат. Игроки не могут помещать несколько воплощений в одну комнату. Эти воплощения принадлежат Люциферу.

Шаг 14. Раздайте каждому игроку 2 карты экзорцизма. Каждый игрок, не показывая полученные карты другим, оставляет себе одну из них и убирает вторую в коробку.

Шаг 15. Каждый игрок берёт счётчик опасности и выставляет на нём значение «0». *(Перед первой партией подготовьте счётчики опасности, соединив детали, как показано на иллюстрации ниже.)*



Ход игры

Партия с преисподней проходит по тем же правилам, что и базовая игра. Люцифер действует, как если бы он был ещё одним игроком, и контролирует свою фигурку согласно обычному порядку течения игрового раунда. Во время партии с преисподней большинство компонентов этого дополнения заменяют собой аналогичные компоненты базовой игры (см. «Подготовка к игре»), в частности заменяются комнаты, жетоны их активации, карты заданий и событий. Остальные компоненты из этого дополнения добавляются к соответствующим компонентам базовой игры (кроме карт забытых заклинаний).

Этапы раунда проходят по правилам базовой игры, но со следующими изменениями.

Этап Чёрной Розы

Используются правила базовой игры. Замените карты событий на карты событий из этого дополнения.

Этап изучения

Используйте правила базовой игры.

Этап подготовки

Используйте правила базовой игры.

Этап действий

Используйте правила базовой игры, за исключением активации Люцифера (см. стр. 10).

Этап воплощений

Используйте правила базовой игры, за исключением управления воплощениями Люцифера (см. стр. 10).

Этап очистки

Используйте правила базовой игры.



Корона Миноса

При игре с преисподней вместо правил обычной короны действуют правила короны Миноса, согласно которым обладатель короны получает право не только ходить первым, но и определять, что именно произойдёт в случае необходимости принятия решения в ситуации, не описанной в книге правил (в случае двусмысленности и неоднозначности между правилами и компонентами этого дополнения и различными школами магии), а также во время применения эффектов карт действий Люцифера.

Преддверие ада

Люцифер

В преисподнюю низвержена гордыня твоя со всем шумом твоим; под тобою подстилается червь, и черви — покров твой. Как упал ты с неба, денница, сын зари! Разбился о землю, попиравший народы.

А говорил в сердце своём: «Взойду на небо, выше звёзд Божиих вознесу престол мой и сяду на горе в сонме богов, на краю севера. Взойду на высоты облачные, буду подобен Всевышнему». Но ты низвержен в ад, в глубины преисподней.
— Книга Исаии, глава 14, стихи 11–15

Игра с Люцифером

Люцифер считается игроком, его планшет размещается между планшетами первого и последнего игроков. По ходу партии планшет Люцифера более не перемещается даже в случае смены первого игрока. Фигурка Люцифера помещается в **Тартар** и считается его фигуркой мага.

Как только игрок справа от планшета Люцифера закончил выполнять свои действия, ход переходит к Люциферу. Владелец короны раскрывает 1 карту из колоды действий Люцифера и применяет указанные на ней эффекты. Если не все из этих эффектов можно применить (например, если в игре отсутствуют воплощения), игрок применяет эффекты в максимально возможном объёме.

Разыграв карту действий, поместите её в стопку сброса на планшете Люцифера. Если колода действий Люцифера пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. В случае возникновения спора между игроками относительно действий Люцифера окончательное решение принимает обладатель короны.

Фигурка Люцифера

На фигурку Люцифера и комнату, в которой он находится, распространяются следующие правила.

- Никакие другие фигурки не могут находиться в комнате с фигуркой Люцифера.
- Когда фигурка Люцифера входит в комнату с другими фигурками (или проходит через неё), игроки должны немедленно передвинуть их в другие комнаты. Начиная с игрока слева от Люцифера, все игроки, чьи фигурки (маги и воплощения) находятся в этой комнате, передвигают их в соседнюю комнату по своему выбору. Направление движения воплощений под контролем Люцифера определяет обладатель короны, следуя простому правилу: воплощения должны передвигаться так, чтобы занять как можно больше комнат.
- Комнату с фигуркой Люцифера нельзя активировать, даже с помощью заклинаний или способностей других комнат.
- Никто не может размещать фишки нестабильности в комнате с фигуркой Люцифера, кроме него самого.
- Маги могут атаковать фигурку Люцифера физическими атаками из соседних комнат (и наоборот). Дальность таких атак считается равной 0.
- Фигурка Люцифера блокирует заклинания, направленные через его комнату.

- Фигурка Люцифера считается магом, и поэтому она может стать целью эффектов, направленных на «мага-цель». Урон, замена фишек урона и нестабильности работают против Люцифера по обычным правилам. Также к ней применяются все прочие правила, относящиеся к магам (например, Люцифер не может атаковать магов в их кельях). Однако фигурку Люцифера нельзя передвинуть заклинаниями магов или другими игровыми эффектами, поэтому игнорируйте любые эффекты, предписывающие передвинуть фигурку Люцифера.
- Фигурка Люцифера считается магом, контролирующим всех призванных им воплощений. Эффекты, исходящие от него (карты действий, событий и т. д.), не наносят урон его воплощениям или ему самому.

Этап воплощений

Когда наступает очередь Люцифера активировать свои воплощения, следуйте нижеуказанным пунктам.

- Подсчитайте **уровень угрозы** каждого мага: этот показатель может быть как положительным, так и отрицательным. Сначала подсчитайте разницу между количеством очков силы этого мага и очков силы Люцифера (см. стр. 8, а также пример ниже). Если жетон мага находится позади жетона Люцифера на планшете силы, то число будет отрицательным (-1, -2, -3...). Если жетон мага опережает жетон Люцифера на планшете силы, то число будет положительным (+1, +2, +3...). К получившемуся числу прибавьте показатель опасности на счётчике мага, и у вас получится **уровень угрозы**.

Пример: подсчёт уровня угрозы

Показатель опасности на счётчике Ниро равен 2. У него 18 очков силы, а у Люцифера — 15, значит, у Ниро на 3 очка силы больше, чем у Люцифера. Прибавив эту разницу к текущему показателю опасности, можно получить итоговый уровень угрозы Ниро, который равен 5.

- Воспользовавшись правилом **действий демонов**, проверьте, какие воплощения Люцифер активирует в этом раунде. Эта проверка должна выполняться в следующем порядке, в зависимости от того, какие из воплощений Люцифера находятся в игре: **Борода**, **Хвостач** от 1 до 3, **кентавр** от 1 до 3, **цербер** от 1 до 3, **Забияка** от 1 до 5, **гарпия** от 1 до 8.

Действия демонов

После выбора конкретного демона, который может активироваться в этом раунде, проверьте, есть ли в пределах дальности его передвижения хотя бы 1 маг с уровнем угрозы не меньше показателя агрессивности на карте этого воплощения (см. стр. 6). Если такой маг есть, воплощение **активируется**. Если нет, активация этого демона пропускается.

Активация: воплощение передвигается и атакует мага с наибольшим уровнем угрозы среди магов, находящихся в пределах дальности его передвижения. Если таких магов несколько, воплощение атакует ближайшего из них. Если несколько таких магов находятся на одинаковом расстоянии от воплощения, обладатель короны Миноса решает, кто из них станет целью атаки.

Падший ангел

По мере того как толпы демонов будут рассеиваться, Люцифер начнёт всё активнее использовать свою особую способность «Падший ангел», чтобы сокрушить врагов.

После применения всех эффектов карты действий Люцифера, если он не смог призвать хотя бы одного из указанных на ней демонов (Б), он активирует эту способность, нанося каждой фигурке своих противников, находящейся в соседних с ним комнатах, один урон за каждого демона, которого он не смог призвать.



Оглушение Люцифера

Люцифера нельзя победить, однако его можно временно оглушить согласно следующим правилам.

У Люцифера 17 очков здоровья (что указано на его планшете).

Когда фишки урона заполняют все ячейки его панели жизни (17), он считается **оглушённым**. По аналогии с обычным магом, когда Люцифер оглушён, маги, нанёсшие ему урон, получают очки силы согласно следующей схеме.

Очки силы за урон:

- ⑥: 1-е место (маг, нанёсший больше всего урона)
- ④: 2-е место
- ②: все остальные маги, нанёсшие хотя бы 1 урон

Если весь урон был нанесён одним магом, он получает 10 очков силы.

Маг, нанёсший последний урон Люциферу, берёт его **жетон трофея**.

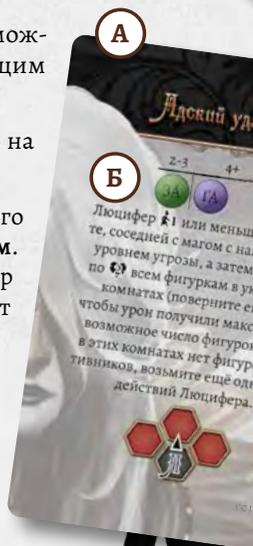
После подсчёта итоговой награды уберите все фишки урона с планшета Люцифера и поместите на его фигурку **жетон оглушения**.

Оглушённый Люцифер

Пока Люцифер оглушён, на него распространяются следующие правила.

- Фигурка Люцифера остаётся на своём месте, и на неё по-прежнему распространяются обычные правила.
- Люциферу нельзя нанести урон.
- Каждый раз, когда наступает ход Люцифера на этапе действий, обладатель короны Миноса раскрывает карту действий Люцифера. Если на ней есть символ пробуждения (А), уберите жетон оглушения с его фигурки и примените указанные на взятой карте эффекты. Если нет, Люцифер пропускает ход (сбросьте взятую карту).
- В начале следующего этапа Чёрной Розы уберите жетон оглушения с фигурки Люцифера.

Обратите внимание, что, даже если Люцифер оглушён, его воплощения по-прежнему будут действовать на этапе воплощений.



Пример: оглушённый Люцифер

Тесса нанесла Люциферу последние 3 урона, в результате чего их количество увеличилось до 17 и Люцифер стал оглушённым. Всего Тесса нанесла ему 7 урона, что ставит её на первое место при распределении очков силы.

Тесса, 7 урона: 1-е место и 6 очков

Ниро, 6 урона: 2-е место и 4 очка

Ребекка, 4 урона: 2 очка

Кроме того, Тесса получает жетон трофея Люцифера.

Тесса объявляет, что её ход завершён. Наступает ход Люцифера. Обладатель короны Миноса раскрывает верхнюю карту действий Люцифера, чтобы определить, совершит ли тот свой ход. Карта называется «Носитель душ», и на ней нет символа пробуждения; значит, Люцифер пока не может действовать.

Когда ход снова доходит до Люцифера, игрок переворачивает другую карту действий Люцифера — «Унижение», и в этот раз на карте есть символ пробуждения, поэтому игрок зачитывает указанные на ней эффекты и немедленно их применяет. С этого момента Люцифер снова в игре, пока вновь не получит 17 урона.

«Мне жаль, маги, но это ад!»

Завершение игры



Завершение игры разыгрывается по правилам базовой игры (на стр. 35) вплоть до шага 4, который заменяется следующими шагами.



4. Обладатель короны: игрок, у которого в конце игры оказывается жетон короны, теряет 1 очко силы.



5. Экзорцизм: каждый маг раскрывает свою карту экзорцизма и получает указанные на ней очки силы за каждую успешно выполненную задачу.

Демоны

Демоны, призванные Люцифером

Демоны появляются на игровом поле при розыгрыше карт действий Люцифера.

После появления демона на игровом поле он для любых целей считается обычным воплощением, а Люцифер — контролирующим его магом.

Когда Люцифер призывает воплощение, оно должно появиться в комнате, соседней с комнатой Люцифера. Владелец короны всегда выбирает, в какой именно комнате появится призванное

Люцифером воплощение (за исключением начальных воплощений). Если призываются одновременно несколько воплощений, они должны появиться в разных комнатах, если это возможно.

Когда маг побеждает демона, все маги немедленно получают количество очков силы, указанное на карте воплощения уничтоженного демона.

Маг, нанёсший демону последний урон, получает его карту в качестве трофея (см. «Карты экзорцизма» на стр. 5).

Борода



Бороду нельзя убрать или нанести ей урон эффектами карт заклинаний, но она может быть ранена физическими атаками магов и других воплощений.

Каждый раз, когда **Борода** завершает активацию, игроки должны взять карту действий Люцифера и разыграть её основное действие (см. «В» на стр. 5). При этом призыв воплощений («Б») не разыгрывается.

Хвостач



Когда **Хвостач** побеждает мага, Люцифер получает 5 очков силы, а маги, которые должны получить очки силы за этого побеждённого мага, не получают их, независимо от фишек урона на его планшете.

Гарпия



Атака **гарпии** наносит 2 урона плюс 1 урон за каждую другую фигурку **гарпии** в той же комнате.

Примечание: показатель агрессивности **гарпии** равен -5 , так что вероятность её активации довольно высока.

Кентавр



Атаки **кентавра** нацелены на все фигурки противников в комнате и не влияют на фигурку Люцифера и фигурки призванных им воплощений.

Цербер



Когда **цербер** наносит урон, уберите 1 фишку урона с его карты. Какая именно фишка урона будет убрана, определяет владелец короны.

Забияка



Когда **Забияка** атакует мага, Люцифер помещает фишку нестабильности в комнату с фигуркой атакующего **Забияки**.

Примечание: показатель агрессивности **Забияки** равен -3 , так что вероятность его активации довольно высока.

Демоны, призванные магами

Маги могут призывать демонов, активировав определённые комнаты или, в случае с **Бородой** и **Люцифером**, с помощью забытых заклинаний из этого дополнения. (Примечание: забытые заклинания из этого дополнения нельзя использовать в партиях с преисподней.) На эти воплощения распространяются все правила базовой игры.

В отличие от демонов, призванных Люцифером, победа над демоном, призванным магом, не даёт никаких очков силы и не учитывается при выполнении задач карт экзорцизма (см. стр. 5).

Необязательное правило: альтернативные воплощения

Когда какой-либо игровой эффект позволяет магу призвать **Хвостача** или **цербера**, маг может выбрать, какую именно версию этого воплощения призвать — из базовой игры или из этого дополнения.

Хвостач



Когда **Хвостач** убирается из игры, контролирующий его маг теряет 1 очко силы.

Гарпия



Атака **гарпии** наносит 1 урон плюс 1 дополнительный урон за каждое другое воплощение в той же комнате, независимо от того, кто его контролирует.

Забияка



Когда **Забияка** атакует, контролирующий его маг может заменить фишку урона в комнате, где находится это воплощение, на фишку своего цвета.

Кентавр



Атаки **кентавра** нацелены на все фигурки противников в комнате и не влияют на фигурки контролирующего его мага и воплощений под его контролем.

Цербер



Когда **цербер** атакует, контролирующий его маг может убрать 1 любую фишку урона со своего планшета мага или с карты этого воплощения.

Борода



Основной эффект: призовите **Бороду** в любую комнату и можете немедленно её активировать. **Борода** невосприимчива к эффектам, убирающим воплощения из игры, и может получить урон только от других воплощений. Сотворив это заклинание, вы помещаете фигурку **Бороды** на игровое поле, а затем можете либо немедленно активировать её, либо вместо этого активировать любое другое воплощение в ложе, как если бы оно было под вашим контролем (это воплощение использует ваши фишки урона/нестабильности).

Обратный эффект: выберите не более 3 воплощений в игре, не находящихся под вашим контролем. Получите контроль над ними (замените маркеры с розой в подставках их фигурок). Если после этого число воплощений под вашим контролем становится больше 3, уберите лишние из игры (выбирая как из новых, так и из тех, что уже были под вашим контролем). Получите 3 очка силы.

Люцифер



Основной эффект: призовите **Люцифера** в любую комнату и можете немедленно его активировать. После появления **Люцифера** все фигурки в той же комнате в порядке хода должны передвинуться в соседние комнаты. Фигурка **Люцифера** использует все правила, описанные в разделе «Фигурка Люцифера» (стр. 10). **Люцифер** может атаковать фигурки в соседних с ним комнатах, и наоборот.

Обратный эффект: призовите 3 воплощения демонов из числа доступных в колодах базовой игры или этого дополнения. Эти воплощения размещаются в 3 разных комнатах, и вы можете немедленно их активировать. Маг не может призвать **Люцифера** или **Бороду** этим эффектом.

Угасающее воплощение: на карте воплощения **Люцифера** находятся две ячейки. Когда эта карта входит в игру, поместите фишку урона/нестабильности Чёрной Розы в каждую из этих ячеек. Во время каждого этапа очистки убирайте одну из этих фишек; когда все фишки убраны, **Люцифер** покидает игру.

Комнаты преисподней

Тартар



Запас стабильности 10

Очки силы 6

Вы должны сбросить 3 заклинания с руки в свои воспоминания. Посмотрите 3 верхние карты из колоды забытых заклинаний, выберите 1 из них и возьмите на руку. Остальные карты положите под низ колоды забытых заклинаний в любом порядке. Возьмите карту действий Люцифера и примените её эффекты.

Синие комнаты



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Скопируйте эффект другой комнаты (кроме Тартара). Обратите внимание: этот эффект не позволяет выполнить задание, касающееся скопированной комнаты.

Активированной комнатой по-прежнему считается **ров прорицателей**. Люцифер (Чёрная Роза) получает 1 очко силы.

Если вы используете эту комнату вместе с комнатами базовой игры, вы не можете скопировать эффект **тронного зала** или **зала Чёрной Розы**.



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Призовите в эту комнату 1 **Забияку** под своим контролем. Вы можете получить 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы), чтобы немедленно его активировать.



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Выберите мага в пределах 1 комнаты от вас. Он теряет 1 очко силы. Получите 1 очко силы. Получите 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы).

Жёлтые комнаты



Запас стабильности 5
Очки силы 2

Возьмите на руку любую карту из стопки сброса библиотеки. Получите 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы), чтобы один раз повторить этот эффект.



Запас стабильности 5
Очки силы 2

Уберите 3 любые фишки урона или меньше с панели жизни своего мага. Выберите воплощение под контролем Люцифера, на карте которого есть фишки урона, и уберите с неё 2 любые фишки.



Запас стабильности 5
Очки силы 2

Возьмите 2 верхние карты заданий из колоды текущей фазы луны. Если после этого у вас стало больше 2 карт заданий, сбросьте лишние. Возьмите карту события и примените её эффекты.

Зелёные комнаты



Запас стабильности 4
Очки силы 2

Уменьшите показатель опасности на своём счётчике на 2. Выберите другого мага и увеличьте показатель опасности на его счётчике на 2.



Запас стабильности 4
Очки силы 2

Нанесите 1 урон каждой фигурке, находящейся либо в этой комнате, либо в одной из соседних комнат. Вы и ваши воплощения невосприимчивы к этому урону.



Запас стабильности 4
Очки силы 2

Призовите эту комнату 1 **цербера** под своим контролем. Вы можете получить 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы), чтобы немедленно его активировать.

Красные комнаты



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Возьмите 3 верхние карты заклинаний из своего гримуара, затем сбросьте 1 из них. Получите 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы).



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Призовите в эту комнату 1 кентавра под своим контролем. Вы можете получить 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы), чтобы немедленно его активировать.



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Вы можете передвинуться на расстояние, не превышающее ваш текущий показатель передвижения. Вы должны завершить это передвижение в комнате с другим магом. Совершите физическую атаку по магу противника в комнате, в которой вы остановились. Если этот маг не побеждён, он наносит вам 1 урон.

Фиолетовые комнаты



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Получите 1 очко силы. Уберите 2 любые фишки урона или меньше с панели жизни своего мага. Люцифер (Чёрная Роза) немедленно активирует воплощение с наибольшим показателем агрессивности под своим контролем независимо от того, есть ли на игровом поле маг с необходимым для атаки уровнем угрозы.



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Выберите 1 заклинание на планшете своего мага (подготовленное, активированное или использованное) и сбросьте его в свои воспоминания. Затем поместите на место сброшенного другое заклинание по своему выбору с руки и немедленно сотворите его. Затем возьмите карту события и примените её эффекты.



Запас стабильности ①①
Очки силы ⑤

Возьмите жетон короны. Если корона уже была у вас, получите 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы). Игрок, потерявший корону, получает 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы).

Серые комнаты



Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Посмотрите 3 верхние карты действий Люцифера. Верните их на верх в колоды в любом порядке. Получите 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы).

Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

Нанесите 2 урона любой фигурке, находящейся в вашей или соседней комнате. Нельзя выбирать магов в их кельях.

Запас стабильности ⑥
Очки силы ③

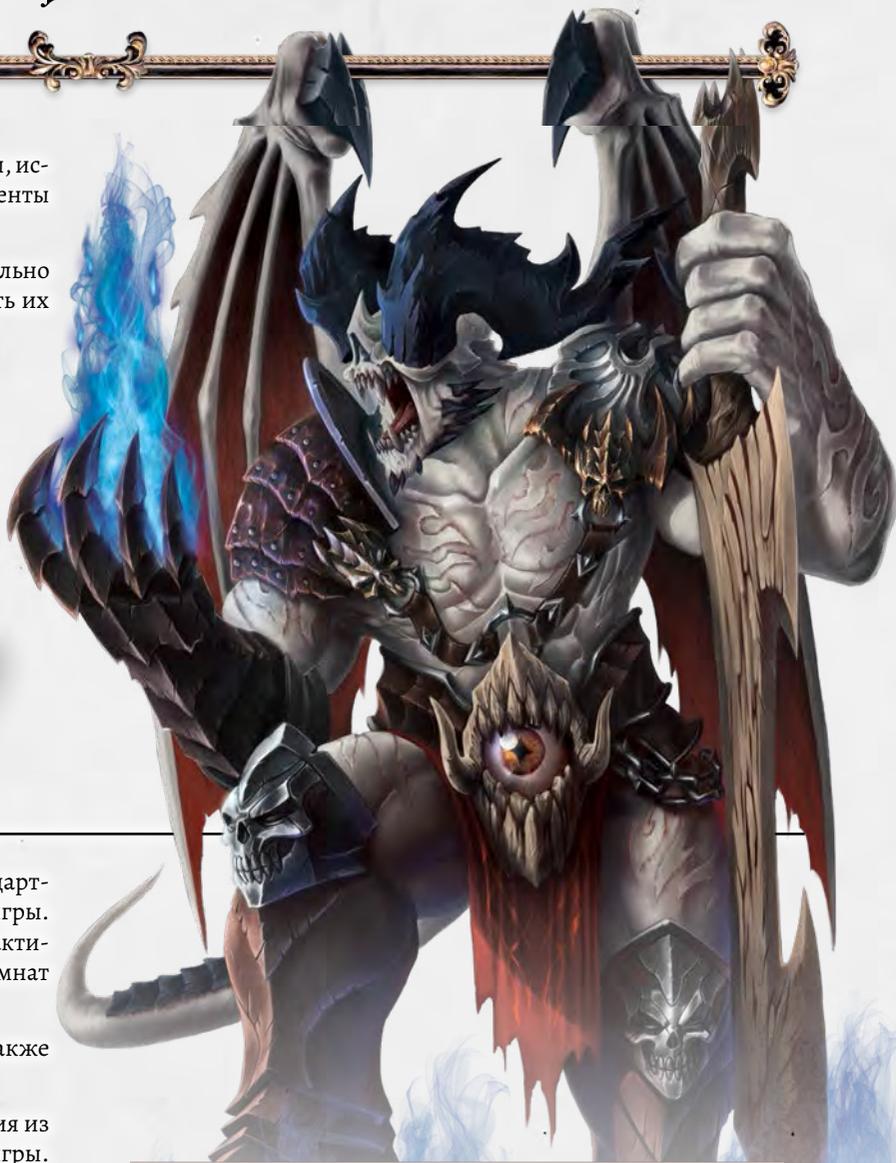
Призовите в эту комнату 1 гарпию под своим контролем. Вы можете получить 1 урон от Люцифера (Чёрной Розы), чтобы немедленно её активировать.



Войны призывателей

«Войны призывателей» — это альтернативный режим игры, использующий компоненты базовой игры и некоторые элементы этого дополнения.

В «Войнах призывателей» роль воплощений в игре значительно расширена: их легче призвать и маги могут активировать их гораздо чаще.



Подготовка к игре

При игре в режиме «Войны призывателей» следуйте стандартной подготовке к партии, описанной в правилах базовой игры. Когда вы разместите все комнаты ложи, замените жетоны активации некоторых комнат на жетоны активации базовых комнат из этого дополнения.

Жетоны активации, которые необходимо заменить, а также описание их эффектов указаны на следующей странице.

В этом режиме игроки могут добавить забытые заклинания из этого дополнения в колоду забытых заклинаний базовой игры. Таким образом, у магов будет возможность призвать **Бороду** и **Люцифера**.

Поместите фигурки демонов из этого дополнения, а также их карты воплощений в пределах досягаемости всех игроков. Остальные компоненты уберите в коробку.

Внимание!

Карта задания «Вернуть покой» из базовой игры (1-я фаза луны, карта 014) не действует при игре в режиме «Войны призывателей». Уберите эту карту из колоды заданий.

Необязательное правило: хаотичные комнаты

Чтобы привнести ещё больше хаоса в свои партии, игроки могут изменять эффекты комнат прямо по ходу игры.

При смене фазы луны обладатель короны может заменить жетоны активации неразрушенных комнат на их аналоги из дополнения (и наоборот). Новые жетоны активации всегда помещаются неактивированной стороной вверх, даже если комната уже была активирована ранее (таким образом, её можно активировать повторно).

Необязательное правило: феноменальные призыватели

Это необязательное правило позволяет магам дополнительно активировать свои воплощения на этапе действий, помимо стандартной активации на этапе воплощений. Это правило можно использовать как в режиме «Войны призывателей», так и во время обычной партии.

С помощью этого правила маг может использовать один из своих жетонов физических действий и вместо его обычного эффекта активировать одно из своих воплощений.

Жетоны активации базовых комнат



Уберите суммарно 4 фишки урона или меньше у воплощений под вашим контролем. Вы сами выбираете, какие именно фишки урона убрать.



Призовите в эту комнату 1 **Забияку** под своим контролем. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы немедленно его активировать.



Выберите и активируйте 1 любое воплощение, как если бы оно было под вашим контролем.



Призовите в эту комнату 1 **кентавра** под своим контролем. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы немедленно его активировать.



Поместите 1 фишку нестабильности в каждую комнату, в которой есть воплощение **демона** или **нежити** под вашим контролем.



Призовите в эту комнату 1 **цербера** под своим контролем. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы немедленно его активировать.



Выберите 2 фигурки воплощений, находящиеся в одной комнате или в соседних комнатах. Они наносят друг другу урон, равный своему показателю атаки (используйте фишки урона своего цвета).



Призовите в эту комнату 1 **гарпию** под своим контролем. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы немедленно её активировать.



Уберите из игры находящегося под вашим контролем **цербера** или **кентавра** и призовите 2 **Забияк** или 2 **гарпий** в эту или соседнюю комнату. Вы можете потерять 2 очка силы, чтобы немедленно их активировать.



Призовите в эту комнату 1 **ландскнехта** под своим контролем. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы немедленно его активировать.



Уберите из игры 2 находящихся под вашим контролем воплощения **демонов** и призовите **Хвостача** в эту или соседнюю комнату. Вы можете потерять 2 очка силы, чтобы немедленно его активировать.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Ludus Magnus Studio - 2022 ©
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com