

Claustrophobia™

A GAME BY CROC

RULES



Клаустрофобия. Книга правил.

Автор игры - Срос
Перевод правил, верстка — Graf Seth

Клаустрофобия — приключенческая игра, действие которой происходит во вселенной Хельдорато. (Hell Dorado). Она позволяет двум игрокам сразиться в битвах в глубинах катакомб Подземья (Underworld), расположенного глубоко под Новым Иерусалимом и открытого в 1634 году от рождения Христа. Один из игроков должен командовать группой воинов, спустившихся в тёмные глубины Подземья, другой командует обитателями этого тёмного мира — бесчисленной армией демонических существ.

Что в коробке?

36 тайлов тоннелей и комнат, которые представляют собой все хитросплетение запутанных пространств Подземья и являются полем битвы между двумя игроками.



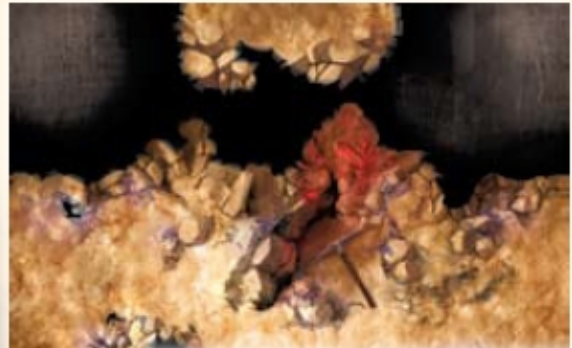
1 миниатюра Избавителя (The Redeemer). Избавитель — лидер отряда людей, вошедших в Подземье и стремящихся истребить демонов во имя Нового Иерусалима. Он вооружен только боевым молотом, лампой и святой верой в Бога. Его рвение позволяет ему поддерживать и помогать Приговорённым с помощью

способностей лечения и осторожности, и способности увеличить мощь его очищающей длани. Избавитель — основной воин в отряде игрока-человека и у него есть магические способности.



2 миниатюры Приговорённых Дикарей (Condemned Brute). При поддержке Избавителя Дикари внушают врагам огромный ужас, гораздо больший и страшный чем сами по себе. Его массивное мускулистое тело заполняет практически все пространство тоннеля, что не даёт врагам пройти мимо Дикаря. Его оружие: самодельная смесь из хозяйственного инвентаря и оно прекрасно служит Дикарю для того, чтобы отбиваться от адских орд Троглодитов. Дикарь всегда готов к битве с порождениями ада и встретит их во все оружие. Он сильный и крепкий воин, способный охранять Избавителя и Наёмников.

2 миниатюры Приговорённых Наёмников (Condemned Blades for Hire). Наёмники — быстрые и проворные глоткорезы, которые используют Дикарей в качестве укрытия от орд демонов, чтобы самим проводить быструю разведку тоннелей. Их малый размер и ловкость ставят Наёмников на первую линию при исследовании катакомб Нового Иерусалима. Как и Дикарь, Наёмник носит защитную перчатку, а так же поножи из кожи. Вообще-то Наёмник очень быстро становится профессионалом в истреблении существ, меньших его. Таких как Троглодиты. Этот воин — разведчик, который будет идеальным для исследования подземелья.



Tunnel



Room

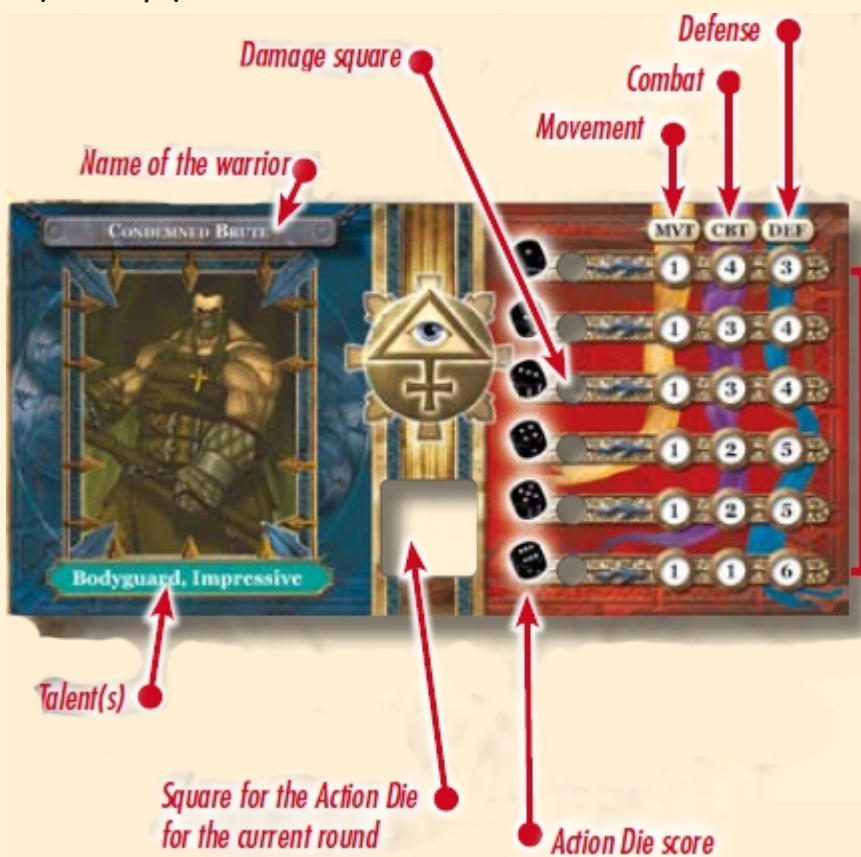


11 миниатюр Троглодитов. (Troglodyte). По одиночке эти маленькие создания стараются избегать драк. Они предпочитают брать числом. Приличная стая троглодитов может разорвать на части даже хорошо сложенного человека всего в мгновение ока. И когда тени сильны троглодиты становятся воплощением самого ужаса. Их дом — тьма. Их хозяин — Демон. Они — главная армия Его.



1 миниатюра Демона (The Demon). Демон использует толпы троглодитов всегда, когда это только представляется возможным. Будь он Искуситель, Зверь или Воин тьмы, Демон — тот, кто указывает троглодитам цель: уничтожить Новый Иерусалим. Самая главная цель Ибавителя — уничтожить Демона. И не найдётся в Подземье Демона, который не будет биться насмерть. Демон — самый крепкий противник, с которым встретятся люди. И в каждом сценарии им встретится разный демон.

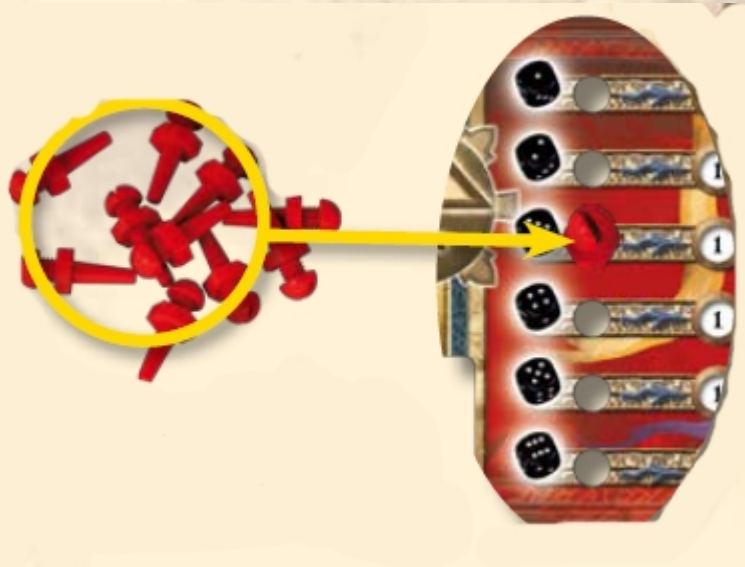
5 карт с информацией о Людях.



На этих картах вы найдёте полную информацию о талантах, статистике людских воинов. Во время игры эти карты вставляются в пластиковые подставки.

- Defense - защита
- Combat - Нападение
- Movement - Движение
- Damage Square — маркер повреждений
- Name - Имя
- Talents - Таланты
- Action Die score — значение на кубике действия
- Square for the action die — отсек для кубика действия

25 пластиковых маркеров урона, помогающие игроку-человеку следить за полученным уронem. Они вставляются в специальные отверстия на карте информации.



5 пластиковых подставок под карты информации.



6 карт объектов. Эти карты представляют предметы, которые могут получить люди в ходе их приключений.

- Front - лицевая сторона
- Name of object — имя объекта
- Name of warriors who can use it — имя воинов, которые могут использовать этот объект
- Description — описание объектов
- Back — рубашка

6 карт талантов Избавителя. Эти карты представляют таланты, которыми обладает Избавитель.

- Front - лицевая сторона
- Name of gift — имя таланта
- Action die score — значение кубика действия
- Description — описание таланта
- Back - рубашка



15 карт превосходства. Эти карты отражают различные объекты и указания, которые дают людям временные способности в течении игры

- Front - лицевая сторона
- Name of the advantage — название превосходства
- Description of Advantage — описание
- Back - рубашка

7 карт информации Демона. Для каждого сценария используется свой Демон, описанный в соответствующей карте. Когда демон ранен, то жетон раны кладётся на его карту

- Front - лицевая сторона
- Name of the demon — имя Демона
- Health — здоровье
- Movement - движение
- Combat - нападение
- Defense - защита
- Special abilities — спец. способности
- Back - рубашка



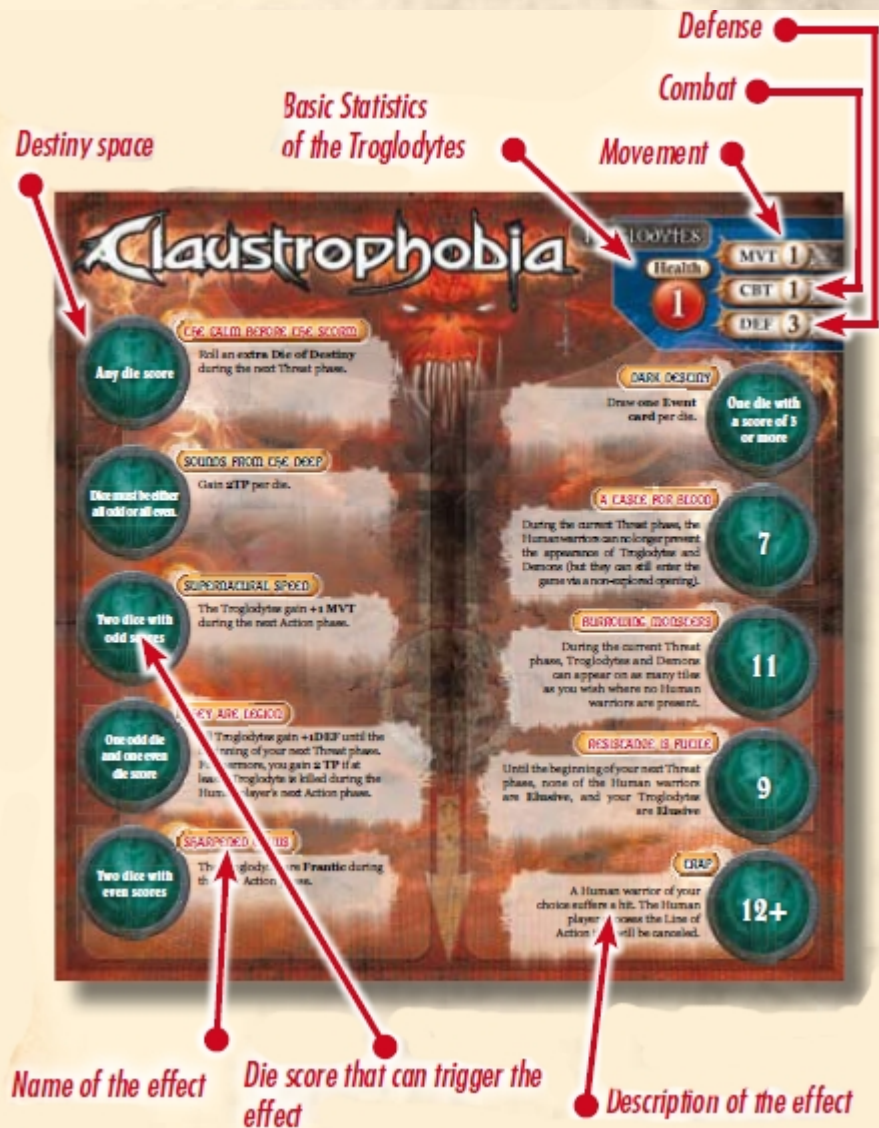
16 карт событий. Эти карты играют игроком-Демоном для обозначения каких-либо событий, произошедших в игре.

- Front - лицевая сторона
- Name of Event — название события
- Description of Event — описание события
- Back — рубашка

1 Доска Судьбы (Board of Destiny)

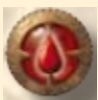
Эта доска используется игроком-Демоном для отслеживания статистики и спец. способностей Троглодитов, постоянно меняющихся на протяжении игры.

- Basic Statistics of the Troglodytes - базовые характеристики Троглодитов
- Defense - защита
- Combat - нападение
- Movement - движение
- Destiny space — поле судьбы
- Name of the effect — имя эффекта
- Die score that can trigger the effect — значение кубика, которое может активировать эффект
- Description of the effect — описание эффекта





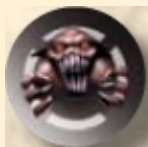
20 Жетонов очков угрозы (Threat Points tokens). Эти жетоны используются игроком-Демоном, что бы вводить в игру своих Троглодитов или Демона.



10 жетонов ран (Wound tokens). Когда Демон получает повреждения, на его карту кладётся эквивалентное количество жетонов ран.



3 жетона дыры в полу (Hole in the ground). Специальным тайлам — специальные жетоны.



2 жетона Сильных троглодитов (Tough Troglodytes) необходимых для соответствующих карт событий (Tough Troglodytes).



1 жетон храбрости (Courage Token) необходимый для соответствующей карты способности Избавителя (Courage).



1 жетон Благословения (Blessing token). Этот двухсторонний жетон используется для одной из способностей Избавителя (Blessing)



4 жетона сокровищ. (Treasure tokens) Необходимы для сценария Who Dares, Wins. Обратные стороны жетонов различны: это 3 пустых и один полный сундук.



3 Печати защиты (Seal of protection). Необходимы для сценария The Ritual.



1 Кубик D10. Необходим для использования в некоторых сценариях.



12 кубиков D6. Большинство процессов в игре (инициатива, угроза, бой и т. п.) происходят с использованием этих кубиков. Если не указано обратное, то в Клаустрофобии фраза «бросьте кубик» (Roll the Dice) относится именно к кубикам D6.

Ну и конечно же в комплект игры входят: 1 книга правил (её вы сейчас и читаете), а так же коробка с игрой и море удовольствия от игры.

Подготовка к игре.

Первым делом оба игрока должны определиться в какой сценарий играть. Для этого они должны просмотреть книгу сценариев и выбрать понравившийся. Если вы играете в первый раз, то стоит начать со сценария "The Survivors" (Выжившие). Для дальнейшей игры вы вольны выбирать сценарий случайно или тот, который больше всех нравится обоим игрокам. Каждый сценарий предоставляет вам свои собственные условия игры и использование компонентов игры. Какой бы вы не выбрали сценарий, вы должны разделить карты на колоды карт Событий и Превосходства, отдельно их перемешать и отдельно же положить на стол.



- Scenario Background text - сюжет сценария. Является художественным описанием происходящего в игре
- Human player`s Forces — описание сил игрока-человека
- Demon player`s Forces — описание сил игрока-Демона
- Scenario set-up — описание подготовки с сценарию
- Conditions of victory — условия победы
- Special Rules — специальные правила.

Вполне вероятно что специальные правила сценария могут вступить в конфликт с общими правилами игры. В таком случае всегда следует выполнять именно специальные правила.

Перед началом любой игры убедитесь что карты информации людей закреплены в своих пластиковых подставках.

Играем в игру.

Каждая партия разделена на раунды, которые проходят в походном режиме и в свою очередь разделены на фазы с четкой последовательностью:

- Фаза инициативы.(Initiative Phase) Во время этой фазы игрок-человек определяет характеристики своих бойцов на текущий раунд.
- Фаза действия людей (Human Action phase). Во время этой фазы Люди совершают движение, исследуют тоннели и сражаются с Троглодитами или Демоном.
- Фаза угрозы (Threat phase). Во время этой фазы игрок-Демон вводит в игру Троглодитов и Демона, улучшает их способности и тянет карты событий.
- Фаза действия Демона (Demon action phase). Во время этой фазы Троглодиты и Демоны передвигаются и сражаются.

Фаза инициативы.

Во время этой фазы игрок-человек определяет характеристики своих бойцов на текущий раунд. Что бы это сделать игрок бросает кубики, количество которых равно количеству активных воинов в игре. Затем игрок распределяет выпавшие кубики между своими войнами, кладя кубик в соответствующее место на карте информации. Значением кубика определяется линия действия (Line of Action) на текущий ход.



На кубике выпало 2. Игрок решает назначить это значение Избавителю. Таким образом выбирается линия действия с характеристиками:

- движение 1 (MVT 1)
- нападение 2 (CBT 2)
- защита (DEF 4)



Обычно у Избавителя есть 2 карты способностей. Изображение кубика в верхнем левом углу карты показывает какое его (кубика) значение необходимо для активации данного умения.

Для способности Aura of precognition необходимо значение кубика 5. Соответственно эта способность «прикреплена» к пятой линии действий и чтобы у игрока была возможность ей воспользоваться нужно назначить кубик со значением 5 к Избавителю.



Каждый раз, когда воин получает кубик со значением, которое закрыто «раной» (см. раздел «Бой») это воин становится «оглушен» (Exhausted). В таком состоянии скорость и атака воина равны 0, а защита — 3. Оглушенные войны не могут использовать способности и предметы (за исключением Scepter of Command). Однако на оглушенных воинов по-прежнему распространяются бонусы от карт превосходства. Если у избавителя рана назначена на ту линию действий, к которой прикреплена способность, то этой способностью более нельзя пользоваться пока маркер раны не будет снят.

Если количество брошенных кубиков больше количества воинов в игре, то все не назначенные кубики не используются.

Фаза действия людей.

Во время этой фазы игрок-Человек совершает своими воинами действия, активируя (activate) их по очереди. Каждый воин должен совершить все необходимые игроку (и возможные для воина) действия, прежде чем приступить к активации следующего воина. Во время активации воин может один раз передвинуться и один раз атаковать. Эти действия можно выполнять в любом порядке. Однако, нельзя действовать по следующей схеме: начать движение → атаковать → закончить движение. Если воин начал двигаться, а потом решил атаковать, то его движение заканчивается с началом атаки и не может быть продолжено до следующего хода.

Карты превосходства.

Описание каждого сценария даёт возможность использовать игроку-Человеку карты Превосходства и описывает количество возможных карт Превосходства. Эти карты активируются согласно условиям на карте и не могут быть получены после начала игры (если в условии сценария не сказано обратное).

Карты Объектов.

Некоторые войны могут использовать объекты, которые дают разнообразные бонусы, способности или улучшают показатели воинов. Объекты назначаются сразу по приобретению и не могут быть переданы другому воину, сброшены, а потом подобраны. Так же объекты не могут быть уничтожены. Объекты покидают игру только когда их хозяин убит или вышел из игры.

Лечение.

Эффекты некоторых карт могут излечить указанное количество ран. В таком случае у излечаемого воина убирается маркер раны и эта линия действий снова становится доступной. Если вылечивается оглушенный воин, то он сразу же теряет статус оглушения и возвращается в игру готовым к бою, согласно карте информации.

Фаза Угрозы.

Во время этой фазы игрок-Демон бросает 3 Кубика Судьбы (Dice of Destiny) и располагает их в соответствующие отделения на Доске Судьбы, учитывая ограничения на использование определённых отделений, указанные в правилах сценария или ниже. Если карты или что-либо ещё позволяет Демону кидать более 3х кубиков, то он их все использует по своему выбору на Доске Судьбы.

Ограничения на применения способностей Доски Судьбы:

- **The Calm Before The Storm** — позволяет игроку бросать 4 кубика вместо трёх во время следующей фазы угрозы.
- **Sounds From The Deep** — позволяет игроку получить очки угрозы для дальнейшего использования для вызова войск.
- **Supernatural Speed, They Are Legion and Sharpened Claws** — позволяют игроку улучшить характеристики Троглодитов.
- **Dark Destiny** — аозвляет игроку вытянуть ещё одну карту Событий из колоды.
- **A Taste For Blood and Burrowing Monsters** - делают правила вызова войск для игрока-Демона более гибкими. При использовании обоих этих событий троглодиты или Демон могут появиться на любом поле.
- **Resistance Is Futile — We Are Borg. Кхем...** это событие позволяет Демону ограничить передвижение (movement) воинов-Людей и улучшить передвижение троглодитов.
- **Трап — Ловушка.** Ранит одного игрока.

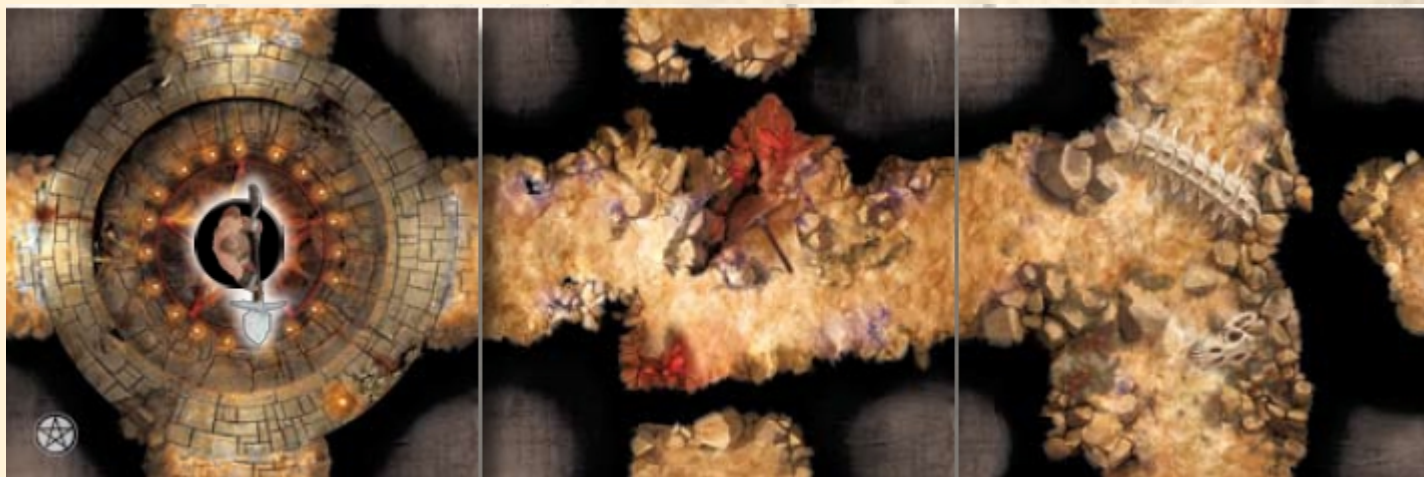
Способности отмеченные **красным** могут применяться один раз за игру. Отмеченные **черным** — не имеют ограничений по количеству применений.

Все Кубики Судьбы должны быть распределены прежде чем эффекты Судьбы активируются.

Когда все Кубики Судьбы распределены и их эффекты свершились игрок-Демон может ввести в игру своих подручных Троглодитов и Демона. Каждый Троглодит стоит одно очко угрозы. Демон стоит 5 очков угрозы (см. описание сценария для статистики демона). Они могут быть расположены на одном поле, но с учетом правил размера тоннелей (см. раздел «Передвижение»), и с учётом следующих правил:

- На поле должен быть хотя бы один не исследованный проход. т. е. Проход, ведущий в ту часть катакомб, которая ещё не представлена игровым полем (не выложена в игру)
- На поле не должно быть воинов-людей

Войны введённые в игру во время фазы Угрозы могут в дальнейшей фазе действия действовать согласно обычным правилам.



В

А

С

Войны не могут быть введены в игру на поле А, т. к. у него нет не исследованных проходов.

Войны не могут быть введены в игру на поле В, т. к. оно занято Приговорённым Дикарём.

С другой стороны войны могут быть введены в игру на поле С, т. к. оно удовлетворяет правилам.

Карты Событий.

Событие судьбы **Dark Destiny** позволяет игроку-демону вытянуть из колоды карту событий. Эта карта находится в руке игрока и может быть сыграна в любой момент, удовлетворяющий описанию карты. На руках у игрока-Демона может быть любое количество карт событий.

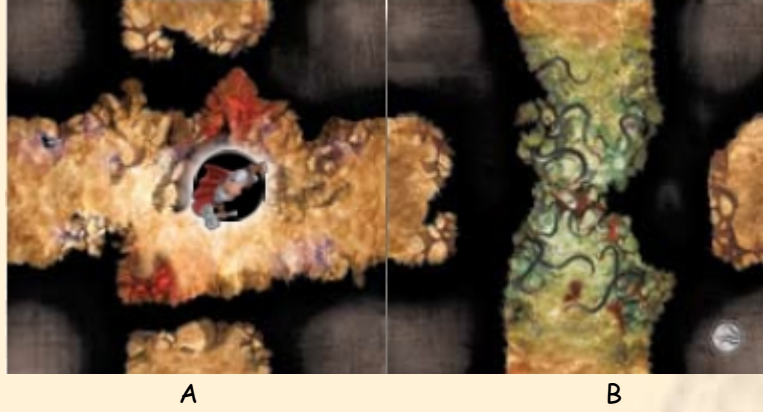
Фаза действий игрока-Демона.

Фаза действия игрока-Демона идентична фазе действия людей, за исключением того, что демоны не могут исследовать катакомбы.

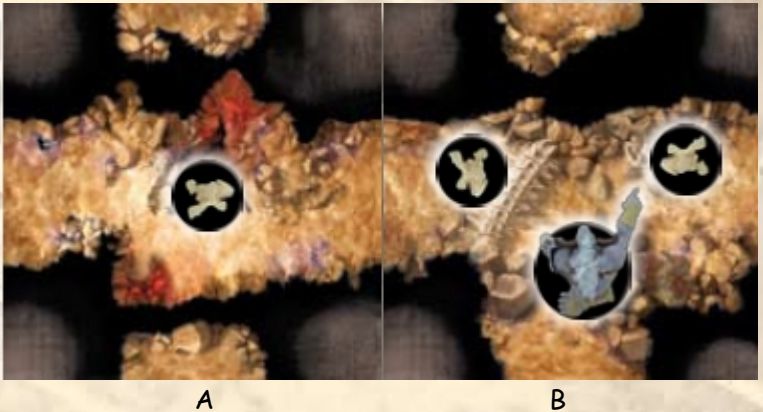
Движение

Движение всегда опционально. Каждый раз когда воин передвигается он может использовать все или часть очков движения. За одно очко передвижения воин может покинуть одно поле и перейти в соседнее, если это позволяет конструкция тоннеля. Однако:

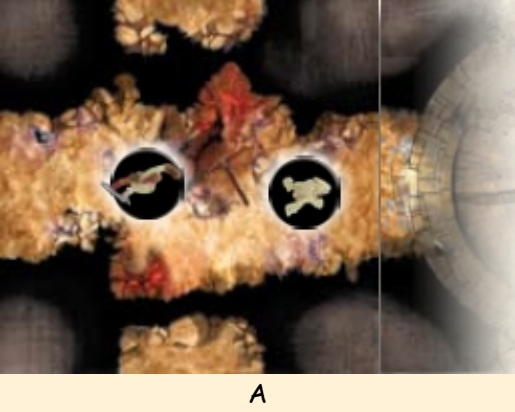
- Правило размера тоннелей: на поле не может быть более 3 воинов каждой из сторон. (не более 3х демонов и 3х человек)
- Воин может покинуть поле с врагами только если количество врагов меньше или равно количеству дружественных воинов.



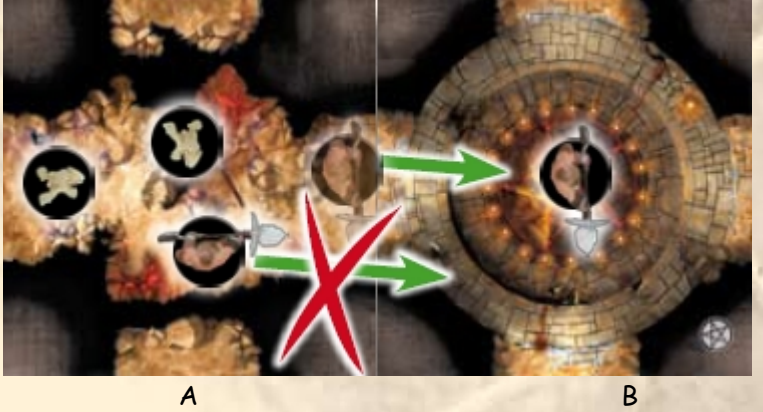
Избавитель не может переместиться с поля А на поле В т. к. они не соединены.



Троглодит не может переместиться с поля А на поле В т. к. на этом поле уже находятся 2 троглодита и Демон.



Троглодит может покинуть поле А, т. к. на нём находится только один Приговорённый.



Оба Приговорённых Дикаря не смогут покинуть поле А. Один из них может двигаться как обычно, т. к. силы Людей и Демонов равны. После ухода первого второй не сможет уйти, т. к. он остался в меньшинстве.

Исследование катакомб.

Во время движения воин-человек может потратить 1 MVT для того чтобы исследовать не открытую часть Подземья, войдя в ближайший проход. Исследование происходит по следующей схеме:

- Человек тащит вслепую поле из стопки не открытых полей и отдаёт иго игроку-Демону.
- Демон кладёт это поле в любом положении, допускающем вход на него воина-человека, исследующего данное поле.
- Далее Человек перемещает вина на открытое поле.
- Далее срабатывают эффекты поля. (см. раздел «Особые поля»)
- Человек может продолжить движение если у него ещё остались очки движения.



Тупики.

Если после исследования поля в катакомбах более нет не исследованного прохода, то последнее поле убирается и тянется новое и так далее пока не образуется возможность дальнейшего исследования катакомб.



Бой.

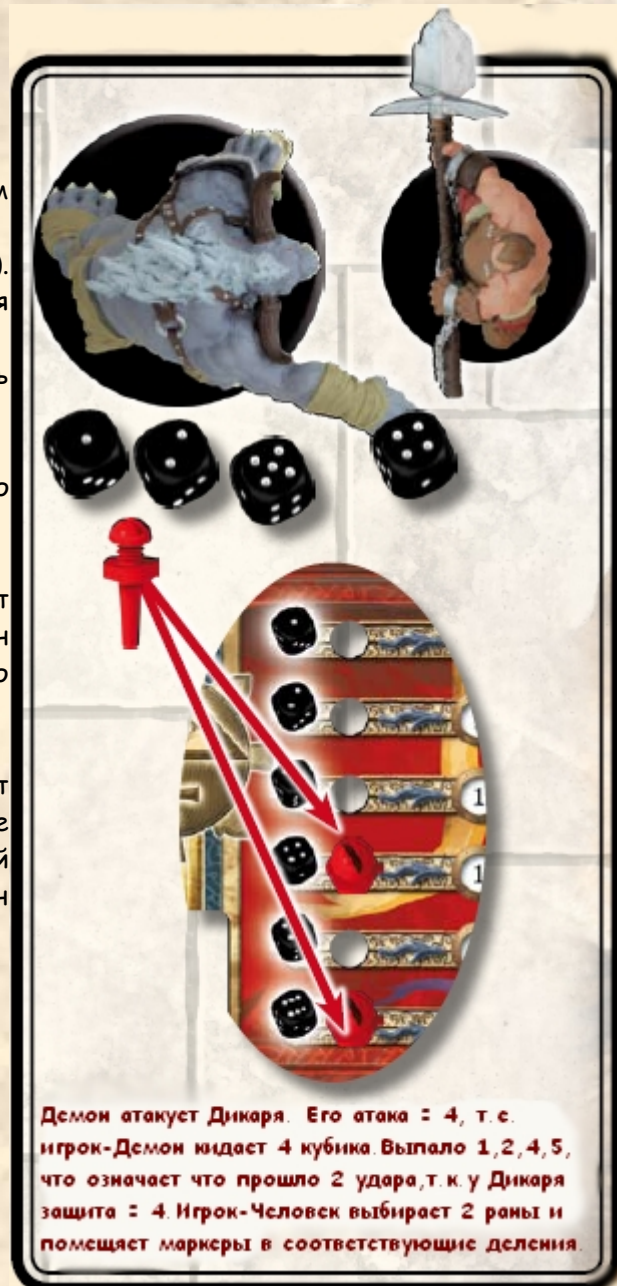
Когда воин вступает в бой он следует следующей процедуре:

- Игрок начавший драку выбирает кого он будет атаковать на своём поле. Все троглодиты считаются одной целью.
- Игрок кидает количество кубиков равное его навыку атаки (СВТ). Каждое значение, которое больше или равно защите цели считается ударом.
- Игрок, чьи воины получили удары должен распределить повреждения:

Для Троглодитов все просто: каждый удар убивает одного троглодита. Миниатюра троглодита убирается из игры.

При попадании по Демону, каждый прошедший удар позволяет игроку-Человеку положить на карту информации демона один жетон раны. Как только количество жетонов ран будет больше или равно здоровью Демона — он умирает.

При попадании по Человеку, каждый прошедший удар обязывает игрока-Человека поместить маркер раны в выбранное им отверстие на карте информации, которое соответствует одной из 6 линий действия. Как только все 6 линий действия помечены маркерами ран — воин умирает.

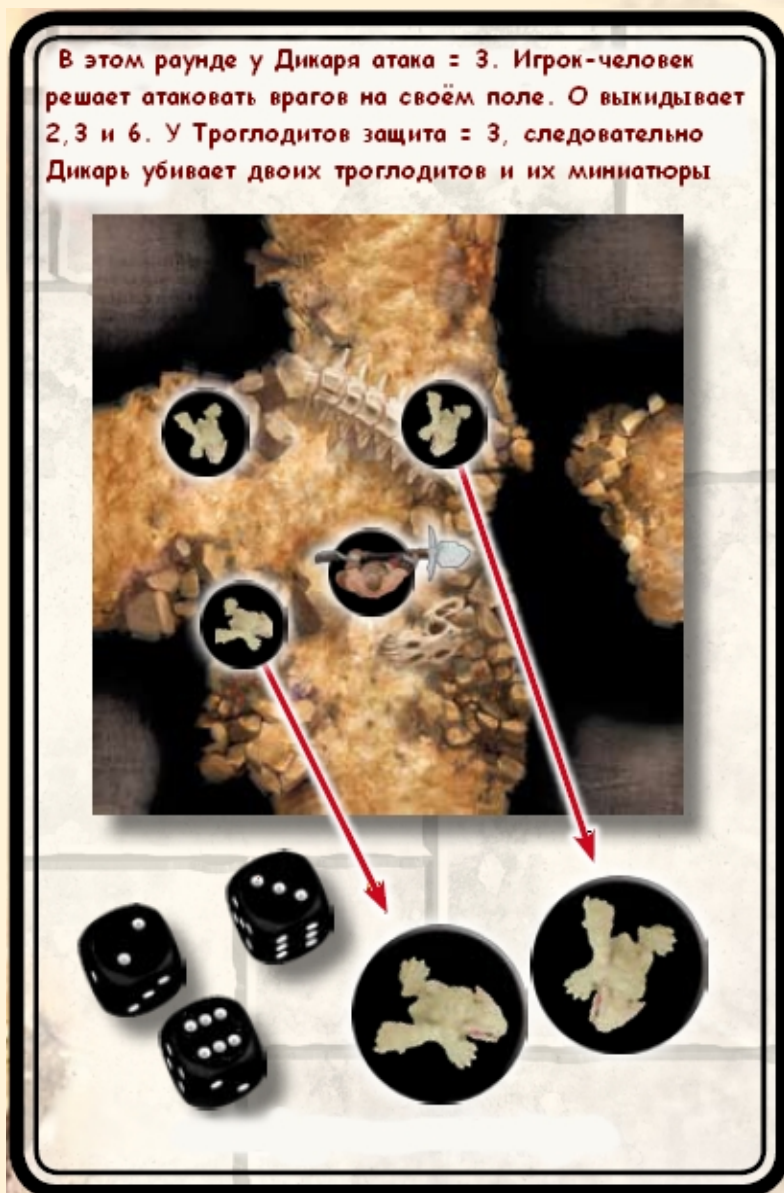


Демон атакует Дикаря. Его атака = 4, т.е. игрок-Демон кидает 4 кубика. Выпало 1, 2, 4, 5, что означает что прошло 2 удара, т.к. у Дикаря защита = 4. Игрок-Человек выбирает 2 раны и помещает маркеры в соответствующие деления.

ВАЖНО: не смотря на все возможные бонусы защита воина не может быть больше 6.

Эффекты повреждений.

Если рана совпадает с уже выбранной линией действия, то этот воин ещё не получает статус оглушения. Он может быть оглушен только если во время следующей фазы инициативы игрок назначит этому воину значение кубика, соответствующее линии с раной.



(B)

(C)

(A)



Наёмник (поле C) может атаковать троглодитов на поле A с помощью предмета Blunderbuss, однако не может атаковать Демона на поле B, т.к. между ними нет открытого прохода.

Дистанционные атаки.

Некоторые предметы (Grenade, Blunderbuss) позволяют проводить атаки в соседние поля. Для того что бы такая атака была возможна поля атакующего и его целей должны быть соединены открытым проходом.

Таланты

У некоторых воинов есть особые таланты, которые дают им преимущество на поле боя или специальные способности.

Важно: Люди не могут использовать какие-либо таланты или предметы если он и оглушены.

Неуловимый (Elusive).

Воин с этим талантом может передвигаться по занятым врагами полям, не взирая на численность вражеских сил. Так же они не подвержены правилу блока (The Blocking Rule).

Бешеный (Frantic).

Воин с этой способностью может перебросить каждый кубик во время боя, если значение, выпавшее в первый бросок, не превзошло защиту цели.

Телохранитель (Bodyguard).

Воин с этой способностью может принять на себя повреждения, предназначенные другому воину. Например: троглодиты атакуют оглушенного Избавителя, находящегося на одном поле с Дикарём. Игрок-Человек может воспользоваться способностью телохранитель Дикаря и принять повреждения, предназначавшиеся Избавителю на себя. Так же повреждения могут быть разделены. Например прошло 2 удара, и они могут быть распределены между Телохранителем и воином, которому они изначально предназначались.

Могучий (Impressive).

Воин с этой способностью может предотвратить уход противника с поля, на котором они оба находятся (за исключением поля «Дыра в полу»). Если у одного из противников способность неуловимый, а у другого могучий, то обе эти способности нивелируются и бой происходит как обычно.



Благодаря Неуловимости Наёмник может покинуть поле, не смотря на то, что на этом поле 3 троглодита.

Благословенный (Blessed).

Воин с этой способностью может во время фазы инициативы после броска и распределения кубиков может благословить соратника. Благословенный воин получает либо +1 движение (MVT) либо +2 атаки (CBT) до конца последующей фазы действия. На благословенного кладётся жетон благословения. Так же если у благословляемого воина есть рана на используемой линии действия, то эта рана сразу же вылечивается.

Эта способность может быть использована только один раз за сценарий. После фазы действия жетон благословения снимается с воина вместе со всеми бонусами.

Форы.

Если какой либо из игроков испытывает трудности в игре, то можно использовать форы и послабления.

Форы для Демонов.

Эти условия помогут игроку-Демону:

- Перед началом игры из колоды убираются 3 карты: 2 x Panic!, 1x Lost. Таким образом убрав карты с тяжелыми условиями активации у игрока-Демона повышается шанс вытянуть действительно полезную карту.
- Игрок-Демон начинает игру с 3 дополнительными очками угрозы.

Форы для Людей.

Эти условия помогут игроку-Человеку:

- Человек тянет дополнительную карту превосходства
- Человек выбирает дополнительный талант для Избавителя.

Особые поля.



Сундук (Stash). Эффект этого поля зависит от условий сценария. Если ни чего дополнительно не указано — поле не имеет особых эффектов.



Затопленный тоннель (Flooded tunnel). Воин, вошедший в этот тоннель обязан закончить своё движение здесь, даже если у него ещё остались очки движения. Что бы покинуть это поле воин тратит все возможные очки движения.



Пентаграмма (Pentacle Room). В этой комнате может находиться по 5 воинов с каждой стороны, вместо 3х.



Выход (Exit). В этой комнате может находиться по 5 воинов с каждой стороны, вместо 3х.



Голодные щупальца (Hungry Tentacles). Всегда когда воин, находящийся в этой комнате, получает удар во время боя, эффекты этого удара удваиваются, т. к. голодные щупальца высасывают из этого воина жизнь. Следовательно каждый удар, полученный на этом поле может:

- Убить 2х троглодитов
- Нанести 2 раны Демону
- Нанести 2 раны воину-человеку.

Применение гранаты (Grenade) не вызывает эффектов этого поля.



Логово (Lair). Игрок-Демон может всегда вводить в игру троглодитов на этом поле.



Тоннель с ловушкой (Booby-Trapped Tunnel). При первом входе игрока-Человека на это поле, игрок-Демон бросает кубик и определяет эффект ловушки:

- 1 — ничего не происходит
- 2-3 — Воин получает 1 удар
- 4 — воин немедленно прекращает своё движение
- 5 — на поле появляется троглодит.
- 6 — Воин получает 2 удара.



Узкий тоннель (Tight Tunnel). В этом тоннеле может находиться только по одному воину с каждой стороны, вместо 3х.



Дыра в полу (Hole in the ground). При вводе этого поля в игру, игрок-Демон выбирает любое другое поле в игре и кладёт на него маркер дыры в полу. Троглодиты могут перемещаться между дырами за 1 очко движения. Правило блока и талант могучий не влияют на подобное передвижение



Демонический механизм (Demonic mechanism). Во время следующей фазы угрозы игрок-демон кидает дополнительный кубик судьбы. Этот эффект срабатывает только когда воин человек в первый раз входит на это поле.