

Сценарии для настольной игры «Клаустрофобия» (Claustrophobia)

Автор Срос

Игра для 2 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО "Игровед" ©



Выжившие

Нашей численности, нашей веры и нашей отваги вместе взятых было не достаточно, чтобы прекратить несчастья. Очищение подземных тоннелей превратилось в кровавую баню быстрее, чем мы ожидали: полчища троглодитов, толпами блуждающие по тоннелям, усиленные демонами, уничтожили людей, отправившихся в подземелье. Паника развеяла все надежды на успех экспедиции. Только небольшой группе под предводительством Спасителя удалось выжить. Заблудившись в лабиринте, они пытаются найти выход, в то время как ненасытные твари подбираются всё ближе...



Армия игрока, управляющего людьми

Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:



- Спаситель (со способностями «Аура мужества» и «Аура предварительного допроса»)

- Приговорённый наёмник с Мушкетером

- Приговорённый наёмник

- Приговорённый дикарь

- Одна карта преимущества (берётся случайно)



Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (TP). Во время игры он может прислать до 2 подземных охотников (но он никогда не может прислать сразу обоих).



Начальная расстановка

Отложите плитки «Выход» и «Комната с пентаграммой», перетасуйте остальные плитки и сформируйте из них стопку.

Положите плитку «Комната с пентаграммой» в центре стола. Разместите на ней всех воинов-людей.



Условия победы

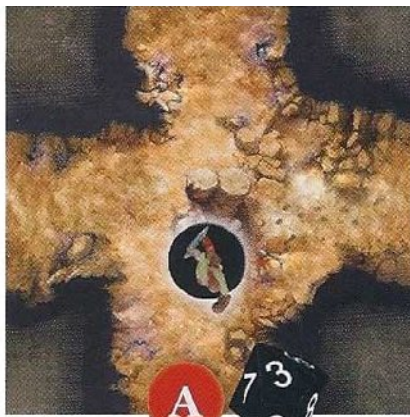
Управляющий людьми игрок побеждает, если два его воина оказываются на плитке «Выход». Управляющий демонами игрок побеждает, если ему удастся ликвидировать всех воинов-людей. Во всех остальных случаях объявляется ничья.



Особые правила

Глоток свежего воздуха

Чтобы выбраться на свободу, люди ориентируются по слабому дуновению свежего воздуха, который ведёт их к выходу. В начале игры положите 10-гранный кубик свежего воздуха, показывающий значение 1, рядом с одним из ходов «Комнаты с пентаграммой». Когда этот ход исследуется, значение кубика увеличивается, и управляющий демонами игрок кладёт кубик на следующий неисследованный ход новой плитки. Когда значение кубика достигает 10, то следующей кладётся не случайная плитка, а плитка «Выход».



Управляющий людьми игрок только что исследовал ход (A). Кубик свежего воздуха имеет значение 3.



Следовательно, управляющий демонами игрок кладёт плитку (B), переворачивает кубик на значение 4 и кладёт его рядом с одним из ходов (1) или (2).

Если у следующей плитки нет неисследованных ходов, то кубик свежего воздуха кладётся рядом с неисследованным ходом ближайшей плитки. Если ближайшая плитка имеет несколько ходов, то куда положить кубик выбирает управляющий демонами игрок. Как обычно, значение кубика увеличивается.

На открытом воздухе

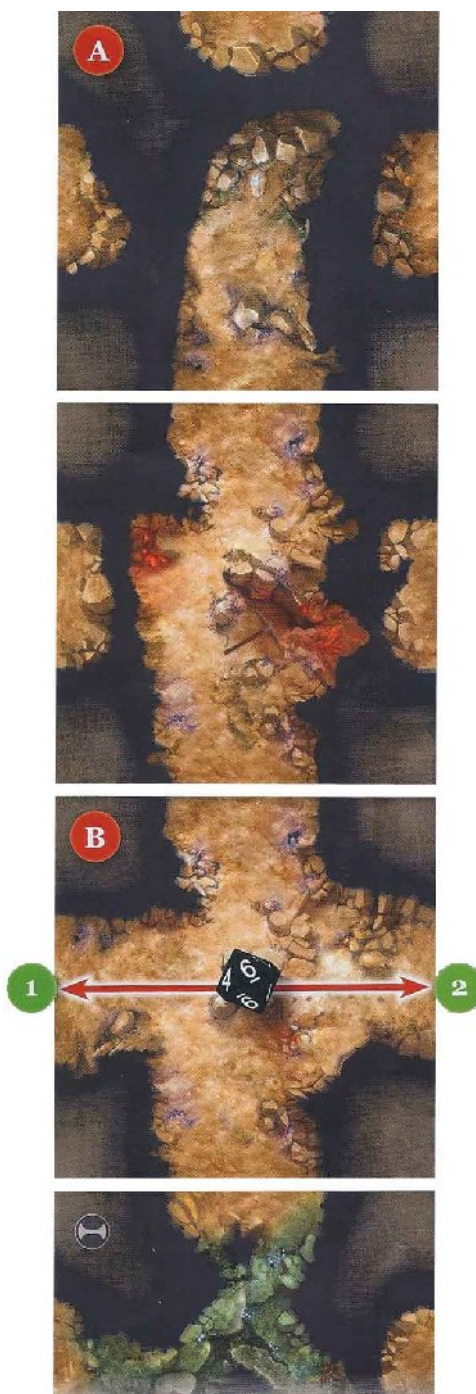
Как только воин-человек достигает плитки «Выход», он убирается из игры. Никто из воинов управляющего демонами игрока не может быть размещён на плитке «Выход».

Он не будет в этом нуждаться

После того, как управляющий людьми игрок взял карту преимущества, он формирует колоду из оставшихся карт преимущества. Каждый раз, когда играется плитка «Тайник», управляющий людьми игрок берёт из колоды карту и добавляет её в свою руку.



Значение кубика равно 5.



У новой плитки (А) нет неисследованных ходов. Ближайшая плитка с неисследованным ходом – плитка (В). Управляющий демонами игрок выбирает, куда положить кубик свежего воздуха: рядом с ходом (1) или (2). Теперь значение кубика равно 6.



Сдерживая нашествие

Ситуация стала тревожной. Пытаясь противостоять всё более активным атакам монстров, люди не успевают как следует подготовиться к защите, тем более что прячущиеся во мраке демоны неизменно посылают в атаку новые полчища троглодитов. От совета Нового Иерусалима пришло сообщение о неприятном открытии. Изучая карту катакомб, специалисты обнаружили очень глубокую яму. Очевидно, что монстры появляются именно из неё. Была поставлена задача не просто сдерживать атаки монстров, но и попытаться уничтожить их источник. И снова Спаситель со своими солдатами был отправлен вниз, на этот раз неся сумки с взрывчаткой.



Армия игрока, управляющего людьми



Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:

- Спаситель (со способностями «В круг!» и «Аура благословения»)

- 2 приговорённых наёмников

- Приговорённый дикарь со Щитом стали

- 3 карты преимущества (берутся случайно)



Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (TP). Во время игры он может прислать до 2 демонов сражения (но он никогда не может прислать сразу обоих).



Начальная расстановка

Отложите плитки «Тайник» (4 плитки), «Выход» и «Комната с пентаграммой».

Сформируйте первую стопку из 12 случайных плиток.

Сформируйте вторую стопку из 3 случайных плиток и плитки «Тайник», которая заканчивается тупиком (перемешайте эти 4 плитки).

Положите первую стопку плиток на вторую стопку плиток.

Теперь у вас есть стопка из 16 плиток, в которой среди последних четырёх плиток находится плитка «Тайник».

Положите плитку «Выход» в центре стола. Разметите на ней всех воинов-людей.



Условия победы

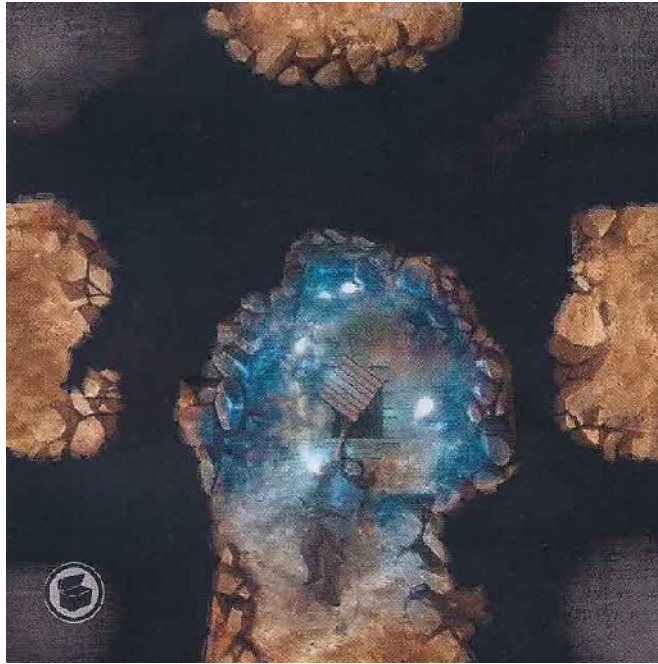
Управляющий людьми игрок побеждает, если ему удастся закрыть яму, которая ведёт к недрам ада. Во всех остальных случаях побеждает управляющий демонами игрок.



Особые правила

Огонь в яме

Когда воины-люди достигают плитки «Тайник», на которой изображена яма, они начинают закладывать там взрывчатку. Если в начале следующего раунда никто из воинов не является обесиленным, то срабатывает взрывчатка, и управляющий людьми игрок побеждает.



Используйте эту плитку, чтобы обозначить ход, ведущий вниз в недра ада.



Ударь его по больному месту

До этого момента все усилия Спасителя казались тщетными – легионы троглодиты по-прежнему заполняли тоннели, а люди несли большие потери. Становилось ясно, что сражаться на равных не удастся. Вместо того, чтобы продолжать нести потерю за потерей, люди собрали все имеющиеся у них сведения и разработали новый план нападения. Избавление тоннелей от троглодитов уже не было их целью: люди решили уничтожить демона, который управляет троглодитами и сплавивает их ряды. Без его указаний трусливые существа, конечно, откажутся от борьбы. Поэтому Спаситель и его воины подготовились к следующей миссии, чтобы найти и уничтожить бесчестного «Мастера душ».



Армия игрока, управляющего людьми



Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:

- Спаситель (со способностями «Уничтожить нечисть» и «Целебная аура»)

- Приговорённый наёмник

- Приговорённый дикарь со Щитом стали

- Приговорённый дикарь с Благословенным молотом

- 3 карты преимущества (берутся случайно)





Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (ТР). Он не может играть никаких демонов, кроме «Мастера душ» (см. Особые правила ниже).



Начальная расстановка

Отложите плитки «Выход» и «Комната с пентаграммой». Перетасуйте остальные плитки и сформируйте из них стопку.

Положите плитку «Выход» в центре стола. Разметите на ней всех воинов-людей.



Условия победы

Управляющий людьми игрок побеждает, если ему удаётся уничтожить мастера душ. Во всех остальных случаях побеждает управляющий демонами игрок.



Особые правила

Обнаружение зла

Чтобы найти мастера душ, воины-люди используют значимую реликвию, которая определяет присутствие зла и показывает им направление движения. Реликвия работает как глоток свежего воздуха в сценарии «Выжившие», но имеет одно отличие: когда кубик достигает значения 8, следующей кладётся плитка «Комната с пентаграммой».

Стена из плоти и когтей

Каждый раз, когда кладётся новая плитка (кроме плитки «Комната с пентаграммой»), управляющий демонами игрок может разметить на ней столько троглодитов, сколько пожелает, заплатив за каждого троглодита по 1 очку угрозы (ТР) (учитывая правило размера тоннеля).

В логове монстров

Когда кладётся плитка «Комната с пентаграммой», управляющий демонами игрок размещает на ней мастера душ. На плитке «Комната с пентаграммой» нельзя размещать троглодитов (даже с помощью карты событий) – они боятся находиться рядом с ним.

Они продолжают прибывать!

Каждый раз, когда кладёте плитку «Тайник», разместите на ней 2 троглодита.



Ритуал

Закрыв яму и уничтожив мастера душ, люди получили небольшую передышку. Спаситель понимает, что у них мало времени, и готовит гениальный план, который одобрил совет Нового Иерусалима: очистить целый сектор катакомб. Вооруженный верой и защищённый воинами, крестоносец надеется уничтожить всё зло в тоннелях. Таким образом, он полагает, людям удастся вступить в настоящую схватку с троглодитами и их правителями, а не просто сдерживать их постоянные атаки. Но он не учёл одного – пронизательность люцифериан, которые узнали о его плане. Подземные полчища, возглавляемые жестокими демонами, устроили засаду для Спасителя.



Армия игрока, управляющего людьми



Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:

- Приговорённый наёмник с Мушкетеном
- Приговорённый наёмник
- Приговорённый дикарь со Щитом стали



- 3 карты преимущества (берутся случайно)



Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (TP). Во время игры он может прислать до 2 демонов жестокости (но он никогда не может прислать сразу обоих).



Начальная расстановка

Спаситель размещается на плитке «Комната с пентаграммой», но он находится там только для того, чтобы напоминать управляющему демонами игроку о поводе для этой атаки. Ни при каких обстоятельствах он не будет принимать участие в сражении. Он не считается воином.

Остальные воины-люди размещаются на плитке или плитках по выбору игрока, управляющего людьми.



Условия победы

Управляющий людьми игрок побеждает, если Спаситель находится в игре в тот момент, когда они заканчивают свой ритуал. Во всех остальных случаях побеждает управляющий демонами игрок.



Особые правила

Очищение от зла

Для подсчёта времени, которое необходимо Спасителю для выполнения своего ритуала, используется 10-гранный кубик. В начале игры значение кубика равно 1. В конце каждого раунда управляющего людьми игрока (кроме первого) значение кубика увеличивается.

Смерть раба Божьего

Как только троглодит заходит в «Комнату с пентаграммой», управляющий демонами игрок берёт печать защиты, которую положили на ход, через который троглодит вошёл в комнату. Затем управляющий демонами игрок бросает 6-гранный кубик. Если значение равно или больше 10, то Спаситель убит, и управляющий демонами игрок побеждает. Каждый жетон печати защиты, который имеется в его распоряжении, добавляет 2 дополнительных очка к выпавшему значению на кубике. Наконец, троглодит убирается из игры.

Демоны не могут заходить в «Комнату с пентаграммой».

**Количество собранных
печатей защиты****Действие**

1

ничего

2

Спаситель умирает при значении кубика 6

3

Спаситель умирает при значениях кубика 4, 5 или 6

Это таблица отражает вероятность управляющего демонами игрока убить Спасителя с помощью одного из троглодитов. Понятно, что его нельзя убить, пока не собрано хотя бы 2 печати защиты. Поэтому, чтобы иметь возможность выиграть, управляющему демонами игроку следует нападать со всех сторон.

Дух жертвоприношения

Как только управляющий демонами игрок получает первую печать защиты, управляющий людьми игрок может исцелить линию действий одного из своих воинов (по своему выбору).

Как только управляющий демонами игрок получает вторую печать защиты, все воины-люди получают способность впечатления до конца игры.

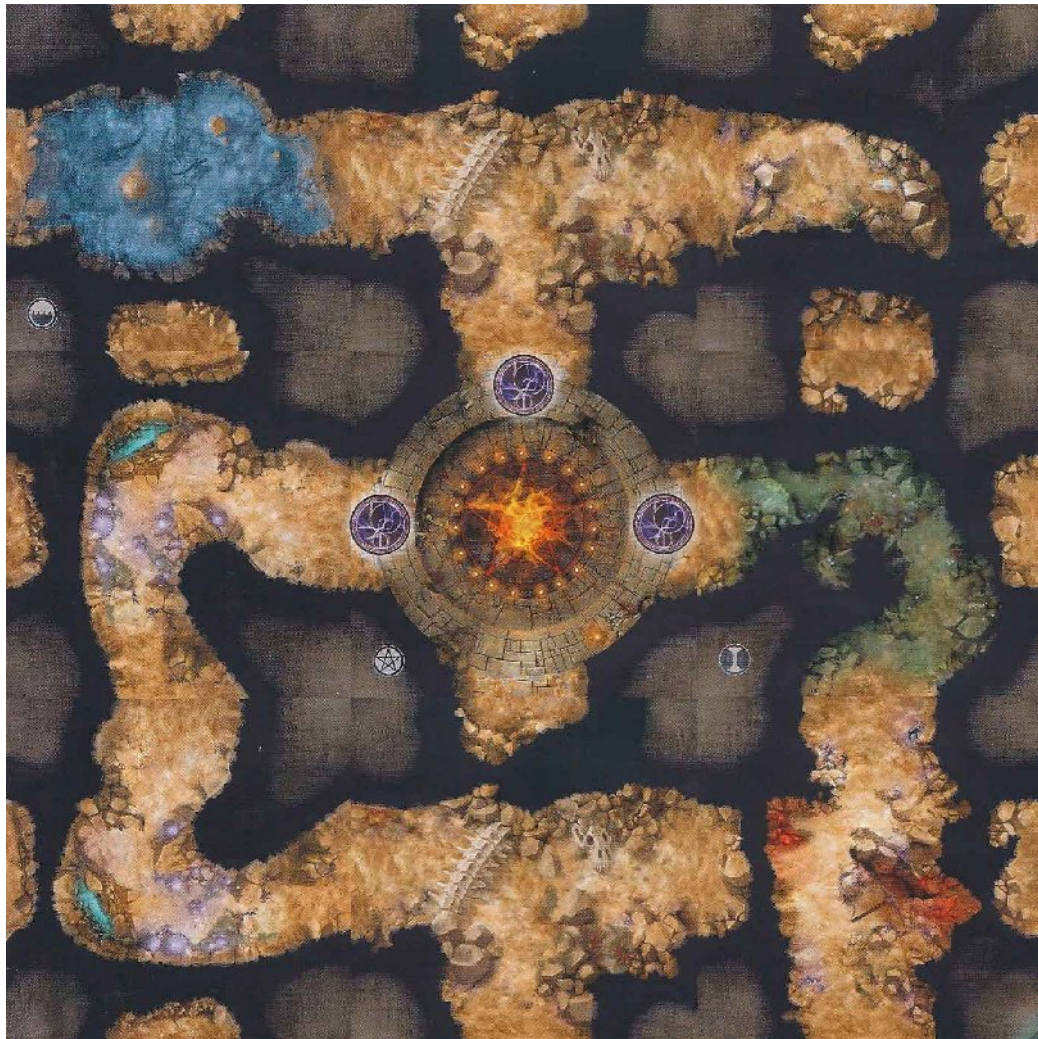
Как только управляющий демонами игрок получает третью печать защиты, все воины-люди получают +1 к атаке (СВТ) до конца игры.

Святое место

Во время этого сценария управляющий демонами игрок не может использовать область Гнойные монстры (Burrowing Monsters) на поле судьбы.

Поле боя

Уберите из колоды карт событий 4 «Lost» и «Though Troglodyte» и из колоды карт преимущества 2 «Map of the sewers».



Для игры разложите плитки так, как изображено на рисунке выше.
Положите 3 печати защиты, как указано на рисунке.



Одержимый

Спаситель получил тревожные известия. В них говорилось о приговорённых воинах, которые молча скитались с красными глазами по тоннелям под Новым Иерусалимом. Говорят, это были воины, которые погибли во время предыдущей экспедиции. Совет также сообщил, что были случаи нападения этих зомби на людей и распорядился отправить экспедицию для уничтожения этой новой напасти.



Армия игрока, управляющего людьми



Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:

- Спаситель (со способностями «Аура мужества», «В круг!» и «Целебная аура») со Скипетром командования

- Приговорённый наёмник с Мушкетеном





- Приговорённый дикарь
- 2 карты преимущества (берутся случайно)



Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (ТР). Во время игры этой игры он не может играть демонов.



Начальная расстановка

Отложите плитки «Тайник» (4 плитки), «Выход» и «Комната с пентаграммой».

Сформируйте первую стопку из 3 случайных плиток, перемешайте их.

Сформируйте вторую стопку из 2 случайных плиток и одной случайной плитки «Тайник», перемешайте их.

Сформируйте третью стопку так же, как и вторую.

Все три стопки сложите в одну (одна на другую), при этом первая стопка должна быть сверху.

В конечном счёте, у вас получится стопка из 9 плиток, в которой находятся 2 плитки «Тайник».

Положите плитку «Выход» в центре стола. Разметите на ней всех воинов-людей.



Условия победы

Управляющий людьми игрок побеждает, если ему удастся изгнать 2 одержимых воинов. Во всех остальных случаях побеждает управляющий демонами игрок.



Особые правила

Одержимые

Каждый раз, когда кладётся плитка «Тайник», на ней размещается одержимый воин. Для обозначения этих воинов возьмите неиспользованные фигурки осуждённых (выбранные управляющим демонами игроком).

Искушение сталью

Когда будет «убит» первый одержимый воин, считается, что из него был изгнан злой дух, и он вернулся в своё нормальное состояние. Управляющий людьми игрок сразу берёт его под своё управление. Затем управляющий демонами игрок выбирает и отменяет одну из линий действий воина. Однако этот новый воин не может быть активирован во время раунда, в который он был освобождён.

Когда будет «убит» второй одержимый воин, игра заканчивается.



Кто осмелится, тот выигрывает

Внезапно случилось невероятное: экспедиция закончилась для Спасителя смертью. Господь призвал его к себе, не думая о спасении его эскорта. Ушёл человек, который контролировал осуждённых, и низменные инстинкты снова взяли над ними верх. Группа разбре-

лась, и больше не была сплочённой, чтобы сражаться. Троглодиты надвигались, радуясь от этой возможности. К сожалению, для жадных и эгоистичных смертных эти тоннели полны едва скрытых сокровищ. Желание личного обогащения оказывается сильнее, чем инстинкт выживания. Смертельная гонка началась, но не многие из участников благополучно доберутся до фиши.



Армия игрока, управляющего людьми



Игрок, управляющий людьми, берёт в свой отряд следующих воинов:

- Приговорённый наёмник с Мушкетеном
- Приговорённый наёмник
- Приговорённый дикарь со Щитом стали
- Приговорённый дикарь



- 3 карты преимущества (берутся случайно)



Армия игрока, управляющего демонами

Игрок, управляющий демонами, начинает игру с 4 очками угрозы (ТР). Во время игры он может прислать до 2 демонов разрушения (но он никогда не может прислать сразу обоих).



Начальная расстановка

Отложите плитки «Тайник» (4 плитки), «Выход» и «Комната с пентаграммой».

Сформируйте первую стопку из 8 случайных плиток, перемешайте их.

Сформируйте вторую стопку из 2 случайных плиток и 2 случайных плиток «Тайник». Перемешайте эту стопку.

Положите первую стопку на вторую стопку.

В конечном счёте, у вас получится стопка из 12 плиток, в которой среди последних четырёх плиток находятся 2 плитки «Тайник».

Положите плитку «Комната с пентаграммой» в центре стола. Разметите на ней всех воинов-людей.



Условия победы

Управляющий людьми игрок побеждает, если ему удастся привести на поверхность воина, который несёт незаконную добычу. Во всех остальных случаях побеждает управляющий демонами игрок.



Особые правила

Не всё золото, что блестит

В начале игры управляющий людьми игрок кладёт жетон сокровища (по своему выбору) на каждого из 4 своих воинов. Жетон с различными изображениями на сторонах представляет собой добычу отряда. Во время каждой фазы инициативы управляющий людьми игрок может обменивать жетоны сокровищ между воинами, находящимися на одной плитке. Если воин, несущий жетон, убит, то сокровище падает на землю (его значение не раскрывается). В начале своего движения воин-человек может обменять жетон, который он несёт, на жетон, который лежит на земле.

На свободе!

Плитки «Тайник» представляют собой выходы, которые ведут на поверхность. Как только воин, несущий добычу, достигает одной из плиток «Тайник», игра заканчивается, и управляющий людьми игрок побеждает.