

Дневник Готфрида, нищего наемника

Осень 1634

Чертлова страна! Мы едва сводим концы с концами, грабим одну ферму в неделю, и даже после этого местные властители нападают и преследуют нас. Покой мы обретем только после смерти. Проклятье! Этой ночью мы разбили лагерь на границе темного леса. Люди слоняются в ожидании еды. На лицах дозорных – усталость, они выражают полное отсутствие дисциплины. Жажда терзает нас, а скот умирает с голода. У них уже видны ребра. Я надеюсь, что добрые слухи подтвердятся. Если Герман говорит правду, мы найдем работу в Магдебурге. “Когда работы не хватает в этом мире, ее достаточно в Аду”. Мне нравится это выражение.

В тот же вечер

Проклятые идиоты! Их матери - безмозглые! Так, мне нужно успокоиться, меньше нервничать. Несколько мужчин украли Марию Магдалину. Девушка мирно спала. Она немая, мы не знаем ее настоящего имени. Мария везет свои жалкие пожитки в обозе со шлюхами, ранеными и артистами. Мужчины отвели ее в лес. Оставшийся в живых говорит, что на них напали две тени. Я видел последствия: настоящая кровавая баня. Благодаря моему расследованию, они не смогли сбежать: я распутал этот клубок. Эти тени не ушли далеко. Еще семь наших товарищей погибли, ловя этих фурий. Две женщины, вооруженные и одетые в броню. Ну и маскарад! И к тому же, хороши собою.

Подходя к Магдебургу

Наш стражник попытался приручить одну из пленниц, дав ей немного еды. Она выколола ему глаз. Я так и не понял, как это произошло. Мужчины были более чем предупреждены. Один из них изуродован. Другой... Ну, стоит только сказать, что он уже не совсем мужчина... и он, скорее всего, не доживет до рассвета. Но чем меня беспокоят эти ведьмы, так это своей красотой и таинственностью. Я стараюсь быть хладнокровным. Мы должны получить за них хорошую награду, достаточную для того чтобы пройти врата Ада. Я лишь раз слышал их голоса. Я уловил одно слово в их разговоре, до того как они замолчали. « ... blutschwestern. » Что означает: кровавые сестры. ... Ночью, когда я пишу при свете свечи, боли в животе оставили наши ряды. Я нашел новые запасы воды...

Новый город Магдебурга

Мы нашли пристанище в предместьях, в трактире, и

выгнали из него постояльцев. Падальщики преследуют наш обоз, собирая жатву. Сегодня ночью, как только банда заснет, я осторожно выманю деньги у трактирщика.

Ночной визит

Странный мужчина не представился. В свете факела, который держал его прислужник, невероятно крепкий на вид головорез, мне показалось, что этот человек был монахом неизвестного мне ордена. От него ужасно воняло. И не из-за отсутствия гигиены: он нес с собой смрад Ада. Эта вонь пропитала его всего, до самых костей. Монах дал мне мешочек золота в обмен на наших пленниц, которые, кстати, также воняли. Я предупредил его об опасности, которую они представляют. Он лишь улыбнулся. “Это не первые сикарии, которых мы нанимаем. Да и не последние.” Я взвесил в руке кожаный мешочек. Хорошо, что я не убил этих ведьм. Кровавые сестры, хм. Загляну-ка я в хлев к пленницам под конец ночи.

Ради всего святого, не суди меня! Я родился Демоном, но остаюсь покорным слугой. Я обнаружил здесь труп человека, о котором я почти ничего не знаю. Ты помнишь, я здесь, чтобы найти женщин-воительниц, о которых говорят, что они непобедимы. В качестве трофея я заполучил этот толстый труп в конюшне, со спущенными штанами. Скучно. И вот я пишу эти строки, которые следуют за дневником покойного, воспользовавшись его кровью. Как в дань уважения.

Однако позволь мне предупредить тебя: в этих краях мы оставили мерзость на свободе. Я даю тебе возможность увидеть, на что они способны, предоставленные сами себе.

Бафомет, дипломат, посол, ныне контрабандист.

Э то дополнение для игры *Claustrophobia*

дает вам возможность сыграть в 12 дополнительных сценариев с новыми игровыми возможностями. Некоторые из этих особенностей могут использоваться и в базовой игре.

Новые тайлы

Со всеми новыми тайлами связаны особые правила, о которых Вы сможете узнать на странице 24 этой книги. Когда Вы разыгрываете сценарий из этого дополнения, перемешайте новые тайлы вместе с основным набором тайлов.

Новые Карты Превосходства

Просто перемешайте новые карты вместе с Картами Превосходства из базовой игры. Вы можете использовать вновь созданную колоду во всех сценариях.

Новые Карты Событий

Когда Вы разыгрываете сценарий из этого дополнения, перемешайте новые карты вместе с Картами Событий из базовой игры.

Однако поскольку количество смертельно опасных карт стало больше, игрок за Демона может держать «в руке» не больше 3-х карт. Если в руке игрока оказывается больше 3-х карт, он должен сбросить лишние перед тем как начнет их разыгрывать.

Новые Таланты

В этом дополнении также появились новые таланты. Если Вы создаете свой собственный сценарий и решаете изменить способности Избавителя, никогда не давайте ему два таланта, которые относятся к одной и той же линии действия.

В этом дополнении есть новая версия таланта **Аура Благословения**. Эта карта отменяет и заменяет карту из базовой игры.

Новые Объекты

Новые Объекты используются в сценариях из этого дополнения. Когда в сценарии требуется вытянуть карту Объекта, создайте стопку карт, перемешав Объекты из базовой игры и этого дополнения.

Адские Гончие

И напоследок, немного об адских гончих. В действительности, это одичавшие демоны. Их деградация приносит в жертву интеллект и оставляет место только для самых низменных инстинктов. У этого чудовища - тысячи потребностей и нет возможности их удовлетворения. Одинокие, они бегают кругами и мучаются день за днем. Они еще более свирепы, чем Демон Гнева.

Эти две новые миниатюры могут использоваться игроком за Демона.

Спустить Гончих!

Во всех сценариях этого дополнения, если иное не указано, игрок за Демона может ввести в игру Адских Гончих в любое время. Игрок за Демона никогда не может использовать больше, чем двух Гончих за всю игру.

Ввод в игру Адской Гончей стоит 3 Очка Угрозы.

На них действуют способности «Копышастые твари» и «Вкус Крови» Доски Судьбы.

Гончие в Битве

Адские Гончие не троглодиты и не Демоны. Каждая Адская Гончая является отдельной целью. У них по 3 очка Здоровья.

Каждой Адской Гончей во время Фазы Угрозы можно дать Кубик Судьбы. Если Гончие его не получают, они ведут себя инстинктивно. Кубик не остается навсегда на карте Адской Гончей, а возвращается к другим Кубикам Судьбы в каждую Фазу Угрозы.

В ход своего появления, Адская Гончая получает дополнительный кубик. Просто поставьте на карту Гончей кубик со значением по своему выбору. Этот кубик не считается Кубиком Судьбы и убирается в начале следующей Фазы Угрозы.

Адская Гончая только вошла в игру. Игрок за Демона ставит на ее карту кубик со значением по своему выбору (1 в этом примере, так что Адская Гончая может пожевать Приговоренных Воинов на досуге).

Адская Гончая уже в игре. Во время своей Фазы Угрозы, игрок за Демона кидает 3 Кубика Судьбы, на которых выпадает 3, 4 и 6. Игрок может не давать кубик Адской Гончей, и она на этот ход получит самые низкие характеристики (MVT 0, SVT 0 и DEF 4), или поставить на ее карту один из этих кубиков, оставив себе два кубика для Доски Судьбы. В конце концов, игрок за Демона ставит на карту 6-ку, для того, чтобы превратить Адскую Гончую в клубок острых игл (стена шипов), оставив 3-ку и 4-ку для Доски Судьбы.

Сикарии

Я не могу удержаться, чтобы не написать пару слов о сикариях. Эти женщины поклялись защищать себя сами. Они не состоят на службе: матери, сестры, нынешние и бывшие шлюхи в один прекрасный день просто возьмут в руки оружие. Сикарии всегда находят друг друга и учат новичков строгому моральному кодексу, открывая для себя чувства чести и веры, которые могут сдвинуть горы.

Сикарии — это женщины-воительницы, используемые игроком за Людей в некоторых сценариях. Они относятся к Приговоренным Воинам. Сикарии могут быть наделены умениями, которые повышают их боевую силу.

Умения

Также как Избавитель получает Таланты, каждая Сикария получает умения в начале игры. Если в игре участвует несколько Сикарий, у них не может быть одинаковых умений (поэтому карты умений присутствуют в единственном числе). Эффект от умения постоянный, если только на карте не указано обратное.