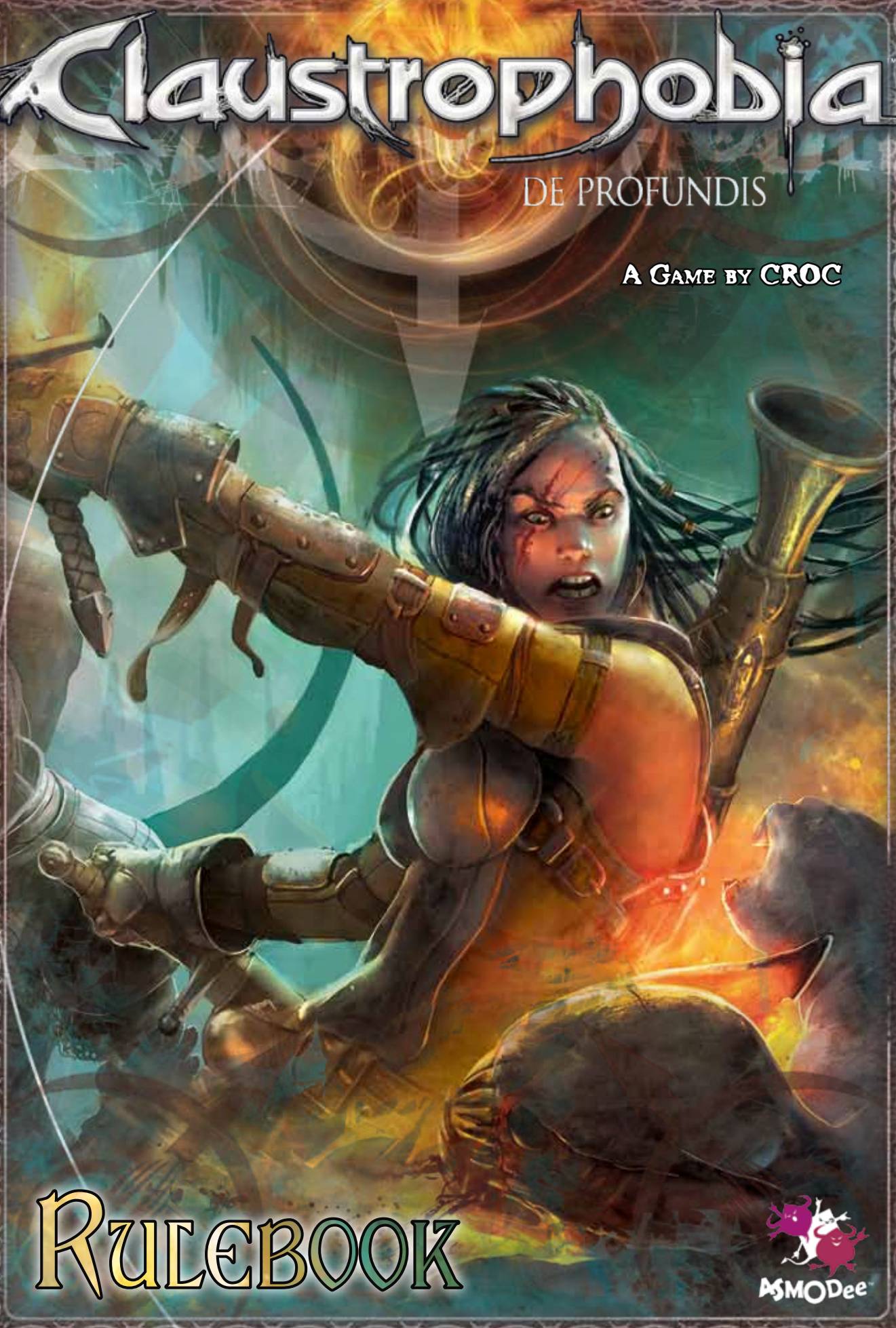
Claustrophobia

De Profundis

A Game by CROC



Rulebook

ASMODee

Diario de Gottfried, Mercenario sin un centavo

Otoño 1634

¡Maldito país! Apenas rapiñamos, una granja a la semana, e incluso para eso, los señores locales caen sobre nosotros para darnos caza. Paz y tranquilidad serán nuestra muerte. Maldición. Esta noche hemos acampado en el borde de un oscuro bosque. Los hombres vagan a la espera de comida. La fatiga y la falta de disciplina se refleja en las caras de los que montan guardia. El hambre apuñala nuestros estómagos, y nuestros animales están famélicos. Se les marcan las costillas.
Espero que los rumores sean ciertos. Si Herman dijo la verdad, encontraremos trabajo en Magdeburg. "Cuando el trabajo escasea en este mundo, abunda en el Infierno". Me gusta este refrán.

Ese mismo atardecer

¡Malditos idiotas! Sus madres no debían tener cerebro! Necesito calmarme, controlar los nervios. Esta noche algunos hombres se han llevado Marie-Magdalen. La chicha dormía tranquilamente. Es boba y nunca habla. No sabemos su verdadero nombre. Siempre lleva sus lamentables pertenencias en la caravana de carga, con las putas, los heridos y los artistas. Los hombres se la llevaron al bosque. Según el único superviviente, dos sombras cayeron sobre ellos. He visto el resultado: un merecido baño de sangre. Los responsables pensaron que se librarían: envié el grupo entero. No llegaron muy lejos. Siete más de nuestros compañeros murieron en la captura de esas dos furias. Dos mujeres, armadas y con armadura. Una mascarada, una broma. Sin embargo son guapas.

Acercándonos a Magdeburg

Uno de los guardias intentó domar a una de las prisioneras con un pedazo de comida. Le sacó el ojo, todavía no estoy seguro de cómo. Se ha advertido suficientemente a los hombres. Uno de ellos ha sido desfigurado. Otro… bueno, digamos que ha dejado de ser un hombre… y seguramente estará muerto antes del amanecer. Estoy atormentado por esas brujas, por su belleza y misterio, debo tener la cabeza fría. Deberíamos obtener una buena recompensa por ellas, suficiente para cruzar, con un poco de suerte, las puertas del Infierno. Sólo he escuchado el sonido de sus voces una vez. Cogí una sola palabra de su conversación, antes de que se quedaran en silencio.
"… blutschwestern."
En otras palabras: hermanas de sangre.
… Esta noche, mientras escribo a la luz de la vela, los pinchazos en el estómago no han hecho distinción de rangos. He ordenado vigilar las renovadas reservas de agua.

La nueva ciudad de Magdeburg

Nos hemos refugiado en los arrabales, en un hotel que hemos vaciado de clientes. No muy lejos, los mercaderes ofrecen delgados y lastimosos Condenados, bajo el yugo de Franciscanos austeros en exceso y Dominicanos pendencieros.
Los carroñeros que nos siguen se han pedido los establos.
Esta noche, mientras el grupo entero esté durmiendo, discretamente extorsionaré al posadero.

Una visita nocturna

El tipo extraño no se presentó. Bajo la luz de la antorcha que sostenía su acólito, un matón de aspecto increíblemente duro, creí que se trataba de un monje de alguna orden desconocida. Apestaba terriblemente. Y no sólo por falta de higiene: llevaba consigo el hedor del Infierno. Carcomiéndole la carne hasta los huesos. La bolsa de oro que me dio a cambio de los prisioneros apestaba también. Le advertí del peligro que representaban. Me sonrió. "No son las primeras Sicarias que enrolamos. Ni las últimas". Sopesé la bolsa de piel. Hice bien en no matar a esas brujas. Hermanas de sangre, eh. Visitaré los establos para acabar la noche.

¡Por el amor de Dios, no me juzgues! Demonio, yo, a falta de mejor palabra, nací un humilde siervo, y sigo siéndolo. Aquí he encontrado un cadáver del que apenas sé nada. Ya ves, vine aquí buscando mujeres guerreras con reputación de ser invencibles. Como trofeo, tengo este cadáver barrigón en los establos, con sus calzones y corsé bajados. Y aburrimiento. Y así, escribo estas pocas palabras siguiendo las últimas líneas del difunto, usando su sangre. Una especie de homenaje.
De todas maneras, deja que te advierta: debido a cuestiones de seguridad, hemos soltado las abominaciones en la región. Te permitiré que descubras por ti mismo de qué son capaces.

Baphomet, diplomático, embajador y hoy, contrabandista.

Esta expansión para Claustrophobia presenta 12 nuevos escenarios así como nuevas opciones de juego. Algunas de ellas pueden ser usadas también con el juego base.

Nuevas Losetas

Las nuevas losetas tienen reglas especiales, ver página 24 de este libro. Cuando se juegue a un escenario de esta expansión, mezclar estas nuevas losetas con las del juego base.

Nuevas Cartas de Ventaja

Mezclar las nuevas cartas de Ventaja con las del juego base. El nuevo mazo se puede usar con todos los escenarios.



Nuevas Cartas de Evento

Cuando se juegue a un escenario de esta expansión, mezclar las nuevas cartas de evento con las del juego base.

Sin embargo, puesto que el número de posibilidades letales ahora ha aumentado, la mano del jugador Demonio está limitada a 3 cartas. Si el jugador Demonio roba cartas obteniendo más de 3, debe descartarse hasta este límite antes de poder jugar alguna.

Los Nuevos Dones

Los nuevos dones se usan en esta expansión. Si decides cambiar los dones del Redentor al crear tu propio escenario, nunca le asignes dos dones que se correspondan con la misma línea de acción.



Una nueva versión del don **Aura de Bendición** se incluye en esta expansión. Esta carta cancela y sustituye la del juego básico.

Nuevos Objetos



Los nuevos objetos se usan en los escenarios de esta expansión. Cuando un escenario de esta expansión requiera robar una carta de Objeto, crea un mazo de robo mezclando los Objetos del juego base los de esta expansión.

Los Sabuesos del Infierno

Y, después de todo, hablemos de los Sabuesos del Infierno. En verdad, son demonios reducidos a un estado salvaje. Es tanto un castigo como una solución política rápida. Esta degradación les mantiene alejados de su avanzada inteligencia dejando lugar únicamente a los instintos más básicos. Una bestia con miles de sutiles necesidades sin posibilidad alguna de satisfacerlas. Solas, corren en círculos eternamente atormentadas. Dirigidas, son más feroces que algunos Condenados de la Ira.

El jugador Demonio puede usar estos dos nuevos modelos.



¡ Enviad los Sabuesos !

En todos los escenarios de esta expansión, a no ser que se indique lo contrario, el jugador Demonio puede invocar los Sabuesos del Infierno. En ningún caso el jugador Demonio puede invocar más de dos (en toda la partida).

Invocar un Sabueso del Infierno cuesta 3 Puntos de Amenaza (TP).

Pueden aprovechar la "Madriguera de Monstruos" y "El Sabor de la Sangre" de la Tabla de Destino.

Los Sabuesos en Combate

Los Sabuesos del Infierno no son ni trogloditas ni Demonios. Cada Sabueso del Infierno debe ser atacado de forma independiente. Su nivel de Vida es 3.

Cada Sabueso del Infierno puede disponer de 1 Dado del Destino durante la Fase de Amenaza. Si no se les asigna ninguno, actúan instintivamente. El dado no se sitúa permanentemente en la ficha de referencia de Sabueso del Infierno, y vuelve con los otros Dados de Destino a cada Fase de Amenaza.

En el momento de su invocación, el Sabueso del Infierno obtiene un dado gratis. Simplemente pon, en su ficha de referencia, un dado del destino mostrando un número de tu elección. Ese dado no se considera un Dado del Destino y será descartado al principio de tu siguiente Fase de Amenaza.

Un Perro del Infierno acaba de ser invocado. El jugador Demonio sitúa en su ficha de referencia un dado mostrando un valor a su elección (1 en este caso, de modo que el Perro del Infierno puede destrozar a los Guerreros Condenados a su antojo.



El Perro del Infierno ya está en juego. Durante su fase de amenaza el jugador Demonio tira 3 Dados del Destino y obtiene 3, 4 y 6. Puede no asignar ningún dado al Perro del Infierno, el cuál verá entonces muy reducidas sus características (MVT 0, CBT 0 y DEF 4). O puede poner en la ficha de referencia uno de los tres dados, pero está limitado a tener al menos 2 dados en la Tabla de Destino. Al final, el jugador Demonio sitúa el dado con 6 encima la ficha de referencia, para convertir el Sabueso del Infierno en una bola de púas afiladas (pared de espinas), dejando un 3 y un 4 para la Tabla de Destino.



Las Sicarias

No puedo evitar escribir unas palabras acerca de las sicarias. Estas mujeres han jurado proteger a los suyos. Nunca se han enrolado: son madres, hermanas, putas activas o retiradas que un día decidieron tomar las armas. Siempre encuentran a otra recién llegada y la instruyen en un estricto código ético, dejando que descubran una fe y sentido del honor que puede mover montañas.

Las Sicarias son mujeres guerreras usadas por el jugador Humano en algunos escenarios. Se las considera Guerreros Condenados. Se les pueden asignar habilidades que mejoran sus características.

Las habilidades

Las habilidades se asignan a cada Sicaria al principio de la partida, de la misma manera que los Dones son asignados al Redentor. Si hay varias Sicarias en la partida, no pueden tener las mismas habilidades (razón por la cuál sólo hay una copia de cada carta). Los efectos de las habilidades son permanentes, a no ser que se indique lo contrario en la carta.



Scenarios

Limpiando con fuego

By CROC

"La única manera de deshacerse de estos engendros es destruyendo sus madres", rugió el Redentor. Encendieron los fuegos, afilaron las armas y los guerreros se alinearon ante su líder. Siguió motivando a sus tropas hasta que partieron. Al principio todo salió de acuerdo con el plan. Ya habían incendiado dos ponedoras de huevos cuando un derrumbe cortó su única vía de retirada. El Redentor reunió a los supervivientes y les habló con las siguientes palabras: "No todo está perdido; debemos terminar nuestro trabajo y encontrar una salida". Apretaron sus mandíbulas e intercambiaron miradas sombrías – Dios estaba de su lado.

Fuerzas del Jugador Humano

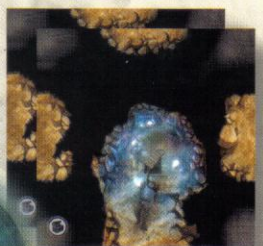
El jugador Humano usará los siguientes guerreros para la partida:
- El Redentor (con los Dones Aura de Coraje y Agrupaos!);
- Un Mercenario Condenado con un Trabuco;
- Un Bruto Condenado con un Escudo de Acero;
- Un Bruto Condenado;
- Una Carta de Ventaja (al azar)

Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio empieza la partida con 6 PA. En este escenario el Jugador Demonio no puede invocar ningún Demonio.

Preparación del escenario

Crear una pila boca-abajo con estas 8 losetas (mezcladas):



2 losetas de camino cortado



2 guaridas



1 zona santificada recta

1 fuente curadora forma-T

1 mecanismo diabólico forma-T

1 mecanismo diabólico forma-T

Mezclar conjuntamente la loseta Salida, el último callejón sin salida con Botín, y las 3 últimas losetas de la pila anterior, y ponerlas boca-abajo debajo de la misma pila. La partida se jugará con un total de 10 losetas, estando la Salida y al menos un Botín entre las 5 últimas losetas de la pila.
Poner la Sala del Pentáculo en el centro de la mesa. Todos los Guerreros Humanos se ponen sobre ella. Tener cerca y a mano las 2 losetas con cruce en forma-X.
Quitar del mazo correspondiente las cartas de: Terror y Mapa de las Alcantarillas.

Condiciones de victoria

El Jugador Humano debe destruir primero las 3 ponedoras de huevos, y entonces ganará inmediatamente si llega con uno de sus guerreros a la loseta de Salida. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas especiales

LAS PONEDORAS DE HUEVOS

Las losetas de Botín representan las hembras ponedoras de huevos de donde salen los trogloditas. Deben ser destruidas con fuego. Sólo los Brutos pueden llevar las antorchas para incendiar las ponedoras. Tan pronto como un Bruto entre en una loseta Botín, la hembra ponedora se destruye inmediatamente. No es necesario siquiera que el Bruto acabe su movimiento en esa loseta (sólo que pase por ella).

UN VERDADERO PEDACITO DE QUESO SUIZO

Si el tablero se queda sin aberturas inexploradas y todavía quedan losetas en la pila, se pone la loseta que se acaba de robar debajo de la pila y se usa una de las losetas con encrucijada (forma-X) que se han apartado al principio de la partida.

Engaño

By Alex Doway

Parecía una misión como cualquier otra. Sólo se requería matar a un demonio y limpiar su territorio, pero se le antojaba demasiado fácil al Redentor, acostumbrado a que las cosas fueran mal. Trataba de averiguar qué pieza no encajaba, pero todo parecía correcto. Sin embargo, estaba bastante seguro de que no sería tan fácil como lo habían previsto.

Fuerzas del Jugador Humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor con el Martillo Bendito (con los Dones Golpea al Maligno, Aura de Sanación y Aura de Precognición);
- Un Mercenario Condenado con un Trabuco;
- Un Mercenario Condenado;
- Un Bruto Condenado con un Escudo de Acero;
- Un Bruto Condenado;
- 3 Cartas de Ventaja (al azar).

Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. En este escenario el Jugador Demonio no puede invocar ningún Demonio.

Preparación del Escenario

Aparta todas las losetas con callejones sin salida, así como la Salida y la Sala del Pentáculo. Todas las demás losetas se mezclan para formar una pila de robo. La loseta de Salida se sitúa en el centro de la mesa, y sobre ella se colocan todos los guerreros Humanos.

Condiciones de Victoria

El Jugador Humano gana si consigue matar al Maestro de Almas y llevar al menos a 2 de sus guerreros hasta la loseta de Salida. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas Especiales

PRESENCIA DEL MAL

El jugador Humano no puede usar el Aura de Precognición antes de vencer el Maestro de Almas.

DETECCIÓN DEL MAL

Los guerreros humanos usan un artefacto que les permite encontrar su objetivo. Se usan las mismas normas que en "Un Soplo de Aire Fresco" del escenario "Supervivientes" (ver página 16 del libro de normas de Claustrophobia), con una excepción: cuando el dado marque 4, la siguiente loseta no será la de Salida, sino la Sala del Pentáculo.

FUERZA DE VOLUNTAD

El jugador Humano orientará las losetas durante la partida.

ATRAPADOS

El Demonio se sirve de un poderoso hechizo para forzar a los Humanos a combatirlo (incluso puede conseguir que se dividan en dos grupos). Una vez se ha revelado la Sala del Pentáculo, sobre ella se coloca el Maestro de Almas, y se sustituye la última loseta colocada antes de la Sala del Pentáculo por un callejón sin salida (cualquier guerrero o ficha que estuviera en esa loseta se colocará en el callejón sin salida). El callejón sin salida se debe orientar con el extremo abierto mirando en sentido contrario a la Sala del Pentáculo. Las losetas previamente apartadas (los callejones sin salida) se barajan con la actual pila de robo para formar una nueva pila.





Empieza la Cacería

By Thierry Vareillaud

Hermanos míos, la lucha se intensifica, nuevos esbirros han comenzado a rondar bajo nuestros pies, minando los cimientos de nuestra fe. Pero el Señor nunca nos dará la espalda, <<<el único fiel capaz de leer las señales>>>. Entre los tomos profanos enterrados con los archivos de la Santa Iglesia, nuestros hermanos eruditos descubrieron algo que nos conferirá cierta ventaja para exorcizar a los demonios. Un antiguo ritual de los primeros cazadores de demonios nos permitirá construir un talismán capaz de alejar el mal. Para ello, deberéis traer las cabezas de seis de estas criaturas Marmóreas que todavía no hayan sido manchadas por el diablo. ¡Hay que darse prisa, pues hemos descubierto un nido de estas criaturas impías! Rajadlas, cortadles la cabeza, ¡pero conservad sus orejas! ¡Que el Señor guíe vuestras armas!.

Al final de este escenario, los Humanos finalmente podrán usar el Collar de Orejas, un talismán que causa pavor y repulsión a los trogloditas.

Fuerzas del Jugador Humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor (con los Dones Aura de Ira y Aura de Consagración);
- Dos Mercenarios Condenados;
- Dos Brutos Condenados;
- Dos Objetos a elección del jugador Humano (que no sean el Collar de Orejas);
- Dos cartas de Ventaja (al azar).

Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. La Enfermera es el único demonio disponible para este escenario. Entra en juego desde el comienzo de la partida. En cualquier fase de amenaza posterior a su muerte, el jugador Demonio puede revivir La Enfermera sin ningún coste. Cuando se elimina un troglodita, La Enfermera ocupa su lugar. La miniatura del troglodita se tumba de lado y los guerreros humanos pueden recoger el cadáver y guardar sus orejas.

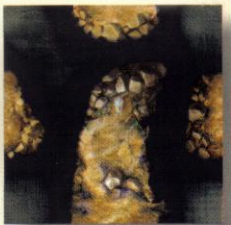


Preparación del Escenario

Preparar el tablero como se indica más abajo.
Quitar del juego todas losetas con galerías rectas y codos (excepto las 2 losetas de Niebla) así como los callejones sin salida (excepto los de Botín).
Debería quedar un mazo con 18 losetas.
El jugador Demonio sitúa los 11 trogloditas repartidos entre la loseta Madriguera y 3 losetas adyacentes a su elección. Debe haber al menos 2 trogloditas por loseta, y sigue aplicando la regla de Tamaño de Túnel.
Se sitúa La Enfermera en la loseta Madriguera.
Los guerreros Humanos se sitúan en la loseta de Salida.
Una ficha de Portal Mágico (usar las fichas de Sello Protector) se coloca sobre cada loseta de Mecanismo Diabólico.

Condiciones de Victoria

El Jugador Humano gana si consigue recolectar 6 cadáveres de trogloditas.
Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.
Cuando muera un troglodita: en un combate, en un ataque suicida o debido a una loseta de Zona Santificada, éste se tumba de lado y se considera un cadáver (si muriera por efecto de un Don, por el Trabuco o por Granada, se quita la miniatura inmediatamente del tablero). Un cadáver no cuenta como guerrero.



Fichas de Portal Mágico

Para recoger un cadáver de troglodita, un guerrero Humano debe iniciar su fase de activación en una loseta que contenga un cadáver. La loseta no puede contener ningún guerrero demoníaco vivo. Un guerrero puede recoger múltiples cadáveres en una sola activación.

Reglas especiales

TENEMOS QUE ESCAPAR

Los dos bandos pueden explorar.

El jugador Humano será quién oriente las losetas reveladas por el jugador Demonio.

Durante la exploración, la colocación de losetas en forma-T (esas con 3 aberturas) está sujeta a una regla especial: siempre se deben colocar con una abertura orientada a la loseta desde la que explora el guerrero, y otra obertura orientada hacia el lado opuesto (hacia la loseta Madriguera para el jugador Humano o hacia la loseta Salida para el jugador Demonio).

Si durante la exploración se roba una loseta de callejón sin salida que cierre la última abertura y aísla un bando, ésta se descarta y se revela la siguiente.

LIMITADOS EN NÚMERO

El resultado "5" en el Túnel Trampa no tiene efecto.

Cuando el jugador Demonio juegue la carta de Troglodita Duro de Pelar, no se coloca un nuevo troglodita, sino que se selecciona uno de los que están en juego, para que sea el Duro de Pelar.

Nunca puede haber más de 11 trogloditas en juego en este escenario. Los trogloditas muertos o que han escapado (ver más abajo) no se devuelven a la reserva.

La Enfermera no puede usar la loseta de Abismo Demoníaco.

OTRA DIMENSIÓN

Cuando un guerrero entre en una loseta de Mecanismo Diabólico en la que haya una ficha de Portal Mágico, el jugador Demonio obtiene esa ficha y la coloca en la Tabla de Destino.

En su turno, el jugador Demonio puede gastar 4 PA para llevar una ficha de Portal Mágico desde su Tabla de Destino hasta una loseta a su elección (a excepción de losetas con Mecanismo Diabólico).

Todos los guerreros pueden usar los Portales Mágicos (coste: 1 MVT) y seleccionar como destino cualquier otra loseta que contenga otra ficha de Portal Mágico.

Una vez el jugador Demonio haya puesto en juego una ficha de Portal Mágico, ésta no se podrá mover ni ser eliminada de la partida.

¡SE ESCAPAN!

En este escenario la loseta de Mecanismo Diabólico no actúa normalmente. Son puertas a dimensiones demoníacas sólo utilizables por trogloditas. El jugador Demonio puede usarlas para permitir escapar a sus trogloditas. Para ello, el troglodita debe gastar 1 MVT cuando esté en una loseta de Mecanismo Diabólico. El talento Imponente no puede evitar este movimiento. La figurita de troglodita de quita del tablero.

Al ser estas puertas inestables, el jugador Demonio no puede colocar sobre ellas una ficha de agujero en el suelo o un icono de teletransporte.

NADA QUE GANAR

Las losetas con Botín no tienen efecto.



El Alma del Demonio

By CROC

Matar a un demonio inmortal. Ahora se trataba de una misión suicida, sus preferidas. Creía en Dios, y sus hombres y en su buena estrella. Algunos incluso adoraban deidades primitivas. Él normalmente las odiaba, pero en este momento pensó que podría usar toda la ayuda sobrenatural que pudiera obtener. I más importante aún, su investigación había dado frutos: Adramark era inmortal pues su alma estaba protegida en un lugar secreto. Al menos, se había mantenido oculta hasta que sus secuaces revelaron tan terrible debilidad al ser interrogados. ¡Vamos hermanos, por Dios, por Nueva Jerusalén y por vuestra libertad!

Fuerzas del Jugador Humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor con un Trabuco (con los Dones Aura de Coraje y ¡Agrupaos!);
- Un Mercenario Condenado con un Collar de Orejas;
- Un Mercenario Condenado con un Cinturón de Explosivos;
- Un Bruto Condenado con una Poción de la Última Oportunidad;
- 2 Cartas de Ventaja (al azar).

Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. En este escenario el Jugador Demonio no puede invocar ningún Demonio.



Preparación del Escenario

Aparta las siguientes losetas: Botín, Salida y Sala del Pentáculo. Las otras losetas se mezclan y se forma un mazo de robo. La loseta de Salida se sitúa en el centro de la mesa, y sobre ella se colocan todos los guerreros Humanos.

Condiciones de Victoria

El Jugador Humano gana la partida si consigue matar al Demonio Hechicero. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas Especiales

DETECCIÓN DEL MAL

Los guerreros humanos usan un artefacto que les permite encontrar su objetivo. Se usan las mismas normas que en "Un Soplo de Aire Fresco" del escenario "Supervivientes" (ver página 16 del libro de normas de Claustrophobia), con una excepción: cuando el dado marque 6, la siguiente loseta no será la de Salida, sino la Sala del Pentáculo.

UN VERDADERO LABERINTO

Siempre tiene que haber al menos dos aberturas inexploradas en el tablero. Si la colocación de una loseta lo impidiera, esa loseta se descarta y otra se revela.

LA GUARIDA DEL DEMONIO

Se coloca el Demonio Hechicero en la Sala del Pentáculo cuando esta loseta se revela. Mientras el alma del demonio no se destruya, este demonio no sufre ningún daño y es Escurridizo.

EL BOTÍN SECRETO

En el instante en que la Sala del Pentáculo entra en juego, el jugador Demonio coloca una loseta de Botín boca arriba de forma que conecte con el tablero de juego. El alma del Demonio se coloca en esta loseta de Botín. Al final de su activación, un guerrero Humano puede destruir el alma del Demonio si se encuentra en la loseta de Botín y no hay en esta loseta ningún guerrero del jugador Demonio. Un Cinturón de Explosivos que estalla en esta loseta destruye también el alma del Demonio. El Demonio nunca puede entrar en la loseta que contiene su alma.



Experimentando con Animales

By Thierry Vareillaud

Nuestros hermanos teólogos han exhumado, de entre textos antiguos y profanos, lo que parece ser la fórmula para una poción que nos permitirá deshacernos de estos parásitos sacrílegos que infestan nuestras tierras. La potencia de dicha formulación nos permitirá infectar la misma fuente de estas criaturas demoníacas, infectando sus guaridas impías con la más mortal de las enfermedades! Pero antes deberemos capturar, en lo más profundo de alguna de sus guaridas, un espécimen neonato de una de estas infectas criaturas! Para tal fin disponemos de una jaula e indicaciones a la presunta localización de una de las guaridas de estos monstruos! ¡Regresad vivos con la criatura y el Señor os recompensará!

Fuerzas del jugador humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor (con el Don Golpea al Maligno);
- Dos Brutos Condenados;
- Un Mercenario Condenado;
- 2 Cartas de Objeto elegidas por el jugador Humano;
- 2 Cartas de Ventaja (al azar).

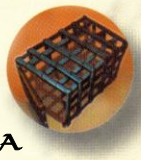
Fuerzas del jugador demonio



El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. Durante la partida, el jugador Demonio puede invocar hasta 2 Demonios de la Destrucción (pero nunca ambos al mismo tiempo).

Preparación del escenario

Aparta del mazo de robo las dos losetas de Guarida, la loseta de Salida y la Sala del Pentáculo. La Sala del Pentáculo se sitúa en el centro de la mesa, y sobre ella se colocan todos los guerreros Humanos. Uno de los guerreros debe cargar con la jaula (se coloca la ficha correspondiente en la base del guerrero).
Si la jaula está vacía, no impide que el guerrero la lleve como quiera.



Condiciones de victoria

El Jugador Humano gana la partida si el guerrero humano que carga con la jaula que contiene la cría de troglodita llega a la loseta de Salida. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas especiales

ENCONTRANDO LA GUARIDA Y LA SALIDA

Para encontrar la guarida y capturar la cría, los guerreros Humanos deben seguir las instrucciones dadas por el Redentor. En esta búsqueda se usan las mismas normas que en "Un Soplo de Aire Fresco" del escenario "Supervivientes" (ver página 16 del libro de normas de Claustrophobia). Cuando el dado marque 4, la siguiente loseta que se revelará será la Guarida con 4 aberturas, apartada al principio de la partida. Una vez colocada la guarida, el jugador Demonio sitúa el dado (marcando 5) en frente de una de las aberturas inexploradas de esa loseta, señalando la dirección hacia la salida. Cuando el dado marque 8, la siguiente loseta que se colocará será la loseta de Salida.

NADA SE DESECHA

Cuando se descubra una loseta de Botín, el jugador Humano roba una carta de Ventaja.

CAPTURANDO UNA CRÍA

Tan pronto como el guerrero Humano que lleva la jaula entre en la Guarida, éste captura la cría de troglodita y finaliza su movimiento. Coloca un una ficha de cría de troglodita sobre la ficha de jaula. La cría de troglodita no se cuenta entre el número de criaturas presentes en la loseta respecto de las reglas de Bloqueo o de Tamaño de Túnel, incluso si la cría se escapa. El guerrero Humano que lleva la jaula conteniendo la cría no puede hacer más de 1 MVT. Si ese guerrero termina su movimiento en una loseta en la que haya otro guerrero Humano, puede pasarle la jaula. Si el nuevo guerrero todavía no se había movido, puede moverse (limitado a 1 MVT). Sólo se puede capturar una cría de troglodita a la vez. Si el guerrero Humano que lleva la jaula muere, la jaula se queda en el suelo (la cría no escapa necesariamente, ver más abajo), y puede ser recogida por otro guerrero humano inmediatamente o en cualquier otro momento, a elección del jugador Humano.

LA CRÍA SE ESCAPA

Tan pronto como la cría de troglodita abandone la loseta de Guarida, todos los demás trogloditas se vuelven Frenéticos, al escuchar la llamada de su descendiente capturado. Dejan de ser Frenéticos si la cría escapa y/o vuelve a la guarida. La cría de troglodita puede intentar escapar al final de cada fase de amenaza que pase fuera de la guarida. El jugador Demonio tira un dado. Si el resultado es igual o mayor que 5, la criatura escapa. El resultado de la tirada del dado se modifica como sigue:

La loseta en que se encuentra la cría capturada no contiene guerreros demoníacos: Imposible escapar
Por cada guerrero Humano presente: -1
Por cada troglodita adulto o Sabueso del Infierno presente: +1
Por cada Demonio presente: +2



Si la cría escapa, se mueve una loseta por fase de acción del jugador Demonio en dirección a la loseta de Guarida. Si llega hasta la loseta de Guarida, permanece allí hasta que sea nuevamente capturada o hasta que muera el último guerrero Humano.

RECUPERANDO LA CRÍA

La cría de troglodita puede ser recapturada después de escapar al final de cada fase de acción Humana. El guerrero Humano que lleve la jaula debe estar en la misma loseta que la cría. El jugador Humano tira un dado. Si el resultado es igual o mayor que 5, la cría es capturada. El resultado del dado se modifica como sigue:

La loseta en que se encuentra la cría no contiene guerreros demoníacos: Captura automática.
Por cada guerrero Humano presente: +1
Por cada troglodita o Sabueso del Infierno presente: -1
Por cada Demonio presente: -2

La Cacería esta en Marcha

By Guillaume Gigleux

Para conseguir una ventaja vital sobre las fuerzas demoníacas, los humanos han creado un artefacto especial: el Condensador de Fuerza de San Naos, una combinación de ópticas, mecánicas y fe, y aunque todavía está en fase experimental, su presencia podría reforzar las filas humanas considerablemente.
No obstante, los trogloditas, en una rara muestra de audacia, han robado este artefacto. Se compone de tres partes almacenadas en cajas separadas.
Se ha mandado de inmediato un grupo de guerreros para dar caza a los ladrones.
Una vez en Nueva Jerusalén, los guerreros se han dado cuenta de que los demonios están bien organizados y apenas han tenido tiempo de ponerse a cubierto cuando una explosión ha derrumbado la entrada… El San Naos deberá ser devuelto a través de otra salida… todavía por encontrar… La cacería está en marcha, y los cazadores son, esta vez, también la presa.

Este escenario puede ser jugado con o sin su continuación directa: La Forja.

Fuerzas del Jugador Humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor (con dos dones elegidos de entre los siguientes: Golpea al Maligno, Aura de Coraje, Aura de Protección, Ritual de Curación, Aura de Consagración y Aura de Bendición);
- Dos Mercenarios Condenados, ambos con un Trabuco;
- Un Bruto Condenado con un Collar de Orejas;
- Una Sicaria (con las habilidades Veloz y Resistente);
- 3 Cartas de Ventaja (al azar).

Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio dispone de 6 trogloditas, 3 de los cuales cargan con una ficha de Tesoro. Estos trogloditas se colocan sobre el tablero al principio de la partida, siguiendo las instrucciones descritas en la sección Preparación del Escenario.
El jugador Demonio empieza la partida sin ningún PA.
Durante la partida, puede invocar 1 Demonio de Combate y un Cazador Subterraneo (pero nunca ambos a la vez).



Preparación del Escenario

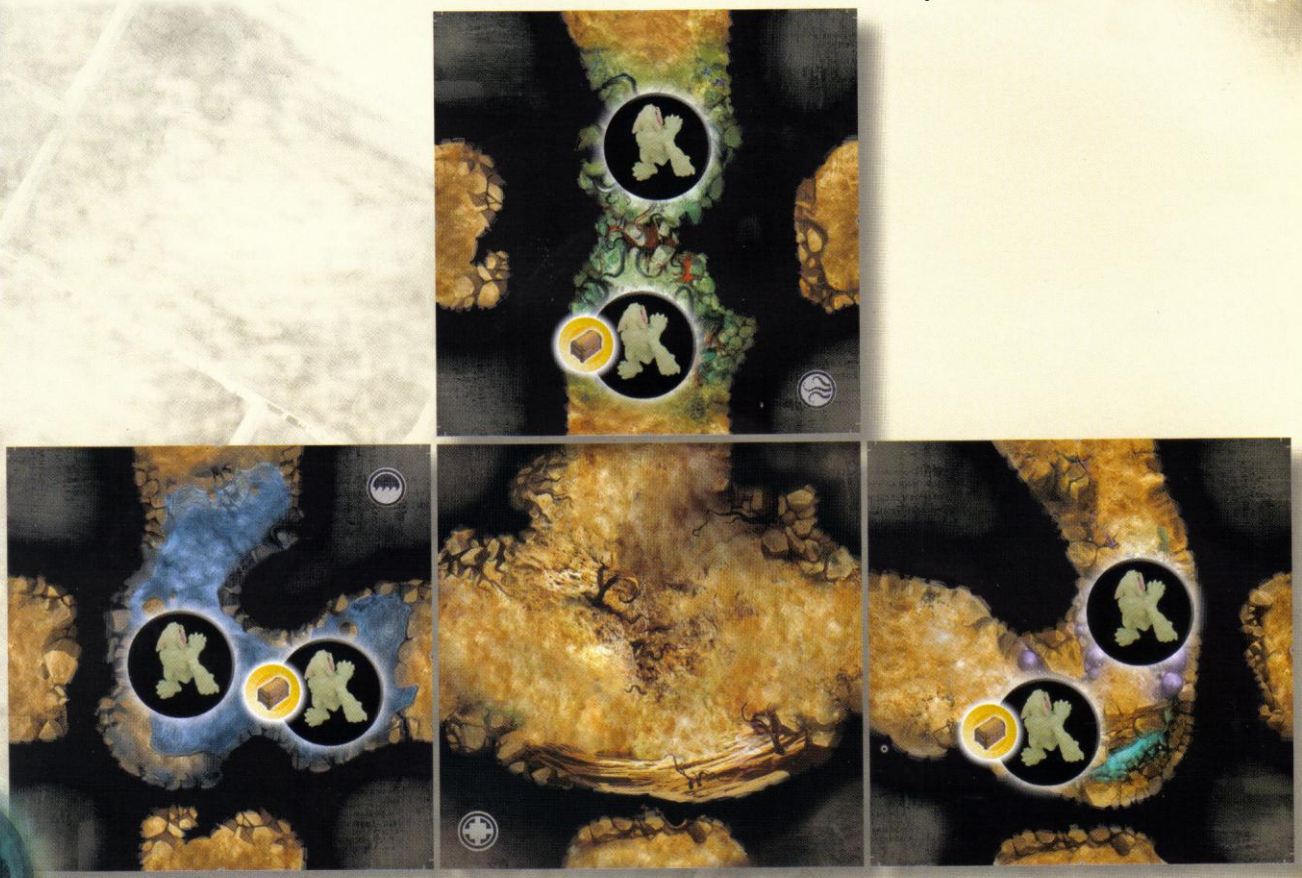
Preparar el tablero como se ilustra más abajo.

En cada una de las losetas indicadas abajo, colocar 2 trogloditas (uno de los cuales debe sostener una ficha de Tesoro).

En las losetas restantes se colocan los guerreros Humanos. Todos empiezan con un dado de acción marcando 6. Estos dados serán re-lanzados de la forma habitual durante la primera Fase de Iniciativa.

Apartar las siguientes losetas: Agujero en el suelo (3), Guarida (2), Sala del Pentáculo, Tumba, Salida, así como las losetas de callejón sin salida (exceptuando las 3 losetas de Tesoro).

Preparar un primer mazo de robo formado por 2 losetas al azar, la loseta de Salida y la loseta de Guarida con 4 aberturas.



Entonces, preparar un segundo mazo de robo formado por 8 losetas robadas al azar, un Agujero en el Suelo en forma-T y la Sala del Pentáculo.
Se coloca el segundo mazo de robo encima del primero.
Quitar del juego las cartas de evento de Derrumbe.
El jugador Demonio empieza la partida.

Condiciones de Victoria

El Jugador Humano gana la partida en el instante en que dos o más partes del artefacto estén en la loseta de Salida. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas Especiales

APRESURADOS
Los jugadores Demonio y Humano pueden explorar en su turno, siendo el oponente quien roba y orienta la loseta.

EL ARTEFACTO
Las fichas de Tesoro representan partes del artefacto. Ni Demonios ni Sabuesos del Infierno pueden cargar fichas de Tesoro. Cada troglodita puede cargar una ficha de Tesoro. Pero mientras carguen con una ficha de artefacto no pueden usar los Agujeros en el Suelo (ni losetas ni fichas). Los Humanos pueden cargar con una o dos fichas de Tesoro (pero un humano que cargue 2 fichas de Tesoro no puede luchar).
Para apoderarse de una ficha de Tesoro, un guerrero debe matar a su actual portador, en combate cuerpo-a-cuerpo. Entonces se coloca la ficha de tesoro en la base del guerrero que la lleva. También se puede dejar en el suelo.
Si el guerrero portador de la ficha de Tesoro muere por cualquier otra causa que no sea en combate cuerpo-a-cuerpo, entonces la ficha se coloca en el suelo.
Apoderarse de una ficha de Tesoro encontrada en el suelo sustituye el ataque del guerrero.
En lugar de atacar, un guerrero Humano puede pasar la ficha de Tesoro con la que carga a otro guerrero Humano en la misma loseta (los trogloditas son demasiado codiciosos para hacer tal cosa).
Si un troglodita que carga una ficha de Tesoro empieza su fase de activación en la Guarida, se elimina del juego junto con la ficha. Si de esta manera se eliminan dos fichas de Tesoro, entonces el jugador Demonio gana inmediatamente la partida.

PROTEGED O PERECED
Los trogloditas que se encuentren en la misma loseta que un troglodita que carga una ficha de tesoro siempre deben ser eliminados antes que el troglodita con el Tesoro.

MUCHOS TONOS DE GRIS
El efecto de las losetas de Tesoro depende de quien sea el primer guerrero que la alcance. Si se trata de un guerrero Humano, el jugador Humano roba una Carta de Ventaja. Si se trata de un guerrero perteneciente al jugador Demonio, entonces ese jugador roba una Carta de Evento.

VIENTOS INFERNALES
Cuando se revela la Sala del Pentáculo, se desatan los Vientos Infernales. Cualquier guerrero que empiece su activación en esa loseta gana +1 MVT hasta el principio de su siguiente turno. Si se trata de un troglodita o de un Sabueso del Infierno, gana además +1 DEF hasta el principio de su siguiente turno. Si es Humano, el hedor del Infierno lo penaliza con -1 DEF (hasta un mínimo de 3 DEF) hasta el principio de su siguiente turno. Marcar la figura con alguna ficha de la reserva a modo de recordatorio. Los trogloditas que se beneficien de esta bonificación deben ser atacados independientemente.

¡NO PODÉIS PASAR!
Una vez por partida, en cualquier momento durante su fase de acción, el jugador Demonio puede sacrificar su Demonio de Combate para provocar un derrumbe en su loseta. Coloca una ficha de Derrumbe en esa loseta. Ésta será inaccesible. Los trogloditas que estuvieran en ella se quitan del tablero. Los Sabuesos del Infierno y Humanos que estuvieran en ella sufren un impacto y se colocan aleatoriamente en una loseta adyacente debidamente comunicada por una abertura con la loseta derrumbada.
Una ficha de Tesoro transportada por un troglodita o en el suelo se coloca debajo la ficha de Derrumbe.
Las aberturas en contacto con la loseta derrumbada no se pueden usar para traer guerreros.
La limpieza de un derrumbe requiere una acción de combate y sólo puede realizarla un guerrero cuyo valor de CBT sea de al menos 3, y que se encuentre en una loseta adyacente con una abertura compartida. Se quita la ficha de derrumbe una vez se ha limpiado.



La Forja

By Guillaume Gigleux

"Un nuevo fracaso sería intolerable. La fabulosa máquina que debiera ser usada por las fuerzas humanas, ¡bajo ninguna circunstancia puede volverse contra nosotros!".
Estas palabras resonaron en las cabezas de los guerreros mientras descendían bajo Nueva Jerusalén.
Lejos, en las profundidades de los oscuros meandros, podía escucharse un canto discordante… Un canto de chirridos, órdenes guturales y metal batido. Más adentro, en una danza caótica salpicada de aullidos y latigazos, los trogloditas trabajaban en ruedas dentadas, viales de decantación, gigantescas lentes ópticas…
Poco a poco, ¡todo iba cobrando forma!

Este escenario sigue "La Cacería está en Marcha".
Finalmente se descubre qué querían hacer los trogloditas con el Condensador de Fuerza de San Naos.

Fuerzas del jugador humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor, eligiendo uno de los siguientes conjuntos de Dones: Golpea al Maligno y Aura de Protección (¡Pasaremos!); Aura de Ira y Aura de Precognición (¡A la carga!); Dad Muerte al Mal y Aura de Sanación (¡Seguidme!).
- Una Sicaria, eligiendo uno de los siguientes conjuntos de habilidades:
Dura de pelar y Táctica (¡Pasaremos!);
Brutal y Maestra de Armas (¡A la carga!);
Veloz y Resistente (¡Seguidme!).
- Un Mercenario Condenado con un Trabuco;
- Un Bruto Condenado con un Cinturón de Explosivos;
- Un Bruto Condenado con un Martillo Bendito;
- Una Carta de Ventaja (al azar).



El Redentor y la Sicaria pueden escoger conjuntos de Dones/Habilidades con diferente palabra clave (¡Pasaremos! / ¡A la carga! / ¡Seguidme!).

Fuerzas del jugador demonio

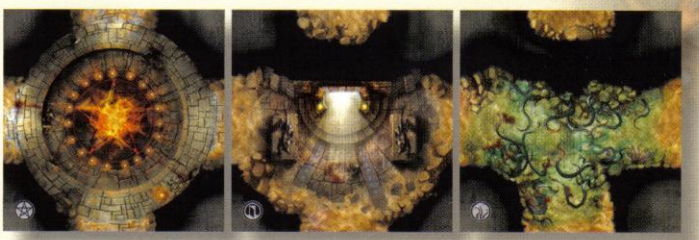
El Jugador Demonio empieza la partida con 2 PA y una carta de Evento al azar.



Durante la partida, el jugado Demonio puede invocar 1 Cazador Subterráneo (ver juego básico) y 1 Demonio Hechicero (pero nunca ambos al mismo tiempo).

Preparación del escenario

Separar las losetas de Sala del Pentáculo, Salida y Túnel Hambriento en forma-T.



Colocar los guerreros Humanos en la loseta de Salida.
Colocar el dado de 10 caras marcando 1 al lado de la loseta de Salida.

Condiciones de victoria

El Jugador Humano gana la partida si consigue destruir el Condensador de Fuerza de San Naos. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas especiales

RUIDOS ENSORDECEDORES
Usar la regla "Un Soplo de Aire Fresco" del escenario "Supervivientes" (ver p.16 del libro de reglas del juego básico). Cuando la cara 8 del D10 sea visible, la siguiente loseta será el Túnel Hambriento en forma-T. Se pondrá la Sala del Pentáculo en su prolongación.

YA NO LO VAN A NECESITAR

Cada vez que se ponga en juego una loseta de Botín, el jugador Humano roba una Carta de Ventaja.

¡CLANG! ¡CLONG! ¡CONSTRUCCIÓN

La Sala del Pentáculo contiene el Condensador de Fuerza de San Naos. Está en juego desde el inicio de la partida, así que el jugador Demonio puede usarlo para invocar a sus Demonios, Sabuesos del Infierno y trogloditas, aunque los últimos no se podrán mover mientras la Sala del Pentáculo no esté unida al resto del tablero mediante el Túnel Hambriento en forma-T.

No se puede colocar ningún guerrero Demoníaco en el Túnel Hambriento en forma-T mientras éste no se haya unido al resto del tablero.

El artefacto corrompido, en lugar de concentrar fe, ahora concentra el dolor humano en energía. Para construirlo se debe seguir el siguiente procedimiento.

En el momento en que se inflinge una herida a un guerrero Humano, sin importar como se haya inflingido, el jugador Demonio añade tantos PA (de la reserva) a la loseta de Sala del Pentáculo como trogloditas haya en esa loseta (estos trogloditas no se han tenido que mover ni luchar ese turno).

El Demonio Hechicero, cuando se activa en la Sala del Pentáculo, puede empezar a construir el artefacto. No puede luchar como parte de la misma activación. Puede usar hasta 6 PA presentes en el Pentáculo:

5 PA: DEF +1 para el artefacto (empieza con DEF = 1 y no puede superar 4).

3 PA: Salud +1 para el artefacto (empieza con salud = 1 y no puede superar 5).

Se usan las fichas de herida para hacer un seguimiento de la salud, y se usan las fichas de tesoro para la DEF.

¡PLING! ¡PLONG! ¡DESTRUCCIÓN!

El artefacto puede ser atacado pero de forma independiente (separadamente de otros guerreros demoníacos). La granada funciona con normalidad. El Martillo Bendito inflinge 2 heridas por impacto. El Cinturón de Explosivos permite al jugador tirar 3 dados de combate contra el artefacto (los fallos se vuelven a tirar en caso de que el guerrero sea Frenético) y los otros guerreros se ven afectados con normalidad.

Si la salud del artefacto se reduce a 0, el jugador Humano gana la partida.

¡ZLING! ¡ZLONG! ¡ACTIVACIÓN!

Cuando el Condensador de Fuerza de San Naos se activa, la mezcla de tecnología óptica primitiva y magia empieza a vibrar y a chispear. Estos rayos confieren una asombrosa cantidad de fuerza a su objetivo. Al inicio de cada fase de amenaza, el jugador Demonio tira un dado de 6 caras (D6).

1-2: el rayo alcanza un guerrero Humano al azar en el tablero.
3-6: el rayo alcanza un guerrero Demoníaco al azar en el tablero.
7 +: el rayo alcanza un guerrero Demoníaco a elección del jugador Demonio.

Antes de tirar el dado, el jugador Demonio puede gastar tantos PA como desee para aumentar en +1 (por PA) el resultado del dado.

El guerrero alcanzado por el rayo gana +2 CBT y +1 DEF. Un troglodita así debe ser atacado independientemente.

Tan pronto como un rayo alcance un guerrero diferente, el guerrero previamente alcanzado recupera sus características normales.



Los Vestigios

By Philippe Masson

Con sumo cuidado, el Hermano Paulus se inclinó hacia los restos momificados que cubrían el suelo. Un objeto metálico destacaba sobre la piel apergaminada, brillando a la luz del candil que sostenía. ¡Un crucifijo! ¿Qué hacían los restos de un Cristiano perdidos en la oscuridad de esos túneles subterráneos?... El hermano se sintió perturbado… los restos parecían antiguos. Demasiado antiguos para una ciudad tan reciente como Nueva Jerusalén. ¿De cuándo fechaban estas momias? ¿Cómo acabaron sus restos en estas catacumbas siniestras, con tan tétrica atmósfera?... ¿Fueron las demoníacas criaturas que infestan estas madrigueras las que profanaron las tumbas en la superficie? Demasiadas cuestiones carentes de respuesta, por el momento.
Entonces, como hombre de Fe y acción que era, el Hermano Paulus no tuvo duda alguna sobre qué decisión tomar: ni se planteó dejar allí abandonados a esos desdichados, sus restos debían ser devueltos a la superficie a cualquier coste para darles la adecuada sepultura Cristiana.

Durante una de sus numerosas misiones de limpieza en los túneles bajo la ciudad, el Redentor y sus Guerreros Condenados descubrieron que las oscuras madrigueras que estaban explorando albergaban cadáveres humanos momificados, pertenecientes a la misma orden religiosa que el Redentor. Éste decidió que los vestigios debían ser devueltos a la superficie para recibir los pertinentes ritos funerarios Cristianos.

Este escenario puede ser jugado con o sin su secuela directa: "Compañeras de armas".

Fuerzas del jugador humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor con un Martillo Bendito (con los Dones Aura de Protección, Ritual de Curación y Aura de Precognición);
- Un Bruto Condenado con un Escudo de Acero;
- Un Mercenario Condenado con un Trabuco;
- Una Sicaria con un Collar de Orejas (con la habilidad de Táctica).

Fuerzas del jugador demonio

El jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. Durante la partida, el jugador Demonio puede invocar hasta 2 Demonios de la Destrucción (pero nunca ambos a la vez).



Preparación del escenario

Separar las losetas de Salida, Tumba, Pentáculo y los 7 callejones sin salida (incluyendo las de Botín).
Crea un mazo boca-abajo que contenga una loseta Botín (al azar de entre las 4), la loseta de Salida y 2 losetas al azar del mazo de losetas. Mezclar este nuevo mazo.
Crea un segundo mazo boca-abajo que contenga las 3 losetas restantes de Botín y 5 losetas al azar del mazo de losetas. Mezcla este segundo mazo y ponlo encima del primero.
El nuevo mazo así formado contiene 12 losetas, estando una de las losetas de Botín y la Salida entre las 4 últimas.
La Sala del Pentáculo se coloca en el centro de la mesa, con todos los guerreros Humanos encima.

Condiciones de victoria

El Jugador Humano gana la partida si consigue sacar al exterior al menos dos vestigios. El jugador Humano consigue un empate si saca al exterior un vestigio. Cualquier otro resultado es una victoria para el jugador Demonio.

Reglas especiales

¡NO LO HAGÁIS!

Los vestigios momificados están resecos y son particularmente inflamables. Para no correr riesgos, el Redentor ha prohibido usar las lámparas de aceite. Aparta del mazo de cartas de Ventaja las siguientes cartas: Aceite para tu Lámpara.

LOS VESTIGIOS

Cada vez que se revele una loseta de Botín, se coloca un vestigio (representado por una ficha de Tesoro) en esa loseta. El guerrero Humano que exploró esa loseta puede decidir recoger el vestigio de inmediato, y si lo hace, el jugador Humano roba una Carta de Ventaja.
En turnos posteriores, el guerrero humano puede recoger o dejar un vestigio en el suelo al principio de su activación.
Un Condenado sólo puede transportar un vestigio (ver *Esta Cosa Pesa* más abajo).
El Redentor puede transportar dos vestigios (ver *Mi Fe Me Sostiene* más abajo).
Los trogloditas y Sabuesos del Infierno ignoran completamente los vestigios. El Demonio de la Destrucción puede destruir vestigios (ver *Rabia Destructiva* más abajo).

ESTA COSA PESA

El guerrero Humano que recoja un vestigio pierde cualquier objeto que transportara (excepto el Collar de Orejas) para el resto de la partida: descarta la correspondiente carta. Excepción: ver *Mi Fe Me Sostiene* más abajo.
El guerrero que transporte el vestigio tendrá MVT = 1. Solamente la habilidad de Bendito permitirá superar ese límite.

LA FE ME SOSTIENE

El Redentor gana +1 CBT cuando transporta un vestigio. Puede mantener su Martillo Bendito y usarlo.

El Redentor puede transportar hasta dos vestigios simultáneamente, pero si lo hace, entonces pierde su Martillo Bendito (se descarta la correspondiente carta) y su valor de CBT = 0 (sin posibilidad de aumentarlo de ningún modo).
Si el Redentor quedara Exhausto mientras transporta un vestigio, su MVT será = 1. Si transportase 2 vestigios, dejaría uno al suelo y su MVT será = 1.

¡SEGUIDME!

Un guerrero Condenado que transporte un vestigio debe estar, si es posible, en la misma loseta que el Redentor o en una loseta adyacente al finalizar su movimiento.
Si al inicio de su activación un guerrero Condenado que transporte un vestigio está alejado por más de una loseta del Redentor, ese Condenado debe, si es posible, acercarse al Redentor. Si le fuera imposible acercarse, entonces no se mueve.
Si muere el Redentor mientras todavía hay Condenados en juego transportando vestigios, el primer guerrero Humano en activarse se puede mover libremente y sustituye al Redentor en la aplicación de la regla especial ¡Seguidme!.

RABIA DESTRUCTIVA

Cuando el Demonio de la Destrucción mata a un guerrero Humano que transporta un vestigio, el vestigio resulta destruido, y la ficha que lo representa se quita del tablero.
Si el Demonio de la Destrucción finaliza su activación en una loseta sin guerreros Humanos, en la que haya un vestigio en el suelo, éste se destruye inmediatamente.

¡DAD MEDIA VUELTA!

Durante la exploración de la última obertura sin explorar del tablero, si se roba una loseta de callejón sin salida (incluyendo las losetas de Botín), ésta se descarta y se roba otra loseta.
El vestigio que tuviera esa loseta descartada, es recogido inmediatamente por el guerrero que ha realizado la exploración, a no ser que dicho guerrero ya transporte otro vestigio (dos para el Redentor), en cuyo caso el vestigio se coloca en el suelo de la loseta recién explorada.

UN ÚLTIMO ESFUERZO

Un guerrero humano en la loseta de salida debe gastar 1 MVT para abandonar las catacumbas de modo que el vestigio que transporte sea contabilizado de acuerdo con las condiciones de victoria.



Compañeras de Armas

By Philippe Masson

Bajó los escalones cautelosamente, resbaladizos debido a la humedad. Su aguda vista y dilatadas pupilas se acostumbraron a la oscuridad ambiental; Ángela examinaba atenta las paredes del oscuro túnel que atravesaba, seguida de sus camaradas.
Era la segunda vez que acudía allí sola, pues sólo ella conocía los peligros ocultos en las profundidades, horrores con garras afiladas como cuchillas que podían lanzarse sobre tu cabeza y rebanarte la garganta en un segundo. Ángela aferró con fuerza la empuñadura de su espada y continuó avanzando. Esta noche su destino se revelaría, su vida iba a cambiar: ¡riquezas o muerte!
Todo empezó hace unas semanas, durante esa expedición supervisada por el Redentor, aquella en la que encontraron los cadáveres de los mercenarios. Estaba tan obsesionado con la idea de traer los cuerpos a la superficie que no se había percatado de las insignias en sus uniformes: todos esos cuerpos pertenecían a hombres que fueron miembros de la Schwarze Brüderlichkeit (N.d.T.: Hermandad Negra), una antigua compañía de mercenarios cuyos miembros se habían convertido en saqueadores de tumbas. El Redentor tampoco prestó atención a los signos escritos en los paredes con tiza. Signos que podían significar mucho para alguien que supiera como descifrarlos: esos hombres murieron muy cerca de su objetivo, una tumba probablemente rebosante de riquezas.
Evitar la vigilancia del Redentor no fue demasiado difícil, pues éste empezaba a confiar en ella. No le llevó mucho tiempo dar con su compañera mayor de armas, Ruth, en la siguiente ciudad. El plan de Ángela sedujo a Ruth: volver a las catacumbas y, gracias a los hitos que Ángela memorizó, encontrar la tumba y los tesoros que ciertamente escondía. Por muy curtidas que estuvieran, las dos antiguas mercenarias creyeron necesario contratar los servicios de Hans y Luigi para esta expedición, dos rufianes. Sería exagerado decir que las Sicarias confiaban plenamente ellos; pero al menos podían esperar razonablemente que vigilaran sus espaldas sin acuchillarlas por detrás.

Este escenario puede ser jugado por sí sólo o como continuación de "Los Vestigios".

Fuerzas del jugador humano

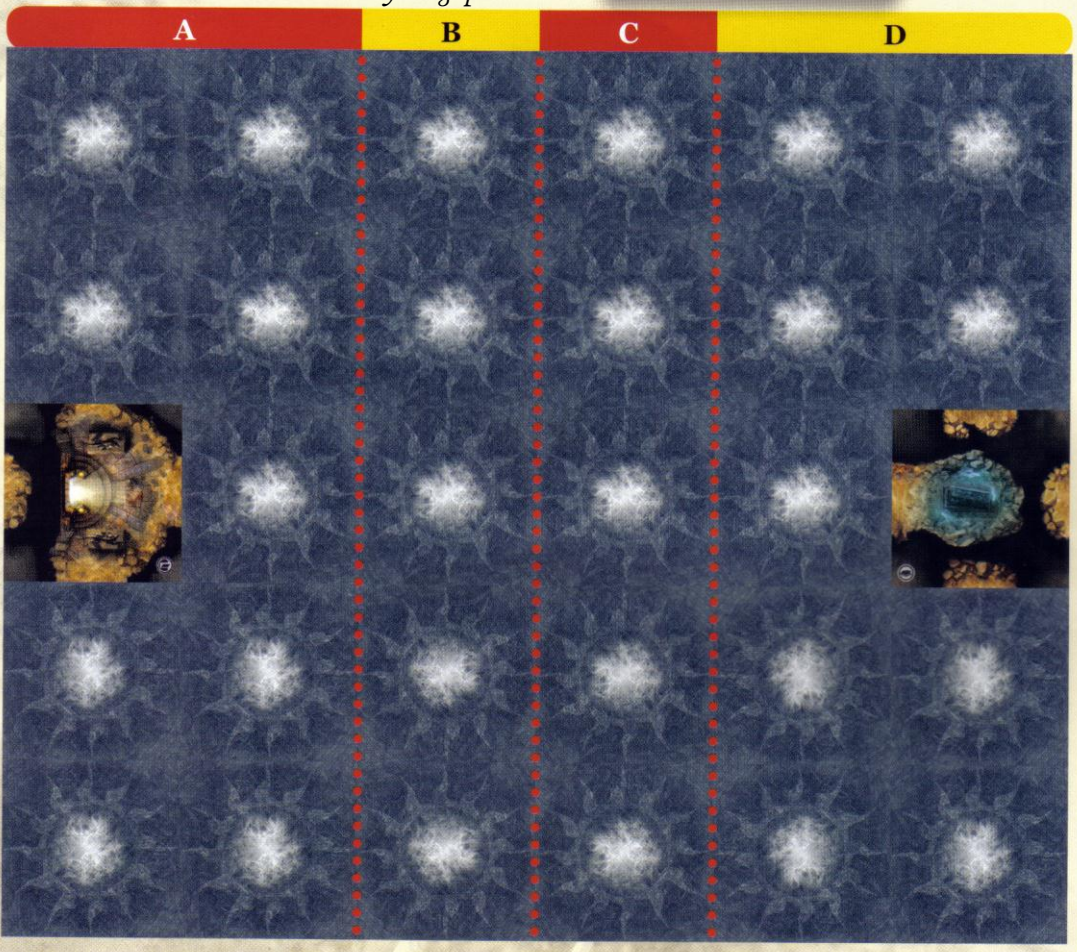
El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- La Sicaria Ángela con el Collar de Orejas (con la habilidad de Táctica);
- La Sicaria Ruth (con las habilidades Brutal, Maestra de Armas y Resistente);
- Un Bruto Condenado con un Escudo de Acero y un Medallón de la Rabia;
- Un Mercenario Condenado con un Trabuco y Armadura de Piel Reforzada.
- Una carta de Ventaja de Botella de Aguardiente;
- Dos otras cartas de Ventaja (al azar).

Si el jugador Humano juega este escenario después de "Los Vestigios", entonces roba tantas cartas de Ventaja como vestigios consiguiera sacar durante ese escenario.

Fuerzas del jugador demonio



El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. Durante la partida, puede invocar hasta 2 Demonios Inquietantes (pero nunca ambos al mismo tiempo) a un coste variable (ver más abajo).

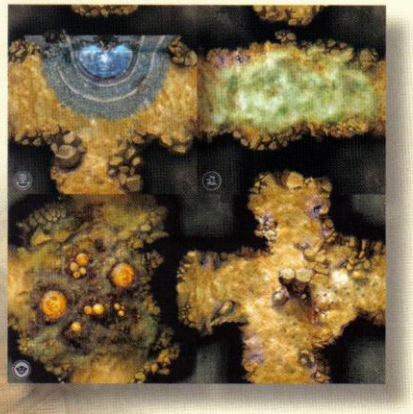


Preparación del escenario

Este escenario utiliza un tablero parcialmente definido antes del inicio de la partida. Colocar las losetas de Salida y Tumba separadas por 4 losetas (ver ilustración). Colocar las 4 fichas de tesoro y un dado de 6 caras (marcando 6) en la loseta de Tumba (es el dado Inquietante).

El tablero se divide en 4 zonas diferenciadas: A, B, C y D. Antes de empezar la partida, se deben formar 4 mazos de losetas correspondientes a las 4 zonas del tablero. Una vez elegidas las losetas de cada mazo, se mezclan boca-abajo y se coloca cada una de ellas cerca del tablero, al lado de su respectiva zona.

Pile A:



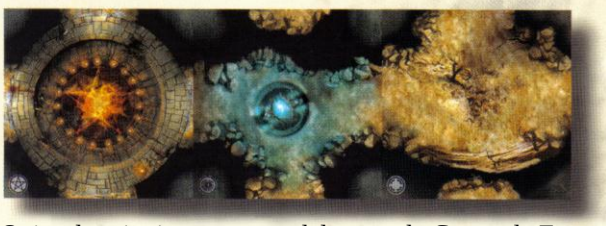
Pile B:



Pile C:



Pile D:



Quitar las siguientes cartas del mazo de Cartas de Evento: Crisis de Fe. Los guerreros Humanos empezarán la partida en la loseta de Salida.

Condiciones de victoria

El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.
El jugador Demonio puntúa 1 punto por cada Bruto o Mercenario Condenado que mate, y 2 puntos por cada Sicaria que mate.
El jugador Humano puntúa 1 punto por cada guerrero que consiga salir con vida de las mazmorras, y 2 puntos por cada ficha de tesoro que consiga sacar con ellos.
Un guerrero Humano en la loseta de Salida puede abandonar definitivamente el tablero al final de su activación.
El jugador Humano pierde automáticamente la partida si cualquier guerrero sale antes que los Humanos hayan recogido alguna ficha de tesoro.

Reglas especiales

EXPLORACIÓN

Cada nueva loseta se roba del correspondiente mazo de cada zona. Si el mazo correspondiente está agotado, entonces la exploración no es posible.

SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN

Ángela memorizó los hitos durante su última misión en la zona. Así, cuando se revele una nueva loseta en línea recta entre las losetas de Salida y Tumba, será el jugador Demonio quién la oriente, pero en cualquier otro caso será el jugador Humano quién la orientará.
La loseta en la sección D adyacente a la loseta de Tumba debe orientarse de modo que permita el acceso a la Tumba.
En caso de usar las cartas de Perdido o Mapa de las Alcantarillas, si quedaran menos de 3 losetas en el mazo a robar, entonces sólo se roban las losetas restantes. La regla especial Sentido de la Orientación prevale sobre el texto de la carta de evento Perdido.

TESOROS

La loseta de Tumba no sigue su regla especial de uso.
Para que un guerrero Humano pueda buscar en la loseta de Tumba y recoger una ficha de tesoro, éste debe sacrificar su acción de combate. Entonces el guerrero Humano puede recoger una ficha de tesoro y robar al azar o bien una carta de Ventaja o bien una carta de Objeto (si ese objeto no pudiera ser usado por ese guerrero, entonces se descarta y se roba una carta de Ventaja).
Cada guerrero Humano sólo puede cargar una sola ficha de tesoro. Si el guerrero que la transporta muere, entonces la ficha de tesoro se deja en la loseta en la que murió el guerrero.
Un guerrero puede dejar una ficha de tesoro en el suelo o recogerla al final de su activación.
Los guerreros Demoníacos ignoran las fichas de tesoro.

EL DEMONIO INQUIETANTE

Este Demonio sólo puede aparecer en la loseta de Tumba. Siempre puede aparecer en ella, incluso sin aberturas inexploradas y en presencia de guerreros Humanos (y sin tener que recurrir a “El Sabor de la Sangre” o “Madriguera de Monstruos”).
Al principio del turno del jugador Demonio, se reduce el valor del dado inquietante en 1 punto por cada guerrero Humano presente en la loseta de Tumba.
Cuando el jugador Demonio desee invocar al Demonio Inquietante, su coste en PA es igual al valor mostrado por el dado inquietante (mínimo de 1).
Al final del turno del jugador Demonio, si el Demonio Inquietante no está en la loseta de Tumba, éste sufre automáticamente una herida por cada loseta que le separe de la loseta de Tumba.
Cuando el Demonio Inquietante muere, el dado inquietante se vuelve a colocar marcando 6.

Laberinto

By Ludovic Rivoal

Parecía Aturdido, el Redentor se encontró en el suelo. La explosión lo había proyectado violentamente al suelo. Intentó levantarse y sintió la sangre deslizándose por la frente. El polvo suspendido en el aire del corredor le hizo toser. Con el rostro contorsionado por el dolor, consiguió ponerse en pie. A su alrededor, todo era caos, el techo se había derrumbado sobre el grupo. Los dos compañeros que le seguían ya estaban en pie, contra la pared. No parecían estar heridos.

Las últimas horas transcurridas fluyeron por su mente. Recordó al Consejo de Nueva Jerusalén alertarlo de la presencia de una nueva Boca del Infierno. De acuerdo con los textos antiguos, expulsaría una oleada de criaturas que caerían sobre el mundo. Recordó su descenso a las catacumbas, sus largos y vacíos corredores aparentemente abandonados, la búsqueda del templo que albergaba el artefacto que sellaría este abismo infernal. Recordó a la Sicaria quién, abriendo la marcha, había gritado que el corredor era una trampa.

Inmediatamente después, recordó golpearse contra el suelo, una explosión, y luego nada.

La Sicaria probablemente le salvó la vida.

Enfrente de él, el derrumbe bloqueaba el túnel. Se sintió aliviado al escuchar las Sicarias al otro lado. También parecían ilesas. Aún pudiéndose comunicar a través de las grietas del derrumbe, resultaba imposible limpiar el camino con sus manos desnudas. Uno de los Condenados que había estado vigilando el camino tomado advirtió que una pared se había levantado del suelo, cortando la ruta de salida.

A través del polvo suspendido que formaba una verdadera pared de humo, escucharon con pavor los gritos y aullidos de las criaturas que se acercaban. La trampa se había cerrado sobre ellos…

El Redentor rápidamente tomó una decisión. Ordenó a las Sicarias que continuaran con la misión, y luego se dirigió a sus dos compañeros. Armas en mano, forzarían el regreso a la superficie, y cualquier troglodita que se antepusiera en su camino lo pagaría con la vida.

Fuerzas del Jugador Humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor con la Armadura de Piel Reforzada y el Cetro de Mando (con los Dones Ritual de Curación y Aura de Bendición);
- Un Bruto Condenado;
- Un Mercenario Condenado con un Cinturón de Explosivos;
- Una Sicaria (con la habilidad de Táctica);
- Una Sicaria (con la habilidad de Brutal);



Fuerzas del Jugador Demonio

El Jugador Demonio empieza la partida con 6 PA. En este escenario, el jugador Demonio puede invocar 1 Demonio Mórbido por 1 PA. Este Demonio puede entrar por una abertura disponible o por la loseta de Guarida bajo las mismas condiciones que los trogloditas.



No hay límite en el número de Demonios Mórbidos invocados, siempre que sólo haya uno en juego a la vez.

Preparación del escenario

Apartar de la partida la carta de evento Perdido.
Montar el tablero como se indica en la página 19.
Las dos Sicarias se colocan en la loseta X. Los otros guerreros se colocan en la loseta Y.
Se coloca un troglodita en cada loseta de Mecanismo Diabólico.
Se pone una ficha de muro en cada loseta señalada con un triángulo de modo que bloquee la abertura izquierda.

Condiciones de victoria

El jugador Humano gana la partida si las dos Sicarias consiguen llegar a la loseta de Tumba o si el Redentor consigue llegar a la loseta de Salida.
El jugador Demonio gana la partida si consigue eliminar al menos a una Sicaria y al Redentor.

Reglas especiales

MOVIENDO MUROS

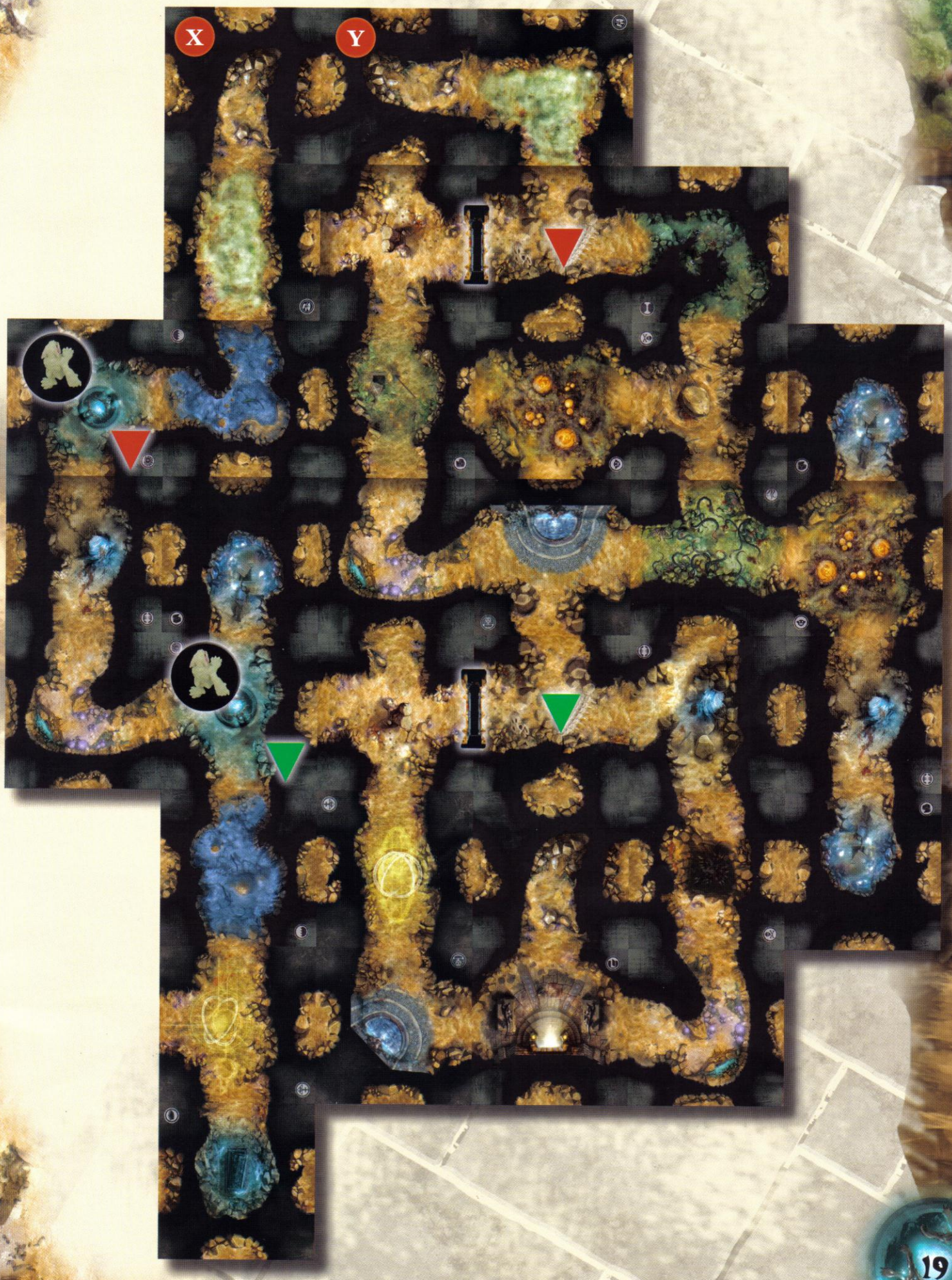
En este escenario, el Mecanismo Diabólico no tiene su efecto habitual.
Las dos losetas marcadas con un triángulo coloreado contienen muros móviles. El movimiento de estos muros se controla mediante la loseta de Mecanismo Diabólico del color correspondiente.
Siempre que haya al menos un troglodita vivo en una loseta de Mecanismo Diabólico, la abertura izquierda estará bloqueada, forzando a los guerreros a usar la abertura derecha.
Cuando no haya trogloditas en una loseta de Mecanismo Diabólico, la ficha de muro se coloca en la abertura derecha, bloqueándola y liberando la abertura izquierda.
Cuando un troglodita regrese a una loseta de Mecanismo Diabólico, la ficha de muro se pondrá nuevamente en la abertura izquierda (bloqueándola).

INNUMERABLES

Al principio de cada fase de amenaza, se coloca un troglodita en cada loseta de Mecanismo Diabólico siempre que pueda albergarlo (según la regla de Tamaño de Túnel) y siempre que el jugador Demonio así lo desee.

NADA QUE GANAR

Las losetas de Botín y Tumba no tienen ningún efecto.


X
Y

Peticiones

By Philippe Villé

Ya llevaban varios días explorando este sector, con la única misión de erradicar cualquier presencia impía. Sin embargo, el humor del grupo no era ni de lejos agradable, pues la fatiga y el estrés los habían debilitado severamente en cuerpo y mente. Soplaban vientos de revuelta entre los condenados, hasta el punto que el Hermano Paulus no se sorprendió cuando uno de ellos lo llamó.

- ¡Estoy harto de esto, Hermano Paulus! Mis compañeros y yo arriesgamos el cuello con cada expedición ¡y todo por nada!

- Sabíais los riesgos que tomabais cuando aceptasteis esta misión.

- ¿Que aceptamos? No nos dieron elección…

- Deberíais bendecir al Consejo por daros la oportunidad de redimir vuestros errores pasados emprendiendo esta sagrada tarea. De lo contrario, ¡vuestras almas ya estarían ardiendo en el Infierno!

- ¡Ya estoy en el Infierno! Concedednos algo para realzar nuestra moral. Si al menos pudiéramos volver a la superficie con algo de oro o algunos chismes para revender, dispondríamos de algo de dinero para comprar un poco de consuelo en brazos de alguna prostituta de grandes pechos o para montar una buena fiesta con bebida abundante.

- Si el Consejo alguna vez llegase a escuchar una fracción de vuestra petición, a vuestro retorno el verdugo separaría las cabezas de vuestros cuerpos pecadores.

- En ese caso, ¿qué sentido tiene vivir esta vida de perro?, la muerte sería mejor.

Su respuesta desconcertó al Hermano Paulus, y comprendió que debía ceder un poco si quería cumplir con la misión asignada por el Consejo.

- Os dejaré explorar la zona Este, dónde podréis saquear a vuestro antojo siempre que no sea sagrado. No obstante, nunca olvidéis el motivo de vuestra presencia aquí. El Consejo nos ha encomendado eliminar tantas criaturas infernales como podamos y es imperativo bloquear su migración hacia el sector Oeste.

- ¡Que Dios te bendiga Hermano Paulus!¡Cuenta con nosotros!¡La cacería ha empezado!

Fuerzas del jugador humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor (con los Dones Aura de Ira y Aura de Bendición);
- Una Sicaria (con la habilidad Resistente);
- Una Sicaria (con la habilidad Táctica);
- Un Bruto Condenado con o bien un Medallón de la Rabia o bien un Escudo de Acero (a elección del jugador Humano);
- Una carta de Ventaja (al azar). Si el jugador roba un Mapa de Alcantarillas, se descarta y se roba una nueva carta de Ventaja.

Fuerzas del jugador demonio

El jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. Durante la partida, podrá invocar hasta 2 Demonios de la Destrucción (pero nunca ambos a la vez).

Preparación del escenario



Montar el tablero como se indica en la página 21.
La zona de tesoro debe prepararla el jugador Demonio: las 3 losetas (2 losetas de Botín y 1 de Tumba) las colocará donde desee.
La zona de peligro debe prepararla el jugador Humano: las 3 losetas (1 Zona Santificada, 1 Túnel Inundado Recto y 1 Túnel Hambriento Recto) las colocará boca arriba donde desee en la zona de peligro.
La zona de salida de los Demonios la prepara finalmente el jugador Humano: las 3 losetas (Salida y 2 callejones sin salida) las colocará boca abajo donde desee en la zona de salida de los Demonios.
Los Humanos se colocan en la zona de peligro (a conveniencia del jugador Humano).

Condiciones de victoria

El jugador con más puntos de victoria al final de la partida es el ganador. Cualquier otro resultado se considera un empate.
El jugador Humano gana 2 puntos por cada Demonio que mate, 1 punto por cada Sabueso del Infierno y 1 punto por cada grupo de 6 trogloditas completamente aniquilado.
El jugador Humano gana 1 punto por cada loseta de Botín revelada, y 2 puntos por la Tumba.
Si quedara al menos 1 ficha de agua milagrosa al final de la partida, el jugador Humano gana 1 punto.
Sacar a un troglodita (no duro de pelar) fuera de las catacumbas otorga 3 puntos al jugador Demonio (una vez por partida).
Sacar a un demonio fuera de las catacumbas otorga 3 puntos al jugador Demonio (una vez por partida).
Por cada guerrero Humano muerto el jugador Demonio gana 1 punto.

Reglas especiales

TIEMPO LIMITADO

La partida dura 7 turnos.

AREA CERCADA

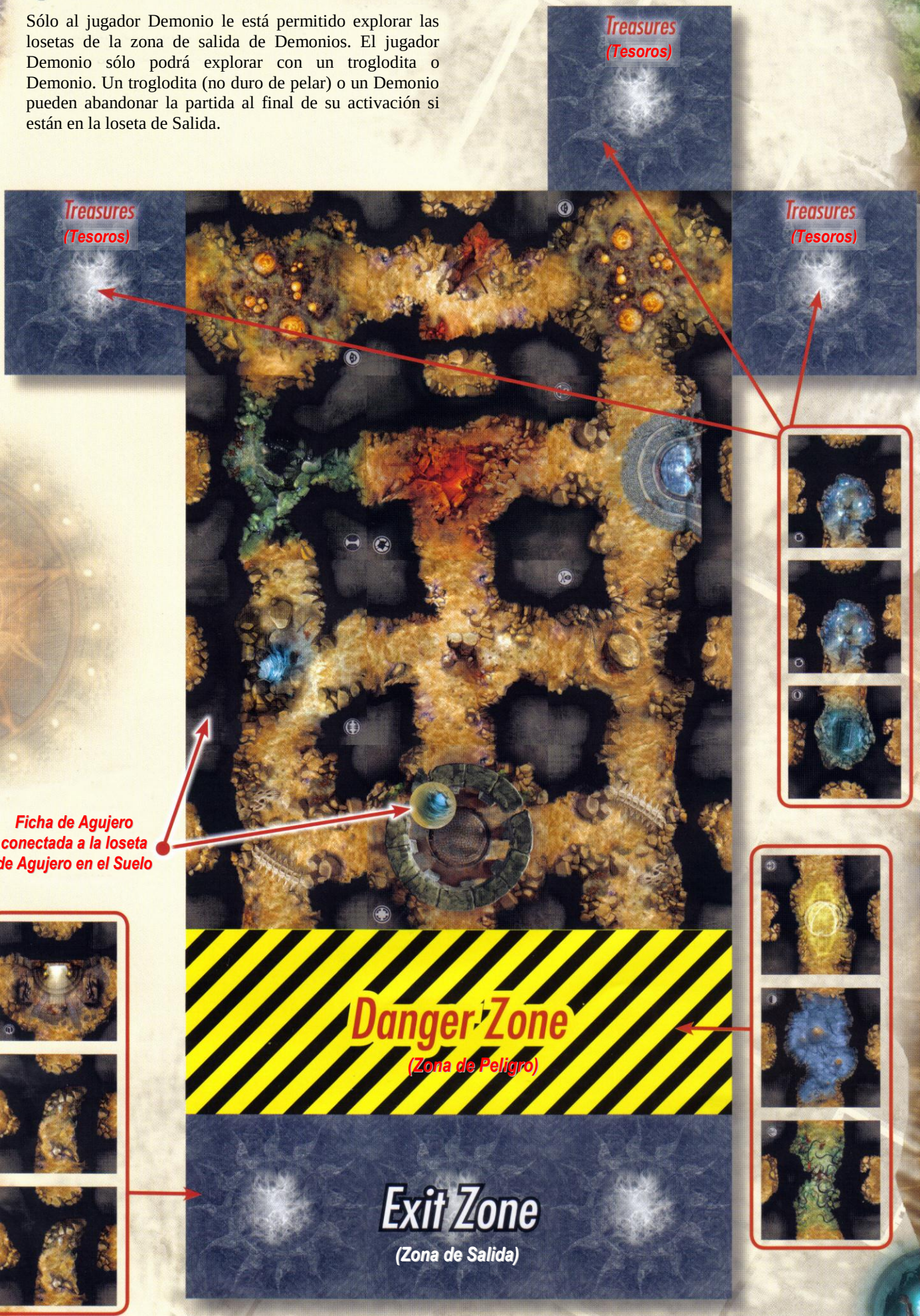
Se considera que ninguna loseta tiene aberturas inexploradas con respecto a las normas de entrada en el tablero para trogloditas, Sabuesos del Infierno y Demonios. Los Demonios y Sabuesos del Infierno sólo pueden entrar por la loseta de Abismo Demoníaco. Los trogloditas pueden entrar en juego por las losetas de Guarida ó usando la "Madriguera de Monstruos" en la Tabla de Destino.

CAZADORES DE CABEZAS

El jugador Humano roba una carta de Ventaja cuando mata a un Demonio o cuando revela una loseta de Botín.

SALIDA PARA EL JUGADOR DEMONIO

Sólo al jugador Demonio le está permitido explorar las losetas de la zona de salida de Demonios. El jugador Demonio sólo podrá explorar con un troglodita o Demonio. Un troglodita (no duro de pelar) o un Demonio pueden abandonar la partida al final de su activación si están en la loseta de Salida.



El Abismo Demoniaco

By Ludovic Rivoal

Escondidas en la oscuridad, las dos guerreras observaban el templo silenciosamente. Principalmente miraban el terrible guardián que impedía el acceso. Enfrente de la entrada, un monstruoso perro de batalla con tres cabezas permanecía inmóvil. Tal quietud y firmeza evocaba aquellas estatuas paganas alzadas en gloria a los antiguos demonios.
Una de las cabezas olfateó el aire mientras las otras dos escudriñaban los alrededores, con una mirada aparentemente capaz de perforar las sombras proyectadas en la caverna por los braseros del templo.
Sería imposible enfrentarse a tal criatura ellas dos solas, pero las guerreras humanas tenían que hacerse con el artefacto escondido en el templo imperiosamente. Silia indicó a su compañera que debía regresar a la superficie en busca de refuerzos.
Mientras veía como su hermana de armas se alejaba, tomó en sus manos el collar que tenía alrededor del cuello, deseando que fuera lo suficientemente poderoso como para protegerla hasta la llegada del Redentor.
En la lejanía, un largo aullido resonó desde las profundidades: un nuevo engendro había salido del abismo.
Reprimió un estremecimiento de angustia, cerrando el puño, agarrando el collar con firmeza. Tenía que aguantar…

Fuerzas del jugador humano

El jugador Humano usará los siguientes guerreros:
- El Redentor con la Armadura de Piel Reforzada (con el Don Dad Muerte al Maligno);
- Un Bruto Condenado con un Medallón de la Rabia;
- Un Mercenario Condenado con un Cinturón de Explosivos;
- Una Sicaria con un Collar de Orejas (con la habilidad Resistente);
- Una Sicaria (con la habilidad Brutal);
- Una carta de Ventaja (al azar).

Fuerzas del jugador demonio

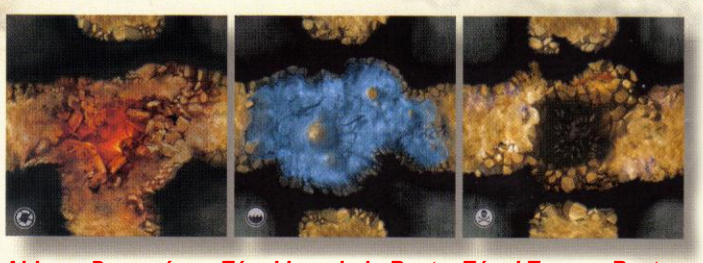
El Jugador Demonio empieza la partida con 4 PA. En este escenario el jugador Demonio no puede gastar PA para invocar Demonios ni Sabuesos del Infierno.

Preparación del escenario

Se monta el tablero de juego como se muestra a continuación.



Secretamente (sin que el jugador Humano pueda verlo) el jugador Demonio coloca una de cada una de las siguientes losetas, boca abajo, en los puntos de interrogación indicados en el mapa:



Abismo Demoníaco, Túnel Inundado Recto, Túnel Trampa Recto

Apartar de los correspondientes mazos las cartas de "Perdido" y "Mapa de Alcantarillas".
Todos los guerreros humanos se sitúan en la loseta de Salida exceptuando la Sicaria con el Collar de Orejas, que se coloca en la loseta de Zona Santificada.
Se colocan dos trogloditas y un Sabueso del Infierno, representando el Cerberus, en la loseta de Tumba.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador Humano gana la partida si consigue recuperar la Vasija Sagrada de la loseta de Tumba, llenarla en la loseta de Fuente Curadora y, finalmente, verter su contenido en la loseta de Abismo Demoníaco.
El jugador Demonio gana si mata todos los guerreros Humanos.

REGLAS ESPECIALES

LOS GUARDIANES

El Cerberus y los trogloditas que lo acompañan protegen el artefacto y no podrán moverse durante la partida.
Ningún Sabueso del Infierno podrá acceder a la loseta de Tumba mientras el Cerberus siga con vida.

SIN PERDER EL TIEMPO

No se puede explorar en este escenario. Solamente el jugador Humano puede revelar las losetas colocadas boca-abajo durante el montaje del tablero (igual que se haría en una exploración normal).

LA VASIJA SAGRADA

La Vasija Sagrada se encuentra en la loseta de Tumba (la cuál no tiene su habilidad especial). Se representa con una ficha de Tesoro (vacío boca-arriba). Es recogida automáticamente por un guerrero Humano (a elección del jugador Humano) presente en la loseta cuando muere el Cerberus. El guerrero que cargue con la Vasija sufre una penalización de -1 MVT.
Si el guerrero que carga con la Vasija muere, la ficha de Tesoro se deja en la misma loseta dónde murió el guerrero y puede ser automáticamente recogida por un guerrero Humano no-exhausto que pase por esta loseta o que ya esté en ella.
La Vasija debe ser rellenada con una o dos fichas de Agua Milagrosa en la loseta de Fuente Curadora (se gira la ficha de Tesoro y se descarta la ficha de Agua Milagrosa). El guerrero que cargue la Vasija puede rellenarla durante una fase de iniciativa si está en la loseta adecuada.
Tan pronto como el guerrero que carga la Vasija llena llegue a la loseta de Abismo Demoníaco, el jugador Humano gana la partida.

EL ABISMO DEMONÍACO

Cada 5 turnos del jugador Demonio (turnos 5, 10, etc.) se coloca un Sabueso del Infierno gratuitamente, durante la fase de amenaza, en la loseta de Zona Santificada. Se usa el dado de 10 caras para contar los turnos. En ningún momento pueden haber más de 2 Sabuesos del Infierno en juego (el Cerberus cuenta como un Sabueso del Infierno para esta regla). Si ya hay 2 Sabuesos del Infierno en juego o si la loseta de Zona Santificada ya contiene el número máximo permitido de guerreros demoníacos, se deja el dado mostrando 5 y, tan pronto como muera un Sabueso del Infierno, su sustituto entra en juego gratuitamente durante la siguiente fase de amenaza. La cuenta atrás se retoma en ese punto.
Cuando la loseta de Abismo Demoníaco sea revelada, los Sabuesos del Infierno se podrán colocar sin coste en esta loseta, en lugar de en la Zona Santificada.
En este escenario el jugador Demonio puede invocar un número ilimitado de Sabuesos del Infierno.





Descripción de las Losetas

Abismo Demoníaco

El jugador Demonio siempre puede invocar un Demonio o Sabueso del Infierno en esta loseta. Si lo hace, el coste del Demonio invocado se reduce en 1 PA.

Niebla

Cualquier guerrero en esta loseta tiene DEF = 6.

Fuente Curadora

Cuando esta loseta entre en juego, se colocan dos fichas de agua milagrosa en ella. Al principio de una Fase de Iniciativa (antes de tirar los dados) el jugador Humano puede descartar una o ambas fichas para curar ese mismo número de Líneas de Acción a su elección del guerrero que haya en esta loseta. Se quitan la(s) correspondiente(s) ficha(s) de daño.

Sala Grande

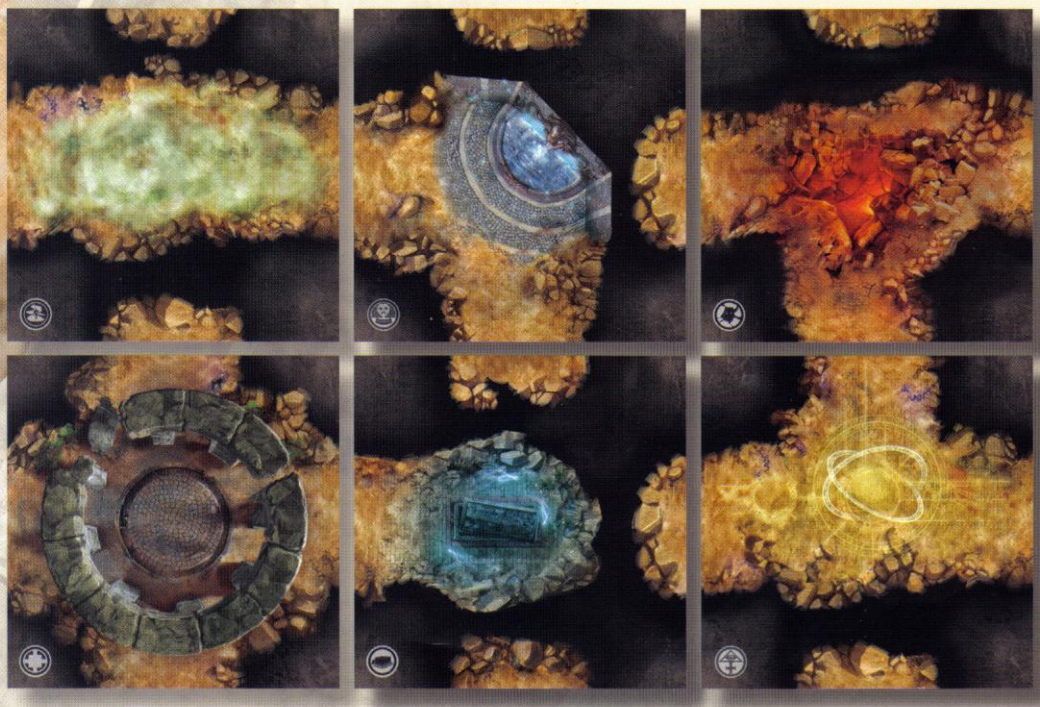
Esta sala puede albergar 5 guerreros por bando en lugar de 3.

Zona Santificada

Se tira un dado cada vez que un guerrero del jugador Demonio entre en esta loseta. Si el resultado es mayor o igual a 5, ese guerrero sufre un impacto.

Tumba

La primera vez que un guerrero Humano acceda a esta loseta, buscará en ella algún tipo de tesoro. Se robará al azar una carta de Objeto de entre aquellos objetos no usados en este escenario, y se equipará a ese guerrero con el nuevo objeto. Si el guerrero no puede ser equipado con ese objeto, ese objeto se descarta y se roba una nueva carta de Objeto.





Instinto de Supervivencia



Derrumbe



Icono de Teletransporte



Bajo el Signo de Satan



Demonio Rastreador

Crédits

Game Created By	CROC.
Introduction Novel	Thomas Hervet.
Scenarios	Philippe Masson, Philippe Villé, Thierry Vareillaud, Ludovic Rivoal, Guillaume Gigleux, Alex Doway, CROC.
Scenario Playtesting & Balancing	Jérôme Chatiron, Gilles Reynaud, Adeline Dumas, Jeff Beney.
Proofreading	Michaël Croitoriu.
Cover	Stéphane Gantiez.
Graphic Design	Stéphane Gantiez.
Art	Bertrand Benoît.
Helhound Figure	Jérôme Otremba.
Original Sicaria Figure	Thomas David.
Changes to the Sicaria for the Expansion	Jérôme Otremba.
Master Painter	Jérôme Otremba.
Translation	Eric Harlaux
Revision	Eric Franklin

Traducción al Español:
Carquinyoli
Maquetación de la versión en Español:
Gervader y Carquinyoli

CROC would like to thank Thomas David, Jacques-Alexandre Gillois, Geoffrey Picard, and Bertrand Benoît, without whom *Hell Dorado* (and by extension *Claustrophobia*) would not have been possible.

VISIT www.asmodee.com FOR NEW SCENARIOS AND HINTS AND TIPS ON HOW TO PLAY.

ASMODEE
20 Gateway Drive • Suite 400 • Plattsburgh NY 12901 • USA