

DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM



CRÉDITOS

Diseño del juego principal: Filippo Chirico

Diseño adicional del juego: Tony Neville

Redacción: Tony Neville, Tracey Smart

Edición: Tracey Smart

Director de arte, concepto y escultura de miniaturas: Alexei Popovici

Escultor Asistente: Dmitri Obonin

Ilustración de portada: Filip Cebotari

Ilustración del mapa: Ede Laszlo

Otras ilustraciones: Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Diseño gráfico del libro de reglas: design by salandra

Productor Ejecutivo y Project Management: Emiliano Mancini

Traducción al Castellano: Jordi Jurado (Adakin) & Joan Arós (Elentar) - www.darkstone.es

Pruebas de juego: Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Un agradecimiento especial a Steve Pady, Steve Kozlowski, Raymond Haaken y todos nuestros patrocinadores de Kickstarter, especialmente aquellos que revisaron el material de preproducción.

ÍNDICE

COMPONENTES DEL JUEGO	4
PREPARACIÓN	10
Preparación del Encuentro	10
Área de Juego del Héroe	12
Área de Juego del Lord Brujo	13
Mazo de Botín Personalizado.....	14
CONCEPTOS BÁSICOS	15
La Ronda de Juego	15
Acciones, Reacciones y Habilidades	17
Aguante.....	18
Personajes y Miniaturas	19
Atributos y Tablero de Atributos	20
Requisitos de Atributos de Cartas Equipadas.....	20
Peso y Límites de Peso	21
Áreas Adyacentes	21
Efectos de las Cartas	21
DETALLES DEL JUEGO	22
Acciones Comunes	22
Reacciones Comunes.....	24
Tiradas de Dados y Habilidades	25
Combate.....	25
Personajes Derrotados	30
Botín de Guerra.....	30
Cartas y Marcadores de Cofre	30
Marcadores y Cartas Botánicas	31
Alquimia.....	31
Brujería.....	32
Propagación de la Plaga.....	34
REGLAS AVANZADAS	36
Demonios	36
ENCUENTROS Y CAMPAÑAS	39
Substitución de Personajes	39
Juego independiente y Campaña.....	39
EL PRIMER RITUAL	40
LA BRUJA EN LA TORRE	42
LA BRUJA CAUTIVA	44
LA CAVERNA (PARTE I)	46
EL PUEBLO (PARTE II)	48
CRISTALES DE SANGRE	50
LOS HUECOS	52
POSESIÓN	54
¡PROTEGIDO!	56
LA BATALLA FINAL	58



DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM

Ocasionalmente, en el interminable giro y agitación de los diversos planos de existencia, las dimensiones alternas se alinean perfectamente. Durante breves momentos en la escala de tiempo del multiverso, estas Conjunciones permiten que los objetos traspasen de un mundo a otro, a veces sin que nadie se de cuenta, a veces causando caos.

Una de estas Conjunciones ocurrió entre la Tierra y Neemoss, en la tenue y distante Edad Oscura. Estas dos dimensiones no podrían ser más diferentes. La magia, no la física, gobierna este plano alternativo y su influencia corruptora crea mundos de monstruos y crueldad. Neemoss es un excelente ejemplo de esta decadencia. Cuando aparecen elementos de Neemoss en la Tierra, todavía están imbuidos en su esencia mágica, y este hecho remarcable es rápidamente descubierto por los curanderos, alquimistas, fakires y todo tipo de vendedores ambulantes, cuando sus trucos empiezan a ser efectivos. Pero las cosas empeoran rápidamente cuando la Conjunción se fortalece y las primeras Brujas de Neemoss se abren paso hacia la Tierra.

Dark Rituals: Malleus Maleficarum es un juego de dos a cinco jugadores. Un jugador es el Lord Brujo, que controla la Legión Oscura, mientras que todos los demás jugadores son héroes individuales. Los jugadores Héroes cooperan y juegan en grupo, mientras que el Lord Brujo lucha contra todos ellos.

El juego está basado en escenarios. Los jugadores seleccionan uno de los Encuentros descritos al final del libro. Los Encuentros presentan a los jugadores una amplia variedad de objetivos específicos que deben completar para ganar la partida. Los Héroes ganarán o perderán como equipo, mientras que el Lord Brujo gana o pierde individualmente.

El juego también se puede jugar como una campaña con múltiples encuentros vinculados entre sí. Durante una campaña, los jugadores ganan puntos de victoria para ayudarlos en futuras partidas.

COMPONENTES DEL JUEGO

BRUJAS



6 Losetas de Tablero a Doble Cara



Pekka



Ikrek



Hagatha

SECUACES



6 Condenados



6 Mortus



6 Voraces

HÉROES



Curthouse



Wolgar



Espíritu Vampírico



Árbol Retorcido



Espantapájaros



Battista



Corday



Calaveras Aullantes



Árbol de la Desesperación



Ahorcada

SIERVOS



3 Milicianos



3 Granjeros



6 Siervos Poseidos

SIERVOS POSEIDOS

DEMONIO



Haborym



4 Discos de Identificación



4 Libros de Alquimia



1 Grimorio



4 Cartas de Armas



34 Cartas Botánicas



41 Cartas de Botín



33 Cartas de Brujería



9 Cartas de Plaga



8 Cartas de control de Demonio



4 Tableros de Héroe



3 Tarjetas de referencia de las Brujas



2 Cartas de referencia de Siervos



4 Cartas de referencia de Secuaces



6 Cartas de referencia de Criaturas



4 Tablero de atributos de Héroe



1 Tablero de Miserias del Lord Brujo



1 Panel de agotamiento de Aguante del Lord Brujo



1 Tarjeta de referencia de Demonio



17 Cubos de Madera



10 Dados



100 Marcadores plásticos de Aguante



Marcadores de recompensa de plaga



Marcadores de alma



Marcadores de cofre



Marcadores Botánicos



Marcadores de Herida



Marcadores de círculo de invocación

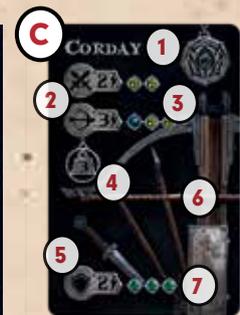
A. TABLERO DE HÉROE

1. Nombre
2. Icono de clase
3. Carga máxima que el héroe puede llevar
4. Puntos de salud
5. Acciones disponibles y su coste de Aguante
6. Fuentes de Aguante
7. Ilustración
8. Valores iniciales de atributos
9. Ubicación de Aguante bloqueada
10. Ubicación de Aguante agotada



B. TABLERO DE ATRIBUTOS DE HÉROE

1. Niveles de Atributo
2. Atributos: Agilidad, Fuerza, Resistencia, Alquimia
3. Marcador que muestra el nivel de atributo actual
4. Contador de nivel de atributo



C. CARTA DE ARMA DE HÉROE

1. Nombre e icono de clase
2. Modos de ataque y coste de Aguante
3. Color y cantidad de dados para cada modo de ataque
4. Peso
5. Ilustración
6. Defensa y Coste de Aguante
7. Color y cantidad de dados para defensa



D. LIBRO DE ALQUIMIA DE HÉROE

1. Nombre e icono de clase
2. Efecto Alquímico
3. Ingredientes Alquímicos
4. Nivel de alquimia requerido

E. CARTA DE REFERENCIA DE SIERVO

1. Nombre
2. Puntos de salud
3. Ilustración
4. Acciones disponibles, coste de Aguante, color y cantidad de dados
5. Atributos
6. Habilidad Especial





F. CARTAS DE BOTÍN - MEJORAS

1. Mejora de Armadura
2. Mejora de Arma
3. Requisitos de Atributos
4. Efecto de la Mejora
5. Ilustración
6. Peso
7. Nivel de la Carta para el Mazo de Botín

G. CARTAS DE BOTÍN - ARTEFACTO

1. Nombre
2. Peso
3. Efecto de Artefacto
4. Ilustración
5. Requisitos de Atributos
6. Nivel de carta para el Mazo de Botín

H. CARTAS DE BOTÍN - MAGIA DE SANGRE

1. Nombre de Hechizo
2. Efecto de Hechizo
3. Descartar después de Usar
4. Requisito de Atributo
5. Nivel de carta para Mazo de Botín

I. CARTAS BOTÁNICAS

El Mazo Botánico contiene ingredientes alquímicos y cartas con efecto inmediato.

1. Nombre
2. Ilustración
3. Descartar después de Usar
4. Efecto de la carta

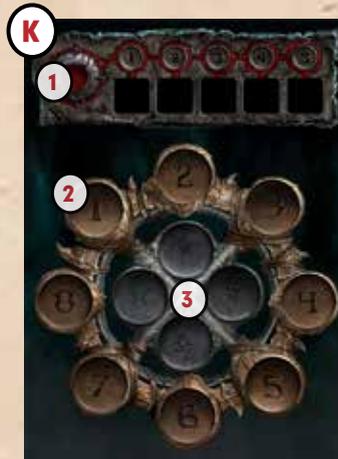
J. TARJETA DE REFERENCIA DE BRUJA

1. Nombre
2. Puntos de salud
3. Ilustración
4. Acciones disponibles y coste de Aguante
5. Atributos
6. Modos de ataque y coste de Aguante
7. Color y cantidad de dados para cada modo de ataque
8. Hechizos ofensivos de Combate
9. Defensa y Coste de Aguante
10. Color y cantidad de dados de defensa
11. Hechizos defensivos de combate



K. TABLERO DE MISERIAS DEL LORD BRUJO

1. Contador de Aura del mal
2. Contador de Almas
3. Contador de Sacrificio



L. PANEL DE AGOTAMIENTO DE AGUANTE DEL LORD BRUJO

1. Panel de Agotamiento de Aguante
2. Icono de Nueva Invocación de Bruja

M. GRIMORIO DEL LORD BRUJO

1. Nombre de Hechizo de Combate
2. Efecto de Hechizo de Combate



N. CARTAS DE REFERENCIA DE LA LEGIÓN OSCURA

1. Icono de Discipulo: Criatura o Secuaz
2. Nombre
3. Puntos de salud
4. Ilustración
5. Acciones disponibles y su coste de Aguante
6. Color y cantidad de dados para acciones
7. Atributos
8. Habilidad especial
9. La cabecera en rojo indica una carta invertida



PREPARACIÓN

PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO

Elige el Encuentro.

Usando el minimapa de Encuentros, monta el tablero de juego:

- Coloca las losetas de tablero de doble cara como se muestra en el minimapa del Encuentro. Las losetas de tablero están numerados para ayudar a localizarlas. Ten cuidado de colocar las losetas con la orientación correcta.
- Coloca marcadores en las losetas del tablero como se indica. Esto incluye los marcadores de Cofre, Botánicos y Círculos de Invocación.
- Coloca las miniaturas en sus ubicaciones iniciales. Esto incluye a los Héroes, los Siervos, las Brujas y sus Discípulos.

Prepara el área de juego de cada jugador Héroe:

- Toma el Tablero de Héroe para tu personaje y colócalo frente a ti.
- Toma las armas y el libro alquimia que coincida con el nombre de tu Héroe.
- Toma un tablero de atributos y marca los valores iniciales del Héroe en cada contador.
- Coloca un disco de identificación de color en la peana de tu Héroe, esto te ayudará a distinguir a tu Héroe en el tablero.

Crea el mazo de botín inicial seleccionando las cartas de botín que coincidan con el mayor nivel de Héroe en juego. Ver "Mazo de Botín" más abajo.

Coloca las cartas Botánicas y de Referencia de Siervos al alcance de todos los jugadores Héroes.

El Lord Brujo prepara su área de juego:

- Toma el Panel de agotamiento de Aguante del Lord Brujo y colócalo frente a ti.
- Toma 32 Marcadores de Aguante Rojos y colócalos al lado del Panel de agotamiento de Aguante.
- Toma el Tablero de Miserias del Lord Brujo. Coloca un marcador en el punto rojo al comienzo del Contador del Aura del Mal y coloca los marcadores de Recompensa de Plaga en el contador de Almas, tal como se describe en el Encuentro.

- Prepara todas las cartas de referencia de personajes malvados en juego para este encuentro, incluidas las Brujas, los Discípulos y el Granjero Poseído.
- Cualquier Miniatura relacionada que aún no esté en el Tablero debe tenerse a mano.
- Baraja tanto los mazos de brujería como los de plaga y ponlos a tu alcance.
- El Lord Brujo debería robar tres cartas del Mazo de Brujería. Estas deben estar ocultas al resto de jugadores.
- Pon los marcadores de Almas y Heridas al alcance de todos.

Se han de barajar todos los mazos de cartas.

Repartir los Marcadores de Aguante Verdes a los Héroes y colocarlos en una pila de Reserva cerca de su Tablero. Cada Héroe recibe el número de Marcadores de Aguante igual a la suma de los valores de Fuente de Aguante en su Tablero.



ÁREA DE JUEGO DEL HÉROE

Cada personaje Héroe tiene cuatro componentes importantes en su área de juego al principio de la partida::

1. Un Tablero de Héroe
2. Un Libro de Alquimia
3. Una Carta de Arma
4. Un Tablero de Atributos

Cuando configures tu personaje, empieza seleccionando un Tablero de Héroe, que muestra información importante, como el Nombre del Héroe, el Icono de Clase y el valor inicial de los cuatro Atributos. Toma el Libro de Alquimia y la carta de Arma que coincidan con tu Nombre y un Tablero de Atributos.



Figura 1: El área de juego del Cruzado.

La Figura 1 muestra la configuración inicial del Cruzado. El Tablero muestra el Nombre del Héroe en la parte superior, que coincide con el Nombre de carta de Arma y el Libro de Alquimia. Sus atributos iniciales son Agilidad 1, Fuerza 2, Defensa 1, Alquimia 1, que se muestran a la derecha. Los marcadores se colocan en el tablero de atributos en estas posiciones para mostrar los valores de atributos actuales. Estos valores pueden ser mejorados durante el juego.

ÁREA DE JUEGO DEL LORD BRUJO

El Lord Brujo dispone de numerosos componentes importantes en su área de juego desde el inicio de la partida:

- Tablero de Miserias del Lord Brujo.
- Panel de agotamiento de Aguante del Lord Brujo
- El Grimorio del Lord Brujo.
- Tarjetas de Referencia de Brujas (una por cada bruja en juego).
- Cartas de Referencia de Secuaces (una por cada secuaz en juego).



Figura 2: Tablero de Miserias del Lord Brujo y el Panel de agotamiento de Aguante.

El Tablero de Miserias del Lord Brujo indica el creciente poder de las Brujas durante todo el Encuentro. En la parte superior **1.**, el Tablero de Miserias muestra el nivel actual para el Aura del Mal. Al inicio del Encuentro, se coloca un marcador en el punto rojo al lado de la primera ranura del contador. Este avanza cuando el Lord Brujo derrota a los personajes.

El contador de Almas **2.** almacena marcadores de Alma cuando se consiguen como recompensas. Durante la preparación, los Marcadores de Recompensa de Plaga **3.** se sitúan de la manera que se describe en el Encuentro, y muestran el número de marcadores de Alma que el Lord Brujo necesitará para poder robar Cartas de Plaga.

El contador de Sacrificio **4.** se usa para almacenar objetivos de encuentro. Esto depende del Encuentro y se puede encontrar en las reglas específicas de cada Encuentro.

Para más detalles sobre cómo usar el Tablero de Miserias, mira el Tablero de Miserias del Lord Brujo a continuación.

El panel de agotamiento de aguante del Lord Brujo **5.** almacena el Aguante Agotado. Cada vez que el Lord Brujo agota Aguante, mueve los marcadores de Aguante a este panel. El icono de invocar Bruja es un recordatorio de que el Lord Brujo puede devolver cinco marcadores de Aguante a la caja para invocar una nueva Bruja al juego

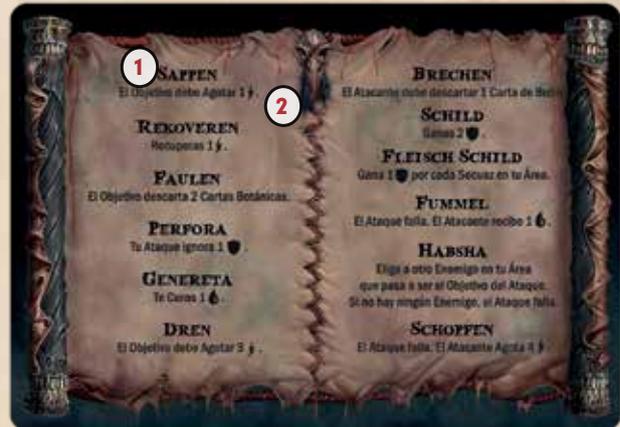


Figura 3: El Grimorio del Lord Brujo.

El Grimorio del Lord Brujo, Figura 3, es una carta grande de referencia que describe los hechizos de combate lanzados por las Brujas cuando atacan y defienden. La tarjeta de referencia de la Bruja solo muestra el nombre **1.** del hechizo y el efecto completo se explica en la carta **2.** Mantén el Grimorio a mano hasta que hayas aprendido todos los efectos.



Figura 4: Ejemplo de tarjeta y cartas de referencia.

Durante la preparación, toma las cartas de referencia de los personajes que vas a usar. Esto incluirá una o más tarjetas y cartas de referencia de Brujas, Criaturas y Secuaces. Existen muchos Personajes en la Legión Oscura, pero no jugarás con todos los Personajes en cada Encuentro. Estas cartas de referencia son de doble cara y comienzan el juego por el lado no resaltado. Las estadísticas mejoradas se muestran en el reverso resaltado en rojo en la parte superior y no deberían mostrarse al inicio del juego. A diferencia de los Héroes, el Lord Brujo no almacena Aguante en estas cartas.

MAZO DE BOTÍN PERSONALIZADO

Para que sea más sencillo para los Héroes encontrar elementos que puedan usar, debe prepararse el mazo de Botín. Durante la preparación, elimina las cartas que los Héroes no pueden usar y, a medida que las habilidades de los Héroes mejoren, se puede volver a agregar estas cartas al mazo.

El mazo de Botín siempre contendrá cartas que coincidan con el nivel más alto de los cuatro Héroes. Cada Héroe tiene cuatro atributos: Fuerza, Resistencia, Agilidad y Alquimia. El nivel de un Héroe es igual a su valor de atributo más alto. Esto significa que los cuatro Héroes en el juego principal tienen un nivel inicial de 2. A medida que estos atributos aumentan durante un encuentro, el nivel del héroe aumentará.

Para configurar el Mazo de Botín, primero divide el mazo en tres pequeños mazos de cartas de nivel 2, 3 y 4. Comprueba los niveles de los Héroes y anota el nivel más alto. Después mezcla todos los mazos pequeños de ese nivel e inferiores. Durante el juego, los Héroes pueden aumentar sus valores de atributo, lo que a su vez puede aumentar el nivel de un Héroe. Cuando el nivel máximo de Héroe aumenta, toma los mazos apropiados de cartas de Botín y mézclalos con el mazo de Botín actual. No incluyas ninguna carta descartada, pero conserva las cartas de nivel inferior que todavía no se han robado.

Por ejemplo, al inicio de un Encuentro, el Nivel máximo de los cuatro Héroes principales es 2, por lo que empieza con solo las cartas de Botín de Nivel 2. Si Wolgar aumenta su resistencia de 1 a 2, se queda en el nivel 2 y el mazo de botín no se modifica. Si vuelve a aumentar su resistencia a 3, se convierte en un personaje de nivel 3. Toma las cartas de botín de nivel 3 y añadelas al mazo de botín actual.

En otro ejemplo, si algún efecto mágico hubiese aumentado la resistencia de Wolgar de 2 a 4, deberías añadir las cartas de botín de nivel 3 y nivel 4 en el mazo actual.



GRANJERO



MILICIANO

CONCEPTOS BÁSICOS

LA RONDA DE JUEGO

El juego se desarrolla en una serie de rondas. Una ronda consiste en activaciones de los Héroes y la Legión Oscura de forma alterna, y en la que un personaje realiza una o dos acciones. El orden en que se activan los Personajes en cada bando depende totalmente de los Jugadores, con la única restricción de que si no tienes Aguante, no puedes activarte.

Ten en cuenta que un personaje no realiza múltiples acciones hasta agotar todo su Aguante. Solo se puede realizar una o dos acciones por ronda.

Los dos bandos continúan alternándose hasta que un bando se queda sin Aguante, luego el otro bando realiza Acciones para sus Personajes hasta que también se Agota, marcando el final de la Ronda. La ronda también termina si ambos bandos eligen pasar.

A continuación se detalla lo que sucede en cada fase de una Ronda:

1. INICIO DE LA RONDA

Recupera todo el Aguante Agotado moviéndolo a tu pila de Reserva en la mesa. Deja el Aguante bloqueado en el área de bloqueo. Realiza este paso incluso si estás aturdido.

Si el Lord Brujo tiene una Bruja en juego, puede descartar cualquier cantidad de cartas de brujería no usadas de su mano, y luego robar nuevas cartas de brujería del mazo, hasta su límite de mano de tres cartas.

2. FASE DE ACTIVACIÓN

Esta es la fase principal del juego, donde ocurre la mayor parte de la acción. Es dinámica y fluida, con cada personaje realizando algunas acciones y permitiendo que el resto de personajes actúen y reaccionen.

Los Héroes activan primero a uno de sus personajes, realizando una o dos acciones. Luego, el Lord Brujo hace lo mismo, también realiza una o dos acciones con uno de sus personajes. El juego se alterna hasta que un lado se queda sin Aguante, momento en el que el otro lado juega, realizando una o dos Acciones por Personaje, hasta que también están todos Agotados. Cualquier bando puede pasar en lugar de activar un personaje.

Un jugador solo puede activar personajes si tienen Aguante. Por ejemplo, si no tienes Aguante, no puedes Activar y realizar una Acción que cueste cero Aguante. Si un personaje realiza dos acciones, puede realizar cualquier acción legal, incluida la misma acción dos veces. Si el personaje tiene acciones que cuestan cero Aguante y tienen Aguante en reserva, se les permite activar y realizar esas acciones, pero la acción aún cuenta para el límite de una o dos acciones. Una vez que un personaje ha realizado una acción, si se realiza una segunda acción, debe ser realizada por el mismo personaje.

Héroe: Uno de los Héroes, que no esté agotado, se activa. No hay orden de turno y este puede ser cualquiera de los Héroes, incluido el Héroe que se activó inmediatamente antes. Este Héroe tiene dos opciones:

- Realizar una o dos acciones, agotando Aguante para cada acción a medida que se realiza.
- Pasar: no realizar acciones. Cualquiera de los jugadores Héroe puede decir que Pasa, pero deben aceptar que no están realizando acciones.

Ten en cuenta que los Héroes aturdidos pueden activarse si tienen el Aguante para realizar la acción de Reanimar, que debe ser su primera acción.

A continuación se presenta una lista completa de las acciones del Héroe. Ten en cuenta que cuando un héroe se activa, puede realizar acciones con los siervos, así como con el mismo personaje Héroe.

Si los Héroes no pueden activar ningún personaje, deben pasar.

Lord Brujo: La Legión Oscura se activa de manera similar. Si el Lord Brujo dispone de Aguante y al menos una Bruja en juego, puede Activar cualquiera de sus personajes, es decir, Brujas, Criaturas o Secuaces. Ese personaje dispone de las mismas opciones que se describen arriba:

- Realizar una o dos acciones, agotando Aguante para cada acción a medida que se realiza.
- Pasar: no realizar acciones.

Si el Lord Brujo no puede activar ningún personaje, debe pasar.

Pasar a menudo se realiza cuando alguien se está quedando sin Aguante y se tiene muy poco Aguante para realizar una Acción. Sin embargo, no desdeñes la táctica de pasar. Cuando los Héroes se están acercando al final de sus reservas de Aguante, pueden pasar con la esperanza de poder realizar un par de acciones hacia el final de la ronda. Es posible que deseen pasar incluso cuando tengan Aguante disponible, si ya están bien posicionados para la próxima Ronda, o si desean guardarlo para usarlo en Defender u otras Reacciones.

Administra el Aguante con cuidado. Puede parecer una ventaja apresurarse a realizar muchas acciones si el oponente parece ser pasivo, pero ser capaz de realizar muchas acciones juntas al final de la ronda puede ser una gran ventaja.

3. FIN DE LA RONDA

La ronda finaliza cuando ambos lados pasan.

Es posible que desees pasar pronto en la ronda, para ver la táctica del oponente. ¡Esto es arriesgado! Si tu oponente sigue jugando, puedes obtener ventaja. Pero si tu oponente pasa, la ronda finaliza y todos recuperan su Aguante. ¡Esto puede no ser lo que querías que sucediese!

Si hay efectos de cartas que hacen referencia al Fin de la Ronda, realízalos ahora.



¡AHORCADA



¡ÁRBOL RETORCIDO

ACCIONES, REACCIONES Y HABILIDADES

¡Los personajes siempre tienen algo que hacer! Están más involucrados en la partida cuando están activos, ya que es cuando pueden realizar acciones. Sin embargo, a veces otros personajes pueden responder al personaje activo realizando Reacciones. Habitualmente podrás realizar reacciones aunque no seas el personaje activo.

Acciones: Los personajes solo realizan acciones cuando están activos. Las acciones se describen en detalle a continuación, y todas las acciones que puede realizar un personaje se indicarán mediante un icono de acción en una carta en el área de juego del personaje. Esta suele ser el Tablero de Héroe, pero puede ser otra carta como la carta de arma del Héroe o alguna cartas de botín, etc. Hay iconos personalizados para las acciones comunes, como el ataque, pero el icono de acción genérico se usa para muchas cartas de Acciones específicas.

Las acciones sólo pueden iniciarse cuando no hay otra acción en curso, es decir, no puedes interrumpir una Acción para realizar otra Acción.

Reacciones: Una reacción se realiza en un momento específico. La descripción de la Reacción incluirá el desencadenante y un Personaje puede realizar la Reacción cuando ocurra ese desencadenante. El personaje no necesita estar activo para realizar una Reacción. Las Reacciones se pueden iniciar en diferentes momentos del juego, por lo que pueden interrumpir tu propia acción, interrumpir la acción de un aliado o la acción de un enemigo. Hay una lista de las Reacciones más comunes a continuación. Las Reacciones comunes tienen íconos, pero las Reacciones únicas específicas de las cartas utilizarán el icono de reacción genérico.

La limitación más importante en las reacciones es el momento en el que se pueden realizar. Para reacciones generales, se describe el momento en el libro de reglas; para reacciones específicas de las cartas, el momento se describe en la carta.

Coste: A menudo habrá un coste asociado con la realización de una Acción o Reacción. El coste puede estar en la descripción de la tarea o impreso en la carta que le da la tarea. Este coste suele ser Aguante que debe agotar, pero a veces tendrá que pagar otro precio. Debes poder pagar el coste completo antes de resolver el efecto. El coste siempre se paga, incluso si el efecto falla o es cancelado por otro jugador.

Sin Brujas en juego: El Lord Brujo tiene una restricción especial sobre cuándo puede activar personajes: debe tener una Bruja en juego. Las Brujas son como Comandantes dirigiendo a la Legión Oscura. Si no hay Brujas en juego, el Lord Brujo no puede Activar una Criatura o Secuaz, incluso para realizar Reacciones..

Cuando no hay Brujas en juego, el Lord Brujo tiene dos opciones:

- Invocar a una Bruja. Esta acción se describe a continuación. Será la única Acción que la Legión Oscura realizará en esta Activación.
- Pasar: No agotar el Aguante y no realizar acciones.

Debido a que no tener Brujas en juego es una limitación, la Legión Oscura casi siempre querrá invocar a una Bruja lo antes posible.



ÁRBOL DE LA DESESPERACIÓN

AGUANTE

La mayoría de las Acciones y muchas Reacciones están asociadas al gasto de Aguante. Si hay un coste de Aguante para una habilidad, los Personajes deben pagar el coste de Aguante en su totalidad antes de resolver el efecto.

Cada Héroe jugador tiene su propio Tablero de Héroe, para organizar el Aguante que ha sido Agotado o Bloqueado. El Aguante que está en reserva debe almacenarse en la ilustración del personaje o cerca en la mesa. El Aguante pertenece únicamente a ese Héroe y no se puede compartir con los otros Héroes.

El Lord Brujo usa Aguante con mayor flexibilidad. Dispone de una pila de reserva de Aguante, que puede usar para todos los personajes de la Legión Oscura. A medida que se usa, se mueve al Panel de agotamiento de Aguante del Lord Brujo.

El Aguante se distribuirá en tres pilas:

- Reserva de Aguante. Este Aguante aún está disponible para su uso durante esta ronda. El Lord Brujo tiene una Reserva para compartir entre todos los Personajes de la Legión Oscura, por lo que sólo puede tener un montón de Aguante de Reserva en cualquier lugar del Área de Juego.
- Aguante Agotado. El Aguante agotado ya se ha usado esta ronda, pero se recuperará al inicio de la próxima ronda. El área inferior derecha del Tablero de Héroes debe usarse para el Aguante Agotado de cada Héroe. El Panel de agotamiento de Aguante del Lord Brujo es específicamente para su Aguante Agotado.
- Aguante Bloqueado. Las Brujas causan plagas que bloquean el Aguante de las reservas de Aguante de los Héroes. El Aguante bloqueado debe colocarse en el área superior derecha de los Tableros de los Héroes. No se recupera al inicio de la ronda.

Ambos bandos gastan Aguante de la misma manera. Agota el Aguante mientras pagas acciones o reacciones y luego recupera todo el Aguante agotado al inicio de la próxima ronda. Sin embargo, varios efectos del juego bloquean temporalmente el Aguante, e incluso puedes perder permanentemente el Aguante, devolviéndolo a la caja del juego. Administrar tu Aguante y controlar el Aguante de otros jugadores es un aspecto importante del juego.

Aguante Inicial - Héroes: Cada Tablero de Héroe tiene un icono circular con tres segmentos, Cuerpo, Sustento y Mente, que muestra cómo cada segmento contribuye al Aguante inicial del Héroe. El Héroe agrega el Aguante obtenido del Cuerpo, el Sustento y la Mente para obtener su Aguante inicial y coloca este número de Aguante inicial en su reserva durante la preparación.



Figura 5: El Aguante inicial del Cruzado.

El Cruzado obtiene $2 + 2 + 5$, ó 9, Fichas de Aguante iniciales, como se muestra en la Figura 5.

Consulta a continuación la Plaga para ver cómo afecta a la cantidad de Aguante del Héroe.

Aguante Inicial - El Lord Brujo: El Lord Brujo obtiene 32 puntos de Aguante al inicio del juego. La Plaga no afecta a la Legión Oscura, pero puede perder Aguante permanentemente cuando se invocan más Brujas al juego.

Administrar el Aguante es tan importante como administrar sus activaciones. Realizar rápidamente el mayor número de acciones de coste elevado te puede conceder una ventaja temporal, pero guardar Aguante para usarlo con la ronda más avanzada, puede dejarte en una situación en la que puedes realizar acciones y tu enemigo ni siquiera pueda reaccionar.

PERSONAJES Y MINIATURAS

“Personajes” es nuestro término general para los actores del juego, ya sean Héroes o Brujas o simplemente humildes Secuaces.

Miniatura se refiere específicamente a la pieza del juego usada para representar la posición del personaje en el tablero. El juego está limitado por la cantidad de miniaturas disponibles. Por ejemplo, una Bruja no puede convocar a un secuaz condenado cuando todas las miniaturas de condenados están en juego.

Héroes: Hay cuatro Héroes en cada Encuentro y cada uno lo controla un jugador. Los Héroes cooperan para derrotar a las Brujas.

Siervos: Los Siervos son personajes de bajo nivel atrapados por accidente en la batalla de los Héroes contra las Brujas. Los Héroes intentarán proteger a los Siervos, mientras que el Lord Brujo los derrotará o poseerá.

Los Siervos no están controlados por jugadores Héroes específicos, no se pueden activar durante la fase de activación y no usan su propio Aguante. En cambio, cuando un jugador activa a un Héroe de forma normal, puede controlar cualquiera de los personajes de los Siervos agotando el Aguante del Héroe para pagar las acciones del Siervo. No hay restricciones especiales sobre las acciones que un Héroe puede realizar con un Siervo, siempre que el Héroe tenga suficiente Aguante en su reserva. Sin embargo, cada Acción realizada con un Siervo cuenta como una Acción para el número limitado de Acciones que un Héroe puede realizar cuando se Activa (una o dos Acciones).

Si los Héroes quieren usar una reacción para un Siervo, por ejemplo para defender, cualquiera de los Héroes puede agotar Aguante.

Ten en cuenta que los Héroes aturdidos no pueden pagar las acciones o reacciones de los Siervos.

Brujas: Las Brujas comandan la Legión Oscura del Lord Brujo. El Lord Brujo siempre debe tener una Bruja que pueda Activar si quiere realizar Acciones o Reacciones con cualquiera de la Legión Oscura. Las Brujas tienen muchas acciones y reacciones y están obligadas a activar a los Discípulos de la Legión Oscura.

Discípulos: Discípulo es el término genérico para los Personajes más débiles en la Legión Oscura, los Secuaces, las Criaturas y los Siervos Poseídos. Si el Lord Brujo no tiene ninguna Bruja en juego, los Discípulos no pueden realizar ninguna acción o reacción, incluida la defensa. Cuando el Lord Brujo activa a un Discípulo, el Aguante para la acción se agota del Aguante de reserva del Lord Brujo y es ese discípulo quien realiza una o dos acciones.

Criaturas: Cada Criatura es única y son los Discípulos más fuertes. Las Brujas solo pueden invocarlas a través de la Brujería.

Secuaces: Secuaces son las tropas comunes de la Legión Oscura. Pueden haber varios de cada Secuaz en el tablero a la vez. Las Brujas pueden invocar Secuaces como una de sus acciones.

Siervos Poseídos: Los Siervos Poseídos no son convocados al juego. Para ello, una Bruja debe poseer un Siervo existente, ya sea un Granjero o un Miliciano.

El Demonio: La campaña contará con un Demonio fuerte que aparece después de la primera partida. Las reglas para el Demonio se encuentran a continuación en la sección de Reglas Avanzadas y no son necesarias para tu primera partida.



ESPANTAPÁJAROS

ATRIBUTOS Y TABLERO DE ATRIBUTOS

Los Atributos representan qué tal se desenvuelven los personajes en el juego. Los detalles de cómo se usan los Atributos en el juego se describen a continuación, pero aquí hay un resumen.

Agilidad: Ayuda a los Héroes a alejarse de las áreas que contienen personajes enemigos. Ver Mover y Evadir.

Fuerza y Resistencia: Mejora el Ataque y la Defensa de los Héroes. Ver Combate.

Alquimia: Determina qué Hechizos Alquímicos específicos están disponibles para el Héroe. Ver Alquimia.

Los valores de los Atributos iniciales de los Héroes se muestran en el Tablero de Héroe, pero los Atributos del Héroe pueden cambiar durante el juego. Las acciones realizadas por el Héroe pueden hacer que sus atributos se incrementen:

Agilidad, Fuerza y Resistencia: Cuando un Héroe derrota a un miembro de la Legión Oscura, el Héroe puede aumentar cualquiera de ellos en un nivel.

Atributo de Alquimia: Siempre que un Héroe lanza un Hechizo Alquímico, puede aumentar su Atributo de Alquimia un nivel.

Otros efectos descritos en las cartas pueden aumentar o disminuir estos Atributos. Los Atributos no pueden disminuirse por debajo del valor más bajo en el contador o aumentarse por encima del valor más alto del mismo.

Para otras recompensas por derrotar a los personajes, ver Botín de guerra en la sección Detalles a continuación.

Todos los demás personajes tienen atributos fijos, que se muestran en sus cartas de referencia.

REQUISITOS DE ATRIBUTOS DE CARTAS EQUIPADAS

Muchas cartas tienen requisitos de Atributos. Los Héroes no pueden equipar la carta a menos que sus Atributos actuales sean iguales o superiores a todos los valores mostrados en la carta.



Figura 6: Componentes que muestran los requisitos de Atributos.

Las cartas de Botín muestran un ejemplo simple de requisitos de Atributos. La Cabeza Susurrante tiene dos Requisitos de Atributo, una Fuerza de 2 o más y también una Resistencia de 1 o más. Otro ejemplo es el Libro de Alquimia del Héroe, donde diferentes hechizos requieren diferentes niveles de Alquimia. Este libro de hechizos muestra tres hechizos que requieren una Alquimia de 1 o más, y dos hechizos en los que el Héroe debe tener una Alquimia de al menos 2, dos hechizos a 3 o más de Alquimia y un Hechizo a 4.

Si tus Atributos disminuyen durante el juego, debes volver a verificar los Requisitos de Atributos para todas las cartas que te hayas equipado. Desequipa cualquier carta donde ya no cumplas con los requisitos y añádela a la mano.

Ten en cuenta que si los Héroes roban cartas que no pueden equipar en ese momento por no cumplir con los Requisitos de Atributo, se les permite mantener las cartas en mano para su uso posterior. No hay un tamaño de mano, pero las cartas en mano cuentan para tu límite de peso, ver más abajo.

Equipar y desequipar cartas no es una Acción y se puede realizar en cualquier momento que el Héroe esté Activo. Esto incluye después de robar una carta o como parte de las acciones de recogida, búsqueda o comercio. Las cartas no equipadas, quizás porque has conseguido una versión mejor, se pueden mover a tu mano o descartar.

PESO Y LÍMITES DE PESO

Cada Héroe tiene un Peso máximo que puede llevar y que se indica en su Tablero de Héroe. Algunas de las cartas que se obtienen durante el juego tienen pesos individuales escritos en ellas. El peso de todas las cartas que lleva un Héroe no puede exceder su peso máximo permitido. Esto incluye cartas que están equipadas y cartas que están en la mano del Héroe.

Los héroes pueden descartar cartas para mantenerse por debajo del límite de peso. Esto no es una acción y no requiere Aguante.

Ten en cuenta que los Siervos y todos los personajes de la Legión Oscura pueden ignorar el Peso. No ganan cartas durante el juego que pesen.

ÁREAS ADYACENTES



Figura 7: Las áreas adyacentes comparten un borde.

Las áreas son adyacentes si comparten un borde común, por ejemplo, las áreas 1. y 2. así como las áreas 1. y 3. son adyacentes en la Figura 7. Las áreas no son adyacentes si se encuentran en una esquina, por ejemplo, las áreas 1. y 4. Los personajes pueden moverse entre áreas adyacentes y las armas a distancia pueden atacar a personajes en áreas adyacentes.

EFFECTOS DE LAS CARTAS

Muchos efectos de las cartas alteran las reglas básicas del juego. Los efectos de las cartas siempre tienen prioridad sobre las reglas generales descritas aquí.



ESPÍRITU VAMPÍRICO



CALAVERAS AULLANTES

DETALLES DEL JUEGO

ACCIONES COMUNES

Hay muchas Acciones que pueden ser realizadas por diferentes personajes en el juego. Estas Acciones Comunes se describen en este reglamento y tienen sus propios iconos de Acción en los componentes del juego.

Las Acciones específicas de las cartas son las mismas, excepto que se describen en una carta, usan el icono de Acción Genérica y a menudo son específicas de un personaje o una carta. Sin embargo, se resuelven de la misma manera.

Mira el Tablero de Personaje, la carta de Referencia y otras cartas activas para ver qué Acciones pueden realizar. Los Héroes y las Brujas disponen de la mayoría de estas Acciones.

Icono	Acción	Icono	Acción
	Ataque Cuerpo a Cuerpo		Salvar Bruja
	Ataque a Distancia		Buscar
	Mover		Invocar Secuaz
	Recoger / Soltar		Invocar Bruja
	Poseer Siervo		Comerciar
	Reanimas		Acción Compuesta

Ataque

Un personaje puede atacar a un enemigo agotando el Aguante que indique en su carta de Referencia o carta de Arma. El combate Cuerpo a Cuerpo y a Distancia se indican por separado y pueden tener diferentes costes. Debido a que el Ataque está vinculado a la Reacción de Defensa, ambos se describen a continuación en la sección de Combate.

Mover

Los personajes pueden Moverse a un área adyacente agotando el Aguante especificado como coste en su carta de referencia.

El Movimiento es impedido por las paredes. Para moverse a un edificio, debe haber una puerta en el borde entre las dos áreas. Sin embargo, no hay ningún coste relacionado con moverse a través de las puertas en la loseta de Tablero, piensa que están abiertas. Las puertas están marcadas con flechas grises en la loseta de Tablero.

Puedes moverte a áreas con otros personajes sin restricciones, pero debes evadir para alejarte de los enemigos presentes en tu área.

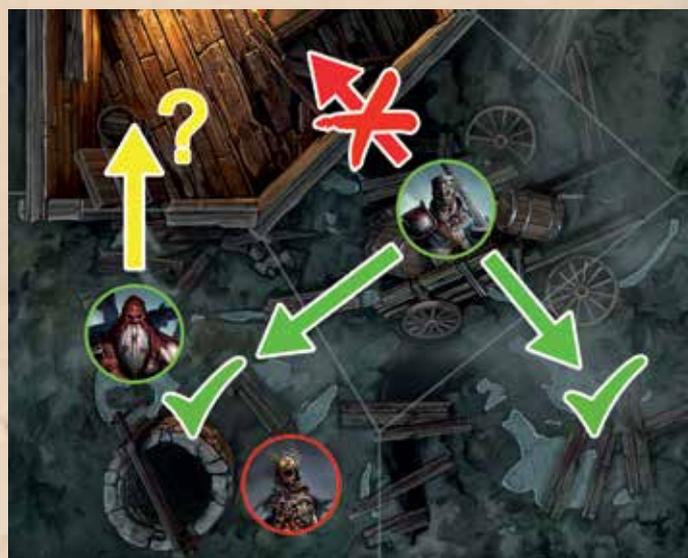


Figura 8: Acciones de Movimiento.

En la Figura 8, el Cruzado puede moverse a las dos áreas marcadas con las flechas verdes. Ambos movimientos son para acceder a áreas adyacentes y la presencia del Granjero Poseído no impide que el cruzado entre a esa área a la izquierda. Sin embargo, no puede desplazarse al interior del edificio, porque no hay una puerta en el borde que separa las dos áreas, se trata de una pared sólida.

La situación es diferente para el Verdugo, ya que está al lado de una puerta, que se identifica con la flecha gris, que le permite entrar al interior del edificio. Sin embargo, hay un personaje enemigo en su área inicial, por lo que no puede simplemente moverse, debe evadir.

Evadir: Si el personaje activo se mueve desde un área con uno o más personajes enemigos, debe evadir a esos personajes. Esto se sigue considerando una Acción de movimiento, Evadir es una comprobación adicional que debe realizarse antes de Mover. Para evadir enemigos, el atributo de Agilidad del personaje activo debe ser igual o mayor que la Agilidad del personaje enemigo más ágil en la zona. Si el personaje activo tiene suficiente Agilidad, puede realizar la acción de movimiento normalmente, sin coste de Aguante adicional. Si no, no pueden moverse.

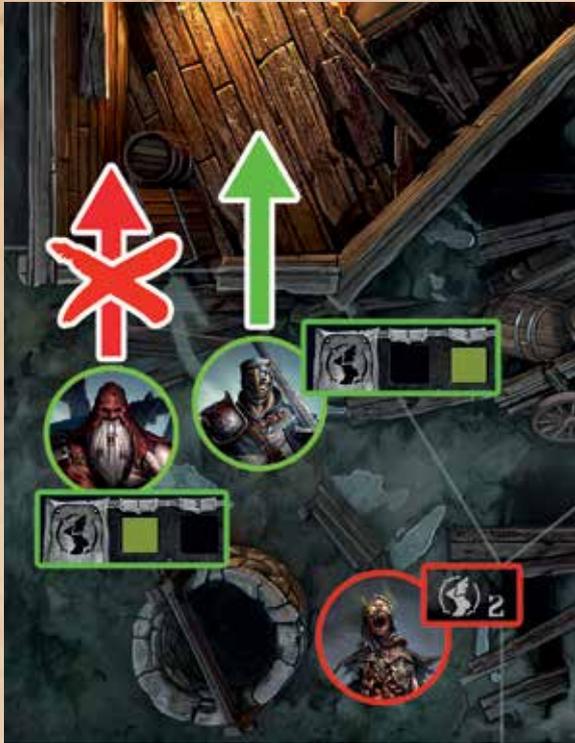


Figura 9: Evasión de enemigos.

La figura 9 muestra a los Héroes que intentan Evadir al Granjero Poseído. En el ejemplo, la Agilidad actual del Verdugo es 1, que es menor que la Agilidad del Granjero Poseído, 2, por lo que el Verdugo no puede moverse fuera de este área. El Cruzado es actualmente más ágil. Con una Agilidad de 2, igual a la Agilidad del enemigo en su área, puede moverse con normalidad. Con suerte, el Verdugo puede mejorar su Agilidad durante la partida, ya que quedar atrapado de esta manera puede ser un problema.

Varios efectos de las cartas pueden indicar que el personaje puede Evadir. Esto significa que no es necesario hacer la comprobación de Agilidad cuando intentan Alejarse de los Enemigos cuando usan esa Acción compuesta/ Reacción en particular y pueden moverse con normalidad.

Recoger / Soltar

Los personajes pueden recoger objetos que están a la vista en el juego. Esto incluye:

- Marcadores botánicos (solo Héroes).
- Encuentro con objetivos específicos.
- Cualquier artículo que se haya caído.

En todos los casos, cualquier marcador de elemento, como un marcador o carta, se elimina de la loseta de Tablero. Consulta la sección Botánicos para obtener más detalles sobre cómo recoger marcadores botánicos.

Los personajes también pueden soltar Objetos. Coloca la carta en el área. Los elementos que están equipados pueden ser desequipados antes de ser soltados. Los Héroes no pueden soltar Aguante, ni ninguna de sus cartas basadas en su clase, como el Libro de Alquimia o el Arma.

Poseer Siervo

Una Bruja puede Poseer un Siervo que esté en su Área. No hay defensa contra esta Acción y la Miniatura del Siervo se reemplaza inmediatamente por una Miniatura de Siervo Poseído. El Lord Brujo recibirá recompensas por poseer un Siervo, ver más abajo. Los Siervos poseídos son controlados por el Lord Brujo al igual que cualquier otro Secuaz, la única diferencia es la manera de entrar en juego.

Salvar a una Bruja en llamas

Una Bruja puede salvar a una Bruja en llamas en su área agotando el Aguante indicado en su tarjeta de referencia.

El marcador de Bruja en llamas se reemplaza por la miniatura de Bruja apropiada que a partir de ahora podrá participar de forma normal en el juego.

Ten en cuenta que el marcador de Bruja en llamas no cuenta como personaje de Bruja y por tanto, no puede realizar acciones o reacciones. No participan en el juego hasta que sean salvadas.

Buscar

Los personajes pueden buscar en su área elementos ocultos:

- Fichas de cofre (solo Héroes).
- Encuentro de Objetivos Específicos Ocultos.

La búsqueda de cofres para botín se describe a continuación.

Comerciar

Dos héroes pueden intercambiar una carta cuando están en la misma área. Solo el Héroe Activo paga el coste de Aguante y puede dar o tomar una carta. Esta acción puede usarse repetidamente para comerciar varias veces, pero debe agotarse Aguante en cada intercambio. Los Héroes involucrados en una acción Comerciar pueden equipar y desequipar las cartas. Los Héroes no pueden intercambiar Aguante, ni ninguna de sus cartas de clase, como el Libro de Alquimia o el Arma.

Reanimar

Mientras el Héroe está aturdido, no puede realizar ninguna acción o reacción, excepto Reanimar. Los Héroes aturdidos pueden activarse normalmente, si tienen Aguante para Reanimar (por lo que no podrán

hacerlo en la ronda en que están aturridos). Deben realizar Reanimar como su primera Acción y luego continúan su Activación de manera normal, por ejemplo, realizando una segunda Acción opcional.

Si el Héroe no tiene suficiente Aguante para pagar el coste de Reanimar, no se puede Activar y el Héroe permanece Aturrido.

Invocar Secuaz

Una Bruja puede Invocar a un Secuaz en un círculo de invocación. La Bruja Agota el Aguante para pagar el coste de la Acción y coloca un Secuaz de su elección en cualquier Área con un Círculo de Invocación. Esta acción está limitada por la cantidad de miniaturas de Secuaz disponibles. La Bruja no necesita estar en el Área donde se Invoca al Secuaz. Ten en cuenta que el coste de la Acción de Invocación se encuentra en la Tarjeta de Referencia de la Bruja y, por tanto, es el mismo para todos los Secuaces.

Invocar Bruja

Para invocar a una nueva Bruja, el Lord Brujo debe sacrificar de manera permanentemente cinco puntos de Aguante. Como es normal, el Aguante proviene de la Reserva del Lord Brujo, pero se devuelve a la caja del juego en lugar de Agotarse. Luego se pone en juego el personaje de Bruja:

- Añade la nueva tarjeta de Referencia de Bruja en tu área de juego.
- Coloca la nueva miniatura de la Bruja en cualquier área con un círculo de Invocación.

La bruja Invocada debe ser un nuevo personaje de Bruja, uno que no haya participado en este Encuentro todavía.

Esta es una Acción especial que realiza el Lord Brujo, no una Bruja individual. Después de completar esta Acción, el Lord Brujo puede Activar a la Bruja que ha sido Invocada y realizar una Acción más, para que pueda realizar una o dos Acciones este turno. La acción especial de Invocar Brujas es la única acción que se puede realizar cuando el Lord Brujo no tiene Brujas en juego, pero también se puede realizarse cuando otras Brujas están presentes.

REACCIONES COMUNES

Del mismo modo que las acciones, hay algunas reacciones que tienen iconos únicos que aparecen en varias cartas de referencia. La mayoría de las reacciones son específicas de la carta, pero son esencialmente las mismas. Son lo suficientemente sencillas como para ser descritas en una carta, usan el icono de reacción genérico y a menudo son específicos de un personaje. Sin embargo, todas las reacciones se resuelven de la misma manera.

Icono	Reacción
	Ayuda
	Defendes
	Reacción Compuesta

Ayuda

La ayuda es una reacción que permite que los Personajes en la misma área se ayuden mutuamente. Se activa cuando el personaje activo realiza una acción que usa uno de sus cuatro Atributos y su efecto es aumentar ese atributo en 1 punto durante la duración de la Acción.

El Personaje activo indica que va a realizar una Acción que utiliza un atributo y agota el Aguante de manera normal. Posteriormente, un Personaje inactivo en la misma Área declara que Ayudará al Personaje Activo y Agota el Aguante para su Reacción de Ayuda. El Personaje Activo gana +1 al Atributo que está usando para su Acción. Una vez que se realizan las reacciones, el personaje activo debe realizar su Acción de manera inmediata. Una vez que la Acción haya sido resuelta, el incremento se pierde.

Si hay muchos Personajes en la misma Área, todos los Personajes inactivos pueden Ayudar y el Personaje activo gana +1 por cada Reacción de Ayuda que se realice. Sin embargo, los Atributos no se pueden aumentar por encima del límite que indica el Panel de Atributos del Héroe.

Defender

Cuando un personaje es Atacado, es posible que pueda bloquear el daño Defendiéndose. El Personaje debe tener Aguante disponible en la Reserva para Defender. Esta es una Reacción que se realiza cuando el Atacante está activo y se describe en detalle a continuación, en la sección de combate.

TIRADAS DE DADOS Y HABILIDADES

Muchas Habilidades y efectos de las cartas permiten cambiar el resultado de las tiradas de los dados, y el momento de usar estos efectos es importante. A menos que se indique lo contrario, sigue estos pasos para todas las tiradas de Dados durante la partida:

1. El jugador Agota el Aguante para la Acción y crea una reserva de Dados para el Personaje preparando la cantidad correcta de Dados.
2. Si hay efectos continuos, o Reacciones que se han activado que añadan Dados a esta reserva o que añadan resultados a la tirada, los Personajes los resuelven antes de la tirada de Dados. Esto incluye Agotar Aguante y descartar las cartas si es necesario.
3. Tirar los Dados.
4. Si hay efectos continuos o Reacciones que se han activado, incluidas las reacciones que permiten volver a tirar los Dados, puedes usarlos ahora. Esto incluye pagar los costes necesarios y descartar cartas en caso de ser necesario. Puedes activar estas reacciones una por una hasta que obtengas el resultado que necesitas, o te quedes sin repeticiones.

No hay límite para la cantidad de Reacciones diferentes que se pueden combinar en los pasos (2) y (4), pero cada Reacción debe activarse en el momento apropiado y pagarse independientemente del resultado. Sin embargo, cada Reacción solo se puede activar una vez.

COMBATE



Figura 10: **1.** Ataque cuerpo a cuerpo, **2.** Ataque a distancia y **3.** Estadísticas de defensa.

El Combate es un proceso de dos pasos en el que el Personaje Activo realiza un ataque y el objetivo puede defenderse si lo desea. Ambos pasos implican tiradas de dados añadidas a los Atributos base. Además, el Ataque también puede implicar algunos efectos mágicos. Si el Ataque tiene éxito, causa 1 Herida.

Como se ha descrito anteriormente, la Acción de Ataque y la Reacción de Defensa se indican mediante iconos específicos. En la Figura 10 podemos ver una pequeña muestra de componentes que nos indican las estadísticas relacionadas con el combate. Al igual que con todas las demás Acciones y Reacciones, si un personaje no tiene estos iconos en una carta en juego, no puede Atacar ni Defender. Por ejemplo, el Granjero no puede atacar.

En esencia, el Combate es simple. La Acción de Ataque del Personaje activo genera un valor de Ataque y la Reacción de defensa del objetivo genera un valor de Defensa. Si el valor de ataque es mayor, el objetivo recibe 1 Herida.

Todo lo anteriormente expuesto se describe en detalle a continuación.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo son los más simples de todos. El icono de Ataque Cuerpo a Cuerpo es un icono de espada cruzada, que se puede ver en cartas y tarjetas de referencia y en las cartas de Armas, por ejemplo.

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo solo se pueden ejecutar contra otros Personajes en la misma área que el atacante.



El icono de Ataque Cuerpo a Cuerpo siempre irá seguido de otra información:

1. El coste de Aguante, dos en este ejemplo.
2. La reserva de Dados, dos dados amarillos en el ejemplo.

Dado que atacar es una Acción, el atacante debe poder agotar el Aguante necesario para atacar al objetivo. Posteriormente lanza el número especificado de dados.

El valor de ataque es:

El atributo de Fuerza del atacante + resultado de dados

ATAQUE A DISTANCIA

Algunos personajes disponen de Armas o Habilidades que pueden realizar Ataques a Distancia. El procedimiento es muy similar a los Ataques Cuerpo a Cuerpo.



Figura 11: La ballesta del Asesino puede realizar Ataques a Distancia.

El icono de Ataque a Distancia será precedido de la siguiente información:

1. El coste de Aguantante, tres en este ejemplo.
2. La Reserva de Dados, un dado azul y dos amarillos para la ballesta del Asesino.

La única diferencia entre los Ataques a Distancia y los Ataques Cuerpo a Cuerpo es el Alcance y la Línea de Visión para seleccionar un objetivo válido.

Alcance: Todos los Ataques a Distancia tienen un Alcance de 1 área, lo que significa que el Ataque se puede hacer contra objetivos sólo en áreas adyacentes. De manera específica, no se pueden usar para disparar objetivos en la misma área que el atacante.

Línea de Visión (LdV): Solo las paredes completamente sólidas a lo largo del límite entre dos áreas bloquean LdV. Ningún otro objeto bloquea la LdV, incluidas otras miniaturas, marcadores y paredes con puertas.

En el caso de que se mencione en otros efectos del juego, siempre tienes LdV a los objetivos en tu área. Sin embargo, las armas a distancia no se pueden usar contra objetivos en tu área, que se considera rango 0.



Figura 12: Alcance y Línea de Visión para Armas a Distancia.

En este ejemplo, el Asesino tiene cuatro objetivos potenciales:

- Los 2 Condenados pueden ser atacados. Uno está en un área adyacente abierta, y el otro se puede ver a través de la puerta.
- El alcance hacia el Siervo Poseído es bueno, pero el muro bloquea LdV. El Siervo Poseído no puede ser objetivo.
- El Asesino tiene LdV con el Mortus, pero ambos Personajes están en la misma Área, por lo que el Rango no es legal. Aunque el Asesino no puede usar su ballesta a Distancia para Atacar al Mortus, aún puede realizar un Ataque Cuerpo a Cuerpo contra él.

Si el objetivo está en un rango de 1 y hay LdV, el Ataque está permitido y procede como en un Ataque Cuerpo a Cuerpo, con el atacante agotando el Aguantante requerido, formando una reserva de Dados y generando el valor de Ataque. Al igual que los Ataques Cuerpo a Cuerpo, la Fuerza sigue siendo el Atributo base de los Ataques a Distancia.

DEFENSA

Así como el Ataque es una Acción común en *Dark Rituals*, Defender es una Reacción frecuente, desencadenada por el Ataque. También hay una Reacción Especial de Defensa llamada Salvación de Armadura siempre a disposición del Objetivo.

El Objetivo puede Defenderse del Ataque y evitar que lo hiera. La Defensa se basa en el atributo de Resistencia.

Salvación de Armadura: En todos los casos, incluso cuando no hay un icono de Defensa en la carta de un Personaje o si el Personaje está agotado, éste puede usar la reacción de Salvación de Armadura para generar un valor de Defensa. El personaje no agota el Aguante para hacer una Salvación de Armadura.

Cuando el personaje usa Salvación de Armadura, el valor de Defensa es el atributo de Resistencia del personaje.

Defensa: Los personajes que tienen un icono de Defensa en su identificación o en otras cartas pueden tirar dados para obtener un mayor valor de Defensa, si pueden agotar el Aguante para realizar la Reacción.

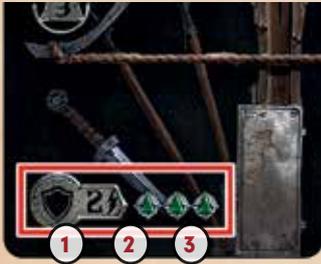


Figura 13: Un Héroe puede defenderse con esta Arma.

La Defensa requiere Aguante y agrega el resultado de los dados al valor de Defensa:

1. El icono de Defensa indica que el propietario puede usar esta Reacción.
2. El coste de Aguante, dos en este ejemplo.
3. La reserva de Dados, tres dados verdes en este caso.

Si el objetivo se Defiende, agota el Aguante requerido y tira el número especificado de Dados. El valor de Defensa es:

El atributo de Resistencia del objetivo + resultado de dados

El objetivo puede decidir entre hacer una Salvación de Armadura o una tirada de Defensa después de ver el valor de Ataque.

RESOLVER EL ATAQUE

Una vez que tengas los valores de Ataque y Defensa, es simple resolver el ataque.

Si el valor de Ataque es mayor que el valor de Defensa, el objetivo recibe 1 herida.



Figura 14: ¡El Asesino realiza un Ataque a Distancia!

La Figura 14 muestra un ejemplo. El Asesino realiza un Ataque a Distancia contra un Condenado, que se encuentra en el área adyacente. Como se muestra, se cumplen las restricciones LdV y Rango.

El Asesino tiene un arma a distancia equipada **1**. Agota tres de Aguante **2**, para realizar la Acción de Ataque. La reserva de dados es de un dado azul y dos amarillos, que le da un resultado de **4 3**. Su atributo de Fuerza desde es de **1 4**, como se muestra en su tablero de Atributos en la esquina inferior izquierda. Esto da un valor de Ataque de **5 5**, bastante bueno.

El Lord Brujo ve que una Salvación de Armadura no ayudará al Condenado, ya que su Resistencia es solo de **2 6**, y decide Defender. Las estadísticas para realizar la Defensa se encuentran en la carta de Referencia del Condenado **7**. Esta Acción agotará dos de Aguante **7**, de la Reserva de Aguante del Lord Brujo, ¡pero vale la pena! Una tirada de **4** en los dos dados verdes **8**, da un Valor de Defensa de **6 9**. ¡Suficiente!

El valor de Ataque del Asesino debe superar el valor de Defensa para causar 1 herida, por lo que este Ataque ha fallado.

ATAQUES Y DEFENSA MODIFICADOS

Atacar y Defender puede ser modificado por muchos tipos diferentes de cartas. Describiremos algunas, pero los principios generales anteriores son los mismos.

Mejoras de arma: El Mazo de Botín contiene muchas cartas que se pueden unir a tu arma para cambiar sus estadísticas y agregar efectos especiales.



Hay dos tipos de Mejoras de Armas; Mejoras de Ataque y Mejoras de Defensa. La ubicación del efecto de la carta y los iconos utilizados las distinguen:

1. Mejora de Ataque. Hay mejoras para Armas Cuerpo a Cuerpo y a Distancia.
2. Mejora de Defensa.
3. Nombre.
4. Ilustración.
5. Requisitos de Atributos.
6. Peso de la Mejora.
7. Efecto de la Mejora.
8. Nivel de carta para Mazo de Botín.

Hay algunos requisitos para usar una Mejora:

- Se deben cumplir o superar todos los requisitos de Atributos.
- Las Mejoras de ataque coinciden al menos con uno de los iconos de Ataque (Cuerpo a Cuerpo / a Distancia) en tu Arma.
- El peso total con la Mejora no puede ser superior a lo que puedes cargar.
- Solo puedes equipar una Mejora de Ataque y una Mejora de Defensa.

Si cumplen los criterios, estas cartas se colocan debajo de tu carta de Arma.



Figura 15: Mejoras Equipadas.

Si deseas utilizar una Mejora, primero la tienes que equipar. Insertarla no es una Acción y se puede realizar en cualquier momento que estés Activo. Puedes eliminar cualquier Mejora existente si deseas equipar una nueva Mejora. Sin embargo, no puedes cambiar tu Mejora equipada mientras estás en el proceso de resolver una Acción o Reacción.

La Mejora se adjunta colocándola bajo tu carta de Arma, de modo que sólo el efecto de Mejora, **1.** ó **2.**, sea visible. Desliza las Mejoras de Ataque bajo la parte superior de tu carta de Arma y desliza las Mejoras de Defensa bajo la parte inferior.

Ten en cuenta que las bonificaciones / efectos que cambian las tiradas de Dados sólo se aplican si se lanzan dados. Por ejemplo, la bonificación de Defensa anterior solo se aplica si el Personaje hace una tirada de Defensa, y no para Salvaciones de Armadura.

Ataques y Defensa de las Brujas: La tarjeta de referencia de la Bruja muestra los nombres de los Hechizos de combate que se resuelven según el valor de Ataque y el valor de Defensa.



Figura 16: Ataques / Defensa y el grimorio de una Bruja.

Empieza haciendo el Ataque como se indica más arriba. Las Brujas no disponen de cartas de Armas independientes, y la información relativa se encuentra en la tarjeta de referencia de la Bruja. Una vez que tengas el valor de Ataque, revisa la tarjeta de referencia de la Bruja para ver si el Ataque es lo suficientemente fuerte como para activar un Hechizo de Combate. Simplemente compara el valor de Ataque final con los números que figura en la tarjeta de referencia. Por ejemplo, si Pekka Ataca y obtiene un valor de Ataque de 5, resuelve Rekoveren. Si obtiene una puntuación de 7 o más, resuelve Dren.

Estos efectos de Hechizo de Combate se describen en el Grimorio de la Bruja. Resuelve el efecto del Hechizo inmediatamente, antes de que el objetivo haga su tirada de Defensa.

Luego resuelve el resto del Ataque de manera normal. El objetivo puede Defenderse y el Ataque puede herir al objetivo.

Del mismo modo, hay efectos mágicos nombrados debajo de la información de Defensa. Al igual que el Ataque anterior, resuelve el Hechizo de Combate después de calcular el valor de Defensa, y después continúa usando el valor de Defensa para resolver el Ataque. Por ejemplo, si Pekka genera un valor de Defensa de 6 o más, resuelve Schopfen.

Otras reacciones y efectos en curso: Hay muchas reacciones en las cartas que pueden afectar a los Ataques y la Defensa. Por ejemplo, un Héroe puede lanzar Alquimia para mejorar un Ataque; un Hechizo de Brujería puede afectar una tirada de Defensa; un efecto continuo puede afectar varios Ataques realizados por un personaje.

RESUMEN DE COMBATE

A continuación se describe resumen completo de todos los pasos del Combate:

- 1.1 El atacante agota el Aguante, como se muestra al lado del icono de Ataque Cuerpo a Cuerpo o a Distancia.
- 1.2 El atacante selecciona un objetivo válido, teniendo en cuenta LdV y Rango, cuando sea necesario.
- 1.3 El atacante forma la reserva de Dados de Ataque, basado en los dados que se muestran al lado del icono de Ataque.
- 1.4 El atacante tira los dados de Ataque y luego realiza cualquier repetición permitida por las Reacciones u otros efectos en juego. El atacante debe aceptar el resultado final re-lanzado.
- 1.5 El atacante calcula el valor de Ataque. El valor de Ataque es la Fuerza del atacante más el resultado de los dados y cualquier bonificación.
2. El Defensor elige entre (3) Salvación de Armadura o (4) Defensa.
 3. Salvación de Armadura: El valor de Defensa es el atributo de Resistencia del objetivo.
 - 4.1 Defensa: El objetivo agota el Aguante, como se indica al lado del icono de Defensa.
 - 4.2 El objetivo forma el conjunto de Dados de defensa, basado en los Dados que se muestran al lado del icono de Defensa.
 - 4.3 El objetivo tira los Dados de Defensa y luego realiza cualquier repetición permitida por las Reacciones u otros efectos en juego. El objetivo debe aceptar el resultado final re-lanzado.
 - 4.4 El objetivo calcula el valor de Defensa. El valor de Defensa es la Resistencia del objetivo más el resultado de los dados y cualquier bonificación.
 5. El Ataque se resuelve comparando el valor de Ataque con el valor de Defensa. Si el valor de Ataque es mayor que el valor de Defensa, el objetivo recibe 1 Herida.

Prácticamente cada paso puede verse afectado por una Reacción, por ejemplo, reduciendo los costes de Aguante, agregando dados a las reservas de Dados, volviendo a tirar los resultados de los dados y aumentando el Valor de Ataque o Defensa final. Asegúrate de realizar un seguimiento de todas tus opciones.

PERSONAJES DERROTADOS

Usa marcadores de Herida para contabilizar cuánta salud ha perdido un personaje. Para personajes únicos, coloca las fichas de Herida en la carta de referencia. Para otros personajes, coloca las fichas de Herida junto a la miniatura en el tablero de juego.

Cuando un personaje recibe tantas Heridas como puntos de vida tiene, es inmediatamente derrotado. Sin embargo, el resultado exacto depende del personaje.

Héroe: El Héroe está Aturdido. Cuando un Héroe es derrotado, coloca inmediatamente su miniatura tumbada y agota todo su Aguante restante. Recuperará su Aguante de manera normal y luego podrá Reanimarse y volver a unirse al juego. Mientras están Aturdidos, no participan en el juego.

Siervo: La miniatura simplemente se elimina del juego.

Bruja: Intercambia la miniatura de la Bruja por un marcador de Bruja en Llamas.

Discípulo: Devuelve la miniatura a la reserva.

BOTÍN DE GUERRA

Derrotar a tus enemigos es tu recompensa, pero también le da a tu personaje algunos beneficios.

Héroes: Cuando un Héroe derrota a un personaje enemigo:

- Aumenta uno de los atributos de Fuerza, Resistencia o Agilidad en un nivel.

Legión Oscura: Cada vez que el Lord Brujo derrota a un Héroe o derrota / posee un Siervo, inmediatamente:

- Aumenta el Aura del Mal en un nivel.
- Coloca un marcador de Alma en el siguiente espacio disponible en el contador de Almas.

CARTAS Y MARCADORES DE COFRE

Los Héroes pueden buscar en un cofre en su área. El Héroe descarta el marcador de cofre y roba una carta de Botín, que debe mantenerse oculta del Lord Brujo.



Figura 17: Los tres tipos diferentes de cartas de Botín.

Existen tres tipos de cartas de Botín:

- 1. Artefactos.** Los Artefactos deben estar equipados antes de ser activados, y una vez equipados, le otorgan al propietario beneficios constantes. Los Artefactos tienen requisitos de Atributos que el propietario debe cumplir o superar, antes de que el Artefacto pueda ser equipado. Pesan, y por tanto, contribuyen al peso total que lleva el Héroe.
- 2. Pergaminos de Magia de Sangre.** Los pergaminos de Magia de Sangre describen nuevos hechizos que los Héroes pueden lanzar. La carta muestra los requisitos de Atributos, los costes a pagar y el efecto. Los pergaminos de Magia de Sangre se mantienen en tu mano hasta que los lanzas y se descartan una vez resuelto el hechizo.
- 3. Mejoras de Armas.** Estos se describen en la sección de Combate. Deben estar equipados antes de que el efecto se active.

Las cartas de Botín que tienen un ícono de peso contribuyen al peso total de un Héroe, estén equipadas o no.

MARCADORES Y CARTAS BOTÁNICAS



Figura 18: Recoger cartas Botánicas.

La Figura 18 muestra cómo un Héroe puede recoger Botánicos de un marcador Botánico en su área. Voltea la ficha 1. para revelar cuántas cartas botánicas debes robar 2. Descarta el marcador del área de juego. Luego roba esa cantidad de cartas del Mazo Botánico 3. Mantén estas cartas en tu mano, escondidas del Lord Brujo. Las Brujas y sus Discípulos ignoran los botánicos, ya que son comunes en Neemoss y no los necesitan para lanzar su magia.

El Mazo Botánico contiene muchos ingredientes alquímicos diferentes, todos identificados por un nombre 4. y una ilustración 5. Los Héroes usan ingredientes alquímicos cuando usan Alquimia, ver Alquimia. Además, hay algunas cartas que tienen efectos inmediatos. Resuelve los efectos y descarta la carta.

Los ingredientes alquímicos no tienen peso y no hay límite para el número que se puede llevar. Pueden ser intercambiados entre los Héroes.

ALQUIMIA

Cada Héroe tiene una carta de Alquimia identificada por su nombre. Esta carta muestra los hechizos alquímicos que el Héroe puede lanzar, aunque es posible que el Héroe no pueda acceder a todos al inicio del encuentro.



Figura 19: El libro de Alquimia del Cruzado.

La carta de Alquimia muestra la siguiente información.

1. Nombre del personaje
2. Icono de Clase
3. Efecto de Hechizo Alquímico
4. Ingredientes Alquímicos
5. Nivel de Alquimia requerido

Cada libro tiene ocho hechizos alquímicos. Algunos hechizos alquímicos son acciones que se pueden lanzar cuando el Héroe está activo. Otros son Reacciones que solo se pueden lanzar en respuesta al evento desencadenante. Para lanzar un hechizo alquímico:

1. El Héroe debe cumplir el requisito de nivel de Alquimia, lo que significa que su Atributo de Alquimia debe ser igual o mayor que el valor que se muestra al lado del hechizo.
2. El Héroe debe descartar una carta de Ingrediente de Alquimia que coincida con cada símbolo que se muestra en el hechizo.

El Héroe agota el Aguante, paga los demás costes enumerados y luego resuelve el efecto del hechizo.

Después de que un Héroe resuelva los efectos de lanzar el Hechizo Alquímico, puede aumentar su Atributo de Alquimia un nivel en el Tablero de Atributos.

BRUJERÍA

El Lord Brujo dispone en mano de tres cartas de Brujería, que se pueden intercambiar durante el inicio de la fase de una ronda, como se describe en la sección de inicio de la ronda.

Estas cartas son hechizos adicionales lanzados por las Brujas. Debes ser capaz de activar una Bruja para lanzar cualquier hechizo de Brujería. Todos los hechizos de Brujería son de un solo uso, descarta la carta una vez que haya sido resuelta.



Figura 20: Ejemplo de cartas de Brujería.

Hay dos tipos de cartas de Brujería:

1. Magia Negra, que tiene un Nombre **3**. y un Efecto **4**.
2. Invocar Criatura, que también tiene un Nombre **3**. y un Efecto **4**.

Ambos tipos de cartas se descartan después de ser usadas **5**.

Magia Negra: Algunas cartas son Acciones, algunas son Reacciones. Agota la cantidad de Aguante indicado en la carta, si es necesario, y resuelve el efecto de la misma.

Invocar Criatura: Estas cartas de Brujería permiten a las Brujas invocar Criaturas únicas para el juego. Para invocar una Criatura, sigue las instrucciones de la carta y descártala. Por ejemplo, la carta del Árbol de la Desesperación muestra que es una Acción y debes Agotar cinco de Aguante. Las criaturas convocadas siempre aparecen en áreas que contienen un círculo de invocación. Sin embargo, eres libre de invocar a la Criatura en cualquier Área. No es necesario que la Bruja se encuentre en dicha área.

Las Criaturas son únicas. No puedes usar un hechizo para Invocar a una Criatura que ya está en juego.

Recuerda, una Bruja debe activarse para lanzar un hechizo de Brujería que sea una Acción. Entonces, si una Bruja convoca a una Criatura, es la Bruja la que puede realizar una segunda acción este turno, no la Criatura.

TABLERO DE MISERIAS DEL LORD BRUJO

A medida que las Brujas causan estragos, su poder aumenta rápidamente. Esto se controla a través de los tres contadores del Tablero de Miserias del Lord Brujo..



1. Contador del Aura del Mal
2. Contador de Almas
3. Contador de Sacrificio

Los contadores se controlarán mediante cubos y marcadores durante el juego.



1. El marcador comienza en el punto rojo y se mueve a lo largo del contador del Aura del Mal.
2. Los marcadores de Almas llenan el contador de Almas, empezando por la posición 1.
3. Los marcadores de Recompensa de Plaga se muestran cuando se roban cartas de Plaga.
4. Los marcadores de herida llenan el contador de Sacrificio.

Contador del Aura del Mal: A medida que las Brujas y sus Legiones Oscuras derrotan a una mayor cantidad de fuerzas del bien, el Aura del Mal aumenta en toda la tierra. El Lord Brujo mueve el marcador un cuadrado a lo largo del contador del Aura del Mal por:

- Derrotar a un Héroe.
- Derrotar a un Siervo.
- Poseer un Siervo.



Figura 21: El Aura del Mal aumenta y la Legión Oscura se vuelve más poderosa.

La Figura 21 muestra los cambios en el área de juego del Lord Brujo después de derrotar a un Siervo. Al comienzo del ejemplo, el Aura del Mal ya había avanzado a la posición 4 y este acto de violencia mueve el marcador a la posición final, completando el contador. Todas las cartas de referencia de la Legión Oscura se voltean hacia un lado con la cabecera en rojo, como se muestra en el ejemplo para la carta de referencia de Mortus. Puedes observar que la Legión Oscura se vuelve más poderosa.

Contador y marcadores de Almas: El contador de Almas se usa para seguir el progreso del Lord Brujo en busca de las Recompensas de Plaga definidas en el Encuentro. Los marcadores de Almas son obtenidos al:

- Derrotar a un Héroe.
- Derrotar a un Siervo.
- Poseer un Siervo.
- Otros efectos del juego que indiquen de forma específica al jugador que obtiene un marcador de Alma.

Los marcadores de Almas se colocan en el momento en el que se obtienen, llenando el contador en orden numérico.

La configuración de Encuentro indica dónde se colocan los marcadores de Recompensa en el contador de Almas y cuando el marcador de recompensa se cubre con un marcador de Alma, el Lord Brujo roba inmediatamente una Carta de Plaga.

Contador de Sacrificio: A medida que el Lord Brujo completa los objetivos definidos en el Encuentro, los marcadores de herida se colocan en el contador de Sacrificio, lo que indica el progreso hacia la meta del Lord Brujo. Los objetivos, el número de marcadores a recolectar y el resultado final se encuentran definidos en el Encuentro.

PROPAGACIÓN DE LA PLAGA

Las Plagas son armas poderosas que las Brujas pueden usar para reducir el Aguante disponible de todos los Héroes.



Figura 22: Una carta de Plaga Corporal.

La Figura 22 muestra una carta de Plaga:

1. Icono de fuente de Aguante.
2. Acción de la carta.
3. Efecto de la Plaga.

El Lord Brujo puede agotar el Aguante para usar la acción Propagar la Plaga de una carta de Plaga en su mano, poniendo en juego la Plaga. El Lord Brujo debe Activar una Bruja para lanzar este hechizo y debe colocar la carta en la tarjeta de referencia de la Bruja para indicar al lanzador del hechizo.



Figura 23: Pekka ha propagado una plaga.

El efecto de la Plaga modifica la cantidad de Aguante a la que puede acceder un Héroe, al reducir el Aguante extraído de las tres fuentes: Cuerpo, Sustento y Mente. Cuando se propaga la Plaga, los Héroes deben ajustar inmediatamente el Aguante en su Tablero:

1. Primero, calcula la cantidad de Aguante que está bloqueado: la cantidad en la carta de Plaga o la cantidad en la Fuente coincidente del Héroe, la que sea menor.
2. Luego mueve el número correspondiente de fichas de Aguante a la Ubicación Bloqueada en tu tablero. Los héroes pueden optar por bloquear el Aguante que está en su reserva o el que está actualmente agotado. Mientras la Plaga esté activa, ya no se puede usar el Aguante Bloqueado.

Cada carta de Plaga afecta a una fuente de Aguante distinta, indicada por el icono de fuente de Aguante en la parte superior de la carta. No hay límite de Plagas en juego y los Héroes bloquearán el Aguante para todas las Plagas activas. Si más de una Plaga afecta a la misma Fuente, los Héroes deben resolver todas las Cartas de Plaga, en lugar de las más altas de cada tipo.

En la Figura 24 Pekka ya ha extendido una Plaga, reduciendo el Aguante Corporal en tres. Ambos Héroes han bloqueado tres puntos de Aguante como resultado de la plaga. Ahora lanza otra plaga, reduciendo el Aguante mental en dos. Los Héroes se encuentran en problemas.

El Cruzado tiene nueve de Aguante, extraídos de; Cuerpo 5, Sustento 2 y Mente 2. El Cruzado debe Bloquear dos de Aguante como resultado de la nueva Plaga. Tiene uno de Aguante agotado en este momento, que bloquea, junto con uno de Aguante de reserva.

El Verdugo tiene diez de Aguante, extraídos del Cuerpo 5, Sustento 4 y Mente 1. Para la segunda Plaga, solo Bloquea uno de Aguante, ya que su Fuente de Mente es más pequeña que la reducción que produce la Plaga. Dado que tiene un Aguante agotado, decide bloquear este.

Ten en cuenta que siempre puedes verificar la cantidad de Aguante que tienen tus Héroes reduciendo cada Fuente de Aguante por las Plagas activas y sumando los valores ajustados. Recuerda, las fuentes pueden reducirse a cero, pero nunca podrán ser negativas.

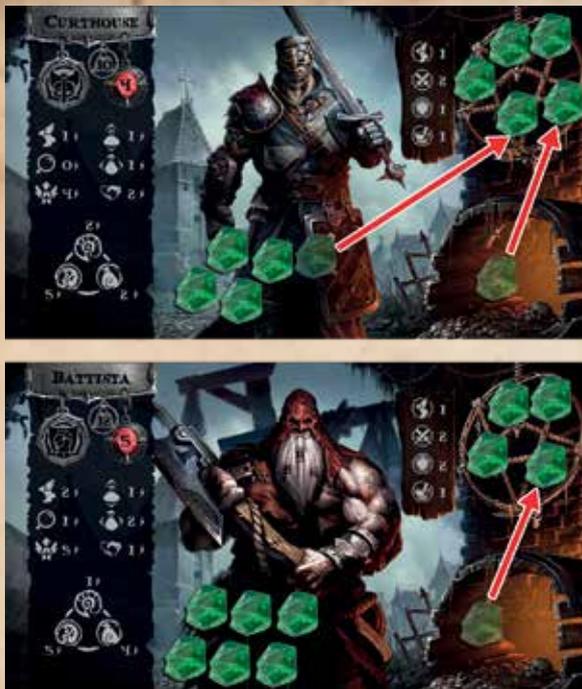


Figura 24: ¡Pekka propaga una segunda Plaga!

CURAR PLAGA

Existen diversas formas en que los Héroes pueden curar una Plaga:

- Pueden derrotar a la Bruja que extendió la Plaga. En el momento en el que la Bruja sea derrotada, se eliminan todas las cartas de Plaga que la Bruja tenga en su tarjeta de Referencia.
- Hechizos Alquímicos.
- Magia de Sangre.

Cuando los Héroes curan una Plaga:

- Descarta la carta de Plaga.
- De forma inmediata se recupera la cantidad de Aguante Bloqueado a la Ubicación de Agotado. Esta cantidad será la indicada en la carta de Plaga, o en la Fuente, la que sea menor.

CÍRCULOS DE INVOCACIÓN

Los Círculos de Invocación marcan áreas débiles en el velo que separa la Tierra de Neemoss durante la Conjunción. Además de marcar dónde pueden aparecer las Criaturas Invocadas, marcan Áreas donde el poder de las Brujas es más grande.

Las Brujas que se encuentren en un área con un Círculo de Invocación ganan +1 en sus atributos de Fuerza, Resistencia y Agilidad.



VICTORIA Y DERROTA

Al final de una sesión de Dark Rituals: Malleus Maleficarum, o el Lord Brujo, o todos los jugadores Héroes como grupo, serán los ganadores.

Los ganadores están determinados por los objetivos del Encuentro que se describen en cada Encuentro. El Encuentro explicará exactamente cuáles son los Objetivos y cuándo verificar que han sido cumplidos.

Sin embargo, hay algunos objetivos generales que siempre pueden verificarse:

- Si no hay Brujas en juego y el Lord Brujo no puede invocar más Brujas la próxima ronda, los Héroes han ganado el Encuentro. El Lord Brujo no puede convocar Brujas porque no hay nuevos personajes de Brujas o el Lord Brujo no tiene suficiente Aguante total para Invocar a una Bruja.
- Si todos los Héroes están aturridos, el Lord Brujo gana el Encuentro.

REGLAS AVANZADAS

DEMONIOS

Las Brujas no son el último eslabón de la cadena alimentaria en Neemoss. Los Demonios hacen sus vidas miserables, al igual que las Brujas acosan a las Criaturas y Secuaces. Aunque la vida en la Tierra puede ser un tanto desalentadora, es importante no ser pisoteada.

Como verás en los Encuentros, las Brujas atadas a la Tierra recurrirán a la invocación de Demonios, usando su magia para doblegar la Conjunción a su voluntad. ¿Quién sabe por qué? Quizás porque un poderoso Demonio puede suponer una ventaja sobre una banda de humanos molestos. O porque cuando lo traen a una tierra tan débil, con todos esos bocados sabrosos, un Demonio les otorgará su favor. Quizás porque hay Brujas a las que les gusta ser dominadas.

Los Demonios normalmente no son parte de la Legión Oscura del Lord Brujo. No están presentes en todos los Encuentros y, a menudo, son convocados en el juego en lugar de ser parte de las fuerzas iniciales. No vas a necesitar esta parte de las reglas en tu primera partida.

Ser arrastrado de repente a través de la Conjunción es un shock y, si a eso le sumamos su naturaleza irritada, tenemos que los Demonios no están del todo a las órdenes del Lord Brujo. En ocasiones, el Demonio es un miembro más de la Legión Oscura y el Lord Brujo puede activarlo como cualquier otro personaje malvado. En otras ocasiones, se parece más a un NPC y trabajará para alcanzar sus propios objetivos, que en realidad pueden ayudar a los Héroes más que al Lord Brujo.

Preparación Adicional: Si se usa un Demonio en un Encuentro, debes barajar el mazo de control de Demonio y mantenerlo a tu alcance.

Robar cartas de Control de Demonio: Se roba nueva una carta en las siguientes circunstancias:

- Si hay un Demonio en juego, pero no se ha robado ninguna carta, roba inmediatamente una carta.
- Al inicio del turno del Lord Brujo, antes de que active un personaje, roba una nueva carta, a menos que haya una carta de dos partes en juego que no se haya resuelto por completo.

Ten en cuenta que si el Lord Brujo se queda sin Aguante, igualmente debe robar una nueva carta después de que los Héroes hayan activado un Héroe para una o dos Acciones. El Lord Brujo se ve obligado a pasar y los Héroes continúan con la nueva carta en juego.

Cuando robas una nueva carta, descarta la existente. Solo puede haber una carta en juego. Si el mazo está agotado, baraja las cartas descartadas y roba una carta con normalidad.

Resolviendo la carta: La carta indicará que jugador controlará al Demonio durante el siguiente par de turnos (el Turno del Lord Brujo y el Turno de los Héroes). Las cartas de dos partes permanecerán en juego el doble de tiempo.

Las cartas más simples le dan al Lord Brujo el control del Demonio. El Lord Brujo juega su turno con normalidad, como si el Demonio fuese parte de su fuerza. El Lord Brujo no tiene que activar al Demonio y es libre de escoger a cualquiera de la Legión Oscura para que sea el Personaje Activo. Si se usa al Demonio, el Lord Brujo agota el Aguante de su Reserva de Aguante como es habitual.

Existen también cartas que le dan al Lord Brujo un control limitado del Demonio. Estas cartas funcionan como se ha indicado anteriormente, excepto que el Lord Brujo debe tener en cuenta la restricción, si escoge usar al Demonio. No hay “bonificación” por usar la restricción. Por ejemplo, si la carta dice que el Lord Brujo sólo puede realizar una Acción con el Demonio, realizará una Acción con el Demonio y finalizará su turno. No obtiene una segunda acción de “bonificación” con un personaje diferente. Por supuesto, el Lord Brujo no está obligado a activar al Demonio cuando una carta restrictiva está en juego.



Figura 25: Una carta de Demonio con una restricción.

La Figura 25 muestra una carta con una restricción. El Lord Brujo puede escoger Activar al Demonio y realizar una o dos Acciones, pero ambas deben ser para Atacar. El Lord Brujo no puede mover el Demonio, por ejemplo.



Figura 26: Una carta que obliga al Demonio a realizar Acciones específicas.

Otro tipo de cartas obligan al Demonio a realizar Acciones específicas, por ejemplo, Atacar a cada Personaje (tanto de la Legión Oscura como de las Fuerzas del Bien). Esto funciona de manera diferente que el juego normal. El Demonio se activa inmediatamente,

antes de que el Lord Brujo realice su turno normal (aunque el Lord Brujo no puede activar al Demonio en este turno). Para recordar a los jugadores esta nueva regla, las cartas de este tipo tienen "1er" escrito en la esquina inferior derecha. Las Acciones se realizan sin gastar Aguante, como lo indica el icono "Sin Aguante", también abajo a la derecha. Esto significa que las acciones siempre se realizan, incluso si el Lord Brujo no tiene Aguante. Finalmente, si hay alguna ambigüedad, los Héroes deciden cómo interpretar la carta. Por ejemplo, los jugadores Héroes deciden el orden de los Ataques.



Figura 27: Una carta que permite a los Héroes controlar al Demonio.

Para finalizar, el Demonio convocado puede llegar a estar increíblemente enfadado y por tanto, decidir qué va a ir en contra de las Brujas que lo han invocado. Los jugadores Héroes tomarán las decisiones. Los Héroes pueden tener el control total del Demonio o puede haber restricciones que deben seguir.

Al igual que las cartas marcadas con "1er", el Demonio actúa inmediatamente después de que se roba la carta y no se paga Aguante por las Acciones. Después de que el Demonio se Activa, el Lord Brujo y los Héroes juegan un Turno normal.

Entonces, cuando Sulker entra en juego, los Héroes pueden realizar de manera inmediata una Acción de Movimiento con el Demonio. Esto se realiza antes de que juegue el Lord Brujo y no se agota el Aguante.

Reacciones Démoniacas: Las Reacciones Démoniacas, incluida la Defensa, imitan las reglas habituales. Si el Lord Brujo controla al Demonio, escoge qué reacciones usar y agota el Aguante asociado. Si la carta fuerza Acciones, o los Héroes tienen el control, entonces los Héroes toman las decisiones y no se paga Aguante, con una excepción: Defensa. Los Héroes deben permitir que el Demonio defienda.



Figura 28: Una carta de dos partes donde el control cambia entre la primera y la segunda sección.

Cartas de dos partes: Las cartas de dos partes son idénticas en todos los aspectos, excepto que la primera parte se aplica al Turno del Lord Brujo y de los Héroes en el momento se roba por primera vez, y luego permanece en juego durante un segundo par de turnos cuando se utiliza la segunda parte.

Habitualmente, la segunda parte tiene un gran efecto en el juego y todos los jugadores deben pensar en la mejor manera de explotar o minimizar ese efecto desde el momento en que se roba la carta.

Como recordatorio de las reglas de juego inusuales, hay dos iconos en la parte inferior derecha de algunas de estas cartas. El icono "1er" significa que el Demonio se activa primero, inmediatamente después de que la carta entre en juego. El icono "Sin Aguante" es un recordatorio de que no hay que agotar Aguante. Las cartas de dos partes a menudo cambian quién tiene el control entre las dos bandos, por lo que estos iconos se muestran justo debajo del párrafo que explican.

La carta en la Figura 28 muestra un ejemplo de cambio de control de una sección a la siguiente. En el turno en que se roba la carta, nadie activa al Demonio y no se requieren iconos. En el siguiente turno, el Demonio se ve obligado a Atacar a todos los Objetivos, por lo que el Demonio actúa primero y no es necesario agotar Aguante.



VORAZ



SIERVO POSEIDO



CONDENADO



MORTUS

ENCUENTROS Y CAMPAÑAS

SUSTITUCIÓN DE PERSONAJES

Siéntete libre de sustituir los personajes en los Encuentros por otros personajes del mismo tipo. Por ejemplo, muchos de los encuentros están configurados con una o dos Brujas disponibles. Podrías usar cualquier Bruja en este caso. Asegúrate de sustituir todas las cartas requeridas y cambia los nombres en el texto de la historia mientras lo lees al resto de jugadores.

PARTIDA INDEPENDIENTE Y MODO CAMPAÑA

Los Encuentros pueden jugarse en cualquier orden como partidas independientes. Simplemente escoge el Encuentro que quieres jugar. No hay instrucciones especiales de preparación para el juego independiente.

Los Encuentros también se pueden jugar como una larga campaña de diez encuentros. Los jugadores son recompensados por jugar bien con Puntos de Victoria que pueden gastarse al inicio del siguiente Encuentro o guardarse para su uso posterior.

El bando ganador recibe 8 Puntos de Victoria (PV) al final de cada Encuentro. Los Héroe comparten los PV y deciden cómo usarlos como grupo. No hay límite para la cantidad de PV que se pueden acumular y no existe un límite temporal de almacenamiento de los PV. Sin embargo, solo un bando obtiene PV a la vez. Si se te otorgan Puntos de Victoria y tu oponente/s tiene algo guardado de partidas anteriores, los PV ganados deben usarse primero para reducir el número almacenado por tu oponente.

Por ejemplo, los Héroe lo han hecho bien y han almacenado 10 Puntos de Victoria. El Lord Brujo gana un encuentro y recibe 8 PV. El total acumulado ahora es de 2 PV para los Héroe y 0 PV para el Lord Brujo. No es de 10 PV y 8 PV. Un segundo ejemplo: los Héroe han ganado algunas partidas, pero han estado gastando sus puntos, actualmente tienen 2 PV. Otra vez, el Lord Brujo gana 6 PV. Primero, los Héroe reducen de 2 a 0 PV, y después el Lord Brujo puede obtener los 4 puntos restantes. Ahora el total acumulado es de 0 PV para los Héroe y 6 PV para el Lord Brujo. Si has asignado los PV correctamente, habrá al menos un bando con 0 puntos. ¡Gastalos mientras puedas!

La siguiente tabla muestra cómo se pueden gastar los PV después de que se haya preparado el Encuentro, pero antes de que se inicie la partida.

Héroes		Lord Brujo	
Recompensa	Coste	Recompensa	Coste
Roba 1 carta Botánica	1 VP	Roba 1 carta de Brujería	3 VP
Roba 1 carta de Botín	3 VP	Invocar 1 Secuaz en un Círculo de Invocación	5 VP
Elimina 1 Secuaz	5 VP	Cada Héroe tiene que agotar 2 de Aguante	8 VP
El Lord Brujo agota 8 de Aguante	8 VP		

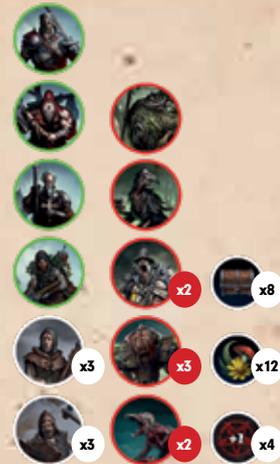
ENCUENTRO I EL PRIMER RITUAL

"¡Tengo hambre!"

"Hagatha, siempre tienes hambre. Cómete un granjero. Yo también me siento extraña. ¿Está cambiando la conjunción? ¿Puede que se esté cerrando?"

"Necesitamos sacrificar a algunas personas del pueblo. Eso lo mantendrá feliz. Tal vez podamos comerlos después."

Cuatro Héroes, cada uno con sus propios motivos para luchar contra las Brujas, se sienten atraídos por esta área. Antes de que se encuentren, están rodeados de más monstruos de los que jamás hayan visto. Es hora de luchar, no de hablar.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 6 Almas.

REGLAS ESPECIALES

Sacrificar a los Siervos Inocentes: Cuando la Legión Oscura derrota un Siervo, coloca inmediatamente un marcador de Herida en el contador de Sacrificio, además de obtener el Botín de Guerra.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deberán derrotar a las Brujas antes de que empiece el Ritual. Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- Hay dos Brujas en llamas en juego a la vez..

"Lo juro en mi cruz, nunca he visto una congregación tan grande del mal", dice Wolgar, exhausto. "Al menos hemos matado a dos de esas Brujas".

¡Brujas y muerte! Dos cosas de las cuales la iglesia no sabe nada ", grita Batista. "Esas Brujas no están muertas, sólo quemándose. ¡Juraría que les gusta el calor! Su dolor atraerá más maldad a la zona, y resucitarán a sus parientes. ¡Salgamos de aquí antes de que esto suceda! "

Lord Brujo: El Lord Brujo debe llenar el contador de Sacrificio para fortalecer la Conjunción. El Lord Brujo gana de manera inmediata si:

- El contador de Sacrificio se llena con cuatro marcadores de Herida.

¡Me gustó este gordo! ¡Muy sabroso!

"¿No has visto a esos cuatro Humanos, los que luchan y hacen magia? Están aprendiendo nuestros secretos, o tienen sus propios secretos. Estoy aquí por la buena vida. Si tienes hambre coge un muslo, tenemos que salir de aquí antes de que decidan luchar más ".



BATTISTA, EL VERDUGO:

La vida de un verdugo era fría y vacía, viajando de pueblo en pueblo para impartir justicia ante exaltadas e incoherentes multitudes. Pero después de que su esposa muriera, él estaba igualmente frío y vacío. Lo mejor para su hija, Pina, era que estuviera lejos de casa; el pueblo la cuidaría mejor de lo que él podía hacerlo. Eso fue hasta la decapitación de Clara Rossa, una adúltera reincidente, cuyos encantos físicos parecían irresistibles para la mayoría de los hombres, y muchas mujeres, de la ciudad. Battista se sorprendió al ver su transformación en el momento de la muerte, de la mujer más bella que había visto, a una vieja y marchita arpía. Tan sorprendido que dejó caer su hacha, cortándola por decuido los dedos de su mano izquierda. Pero eso no fue lo que le hizo dejar su pueblo permanentemente, buscando venganza. Esa decisión la tomó cuando regresó a casa, y encontró a Pina muerta en un espantoso accidente en la granja, con su cabeza y cuatro dedos cortados.

ENCUENTRO 2

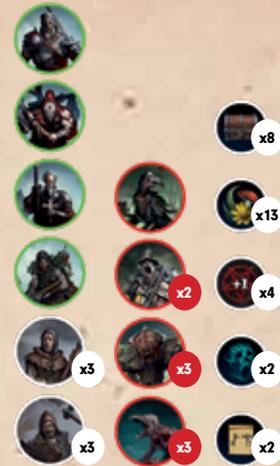
LA BRUJA EN LA TORRE

"Soy demasiado vieja para luchar. Si invocásemos a Haborym, podría hacernos el trabajo sucio. Él nunca deja de balancear sus espadas ", dice Pekka, hundiendo sus dedos en el gato que sostiene.

"¡Si lo invocas, yo me escondo! Ya he sido mordida por sus colas anteriormente. De todos modos, es un plan estúpido, no tienes un hechizo para invocar a un Demonio ".

Haborym odia a Binks. Algún problema sobre rascarse. Si pincho un poco a Binks, cargará la atmósfera y Haborym vendrá a buscarnos ".

"¿En serio? Me voy de aquí."



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa en 2 y 6 Almas.
Mazo del Demonio: Baraja 8 cartas en el mazo del Demonio.

REGLAS ESPECIALES

Bloqueo Fantasmal: Las Brujas han unido dos almas al plano terrenal. Estos dos fantasmas están bloqueando la entrada a la torre, representados por marcadores de Alma en el Tablero. Mientras haya uno o más fantasmas en la puerta de la torre, los Héroe y los Siervos no podrán entrar a la misma de ninguna manera, incluidos sus hechizos. Una vez que los Fantasmas son desterrados, se podrá entrar a la Torre sin restricciones. La Legión Oscura, incluida Pekka, no están restringidos a entrar o salir de la Torre.

Pergaminos Mágicos: Existen dos pergaminos inscritos con runas mágicas que destierran a los fantasmas, representados por marcadores de pergamino en el Tablero. Cuando un Héroe recoge un pergamino, usa inmediatamente la magia rúnica para romper el bloqueo de las Brujas y desterrar a un fantasma: descarta el marcador de pergamino y un marcador de Alma de la torre. La Legión Oscura no puede interactuar con los pergaminos.

El gato de Pekka: Pekka ha convocado a su gato de Neemoss. Se desplaza en círculos, moviendo bruscamente sus seis patas y agitando furiosamente ambas colas de lado a lado. Los movimientos del gato están acumulando energía mágica en la Torre y finalmente el Demonio aparecerá para investigar. En cada fase de inicio de ronda (incluida la primera ronda), coloca una ficha de herida en el contador de Sacrificio si Pekka está dentro de la torre. Sin embargo, si Pekka no le está murmurando al gato, este se acurruca para dormir, disipando la energía. Si Pekka abandona la torre, elimina de inmediato todas las fichas de herida del contador de sacrificio. Pekka puede realizar otras Acciones mientras está en la Torre sin interrumpir el Ritual.

Cuando el contador de Sacrificio se llena con cuatro marcadores de Herida, el Demonio es atraído desde Neemoss hacia la energía de la Tierra. El Lord Brujo debe colocar

a Haborym al lado de uno de los Círculos de Invocación. Pekka ahora puede abandonar libremente la torre sin penalización.

OBJETIVOS

Héroes: De alguna manera, los Héroes deben evitar que el Demonio se establezca en la Tierra. Los Héroes ganan de inmediato al completar uno de estos dos objetivos:

- Derrota a Pekka antes de que invoque al demonio.

"¿Puedes notar eso?" dice Wolgar, "Su magia era especialmente intensa cerca de la torre".

"Sí, lo he notado anteriormente, justo antes de que se abriera un portal y muchos de esos secuaces lo cruzaran. Pero esto era algo más potente. Creo que hemos evitado un cataclismo.

- O vencen al Demonio cuando éste haya sido invocado.

"Mi espada es fuerte, pero esa cosa era más fuerte. Sin todos vosotros a mi lado, no lo habríamos destruido", dice Curthouse.

"¡El Diablo seguro!" declara Wolgar, sonando sorprendido.

"Incorrecto en ambos aspectos. Eso es solo un Demonio, no el más grande que he visto. Y no se destruye, simplemente regresa al lugar del que procede". La banda observa a Corday, preguntándose qué más ha visto en sus viajes.

Lord Brujo: Las Brujas están probando el poder del Demonio. El Lord Brujo gana inmediatamente si:

- El Demonio derrota a dos Héroes en la misma ronda.

"Bueno Binks, jeso nos hizo el trabajo!" dice Pekka, dándole al gato algo viejo y mohoso.

"Dije que era un plan estúpido. Ahora que Binks se ha calmado,

el Demonio se ha marchado. Eso es lo único bueno, estoy segura de que éramos las siguientes en su menú".



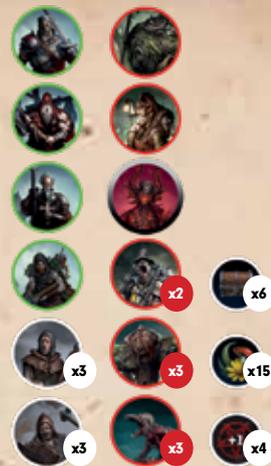
PEKKA:

Pekka fue la primera en atravesar un portal aleatorio que la transportó a través de los abismos del espacio y el tiempo. Al principio, se deleitaba con el lujo de no tener a nadie que la azotara, la golpeará, la mordiera y le hiciera la vida imposible. ¡Este era un lugar tan malo para vivir! Con abundante comida y novedades nunca antes vistas, aunque fuera demasiado cálido y brillante. Pero la naturaleza de un escorpión es picar y pronto se aburría de la comodidad. ¡La miseria debe ser compartida! Aunque no lo admitió, se sorprendió de que su primer conjuro de invocación funcionara, arrastrando a Hagatha a través de la conjunción. Y así empezó todo. Algunos secuaces para intimidar, llevar y traer. Algunas criaturas para manejar a los secuaces, cuando era demasiado cansado. Ikrek para que se pusiera de su lado cuando discutía con Hagatha. El aqellarre de Pekka creó lentamente un poco de Neemoss aquí en la Tierra.

ENCUENTRO 3 LA BRUJA CAUTIVA

Nos unimos a un encuentro que está en progreso. Dos de las Brujas están ocupadas con un encantamiento que los Héroes no reconocen. Aprovechan la oportunidad para atrapar a Hagatha y enrollarla como un pollo. Planean llevarla a la aldea, donde el sacerdote la pueda examinar. Nuestros Héroes necesitan convencer a más personas de que las Brujas son una amenaza real.

Mientras los Héroes arrastran a Hagatha, están a punto de descubrir el objetivo del ritual.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 Almas.

Mazo del Demonio: Baraja 8 cartas en el mazo del Demonio.



A3	A2	B1
		B6

REGLAS ESPECIALES

Despliegue de Haborym: No coloques a Haborym al inicio del encuentro, ver el Interludio.

Bruja Capturada: Hagatha ha sido capturada por los Héroes. Ha sido atada y noqueada y no puede realizar ninguna acción. Por tanto, no cuenta como Bruja o como parte de la Legión Oscura para ningún propósito en este Encuentro.

Arrastrando a Hagatha: Cualquier Héroe que se mueva fuera del área que ocupa Hagatha puede arrastrar a Hagatha con él. Mueve a Hagatha a la misma área que el Héroe. No hay ningún coste adicional por arrastrar Hagatha.

Desatar: ▶ 1♣ Una Bruja o una Criatura en la misma área que Hagatha puede usar esta acción para liberar a la Bruja capturada. Ten en cuenta que la acción solo se puede realizar cuando no hay Héroes en el área o cuando los Héroes en el área están aturcidos.

Persiguiendo al Demonio: Cuando se arrastra a Hagatha a la loseta A2 del Tablero, se interrumpe inmediatamente el juego y se lee el interludio.

Entrar a la Iglesia: La entrada a la Iglesia está en la dirección marcada por la flecha roja en el Tablero. Los Héroes pueden realizar una acción de movimiento normal para moverse desde el área con la flecha roja a los escalones de la Iglesia, que están fuera del tablero. Elimina al Héroe del juego. Un Héroe puede arrastrar a Hagatha a la Iglesia si está en el área con la flecha roja.

INTERLUDIO

Haborym aparece. Quizás los Héroes deberían haber interrumpido el encantamiento, en lugar de atrapar a Hagatha.

Aparición de Haborym: Coloca a Haborym en la ubicación que se muestra en el Tablero. Continúa jugando con normalidad desde la interrupción.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deben llevar a Hagatha ante los clérigos locales, para demostrar que las Brujas existen. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Un Héroe arrastra a Hagatha mientras entra a la Iglesia.

“¡Mirad! ¡Estamos a salvo! Ya no nos siguen ahora que estamos cerca de un lugar sagrado”. Wolgar señala el camino por donde han venido.

“No, han encontrado otra forma de derrotarnos. Mira nuestro paquete”, señala Batista la forma atada y amordazada que han estado arrastrando. Ya no es Hagatha, es un campesino desconcertado.

Lord Brujo: La Legión Oscura está tratando de liberar a Hagatha antes de ser arrastrada a la aldea. El Lord Brujo gana de manera inmediata si:

- Hagatha es desatada.

“¡Tonta! ¿Que estabas pensando? ¿Cómo puedes ser capturada tan fácilmente?”

“Eres buena para hablar. ¿No te vi ardiendo como una vela la semana pasada?” responde Hagatha con indiferencia, quitando un poco de polvo de su túnica. “Así está mejor. Esa suciedad cubría una bonita mancha de sangre.”

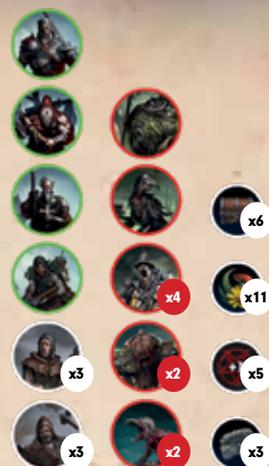


CORDAY, EL ASESINO:

Corday estaba obsesionada con uchar, pero nadie dejaría que una mujer se uniera a la milicia, y mucho menos a la guardia del gremio. Si tenía que ocultar su cara y su figura, ella entonces ocultaría todo su cuerpo y golpearía desde las sombras, vendiendo sus servicios al mejor postor. Practicando en la oscuridad, podía sentir que las pinturas en su rostro la daban energías y aumentaban su agilidad de forma poco natural. Podía golpear a cualquiera en cualquier lugar y a menudo lo hacía, hasta que encontraba una causa mayor. Para probar sus habilidades, se deslizó sin ser vista a la mansión de un maestro del gremio y vio lo increíble. ¡El maestro era tan feo y deforme que no podía ser humano! No había forma de que los disfraces y el maquillaje pudieran ocultar su apariencia en público. ¡Y casi había trabajado para este monstruo!. Sabía que tenía que averiguar lo que realmente estaba pasando.

ENCUENTRO 4 LA CAVERNA (PARTE I)

Los aldeanos almacenan Piedras místicas en sus casas. Estas Piedras parecen calmar las tierras agitadas, un evento que ha sido muy común en la región desde que se inició la Conjunción. Sin embargo, dicen que las Piedras tienen un peligro oculto: si se golpean entre sí, causan un terremoto repentino. Los Héroes piensan que pueden usar este efecto como un arma.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 Almas.

REGLAS ESPECIALES

Encuentro en dos partes: El resultado de este Encuentro afecta el próximo Encuentro. Asegúrate de registrar quién gana este Encuentro.

Piedras Terremoto: Los Héroes pueden recoger/soltar y comerciar las Piedras Terremoto, aunque las piedras son demasiado pesadas para que un Héroe lleve más de una. Los Héroes pueden usar cualquier par de Piedras Terremoto para completar su objetivo. La Legión Oscura no puede interactuar con las Piedras Terremoto.

Colapsar la Caverna: Los Héroes no deberían entrar en la caverna (las dos áreas iluminadas en amarillo) ya que existe la posibilidad de que haya un terremoto natural que los atrape. Pero si los Héroes arrojan dos Piedras Terremoto en el Área indicada por el Marcador Rojo, pueden desencadenar un terremoto que Colapsará la Caverna.

Sacrificar a los Siervos Inocentes: Cuando la Legión Oscura derrota un Siervo, coloca inmediatamente una ficha de Herida en el contador de Sacrificio, además de obtener el Botín de Guerra.

Ritual de Hagatha: Hagatha está cantando activamente para fortalecer el ritual. Ella no cuenta como Bruja o como parte de la Legión Oscura para ningún propósito en este Encuentro.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes se han comprometido a usar la Magia contra las Brujas. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Pueden colapsar la caverna y aplastar a Hagatha.

¡Las dos rocas están extrañamente juntas y se estrellan una contra la otra con una grieta todopoderosa! Pero el sonido ensordecedor no es en realidad de las Piedras Terremoto, es el suelo que se agita sobre la cueva. Se derrumba, atrapando a las Brujas dentro.

Cuando los Héroes vuelven a mirar las Piedras, han desaparecido. No queda nada más que un montón de polvo.

Lord Brujo: Hagatha necesita finalizar su ritual. Tal vez ella pueda vincular al Demonio con la Dimensión Terrenal. Las Brujas ganan de manera inmediata si:

- Completa el contador de Sacrificio.

"¡Argh! No puedo hacer más. El Demonio está aquí y está más atado a este plano", dice Hagatha, exhausta.

Hagatha oye una voz en su cabeza, "tonta, no hay Demonio aquí. Tu hechizo falló, como siempre. Salgamos de este lugar. Esos malditos humanos están sobre nosotros otra vez.

"No, sé que convoqué a un Demonio", piensa Hagatha, tratando de mantener sus pensamientos para sí misma. "Simplemente no estoy segura de dónde o cuándo lo invoqué".



HAGATHA:

Como corresponde a una bruja bendecida con un rostro tan feo y un cuerpo retorcido, Hagatha celebra lo mejor de Neemos: la muerte. Los cadáveres de sus víctimas permanecen atados a su espalda, descomponiéndose rápidamente a medida que su magia consume la poca energía que les queda. La vida en la Tierra la ha tratado bien; parece haber un suministro interminable de cuerpos para cosechar.

ENCUENTRO 5 EL PUEBLO (PARTE II)

Si el Lord Brujo ganó "La Caverna":

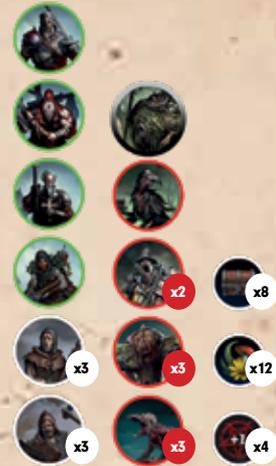
"¿Recuerdas ese demonio que convoqué la semana pasada?" dice Hagatha, bastante petulante.

"Recuerdo que no convocaste a un Demonio la semana pasada".

"Lo hice. Solo que fué un poco lento en llegar hasta aquí".

Si los Héroes ganaron "La Caverna":

"Está bien, uno más! Esta debería ser una pelea fácil ". Corday está más alegre de lo habitual.



B1	A4
A5	A6

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 Almas. **Mazo del Demonio (Si el Lord Brujo ganó "La Caverna"):** Baraja 8 cartas en el mazo del Demonio.

REGLAS ESPECIALES

Encuentro en dos partes: Algunos elementos de este Encuentro dependen del ganador del Encuentro anterior. Si estás jugando este encuentro independiente, escoge un bando como el ganador anterior.

Hagatha: Si el Lord Brujo ganó “La Caverna”, coloca a Hagatha como se indica. Si los Héroes ganaron “La Caverna”, devuelve a Hagatha a la caja del juego; no podrá ser convocada en este Encuentro.

Demonio opcional (si el Lord Brujo ganó “La Caverna”): Si las Brujas completaron el Ritual en la Parte I, el Lord Brujo debe colocar a Haborym en uno de los círculos de Invocación durante la Preparación.

OBJETIVOS

Héroes (si los Héroes ganaron “La Caverna”): Hagatha no se ha materializado. Los Héroes tienen la oportunidad de derrotar a Pekka mientras está sola. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Derrotan a Pekka.

“¡Sabía que podíamos hacerlo!” grita Corday.

Incluso si este mal no es del reino de Dios, estábamos obligados a ganar con Él de nuestro lado”, entona Wolgar.

“Creo que hay algo más en todo esto. Las Brujas no conocen el significado de la muerte como nosotros. Todavía hay Secuaces y Criaturas por aquí y en otros lugares, y parecen aparecer de la nada. No nos regocijemos todavía”. Curthouse es más cauteloso.

“¿No conocen la muerte como nosotros? Creo que conocen la muerte exactamente como nosotros. Te he visto recibir golpes que partirían a un

hombre normal en dos. Esta magia se está apoderando de todos nosotros. Quizás somos inmortales, como estas Brujas.” La observación de Batista sorprende a sus compañeros.

Héroes (Si el Lord Brujo ganó “La Caverna”): Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Derrotan al Demonio.

“¿Cuántas veces debemos desterrar a este demonio?” gruñe Curthouse, sin aliento.

“Todas las veces que lo convoquen”, dice Wolgar con sorprendente resolución.

Lord Brujo: Las Brujas ya están cansadas de las intrusiones de los Héroes. El Lord Brujo gana de manera inmediata si:

- Dos o más Héroes quedan aturdidos al mismo tiempo.

“¡Otra victoria! Los Héroes se han marchado por fin y Haborym se ha saciado. ¡De ahora en adelante la vida será fácil! Necesito comer.” Hagatha está más alegre de lo normal.

“Esta atmósfera sin olor está afectando tu cerebro. Estos humanos lanzan nuestra magia, creo que son tan difíciles de matar como nosotros. Siente la energía del Demonio. Es débil! Haborym pronto volverá a Neemoss.”

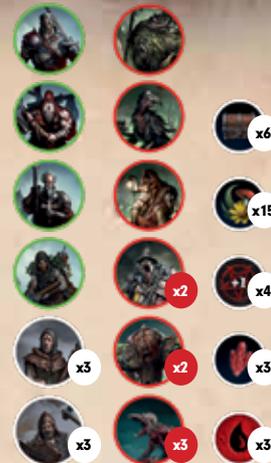


CURTHOUSE, EL CRUZADO:

Cuando Curthouse se fue a luchar a Oriente Medio para derrotar a Saladino, iba lleno de honor y esperanza. Pero se desvaneció lentamente a medida que el viaje mundano le pasaba factura, y desapareció cuando su campamento fue emboscado a las afueras de Acre. Sólo él sobrevivió, pero fue herido de muerte antes de poder ver a sus atacantes. Su primer recuerdo real mientras flotaba a través del delirio fue ver su herida siendo atendida por un árabe que cantaba y pensar que pronto estaría muerto. En sus pocos momentos de consciencia durante los siguientes días, se enteró por Barkhad que no había sido atacado por el enemigo de la Iglesia, sino por una Bruja monstruosa y sus discípulos. No lo habría creído si no hubiera visto a Barkhad usar esa '9igrbv misma magia para curar la herida abierta en sus entrañas y arreglar su muslo destrozado. Claramente, había cosas peores en el mundo que los infieles..

ENCUENTRO 6 CRISTALES DE SANGRE

La Milicia local ha estado matando Secuaces. Las Brujas saben que algunos Neemosianos pueden lanzar poderosa Magia de Sangre, alimentados por pequeños cristales incrustados en el interior de sus cuerpos. Las Brujas han visto a los Héroes usar artefactos mágicos anteriormente y les preocupa que noten los Cristales Mágicos de Sangre en los cadáveres dispersos por la aldea.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 almas.

REGLAS ESPECIALES

Colocación de Marcadores: Toma tres marcadores de Herida de doble cara y tres marcadores de Herida con Cristales de Sangre en el reverso. Colócalos con el símbolo de herida hacia arriba y mezclalos bien. Luego colócalos en el Tablero en las 6 ubicaciones que se indican, sin dejar que nadie vea cuales marcadores son las tres de Cristal de Sangre.

Buscar Restos: ▶ 1⚡ Todos los personajes de la Legión oscura obtienen la acción Buscar restos. Voltea un marcador de herida en tu área. Si hay otra ficha de Herida en la parte posterior, retira el marcador. Deja los Cristales de Sangre en juego.

Destruir los Cristales: Una vez descubiertos, la Legión Oscura puede atacar los Cristales de Sangre. Causar 1 herida es suficiente para destruir y eliminar el marcador. Los Cristales de Sangre pueden defenderse de la misma manera que los Siervos. Los Héroes deciden usar Defender o usar una salvación de armadura y un Héroe debe agotar el Aguante:

CRISTALES DE SANGRE



OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deberán derrotar a las Brujas antes de que destruyan los Cristales de Sangre. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Hay dos Brujas en llamas en juego a la vez.

“¡Necesitamos encontrar una manera mejor de despachar a estos monstruos!”

Tengo la sensación de que la respuesta está a nuestro alrededor”.

Lord Brujo: Las Brujas deben destruir los Cristales de Sangre. El Lord Brujo gana de manera inmediata si:

- Todos los Cristales de Sangre son destruidos.

“¡Hemos terminado! ¡Una cosa menos que pueden usar contra nosotros!”



IKREK:

Los gemelos siameses son un poder raro en Neemoss. Con dos espíritus en un cuerpo, no es sorprendente que a menudo se conviertan en la más poderosa de las Brujas. Pero es único que una de estas gemelas, Ikrek, haya absorbido ese doble poder, dejando a su gemela como una cáscara vacía sin nombre, para ser controlada como una marioneta. A Ikrek le encanta que la lleven en brazos, haciendo que su hermana haga todo el trabajo manual. Pero cuando Neemoss da con una mano, quita con la otra. Ikrek está maldita con una gran belleza y una figura esbelta.

ENCUENTRO 7 LOS HUECOS

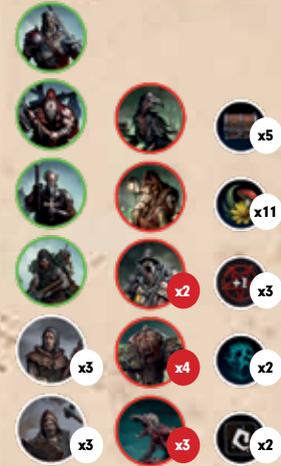
"Cerca de esa zona oscura, al este de la aldea. Ahí es donde vemos a la mayoría de esos Secuaces. Debe haber algún túnel o algo así. No se. Ya no nos acercamos", dice el granjero con gravedad, con los ojos bajos. Batista exclama con voz intimidante. "Mantener estas pequeñas piedras rúnicas en la granja, parecen mantener alejados a los monstruos".

"Es un túnel. Un túnel a otro plano de existencia ", corrige Wolgar.

"¿Como, como, el cielo?"

"Más como el infierno, pero no te preocupes, no es ninguno", afirma Curthouse mientras pone su mano tranquilizadora en el hombro del agricultor. "Pero si quisiera convocar a un Demonio, allí es donde iría".

"Entonces allí nos dirigimos. Pero primero consigamos estas Piedras Rúnicas. Quizás haya algo más que superstición en sus poderes." Wolgar siempre es rápido para ver el valor en artefactos extraños.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 6 almas. **Mazo del Demonio:** Baraja 8 cartas en el mazo del Demonio.

REGLAS ESPECIALES

Ikrek está protegida en el Hueco: Ikrek comienza el juego en el Hueco. La magia aleatoria en esta área ha fortalecido la Conjunción e Ikrek puede convocar fácilmente al Demonio recolectando Almas. Para mantenerse a salvo, ha lanzado un hechizo de protección que mantiene todos fuera del Hueco, excepto a la Legión Oscura. Los Héroes no pueden entrar en esta área ni realizar ataques a distancia contra Ikrek. De la misma forma, el hechizo evita que Ikrek abandone el Hueco hasta que se complete el Ritual.

Ritual de Ikrek: En el inicio de la fase de ronda, que empieza en la primera ronda, coloca 1 marcador de Herida en el contador de Sacrificio. Cuando haya cuatro heridas en el contador, el ritual se completará. De manera inmediata, el Lord Brujo coloca a Haborym en uno de los Círculos de Invocación. A partir de este momento Ikrek puede activarse de manera normalmente.

Debilitar la Conjunción: Las dos piedras grabadas en runas Neemossianas repelen la conjunción y evitan que se abra cerca de las casuchas. Si los Héroes pueden mover ambas Piedras Rúnicas al Hueco, romperán la magia, fortalecerán el velo e interrumpirán el Ritual. La Legión Oscura no puede interactuar con las Piedras Rúnicas.

Lanzar Piedras: ▶ X Los Héroes obtienen la acción "Lanzar piedras" que les permite lanzar las piedras rúnicas desde un área adyacente al hueco hacia su interior. Los Héroes necesitan agotar la misma cantidad de Aguante que su acción de Soltar de objetos normal. Las Piedras Rúnicas son de Neemoss y pueden penetrar el hechizo de protección.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deben detener el ritual o derrotar al Demonio. Los Héroes ganan si:

- Tiran las dos Piedras de Rúnicas al interior del Hueco, antes de que se complete el Ritual.

La segunda piedra rúnica tiene un efecto sorprendente. La energía de la Conjunción se disipa instantáneamente, la atmósfera es estable. Pero las piedras mismas brillan y arden lentamente. De repente, Ikrek estalla en llamas.

"¡Dijiste que deberíamos coger las piedras rúnicas!" Rie Batista.

-
- O los Héroes derrotan al Demonio, después de que el Ritual se haya completado.

"¡Ese Demonio se está fortaleciendo cada vez que luchamos contra él!"

"Las Brujas están aprendiendo mejores formas de vincularlo a nuestro plano. Me temo que debemos encontrar una manera mejor de combatirlo o encontrará un hogar permanente en este mundo".

Lord Brujo: El Lord Brujo gana si:

- El Demonio derrota a un héroe.

Siempre es agradable ver a Haborym alimentarse", dice Hagatha.

"No se comió a ese humano, simplemente lo derribó. No creo que le guste su sabor como a ti".

"Si el Demonio todavía tiene hambre, me voy de aquí".



WOLGAR, EL GUARDIÁN:

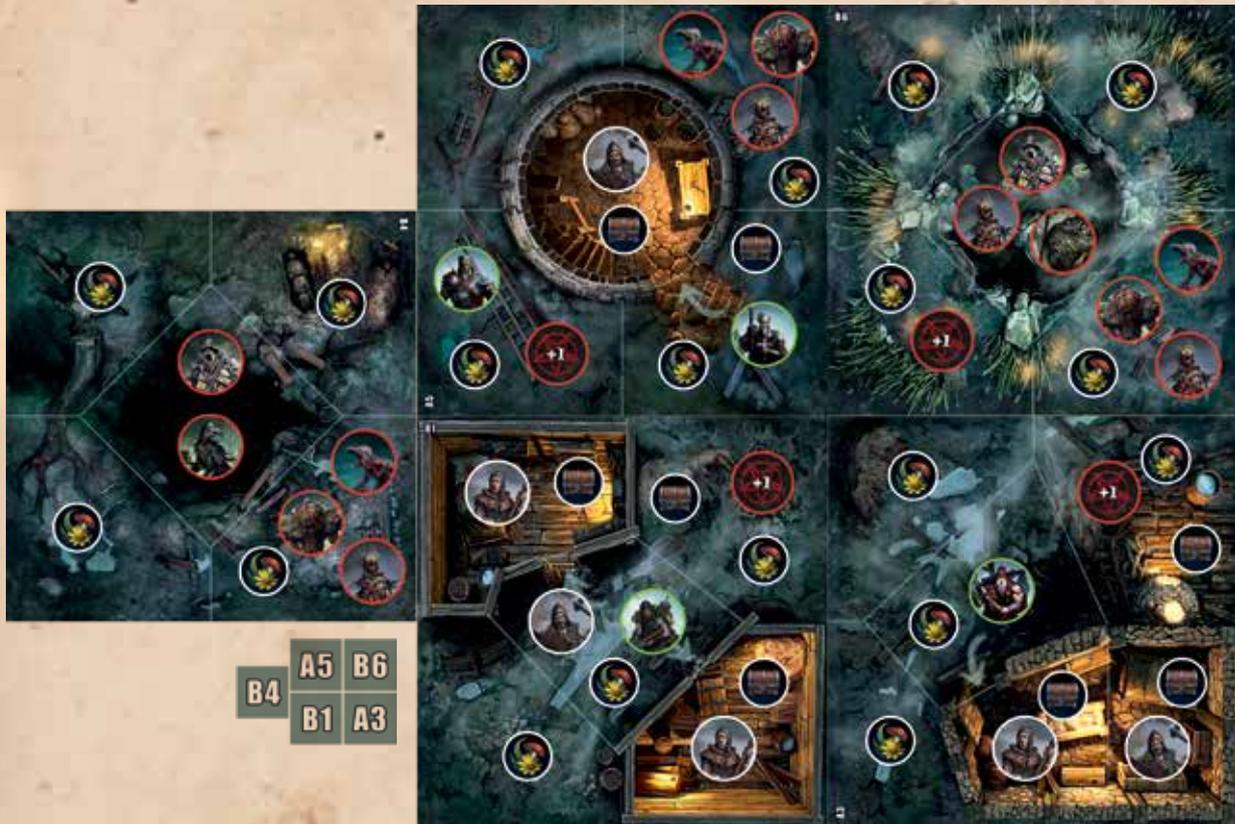
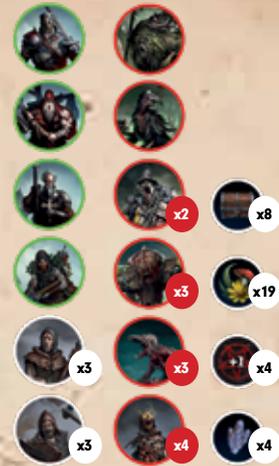
Wolgar quería convertirse en Sacerdote y atender las necesidades de la congregación, pero estaba contento con su posición como Guardián. Si tan solo pudiera mantener la boca cerrada y no hablar de curar el cuerpo y el alma con sus hierbas. Pero solo la oración y el incienso no llegaban tan lejos y él había visto sus resultados con sus propios ojos. Sabía que sus brebajes e infusiones curaban el dolor y la angustia y seguramente Dios se encontraba en tales creaciones celestiales. Eso fue hasta que encontró el cuerpo mutilado de su Sacerdote, vuelto del revés en el Ábside. Su primer pensamiento fue el del Diablo, pero podía sentir el mismo poder en el aire que invocaba para curar a los feligreses. Entonces supo que tenía que encontrar y derrotar a cualquiera que usara esta magia de forma tan perversa.

ENCUENTRO 8 POSESIÓN

"Debe haber alguna forma de salvar a esta pobre gente del pueblo", dice Curthouse.

"Tengo estos cristales de un grupo de Gitanos. Son para desterrar a los espíritus malignos que poseen a personas piadosas, pero nunca pensé mucho en ellos. Solo los compré para salvar a mi congregación desperdiciando buen puñado de dinero; valió la pena hacer que los Viajeros siguieran adelante. Pero he visto muchas cosas..." Wolgar se apaga, perdido en sus propios pensamientos.

"Entrégalos. ¡Vale la pena intentarlo!"



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 almas.

REGLAS ESPECIALES

Cristal Purificador: Cada Héroe empieza el encuentro con un marcador de Cristal en su área de juego. Un Héroe sólo puede llevar un Cristal Purificador a la vez, aunque es posible Soltar/Recoger e intercambiar Cristales. Si un Héroe es derrotado, suelta automáticamente su Cristal Purificador.

Recoger/Soltar Cristal: ▶ 2♣ Los siervos poseídos obtienen la acción de Recoger/Soltar durante este encuentro. Solo pueden Recoger/Soltar los Cristales Purificadores. Son los únicos miembros de la Legión Oscura que pueden interactuar con los Cristales.

Purificar Siervo: Cuando un Siervo Poseído es derrotado, colócalo tumbado y déjalo en juego. Ten en cuenta que no está aturdido y no se puede recuperar. Si un héroe que lleva un Cristal Purificador lo deja caer en la misma área que un Siervo Poseído derrotado, se libera el alma del Siervo y se rompe el hechizo de posesión. Retira el Cristal Purificador y la miniatura de Siervo Poseído.

Un Siervo Poseído se purifica inmediatamente si el Siervo Poseído es derrotado mientras llevas un Cristal Purificador.

Destruir Cristal: Un Siervo Poseído puede destruir un Cristal Purificador soltando el Cristal en el área que incluya un Círculo de Invocación.

Un Cristal Purificador se destruye inmediatamente si el Héroe que lleva el Cristal es derrotado en un área con un Círculo de Invocación.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deben romper el hechizo de posesión en los Siervos. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Tres de los Siervos Poseídos son purificados.

"¡Ha funcionado! ¡Podemos salvar a toda la gente poseída que vemos!" Curthouse está entusiasmado con el resultado.

"Por desgracia, solo tenía esos cuatro".

Nunca había visto un cristal así en los cofres del Gremio", dice Corday, su estado de ánimo se agría.

"Creo que no eran de este mundo. Probablemente son algunas piedras que cruzaron al azar los planos y que aquí se convirtieron en artefactos milagrosos. Al menos hoy liberamos algunas almas."

Lord Brujo: Las Brujas deben destruir los Cristales Purificadores. El Lord Brujo gana de manera inmediata si:

- Dos Cristales purificadores son destruidos.

"¡Esos Siervos son míos!"



HABORYM:

A algunos demonios les gusta sentarse y comer, otros usan poderosas magias, pero Haborym está hecho para la acción. Cortar, rebanar, morder, es todo lo mismo. Es fácil de controlar cuando las Brujas temen por sus vidas.

ENCUENTRO 9 ¡PROTEGIDO!

A los Héroes les han hablado de nuevas criaturas, grandes gusanos que absorben la energía, no la sangre. Quizás estas sanguijuelas pueden drenar la energía de sus enemigos. Los Héroes se dirigen a la granja donde se almacenan.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 5 Almas.

REGLAS ESPECIALES



Sanguijuela Neemoossiana: Hay dos Sanguijuelas Neemoossianas que han sido extraídas a través de la Conjunción, representadas por marcadores de Sanguijuela en el tablero. Las Sanguijuelas Neemoossianas drenan energía mágica, por lo que la Legión Oscura no puede interactuar con ellas. Un Héroe puede sostener una Sanguijuela sin problemas, pero no puede recoger dos al mismo tiempo. Aparte de esa restricción, los Héroes pueden Recoger/Soltar y comerciar con las Sanguijuelas de manera normal.

Encantamiento de Protección: Las Brujas han invocado nuevamente al Demonio. Para evitar que sea derrotado y desterrado a Neemooss, le han lanzado un encantamiento de protección. Mientras el hechizo esté vigente, el Demonio no puede ser Herido de ninguna manera.

Pegar la Sanguijuela: Si un Héroe que lleva una Sanguijuela está en la misma área que el Demonio, le puede lanzar la Sanguijuela. Se enganchará al Demonio y empezará a drenar la energía mágica del Encantamiento de Protección. Para hacer esto, los Héroes usan la Acción de Soltar. Coloca el marcador de Sanguijuela en la tarjeta de referencia del Demonio. Desgraciadamente, la Sanguijuela no permanecerá pegada por mucho tiempo y se caerá una vez que haya terminado de alimentarse. En el siguiente inicio de Fase Redonda, retira la ficha de Sanguijuela de la Tarjeta de Referencia del Demonio y ponla bajo la peana del Demonio, para representar que el Demonio la ha aplastado. Los Héroes pueden recoger de nuevo la Sanguijuela, y repetir el proceso.

Aplastar la Sanguijuela: Cuando un Sanguijuela se suelta, el Demonio la aplastará. Esto no es una acción y no afecta a la Sanguijuela, son duras. Pero evitará que los Héroes recojan la Sanguijuela hasta que el Demonio se mueva a otra área. Cuando el Demonio haya aplastado la Sanguijuela, ponla bajo de la peana del Demonio.

Conmocionar al Demonio: Cuando hay una sola Sanguijuela pegada al Demonio, estará en estado de shock. El demonio gana la siguiente restricción:

- El Demonio no puede moverse.
- La Agilidad del Demonio es 0.

El Demonio aún puede realizar otras Acciones/Reacciones y el Encantamiento de Protección aún evita que los Héroes puedan Atacarle. El efecto terminará cuando la sanguijuela caiga.

Eliminar el Encantamiento: Si los Héroes pueden unir dos Sanguijuelas al mismo tiempo, el Encantamiento de protección será destruido de forma permanente y los Héroes podrán atacar al Demonio con normalidad. Además, el dolor de tener dos sanguijuelas conectadas al mismo tiempo tiene el siguiente efecto permanente:

- El Demonio no puede moverse.
- La Agilidad del Demonio es 0.

Descarta las sanguijuelas. Han regresado a Neemooss.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes destierran al Demonio antes de que cause demasiados problemas. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Derrotan al Demonio.

"Pude sentir esa sanguijuela chupando mi alma, cuando solo la estaba sosteniendo. Demasiado de este poder maligno corre por mis venas".

"Eso es cierto para todos nosotros," murmura Batista.

Lord Brujo: Una vez que las Brujas se dan cuenta de que su Encantamiento de Protección puede romperse, están decididas a aplastar a los Héroes. Derrotarlos no es suficiente. El Lord Brujo gana inmediatamente cuando se completan ambos objetivos en orden:

- Primero, propaga una Plaga.
- Luego aturde a dos Héroes al mismo tiempo.

"Esa plaga sienta bien. Deberíamos mantenerla por siempre. El aire está demasiado limpio por aquí".

"¡Cállate! Me estás haciendo sentir nostalgia".

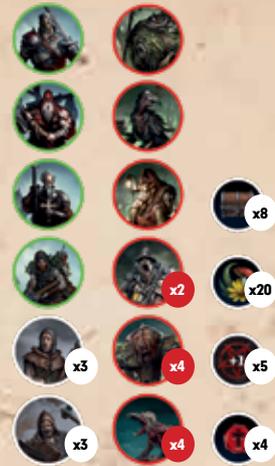
ENCUENTRO 10 LA BATALLA FINAL

"Hablé con el obispo, y me entregó esto". Wolgar muestra cuatro sellos de cera.

"¿Qué hacen?" pregunta Corday.

"Nada, o al menos, nada cuando la Iglesia me los entregó. Pero aquí, déjame frotarlos con esa extraña hierba roja, la que arde cuando la tocas. Creo que eso ayudará".

Los Sellos se calientan mientras Wolgar los tiene todos, pero parecen geniales cuando los reparte. "No creo que debamos volver a ponerlos en su bolsa", se ríe Corday, nervioso.



Tablero de Misericordias del Lord Brujo: Coloca dos marcadores de recompensa de Plaga en 3 y 6 Almas.

A5	B1	A2
A3	A6	B4

REGLAS ESPECIALES

Sello Obispal: Coloca un Sello Religioso en el Área de Juego de cada héroe. Si el Sello del Obispo se deja caer en la misma Área que una Bruja en llamas, la Bruja no puede ser rescatada con la Acción de Salvar Bruja. Los Héroes solo pueden llevar un sello a la vez, o se incendiarán. Aparte de eso, pueden intercambiar, Recoger/Soltar los sellos. La Legión Oscura no puede interactuar con los Sellos de ninguna manera.

Invocar al Demonio: Las Brujas están intentando invocar al Demonio otra vez. Cada vez que derroten a un Siervo, coloca un marcador de herida en el contador de Sacrificio. Cuando el contador de Sacrificio esté completo, convoca al Demonio en cualquier círculo de invocación.

OBJETIVOS

Héroes: Es hora de que los Héroes acaben con esto. Todas las Brujas deben morir. Los Héroes ganan de manera inmediata si:

- Derrotan a tres Brujas y las condenan a arder por la eternidad dejando caer el Sello del Obispo en la misma área.

"Lo hicimos. ¿Hasta cuándo arderán?" Batista se ve más relajado, casi contento.

"Para Siempre".

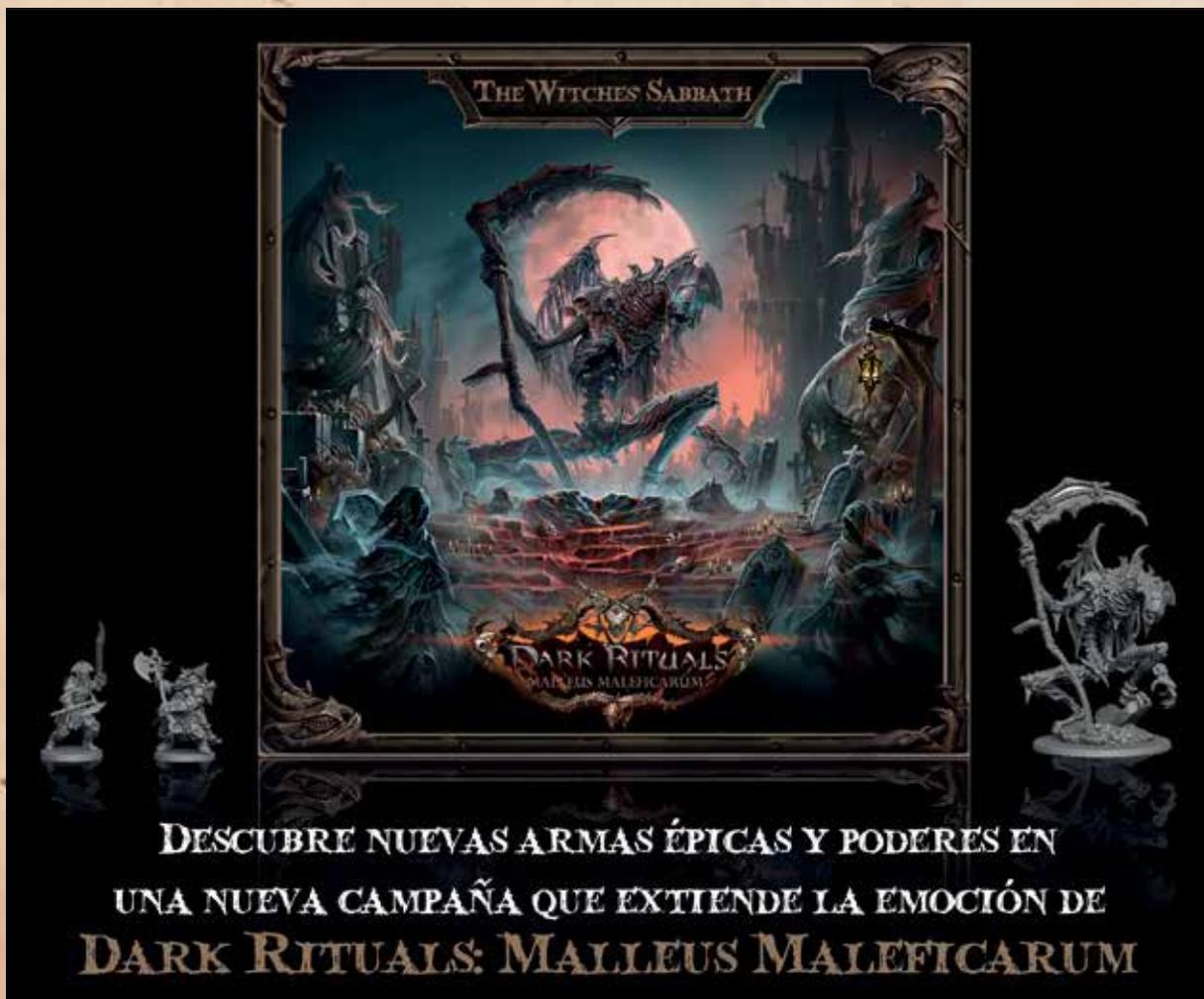
Lord Brujo: El Demonio debe ser alimentado. El Lord Brujo gana de manera inmediata cuando se completan ambos objetivos en orden:

- Primero invoca al Demonio.
- Luego aturde a dos Héroes al mismo tiempo.

Haborym se vuelve hacia el Héroe desplomado en el suelo. El gigante arroja las grandes espadas con un ruido ensordecedor y mete al Héroe en sus fauces abiertas.

"¡Mira, por fin Haborym se está alimentando!"

"Creo que está aquí para quedarse".



DESCUBRE NUEVAS ARMAS ÉPICAS Y PODERES EN
UNA NUEVA CAMPAÑA QUE EXTIENDE LA EMOCIÓN DE
DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM



Secuencia de una Ronda

Inicio de la Ronda	Recupera todo el Aguante agotado. Si una Bruja está en juego, el Lord Brujo puede descartar las cartas de Brujería y volver a robar 3.
Activación	Los jugadores Héroes seleccionan a cualquier Héroe que pueda activarse. Ese Héroe realiza 1 o 2 acciones. El Lord Brujo selecciona cualquier personaje que pueda activarse. Ese personaje realiza 1 o 2 acciones. Cualquiera de las partes puede elegir Pasar, o debe Pasar si tienen 0 Aguante en Reserva. El juego se alterna hasta que pasen ambos lados, incluso si hay Aguante en la Reserva.
Final de Ronda	Realiza las tareas indicadas en la carta o Encuentro relacionados con el final de la Ronda.

Reglas Especiales de Aguante: El Aguante que está bloqueado por las Plagas no es recuperado por los Héroes al inicio de la ronda. El Aguante que se usa para invocar Brujas para el juego no se agota, se devuelve a la caja.

Acciones: Las acciones solo pueden ser realizadas por el personaje activo.

Icono	Acción	Icono	Acción	Icono	Acción
	Ataque Cuerpo a Cuerpo		Buscar		Poseer Siervo
	Ataque a Distancia		Recoger / Soltar		Invocar Secuaz
	Mover		Comerciar		Invocar Bruja
	REanimas		Acción Compuesta		Salvar Bruja

Invocar Bruja: Esta acción tiene una propiedad especial: si no hay Brujas en juego, es la única acción que puede realizar el Lord Brujo.

Reacciones: Las Reacciones sólo se pueden realizar cuando se desencadenan.

Icono	Reacción	Icono	Reacción	Icono	Reacción
	Ayuda		Defender		Reacción Compuesta

Iconos Comunes

Icono	Significado	Icono	Significado	Icono	Significado
	Fuerza		Dados de Ataque		Herida
	Resistencia		Dados de Defensa		Aguante
	Agilidad		1 ó 2 Impactos		Secuaz
	Alquimia		1 ó 2 Defensas		Criatura
	Peso		Descartar después de usar		Círculo de Invocación