

# DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM



## CRÉDITS

**Direction & conception du jeu :** Filippo Chirico

**Concepteur du jeu additionnel :** Tony Neville

**Responsable de production et producteur  
exécutif :** Emiliano Mancini

**Rédaction :** Tony Neville, Tracey Smart

**Publication :** Tracey Smart

**Directeur artistique, conception des figurines et  
sculpture :** Alexei Popovici

**Sculpteur additionnel :** Dmitri Obonin

**Illustration couverture :** Filip Cebotari

**Illustration cartes :** Ede Laszlo

**Autres Illustrations :** Filip Cebotari, Valentin  
Cebotari

**Conception graphique, livre des règles :** design by  
salandra

**Testeurs :** 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.

**Remerciements à Steve Pady, Steve Kozlowski,  
Raymond Haaken et tous nos soutiens sur  
Kickstarter, notamment ceux qui ont vu le  
matériel pré-production.**

**Version Française :** Légion Distribution (Laurent  
Dutheil, Anaïs Chambert)

## TABLE DES MATIÈRES

<b>ÉLÉMENTS DU JEU</b> .....	4
<b>INSTALLATION</b> .....	10
Installation de la Rencontre.....	10
Zone de jeu d'un Héros.....	12
Zone de jeu du Maître Sorcier.....	13
Constituer la Pile de Butin.....	14
<b>LES BASES</b> .....	15
Tour de Jeu.....	15
Actions, Réactions et Aptitudes.....	17
Énergie.....	18
Personnages et figurines.....	19
Attributs et Plateau d'Attributs.....	20
Attribut requis pour équiper une carte.....	20
Poids transportable.....	21
Zones adjacentes.....	21
Effets des cartes.....	21
<b>RÈGLES DU JEU</b> .....	22
Actions communes.....	22
Réactions communes.....	24
Jets de dés et Aptitudes.....	25
Combat.....	25
Personnages éliminés.....	30
Prises de Guerre.....	30
Jetons Coffre et cartes Butin.....	30
Jetons et cartes Plantes.....	31
Alchimie.....	31
Sorcellerie.....	32
Répandre la Peste.....	34
<b>RÈGLES AVANCÉES</b> .....	36
Démons.....	36
<b>RENCONTRES ET CAMPAGNES</b> .....	39
Substitutions de Personnage.....	39
Parties uniques et campagne.....	39
<b>LE PREMIER RITUEL</b> .....	40
<b>LA SORCIÈRE DE LA TOUR</b> .....	42
<b>LA SORCIÈRE CAPTIVE</b> .....	44
<b>LA CAVERNE (PARTIE I)</b> .....	46
<b>LE VILLAGE (PARTIE II)</b> .....	48
<b>CRISTAUX DE SANG</b> .....	50
<b>LE CREUX</b> .....	52
<b>POSSESSION</b> .....	54
<b>L'ENCHANTEMENT PROTECTEUR</b> .....	56
<b>LA BATAILLE FINALE</b> .....	58



## DARK RITUALS : MALLEUS MALEFICARUM

---

*Alors que les nombreux plans d'existence tournent et s'entrechoquent, il arrive que des dimensions parallèles s'alignent parfaitement. Pendant de brefs instants à l'échelle du multivers, ces Conjonctions permettent aux objets de glisser d'un monde à l'autre, parfois sans être remarqués, parfois en provoquant le chaos.*

*Une telle Conjonction s'est produite entre la Terre et Neemoss, au cours des Âges Sombres. Ces deux dimensions ne pourraient pas être plus différentes. C'est la magie, et non la Physique, qui régit Neemoss et son influence corruptrice crée de multiples monstres et abominations. Lorsque des choses de Neemoss apparaissent sur Terre, elles sont encore imprégnées de leur essence magique. Leurs pouvoirs bien réels attirent rapidement l'attention des guérisseurs, des alchimistes, des fakirs et autres spécialistes. Mais la situation s'aggrave lorsque la Conjonction se renforce et que les premières Sorcières de Neemoss arrivent sur Terre.*

---

Dark Rituals : Malleus Maleficarum est un jeu pour deux à cinq joueurs. L'un d'eux est le Maître Sorcier, dirigeant la Légion Obscure, tandis que les autres sont des individus Héroïques. Les joueurs contrôlant les Héros doivent coopérer et jouer ensemble, tandis que le Maître Sorcier les affronte tous.

Le jeu s'appuie sur des scénarios, les Rencontres. À chaque partie, les joueurs doivent en choisir une parmi celles proposées à la fin du livret. Chaque Rencontre propose différents objectifs aux joueurs qu'ils doivent accomplir pour remporter la partie. Les Héros gagnent ou perdent ensemble, tandis que le Maître Sorcier triomphe ou échoue individuellement.

Le jeu peut aussi être joué en campagne en reliant plusieurs Rencontres. Lors d'une campagne, les joueurs accumulent des points de victoire, utilisables pour acquérir des bonus lors des parties suivantes.

## 2 ÉLÉMENTS DU JEU



6 Tuiles  
recto-verso

### SORCIÈRES



Pekka



Ikrek



Hagatha

### SBIRES



6 Condamnés



6 Mortus



6 Ravenous

### HÉROS



Curthouse



Wolgar



Esprit Vampyrique



Bois distordu



Épouvantail



Battista



Corday



Crânes Hurlants



Arbre du  
désespoir



Femme Pendue

### SERFS



3 Miliciens



3 Paysans



6 Serfs possédés

### SERF POSSÉDÉ

### LE DÉMON



Haborym



4 Anneaux  
d'identification



4 Livres d'Alchimie



1 Grimoire



4 cartes  
Arme



34 cartes  
Plantes



41 cartes  
Butin



33 cartes  
Sorcellerie



9 cartes  
Peste



8 cartes  
Démon



4 Plateaux de  
Héros



3 cartes de  
Sorcière



2 cartes de Serf



4 cartes de  
Sbire



6 cartes de  
Créature



4 Plateaux  
d'Attributs



1 Plateau des  
Supplices



1 Fiche Énergie  
épuisée



1 Démon



17 cubes  
de bois



10 dés



100 jetons Énergie  
en plastique



Jeton  
Récompense  
de Peste



Jeton  
Âme



Jeton  
Coffre



Jeton  
Plantes



Jeton  
Blessure



Jeton  
Cercle  
d'invocation

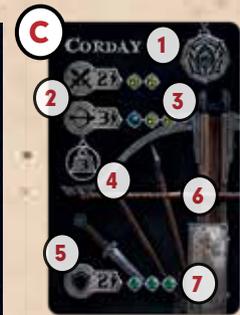
### A. PLATEAU DU HÉROS

1. Nom
2. Symbole de Classe
3. Poids transportable maximum du Héros
4. Points de Vie
5. Actions disponibles et Coûts en Énergie
6. Sources d'Énergie
7. Illustration
8. Valeurs initiales des Attributs
9. Emplacement d'Énergie bloquée
10. Emplacement d'Énergie dépensée



### B. PLATEAU D'ATTRIBUTS DU HÉROS

1. Niveau de l'Attribut
2. Attributs : Agilité, Force, Résistance, Alchimie
3. Marqueur indiquant le Niveau actuel de l'Attribut
4. Compteurs des Attributs



### C. CARTE D'ARME DU HÉROS

1. Nom et symbole de Classe
2. Modes d'Attaque et Coût en Énergie
3. Couleur et nombre de dés par Attaque
4. Poids
5. Illustration
6. Défense et Coût en Énergie
7. Couleur et nombre de dés par Défense



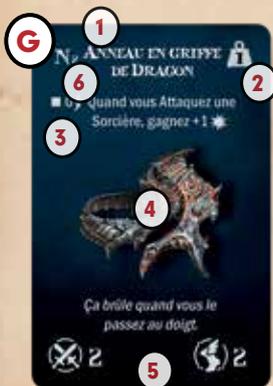
### D. LIVRE D'ALCHIMIE DU HÉROS

1. Nom et symbole de Classe
2. Effet
3. Ingrédients alchimiques
4. Niveau d'Alchimie requis

### E. CARTES DE SERF

1. Nom
2. Points de Vie
3. Illustration
4. Actions disponibles, Coût en Énergie, Couleur et nombre de dés
5. Attributs
6. Aptitude spéciale





## F. CARTES BUTIN- AMÉLIORATIONS

1. Amélioration d'armure
2. Amélioration d'arme
3. Attributs requis
4. Effet
5. Illustration
6. Poids
7. Niveau de la carte pour constituer la Pile de Butin

## G. CARTES BUTIN - ARTEFACT

1. Nom
2. Poids
3. Effet
4. Illustration
5. Attributs requis
6. Niveau de la carte pour constituer la Pile de Butin

## H. CARTES BUTIN- MAGIE DU SANG

1. Nom du Sort
2. Effet
3. Défausser après usage
4. Attributs requis
5. Niveau de la carte pour constituer la Pile de Butin

## I. CARTES PLANTES

La Pile des Plantes contient des Ingrédients alchimiques et des cartes avec des effets immédiats.

1. Nom
2. Illustration
3. Défausser après usage
4. Effet

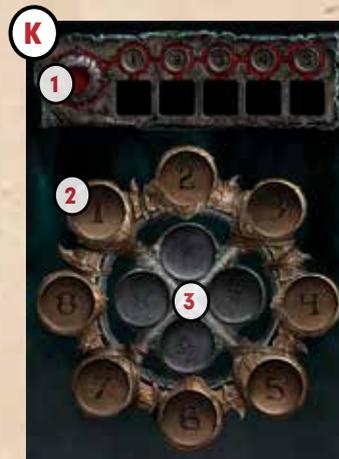
## J. CARTES DE SORCIÈRE

1. Nom
2. Points de Vie
3. Illustration
4. Actions disponibles et Coût en Énergie
5. Attributs
6. Modes d'Attaque et Coût en Énergie
7. Couleur et nombre de dés par Mode d'Attaque
8. Sorts de Combat d'Attaque
9. Défense et Coût en Énergie
10. Couleur et nombre de dés par Mode de Défense
11. Sorts de Combat de Défense



## K. PLATEAU DES SUPPLICES DU MAÎTRE SORCIER

1. Compteur d'Aura Maléfique
2. Compteur d'Âmes
3. Compteur de Sacrifices



## L. FICHE D'ÉNERGIE ÉPUISEE DU MAÎTRE SORCIER

1. Fiche d'Énergie épuisée
2. Symbole d'Appel de Sorcière

## M. GRIMOIRE DE SORCIÈRE

1. Nom du Sort de Combat
2. Effet



## N. CARTES DES DISCIPLES DE LA LÉGION OBSCURE

1. Symbole de Disciple : Créature ou Sbiere
2. Nom
3. Points de Vie
4. Illustration
5. Actions disponibles et Coûts en Énergie
6. Couleur et nombre de dés par Action
7. Attributs
8. Aptitude spéciale
9. Le rouge indique qu'il s'agit d'une carte retournée





### O. CARTE DE DÉMON

1. Nom
2. Points de Vie
3. Actions disponibles, Coût en Énergie et dés correspondants.
4. Illustration
5. Attributs
6. Aptitudes spéciales

### P. CARTES SORCELLERIE - APPEL DE CRÉATURE

1. Illustration et Nom
2. Défausser après usage
3. Action



### Q. CARTES SORCELLERIE - MAGIE NOIRE

1. Nom du Sort
2. Effet
3. Défausser après usage



### R. CARTES PESTE

1. Symbole Source d'Énergie
2. Carte d'Action
3. Effet

# INSTALLATION

## INSTALLATION DE LA RENCONTRE

Choisissez la Rencontre.

Créez le plateau en reproduisant la carte de la Rencontre :

- Placez correctement les Tuiles de la carte, imprimées recto-verso, comme indiqué par la carte. Les Tuiles sont numérotées pour faciliter leur identification.
- Placez les jetons Coffre, Plantes et Cercle d'Invocations sur les Tuiles.
- Placez les figurines (Héros, Serfs, Sorcières et Disciples) sur leurs positions de départ.

Chaque joueur Héros constitue sa Zone de jeu :

- Prenez le Plateau de Héros de votre Personnage et placez-le face à vous.
- Prenez l'Arme et le Livre d'Alchimie correspondant au nom de votre Héros.
- Prenez un Plateau d'Attributs et placez-y des marqueurs selon les valeurs d'Attributs initiales du Héros.
- Si cela vous aide à le repérer sur le plateau, attachez un anneau d'identification coloré au socle de votre Héros.

Constituez la Pile de Butin initiale en sélectionnant les cartes Butin correspondant au Niveau le plus élevé parmi les Héros (voir Constituer la Pile de Butin, p. 14).

Placez les cartes Plantes et Serf à portée des joueurs Héros.

À proximité des Héros, constituez une Réserve avec les jetons Énergie verts. Chaque Héros reçoit autant de ces jetons Énergie que la somme des valeurs de la Source d'Énergie de son Plateau.

Le Maître Sorcier constitue sa Zone de jeu :

- Prenez la Fiche d'Énergie épuisée et placez-la devant vous.
- Prenez les 32 jetons Énergie rouges et placez-les à côté de la Fiche d'Énergie épuisée.
- Prenez le Plateau des supplices. Placez un marqueur sur l'emplacement rouge au début du Compteur d'Aura Maléfique et placez les jetons Récompense de Peste sur le Compteur d'Âmes comme indiqué par la Rencontre.
- Prenez les cartes de tous les Personnages du Mal de la Rencontre (Sorcières, Disciples et Serfs possédés).
- Placez à portée vos figurines qui ne sont pas déjà sur la carte en début de partie.
- Mélangez la Pile de Sorcellerie et la Pile de Peste. Placez-les à portée.
- Piochez trois cartes de la Pile de Sorcellerie. Ceci est votre main : sauf spécification contraire, celle-ci est toujours dissimulée aux autres joueurs.
- Placez les jetons Âme et Blessure à portée.

Mélangez chaque type de cartes pour constituer leurs piles respectives et disposez-les face cachée.



## ZONE DE JEU D'UN HÉROS

Chaque Héros a quatre éléments dans sa Zone de jeu au début de la partie :

1. Un Plateau de Héros
2. Un Livre d'Alchimie
3. Une carte d'Arme
4. Un Plateau d'Attributs

Lors de l'installation, choisissez un Plateau de Héros : il indique le nom, la classe (sous forme de symbole) et les valeurs initiales de ses quatre Attributs. Prenez ensuite le Livre d'Alchimie et la carte Arme correspondant au Héros, ainsi qu'un Plateau d'Attributs.

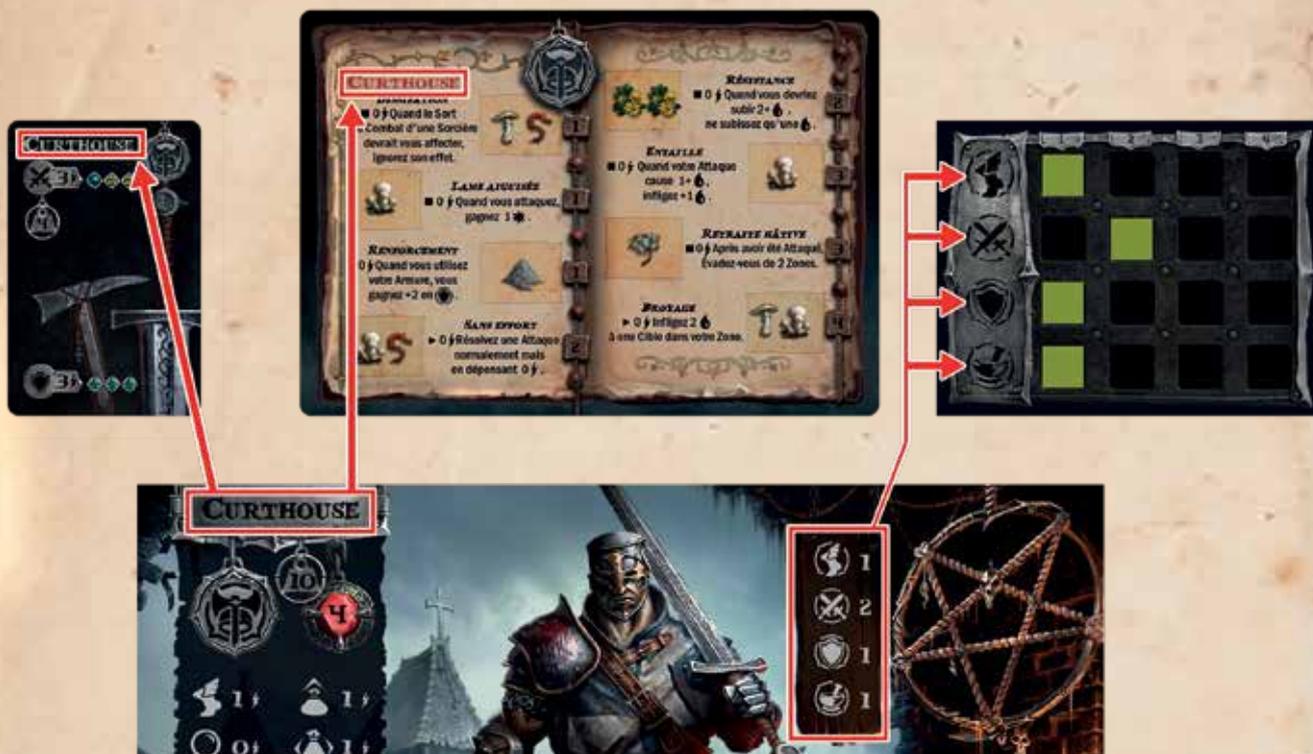


Image 1 : Zone de jeu du Croisé.

L'Image 1 montre l'installation initiale du Croisé. Son Plateau indique le nom du Héros (en haut) qui correspond au nom de la carte Arme et du Livre d'Alchimie. Ses Attributs initiaux (à droite) sont : Agilité 1, Force 2, Défense 1, Alchimie 1. Des marqueurs sont placés sur le Plateau d'Attributs pour indiquer leurs valeurs actuelles (celles-ci peuvent varier en cours de jeu).

## ZONE DE JEU DU MAÎTRE SORCIER

Le Maître Sorcier a plusieurs éléments importants du jeu dans sa Zone de jeu en début de partie :

- Le Plateau des supplices.
- La Réserve d'Énergie des Sorcières.
- Un Grimoire de Sorcière.
- Des cartes de Sorcière (une par Sorcière en jeu).
- Des cartes de Sbire (une par Sbire en jeu).



Image 2 : Le Plateau des supplices et Fiche d'Énergie épuisée.

Le Plateau des supplices mesure le Niveau actuel de l'Aura Maléfique qui reflète la puissance grandissante des Sorcières durant la Rencontre. Au début de la Rencontre, placez un marqueur sur l'emplacement rouge (1). Celui-ci avancera quand le Maître Sorcier élimine des personnages.

Durant l'installation, placez sur le Compteur d'Âmes (2) des jetons Récompense de Peste (3) comme indiqué par la Rencontre : ils indiquent le nombre de jetons Âme que le Maître Sorcier doit accumuler pour piocher des cartes Peste. Les jetons Âme sont acquis en tant que Récompenses lors de la partie.

Le Compteur de Sacrifices (4) est utilisé pour suivre la progression de certains objectifs définis par les différentes Rencontres.

Pour plus de détails sur le fonctionnement du Plateau des supplices, voir p. 32.

La Fiche d'Énergie épuisée du Maître Sorcier (5) sert à entreposer son Énergie dépensée. Chaque fois que le Maître Sorcier dépense de l'Énergie, mettez les jetons Énergie sur la Fiche. Le symbole Appel de Sorcière est un rappel indiquant au Maître Sorcier qu'il peut dépenser cinq jetons Énergie définitivement (rangez-les dans la boîte) pour faire entrer en jeu une nouvelle Sorcière.

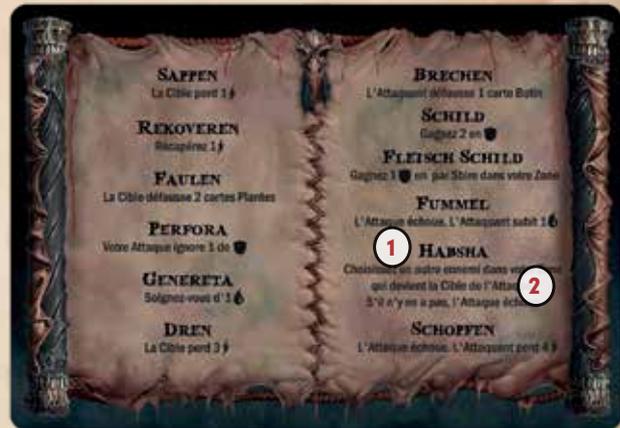


Image 3 : Grimoire de Sorcière.

Un Grimoire de Sorcière est une grande carte de référence listant les noms (1) et les effets (2) des Sorts de Combat lancés par les Sorcières quand elles Attaquent ou se Défendent. Les cartes de Sorcières n'indiquent que les noms de leurs Sorts. Gardez le Grimoire à portée de main pour apprendre ces effets.

Image 4 : Cartes des Personnages.



Durant l'installation, prenez les cartes des Personnages que vous allez utiliser. Il peut s'agir d'une ou plusieurs cartes de Sorcière(s), de Créature(s) et de Sbire(s). Il y a beaucoup de Personnages dans la Légion Obscure mais vous ne les jouerez pas tous à chaque Rencontre. Ces cartes ont deux faces : commencez la partie en utilisant la face ne présentant pas de trait rouge en haut (il présente des statistiques améliorées qui ne doivent pas être montrées en début de partie). Le Maître Sorcier n'entrepose pas d'Énergie sur ces cartes.

## CONSTITUER LA PILE DE BUTIN

Pour faciliter l'accès des Héros à des objets qu'ils sont capables d'utiliser, vous devez constituer la Pile de Butin. Durant l'installation, retirez les cartes que les Héros ne peuvent pas utiliser. Vous les y ajouterez quand les capacités des Héros s'amélioreront.

Chaque Héros a un Niveau qui est égal à celui de son Attribut (Force, Résistance, Agilité ou Alchimie) le plus élevé. Chaque Héros de la boîte de base a un Niveau initial de 2, mais comme ses Attributs évoluent en cours de partie, son Niveau augmente.

La Pile de Butin contient toujours les cartes correspondant au Niveau le plus élevé parmi tous les Héros en jeu. Pour constituer la Pile de Butin, faites trois tas distincts avec les cartes de Niveau 2, 3 et 4. Prenez les tas d'un Niveau inférieur ou égal à celui du Niveau le plus élevé parmi les Héros. Durant la partie, les Niveaux des Héros peuvent augmenter. Quand le Niveau d'un Héros atteint celui d'un des tas de cartes Butin, mélangez celui-ci avec la Pile de Butin déjà existante : ne remettez pas dans celle-ci les cartes déjà défaussées.

Exemple : en début de Rencontre, le Niveau maximum des Héros est 2. Vous commencez donc la partie uniquement avec les cartes Butin de Niveau 2. Si Wolgar augmente sa Résistance de 1 à 2, son Niveau reste 2 et la Pile de Butin n'a pas besoin d'être ajustée. S'il augmente encore de 2 à 3, il passe au Niveau 3 : prenez le tas de cartes Butin de Niveau 3 et mélangez-les avec la Pile de Butin.

Si un effet magique propulse la Résistance de Wolgar de 2 à 4, vous devrez mélanger les tas des cartes Butin de Niveau 3 et 4 dans la Pile de Butin.



PAYSAN



MILICIEEN

# LES BASES

## TOUR DE JEU

La partie est divisée en plusieurs Tours, comprenant trois Phases. Chaque Tour comprend l'activation alternée d'un Personnage des Héros puis d'un de la Légion Obscure, chacun d'eux effectuant jusqu'à deux Actions. L'ordre dans lequel les Personnages de chaque camp sont activés est au choix des joueurs, la seule restriction étant que si un camp n'a pas d'Énergie, il ne peut activer personne.

---

**Notez que le Personnage d'un camp ne peut pas faire un nombre illimité d'Actions jusqu'à ce que son Énergie soit épuisée. Il ne peut accomplir qu'une ou deux Actions.**

---

Les deux camps activent à tour de rôle un de leurs Personnages, jusqu'à ce qu'un camp soit à cours d'Énergie. Quand cela se produit, l'autre camp continue d'activer ses Personnages jusqu'à ce qu'il soit aussi à cours d'Énergie. Ceci marque la fin du Tour. Le Tour se termine aussi si les deux camps choisissent de Passer.

Les différentes Phases d'un Tour sont les suivantes :

### 1. PHASE INITIALE

Récupérez l'Énergie épuisée en plaçant les jetons Énergie dans votre Réserve. L'Énergie bloquée demeure dans la zone correspondante. Effectuez cette étape même si vous êtes Assommé.

Si une Sorcière est en jeu, le Maître Sorcier peut défausser de une à trois cartes Sorcellerie pour en piocher autant de nouvelles.

### 2. PHASE D'ACTIVATION

Phase principale du jeu durant laquelle l'action se déroule. À tour de rôle, chaque Personnage effectue des Actions qui peuvent donner l'occasion aux autres de réagir.

Les Héros activent un de leurs Personnages en premier : il réalise une ou deux Actions. Puis le Maître Sorcier fait de même, effectuant une ou deux Actions avec un de ses Personnages. Ce cycle se poursuit jusqu'à ce qu'un des camps soit à cours d'Énergie. À ce stade, l'autre camp continue de jouer (activant un Personnage qui effectue une ou deux Actions) jusqu'à ce que son Énergie soit aussi épuisée. Chaque camp peut Passer au lieu d'activer un Personnage.

**Un camp ne peut activer un Personnage que s'il a de l'Énergie.** Vous ne pouvez pas activer un Personnage et faire une Action coûtant 0 Énergie si vous n'avez pas d'Énergie. Si un camp dispose d'Énergie, son Personnage peut effectuer jusqu'à deux Actions valides, **y compris deux fois la même Action**. Si un Personnage a des Actions qui coûtent 0 Énergie et qu'il a de l'Énergie en réserve, il peut s'activer et effectuer ces Actions ; elles comptent toutefois dans la limite des deux Actions maximum pouvant être effectuées lors d'une activation. Quand un Personnage a effectué une Action et qu'une seconde Action est accomplie, elle doit être réalisée par le même Personnage.

**Héros :** Un Héros ayant de l'Énergie s'active. Il n'y pas d'ordre spécifique dans le Tour. **Un même Héros peut s'activer plusieurs fois.** Quand il s'active, un Héros a deux options :

- Effectuer une ou deux Actions en dépensant l'Énergie pour chacune.
- Passer (n'effectuer aucune Action). N'importe quel joueur Héros peut dire qu'il Passe, mais les joueurs Héros doivent s'accorder sur le fait de ne pas agir.

Les Héros Assommés peuvent s'activer s'ils ont l'Énergie requise pour l'Action Réanimation : ce doit être leur première Action.

Vous trouverez ci-dessous une liste complète des Actions des Héros. Quand un Héros s'active, il peut accomplir des Actions avec le Personnage Héros mais aussi avec les Serfs.

Si les joueurs Héros ne peuvent activer aucun Personnage, ils doivent Passer.

**Maître Sorcier :** la Légion Obscure s'active comme les Héros. Si le Maître Sorcier a de l'Énergie et une Sorcière en jeu, il peut activer n'importe lequel de ses Personnages (Sorcières, Créatures ou Sbières). Ce Personnage a les options suivantes :

- Effectuer une ou deux Actions en dépensant l'Énergie pour chacune.
- Passer (n'effectuer aucune Action).

Si le Maître Sorcier ne peut activer aucun Personnage, il doit Passer.

---

Vous Passerez souvent quand vous êtes à court d'Énergie ou en avez trop peu pour effectuer une Action. Mais ne négligez pas l'aspect tactique. Quand les Héros arrivent au bout de leur Réserve d'Énergie, ils peuvent Passer dans l'espoir de pouvoir accomplir quelques Actions vers la fin du Tour. Vous pouvez aussi Passer avec de l'Énergie encore disponible si vous êtes déjà en position pour le Tour suivant ou que vous voulez vous Défendre ou Réagir.

Gérer attentivement votre Énergie. Cela peut sembler une bonne idée de faire beaucoup d'Actions si votre adversaire semble passif. Mais pouvoir enchaîner les Actions en fin de Tour peut être très avantageux.

---

### 3. PHASE DE FIN

Le Tour se termine quand les deux camps Passent.

---

Vous pouvez Passer tôt dans le Tour pour voir ce que va faire l'adversaire, mais c'est risqué ! Si votre adversaire joue, vous pouvez en tirer partie. Mais s'il Passe, le Tour s'achève et tout le monde va regagner son Énergie. Ce n'est pas forcément ce que vous attendiez !

---

Si des effets font référence à la Fin du Tour, appliquez-les maintenant.



**FEMME PENDUE**



**BOIS DISTORDU**

## ACTIONS, RÉACTIONS ET APTITUDES

Les Personnages ont toujours quelque chose à faire ! Ils sont plus impliqués quand ils agissent mais, selon les circonstances, les autres Personnages peuvent Réagir face au Personnage actif.

**Actions** : les Personnages ne peuvent effectuer des Actions que lorsqu'ils sont actifs. Les Actions sont décrites ci-dessous en détail. Toutes les Actions possibles pour un Personnage sont indiquées par un symbole d'Action sur une des cartes de la zone de jeu du Personnage (sa carte de Personnage, la carte Arme d'un Héros, diverses cartes Butin, etc.). Les Actions courantes (Attaque par ex.) ont des symboles spécifiques mais le symbole d'Action générique est utilisé pour la plupart des Actions propres à une carte.

Une Action ne peut être entreprise que s'il n'y a pas d'effet en cours de résolution. Vous ne pouvez pas interrompre une Action pour en effectuer une autre.

**Réactions** : une Réaction s'effectue à un moment précis. La description de la Réaction comprend un déclencheur : quand celui-ci se présente, un Personnage peut utiliser la Réaction. Le Personnage n'a pas besoin d'être actif pour exécuter une Réaction. Sous réserve du déclencheur, les Réactions peuvent se produire n'importe quand et **interrompre l'Action en cours (que ce soit une Action ennemie ou l'Action d'un allié)**. Une liste des Réactions courantes se trouvent ci-dessous avec leur symbole particulier. Les Réactions spécifiques des cartes utilisent le symbole générique de Réaction.

Une Réaction nécessite un déclencheur. Celui-ci est décrit dans ce livret pour les Réactions courantes et sur les cartes permettant des Réactions spécifiques.

**Coût** : Actions et Réactions ont souvent un Coût, indiqué dans sa description. En général, il s'agit d'une dépense d'Énergie mais cela peut parfois être différent. Vous devez pouvoir payer le Coût avant de résoudre l'effet d'une Action/Réaction. Le Coût est toujours payé, peu importe l'issue de l'effet ou son éventuelle annulation par un autre joueur.

**Pas de Sorcière en jeu** : le Maître Sorcier doit avoir une Sorcière en jeu pour pouvoir activer un Personnage ou effectuer une Réaction. Ne pas avoir de Sorcière en jeu est une grave limite et, pour la Légion Obscure, il vaut mieux Appeler une Sorcière dès que c'est possible.

S'il n'y a pas de Sorcière en jeu, le Maître Sorcier a deux choix :

- Passer.
- Appeler une Sorcière. Cette Action est décrite ci-dessous. C'est l'unique Action que peut faire la Légion Obscure durant son activation.



ARBRE DU DÉSEPOIR

## ÉNERGIE

La gestion de l'Énergie (la vôtre et celle des autres joueurs) est un aspect du jeu aussi important que la gestion des activations. Se précipiter et faire beaucoup d'Actions ayant un Coût élevé peut donner un avantage temporaire. Mais conserver de l'Énergie pour la suite du Tour peut offrir la possibilité d'agir alors que votre ennemi n'a plus l'Énergie pour Agir ou Réagir.

La plupart des Actions et des Réactions ont un Coût en Énergie qui doit être payé par le Personnage avant d'en appliquer les effets.

L'Énergie d'un Héros lui est propre et il ne peut pas la partager avec les autres Héros.

Le Maître Sorcier a une utilisation plus flexible de son Énergie et dispose d'une Réserve d'Énergie commune à tous ses Personnages. Les jetons d'Énergie qu'il utilise sont placés sur sa Fiche d'Énergie épuisée.

En cours de jeu, l'Énergie se divise en trois tas :

- Réserve d'Énergie : c'est l'Énergie utilisable durant ce Tour. La Réserve commune des Personnages de la Légion Obscure est placée à portée de main du Maître Sorcier. La Réserve individuelle de chaque Héros est placée sur l'illustration du Personnage ou à côté de son Plateau.
- Énergie dépensée : c'est l'Énergie utilisée durant le Tour. Elle sera récupérée au début du Tour suivant. Les jetons Énergie utilisés par un Héros sont déplacés de sa Réserve vers l'emplacement en bas à droite de son Plateau. Les jetons de l'Énergie dépensée par le Maître Sorcier sont posés sur sa Fiche d'Énergie épuisée.
- Énergie bloquée : les Sorcières répandent des Pestes qui peuvent Bloquer l'Énergie des Héros. Les jetons de l'Énergie bloquée sont posés dans l'emplacement en haut à droite du Plateau de Héros. Ces jetons ne sont pas récupérés durant la Phase Initiale.

Chaque camp dépense son Énergie de la même façon, en payant les Coûts de ses Actions et de ses Réactions, puis la récupère au début du Tour suivant. Des effets temporaires ou permanents peuvent aussi Bloquer l'Énergie. Il est aussi possible de perdre de l'Énergie de manière permanente : dans ce cas, rangez les jetons correspondant à la perte dans la boîte.

**Sources d'Énergie - Héros :** en bas à gauche de chaque Plateau de Héros se trouvent ses trois Sources d'Énergie (Corps, Persistance et Esprit), chacune ayant son symbole. L'addition des trois valeurs détermine l'Énergie de départ du Héros : placez autant de jetons Énergie dans sa Réserve durant installation.



Image 5 : Énergie de départ du Croisé.

En début de partie, le Croisé a 2+2+5 (9) jetons Énergie.

Les Pestes affectent l'Énergie disponible pour les Héros (Répandre la Peste, p. 34).

**Énergie de départ -Maître Sorcier :** le Maître Sorcier prend les 32 jetons Énergie rouges au début du jeu. Les Pestes n'affectent pas la Légion Obscure, mais elle peut perdre définitivement de l'Énergie pour mettre plus de Sorcières en jeu.

## PERSONNAGES ET FIGURINES

“Personnage” est un terme générique pour tous les acteurs de la partie : Héros, Sorcière ou simple Sbiere.

“Figurine” fait spécifiquement référence à l'objet représentant la position du Personnage sur le plateau. Le nombre de figurines disponibles est une limite des règles du jeu : par exemple, une Sorcière ne peut pas Appeler de Sbiere Condamné si toutes leurs figurines sont déjà en jeu.

**Héros** : il peut y avoir jusqu'à quatre Héros contrôlés par des joueurs lors de chaque Rencontre. Ils coopèrent pour vaincre les Sorcières.

**Serfs** : les Serfs sont des Personnages pris au piège des combats entre Héros et Sorcières. Les Héros essaieront de les protéger, tandis que le Maître Sorcier cherchera à les éliminer ou les posséder.

Les Serfs ne sont pas contrôlés par un joueur Héros spécifique. Ils ne peuvent pas être activés durant la Phase d'Activation et n'utilisent pas leur Énergie. Un Héros actif peut cependant dépenser sa propre Énergie pour payer les Actions du Serf, prenant ainsi le contrôle d'un ou plusieurs Serfs. Il n'y a pas de restrictions sur les Actions qu'un Héros peut réaliser avec un Serf, tant qu'il a l'Énergie pour le faire. Chaque Action effectuée par le Serf compte dans la limite du nombre d'Actions possibles pour le Héros (une ou deux).

Si les Héros veulent qu'un Serf Réagisse, par exemple pour se Défendre, l'un d'entre eux doit dépenser l'Énergie requise.

Les Héros Assommés ne peuvent pas payer pour les Actions ou Réactions des Serfs.

**Sorcières** : les Sorcières commandent la Légion Obscure du Maître Sorcier. Celui-ci doit toujours avoir une Sorcière en jeu pour effectuer des Actions ou des Réactions avec un membre de la Légion Obscure. Les Sorcières ont leurs propres Actions et Réactions et sont requises pour activer les Disciples de la Légion Obscure.

**Disciples** : Disciple est le terme désignant les Personnages les plus faibles de la Légion Obscure : Sbiere, Créatures et Serfs possédés. S'il n'y a pas de Sorcière en jeu, les Disciples ne peuvent ni Agir, ni Réagir (ce qui inclut la Défense). Quand un Disciple est activé, l'Énergie dépensée pour ses Actions (une ou deux) est prise dans la Réserve du Maître Sorcier.

**Créatures** : chaque Créature est unique. Elles sont les plus puissantes des Disciples. Les Sorcières ne peuvent les Appeler que grâce à la Sorcellerie.

**Sbiere** : les Sbiere sont la chair à canon de la Légion Obscure. Il peut y avoir plusieurs exemplaires du même Sbiere sur le plateau. Les Sorcières utilisent l'Action Appel de Sbiere pour les mettre en jeu.

**Serfs possédés** : les Serfs possédés ne sont pas invoqués et sont le résultat d'une Sorcière Possédant un Serf (paysan ou milicien) en jeu.

**Le Démon** : excepté lors de la première Rencontre, un puissant Démon peut apparaître en jeu. Ses règles se trouvent dans la partie Règles avancées de ce livret.



ÉPOUVANTAIL

## ATTRIBUTS ET PLATEAU D'ATTRIBUTS

Les Attributs des Personnages influent sur la façon dont ils agissent. Sauf les Héros, chaque Personnage a des Attributs fixes indiqués sur sa carte. Voici un résumé de l'utilisation des Attributs :

**Agilité** : aide un Héros à quitter les Zones contenant des ennemis (voir Déplacement et Évasion).

**Force et Résistance** : améliorent l'Attaque et la Défense du Héros (voir Combat).

**Alchimie** : détermine les Sorts d'Alchimie que peut lancer le Héros (voir Alchimie).

Les valeurs initiales des Attributs d'un Héros figurent sur son Plateau de Héros. Ils peuvent changer en cours de jeu.

Certaines Actions augmentent (définitivement) les Attributs d'un Héros :

- Élimination d'un membre de la Légion Obscure par un Héros : +1 Niveau en **Agilité, Force ou Résistance** (un au choix). Il y a d'autres Récompenses associées à l'élimination des Personnages (voir Prises de Guerre).
- Lancement réussi d'un Sort d'Alchimie : +1 Niveau en **Alchimie**.

Les effets de certaines cartes peuvent augmenter ou réduire les Attributs.

**Les Attributs ne peuvent pas dépasser les limites du compteur du Plateau d'Attributs** (vers le haut ou vers le bas).

## ATTRIBUT REQUIS POUR ÉQUIPER UNE CARTE

Plusieurs cartes ont des Attributs requis. Un Héros ne peut s'équiper d'une carte que si ses Attributs sont supérieurs ou égaux aux valeurs indiquées sur la carte.



Image 6 : Éléments du jeu ayant des Attributs requis.

La carte Butin en exemple a deux Attributs requis : une Force de 2 ou plus (1) et une Résistance de 1 ou plus (2). Autre exemple avec le Livre d'Alchimie d'un Héros (3) : trois Sorts de ce livre requièrent un Niveau d'Alchimie de 1+, deux Sorts un Niveau 2+ ; deux Sorts demandent un Niveau 3+ et un Sort nécessite un Niveau 4.

**Déséquipement** : si vos Attributs diminuent en cours de jeu, vous devez vérifier si vous respectez toujours les conditions de vos cartes équipées : déséquipez celles dont les conditions ne sont plus respectées.

Équiper ou déséquiper une carte **n'est pas une Action et peut/doit être effectué dès que le Héros est actif** (y compris immédiatement après une pioche ou durant les Actions Prendre/Lâcher, Fouille ou Échange).

**Vous pouvez volontairement déséquiper une carte** (par ex., si vous piochez une meilleure version). Les cartes déséquipées peuvent être ajoutées à votre main ou défaussées.

Un Héros n'a pas de taille de main maximale, mais ses cartes en main sont prises en compte dans son Poids maximum Transportable (voir ci-dessous).

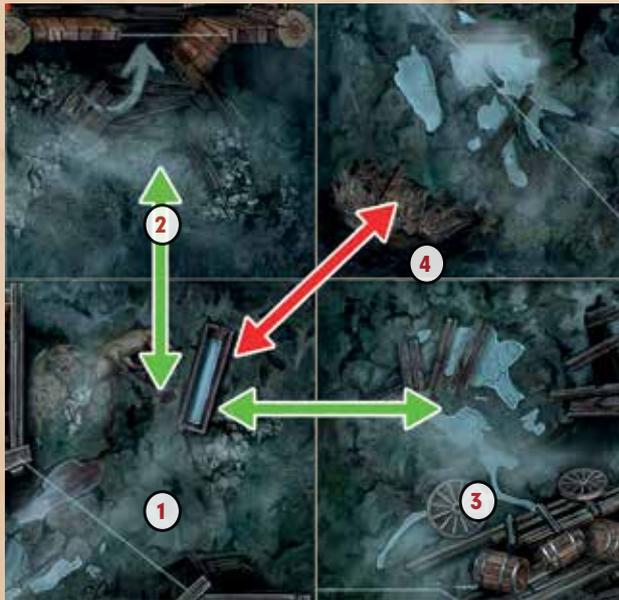
Un Héros qui pioche une carte qu'il ne peut pas équiper immédiatement peut la garder en main.

## POIDS TRANSPORTABLE

Chaque Héros a un Poids transportable indiqué sur son Plateau de Héros. Certaines cartes ont un Poids qui y est inscrit. La valeur cumulée des Poids inscrits sur toutes les cartes du Héros (celles qui sont équipées et celles dans sa main) ne peut pas dépasser son Poids transportable. Les Serfs et les Personnages de la Légion Obscure ignorent cette règle.

**Un Héros doit défausser des cartes pour rester au niveau de son Poids transportable :** ce n'est pas une Action et ne coûte pas d'Énergie.

## ZONES ADJACENTES



**Image 7 :** les Zones adjacentes ont un bord en commun.

Les Zones sont adjacentes si elles ont un bord en commun. Dans l'image 7, les Zones (1)-(2) et (1)-(3) sont adjacentes. Les Zones ne sont pas adjacentes si elles ont un angle en commun (comme les Zones (1)-(4) dans l'image). Les Personnages peuvent bouger vers des Zones adjacentes et les Armes à distance peuvent cibler les Personnages des Zones adjacentes.

## EFFETS DES CARTES

**Les effets des cartes ont toujours la préséance sur les règles de base du jeu.**



ESPRIT VAMPYRIQUE



CRÂNES HURLANTS

# RÈGLES DU JEU

## ACTIONS COMMUNES

Les Personnages utilisent de nombreuses Actions. Les Actions communes sont décrites ici en détail et ont leur propre symbole permettant de les identifier sur les différents éléments du jeu.

Certaines cartes donnent accès à des Actions spécifiques qu'elles décrivent : ces Actions utilisent un symbole générique (▶). Certaines Actions propres à un Personnage se résolvent en suivant les mêmes règles que les autres Actions.

Symbole	Action	Symbole	Action
	Attaque de mêlée		Sauver une Sorcière
	Attaque à distance		Fouille
	Déplacement		Appel de Sbirre
	Prendre/Lâcher		Appel de Sorcière
	Possession		Échange
	Réanimation		Action (générique)

## Attaque

Un Personnage peut Attaquer un ennemi en dépensant l'Énergie indiquée sur sa carte de Personnage ou d'Arme. Les Attaques de mêlée et à distance sont indiquées séparément : elles peuvent avoir des Coûts différents. L'Attaque et la Défense sont décrites en détail dans la section Combat ci-dessous.

## Déplacement

Un Personnage peut se Déplacer vers une Zone adjacente en dépensant l'Énergie indiquée en tant que Coût sur sa carte. Il est possible de se Déplacer vers des Zones contenant d'autres Personnages sans restriction.

Si vous voulez quitter une Zone contenant un ennemi, vous devez pouvoir vous Évader avant de vous Déplacer effectivement.

Les murs bloquent le Déplacement. Pour entrer dans un bâtiment, il faut qu'une porte (indiquée par une flèche grise sur la Tuile) se trouve sur le bord commun entre la Zone extérieure et l'intérieur. Franchir une porte n'a pas de Coût spécifique (les portes sont ouvertes).



Image 8 : Déplacement.

Dans l'Image 8, le Croisé peut se Déplacer vers les deux Zones indiquées par des flèches vertes qui sont adjacentes et en plein air : le Serf possédé n'empêche pas le Croisé d'entrer dans la Zone qu'il occupe. Le Croisé ne peut pas entrer dans le bâtiment car il n'y a pas de porte sur le bord commun aux deux Zones.

La situation est différente pour le Bourreau : la porte indiquée par la flèche jaune lui permet de se Déplacer dans le bâtiment. Mais il y a un ennemi dans sa Zone et il doit d'abord s'Évader.

**Évasion** : si le Personnage actif quitte une Zone contenant un ou plusieurs ennemis, il doit d'abord les éviter. Ceci fait partie de l'Action de Déplacement : l'Évasion doit être effectué avant de bouger la figurine. Pour éviter des ennemis, l'Agilité du Personnage actif doit être supérieure ou égale à l'Agilité la plus élevée des ennemis dans sa Zone. Si tel est le cas, le Personnage actif effectue normalement son Déplacement. Sinon, il ne peut pas du tout se Déplacer.

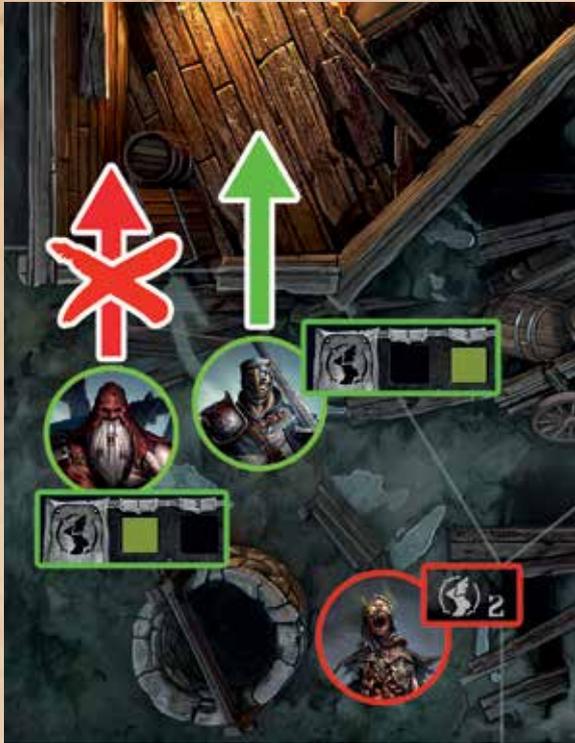


Image 9 : Évasion.

Dans cet exemple, les Héros essaient d'éviter le Serf possédé. L'Agilité du Bourreau est de 1, ce qui est inférieur à l'Agilité du Serf possédé (2) ; le Bourreau ne peut pas quitter la Zone. Le Croisé, avec une Agilité de 2, est plus adroit. Son Agilité égale à celle de l'ennemi dans la Zone lui permet de se Déplacer normalement. Heureusement, le Bourreau pourra améliorer son Agilité en cours de jeu, lui évitant de se retrouver confronté au même problème.

Plusieurs cartes ou effets permettent à un Personnage de s'Évader. Leur utilisation rend caduque le fait de comparer les Agilités pour quitter une Zone occupée.

### Prendre/Lâcher

Un Personnage peut Prendre des objets présents sur le plateau :

- Des jetons Plantes (Héros uniquement).
- Des objectifs propres à la Rencontre.
- Des objets qui ont été Lâchés.

Dans ce cas, l'objet (jeton ou carte) est retiré de la Tuile (voir la section Plantes pour plus de détails).

Un Personnage peut Lâcher des objets : placez alors la carte correspondante dans la Zone. Les objets équipés doivent être déséquipés avant d'être Lâchés. Les Héros ne peuvent ni Lâcher de l'Énergie, ni des cartes où figurent leur nom (Livre d'Alchimie ou Arme).

### Possession (Sorcière)

Une Sorcière peut Posséder un Serf dans sa Zone. Il n'y a pas de Défense contre cette Action. La figurine du Serf est remplacée par celle d'un Serf possédé. Le Maître Sorcier reçoit des Récompenses quand un Serf est Possédé (voir ci-dessous). Les Serfs possédés sont contrôlés par le Maître Sorcier comme n'importe quel Sbiere. Seule la façon dont ils entrent en jeu est différente.

### Sauver une Sorcière (Sorcière)

Une Sorcière peut Sauver une Sorcière en feu dans sa Zone en dépensant de l'Énergie comme indiqué sur sa carte.

Les jetons Sorcière en feu ne sont pas des Personnages et ne peuvent ni Agir, ni Réagir. Quand elle est sauvée, le jeton Sorcière en feu est remplacé par la figurine de la Sorcière correspondante qui peut de nouveau prendre part à la partie.

### Fouille

Un Personnage peut Fouiller sa Zone pour trouver des objets.

- Des jetons Coffre (Héros uniquement).
- Des objets cachés propres à la Rencontre.

Fouiller dans un Coffre pour y trouver du Butin est décrit dans la section Jetons Coffre et cartes Butin.

### Échange (Héros)

Deux Héros peuvent Échanger une carte s'ils sont dans la même Zone. Seul le Héros actif paye le Coût en Énergie et il peut donner ou prendre une carte. Cette Action doit être utilisée plusieurs fois pour Échanger plusieurs objets et l'Énergie est dépensée à chaque fois. Les deux Héros impliqués dans l'Échange peuvent équiper ou déséquiper des cartes. Les Héros ne peuvent ni Échanger d'Énergie, ni de cartes où figurent leur nom (Livre d'Alchimie ou Arme).

### Réanimation (Héros)

Quand un Héros est Assommé, il ne peut pas Réagir et sa seule Action autorisée est la Réanimation. Un Héros Assommé peut être activé normalement s'il a l'Énergie pour la Réanimation (ce n'est donc pas possible dans le Tour où ils sont Assommés) et il doit effectuer cette Action en premier, avant de poursuivre normalement son activation.

Si un Héros n'a pas l'Énergie pour payer le Coût de la Réanimation, il ne peut pas être activé et reste Assommé.

### Appel de Sbiere (Sorcière)

Une Sorcière peut Appeler un Sbiere. La Sorcière dé-

pense l'Énergie pour payer le Coût de l'Action et place le Sbiro de son choix **dans n'importe quelle Zone contenant un Cercle d'Invocation**. Cette Action est limitée par le nombre de figurines disponibles. La Sorcière n'a pas besoin d'être dans la Zone où le Sbiro apparaît. Le Coût d'Appel de Sbiro se trouve sur la carte d'une Sorcière et est le même pour tous les Sbiros.

### Appel de Sorcière (Maître Sorcier)

Cette Action spéciale est **propre au Maître Sorcier**. Après l'avoir accompli, il peut effectuer **une Action avec la Sorcière Appelée** (uniquement elle : ceci respecte la règle des deux Actions maximum par activation). Cette Action est la seule autorisée au Maître Sorcier s'il n'y a pas de Sorcière en jeu mais il peut aussi s'en servir s'il y a d'autres Sorcières sur le plateau.

Pour Appeler une Sorcière, le Maître Sorcier perd définitivement cinq Énergies. Les jetons sont pris dans sa Réserve et rangés dans la boîte. Une nouvelle Sorcière entre alors en jeu :

- Ajoutez la carte de la nouvelle Sorcière à votre Zone de jeu.
- Placez la figurine de la Sorcière dans n'importe quelle Zone contenant un Cercle d'Invocation.

La Sorcière Appelée doit être un nouveau Personnage (qui n'a pas encore pris part à la Rencontre).

## RÉACTIONS COMMUNES

Comme pour les Actions, certaines Réactions ont leur propre symbole et figurent sur plusieurs cartes. Mais la plupart des Réactions sont propres à une carte et utilisent le symbole générique de Réaction (■) : elles sont souvent spécifiques à un Personnage. Toutes les Réactions se résolvent de façon identique.

Symbole	Action
	Aide
	Défense
	Réaction (générique)

### Aide

Grâce à cette Réaction, un Personnage peut en Aider un autre dans la même Zone. Le déclencheur de la Réaction est : le Personnage actif effectue une Action utilisant un de ses Attributs. L'effet de la Réaction est : augmente l'Attribut concerné de 1 pour la durée de l'Action.

Le Personnage actif indique qu'il va effectuer une Action utilisant un Attribut et dépense l'Énergie associée à l'Action. Un ou plusieurs Personnages inactifs dans la même Zone peuvent l'Aider en dépensant l'Énergie associée à la Réaction Aide. Le Personnage actif gagne +1 dans l'Attribut utilisé pour l'Action (sans dépasser la limite maximale) par Aide qu'il reçoit.

Dès que les Réactions sont résolues, le Personnage actif effectue son Action. Quand elle est accomplie, l'amélioration d'Attribut est perdue.

### Défense

Grâce à cette Réaction, un Personnage peut bloquer des attaques. Le déclencheur de la Réaction est : le Personnage est attaqué. L'effet de la Réaction est décrit dans la section Combat ci-dessous.

## JETS DE DÉS ET APTITUDES

Plusieurs Aptitudes et effets modifient le résultat des jets de dés et leur timing est très important. Sauf spécification contraire, suivez les étapes suivantes lors d'un jet de dés :

1. Le joueur dépense l'Énergie pour son Action et prend les dés associés à celle-ci.
2. Si des effets/Réactions ajoutent des dés ou des bonus à leurs résultats, ils sont pris en compte maintenant (ceci implique d'acquitter leur Coût d'Énergie ou de défausse de cartes).
3. Jetez les dés.
4. Si des effets/Réactions autorisent à relancer des dés, ils s'appliquent maintenant. Ceci inclut de payer les Coûts nécessaires (Énergie ou défausse de cartes). Appliquez ces effets/Réactions un par un jusqu'à ce qu'une relance vous convienne ou que vous soyez à court de relance.

Il n'y a pas de limite au nombre de Réactions différentes qui peuvent s'appliquer aux étapes (2) et (4) mais chaque Réaction doit être activée au moment approprié et son Coût payé quelle que soit l'issue de l'Action. **Chaque Réaction ne peut être activée qu'une seule fois.**

## COMBAT

Le fonctionnement du Combat est un processus en deux étapes. Le Personnage actif effectue une Attaque et sa Cible se Défend. Les deux étapes impliquent des jets de dés qui s'ajoutent aux Attributs. Une Attaque peut aussi impliquer des effets magiques. Une Attaque réussie cause 1 Blessure.



Image 10 : (1) Attaque de mêlée, (2) Attaque à distance et (3) Défense.

Le Personnage actif génère un total d'Attaque (TA) et sa Cible génère un total de Défense (TD). Si le total d'Attaque est supérieur, la Cible subit 1 Blessure.

Le total d'Attaque est toujours égal à : **Force de l'Attaquant + le résultat de ses dés.**

Comme montré dans l'Image 10, l'Action d'Attaque et la Réaction de Défense sont indiquées par des symboles spécifiques sur plusieurs éléments du jeu. Si un Personnage n'a pas ces symboles sur une de ses cartes, il ne peut ni Attaquer, ni se Défendre. Un Paysan ne peut pas Attaquer par exemple.

## ATTAQUES DE MÊLÉE

Les Attaques de mêlée sont les plus simples. Les épées croisées sont le symbole de l'Attaque de mêlée (visibles sur les cartes d'Arme par exemple).

Une Attaque de mêlée ne peut être employée que contre un autre Personnage dans la même Zone que l'attaquant.



Le symbole de l'Attaque de mêlée est toujours suivi de ces informations :

1. Le Coût en Énergie (ici, 2).
2. Les dés à jeter (ici, deux jaunes).

Comme il s'agit d'une Action, l'Attaquant doit d'abord dépenser l'Énergie requise pour Attaquer sa Cible. Puis, il jette le nombre de dés appropriés.

Le total d'Attaque est égal à : **Force de l'Attaquant + le résultat de ses dés.**

## ATTAQUES À DISTANCE

Certaines Armes ou Aptitudes permettent d'Attaquer à distance. La procédure est presque la même que pour les Attaques de mêlée.



Image 11 : l'arbalète de l'Assassin permet d'Attaquer à distance.

Le symbole d'Attaque à distance est toujours suivi de ces informations :

1. Le Coût en Énergie (ici 3).
2. Les dés à jeter (ici, un bleu et deux jaunes).

Avant de procéder à une Attaque à distance, il faut vérifier que la Cible est valide et qu'elle est à Portée et en Ligne de Vue (LDV).

**Portée :** toutes les Attaques à distance ont une Portée de 1 et peuvent donc atteindre des Cibles dans une Zone adjacente (en LDV). **Elles ne peuvent pas être employées contre des Cibles dans la Zone de l'Attaquant.**

**Ligne de Vue (LDV) :** les murs sans porte entre la Zone de l'Attaquant et celle de sa Cible bloquent la LDV et empêchent l'Attaque. Les figurines, les jetons et les murs avec des portes ne bloquent pas la LDV.

---

**Vous avez toujours une LDV vers des Cibles dans votre Zone. Les Attaques à distance ne peuvent pas être employées contre des Cibles dans la Zone de l'Attaquant (elle est à Portée 0).**

---



Image 12 : Portée et Ligne de Vue.

Dans cet exemple, l'Assassin a quatre Cibles potentielles :

- Les deux Condamnés peuvent être attaqués. Les deux sont dans des Zones adjacentes, le premier est à découvert et le second, dans le bâtiment, peut être Ciblé grâce à la porte.
- La Portée vers le Serf possédé est correcte, mais le mur bloque la LDV : il ne peut donc être Ciblé.
- L'Assassin a une LDV sur le Mortus mais les deux Personnages sont dans la même Zone et la Portée est donc invalide. Toutefois, l'Assassin peut toujours effectuer une Attaque de mêlée contre le Mortus.

Si la Cible est à Portée 1 et qu'il y a une LDV vers elle, l'Attaque est valide. L'Attaquant dépense l'Énergie requise, prend les dés appropriés et génère son total d'Attaque (Force plus résultat des dés).

## DÉFENSE

La Défense est une Réaction courante dans Dark Rituals, intervenant en réponse à une Attaque. À défaut, la Cible dispose de son Armure. Dans les deux cas, la Cible génère un total de Défense pour ne pas être Blessée.

**Le total de Défense est égal à : Résistance du Défenseur (+ le résultat de ses dés éventuels).**

**Armure** : même quand un Personnage ne peut pas se Défendre (il n'a pas de symbole de Défense sur ses cartes ou il est épuisé), son Armure génère son total de Défense de base (Résistance).

**Défense** : les Personnages ayant le symbole Défense sur une de leurs cartes peuvent dépenser de l'Énergie (si disponible) pour cette Réaction et lancer les dés indiqués pour augmenter leur total de Défense.



Image 13 : cette Arme permet à un Héros de se Défendre.

La Défense nécessite de l'Énergie et ajoute le résultat des dés au total de Défense :

1. Le symbole de Défense indique que le propriétaire peut utiliser cette Réaction.
2. Coût en Énergie (ici, 2).
3. Les dés à jeter (ici, trois verts).

Si la Cible se Défend, elle dépense l'Énergie requise et lance les dés indiqués. Le résultat de ses dés s'ajoute à son total de Défense.

**La Cible choisit de se Défendre ou de se reposer uniquement sur son Armure après le jet de dés déterminant le total d'Attaque.**

## RÉSOLURE L'ATTAQUE

Après que les totaux d'Attaque et de Défense aient été établis, si le total d'Attaque est supérieur au total de Défense, la Cible subit 1 Blessure.

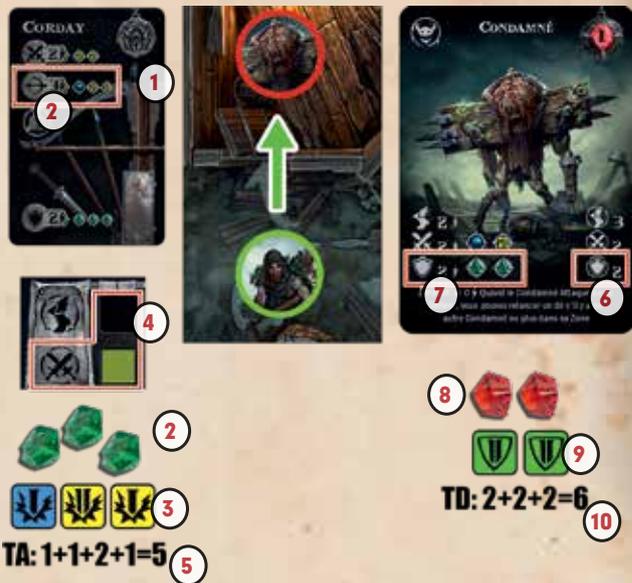


Image 14 : L'Assassin Attaque à distance !

Dans l'Image 14, l'Assassin agresse un Condamné. La Cible est dans une Zone adjacente et en LDV : les conditions de l'Attaque à distance sont respectées.

L'Assassin est équipé d'une Arme à distance (1). Il dépense trois Énergies (2) pour l'Action d'Attaque. Il jette les dés indiqués (un bleu et deux jaunes) et obtient un total de 4 (3). Sa Force a toujours sa valeur initiale de 1, comme indiqué sur son Plateau d'Attributs (4). Ceci donne un total d'Attaque de 5 (5).

Le Maître Sorcier constate que l'Armure seule du Condamné ne sera pas suffisante : sa Résistance n'est que de 2 (6). Il décide donc de se Défendre en utilisant les statistiques de sa carte (7). Il dépense deux Énergies (8), prises dans sa Réserve d'Énergie, pour un résultat exceptionnel. Son jet de deux dés verts (9) lui donne un bonus de 4 pour un total de Défense de 6 (10).

Comme le total d'Attaque ne dépasse pas le total de Défense, l'Attaque de l'Assassin échoue et ne cause pas de Blessure.

## ATTAQUES ET DÉFENSES MODIFIÉES

L'Attaque et la Défense peuvent être modifiées par plusieurs cartes. Les principales sont décrites ici.

**Amélioration d'Arme** : la Pile de Butin contient plusieurs cartes qui peuvent s'attacher à votre arme et changer ses statistiques ou lui ajouter des effets spéciaux.



Voici deux exemples d'Améliorations d'Arme : une Amélioration d'Attaque et une de Défense. L'emplacement des effets et des symboles permettent de les différencier :

1. Amélioration d'Attaque. Selon le symbole, elle peut affecter les Armes à distance ou de mêlée.
2. Amélioration de Défense.
3. Nom.
4. Illustration.
5. Attributs requis.
6. Poids éventuel de l'Amélioration.
7. Effet de l'Amélioration.
8. Niveau de la carte pour constituer la Pile de Butin.

Il y a des conditions pour utiliser une Amélioration :

- Vous devez respecter les Attributs requis.
- Les Améliorations d'Attaque doivent correspondre au moins à l'un des symboles d'Attaque (mêlée/à distance) de votre Arme.
- Si elle a un Poids, l'Amélioration doit respecter la limite de Poids transportable du Héros.
- Vous ne pouvez équiper qu'une Amélioration d'Attaque et une de Défense.

Si vous respectez ces conditions, vous pouvez utiliser l'Amélioration en la glissant sous votre carte d'Arme.



Image 15 : Améliorations équipées.

Pour utiliser une Amélioration, un Personnage doit d'abord l'attacher à une Arme. Ceci n'est pas une Action et vous pouvez le faire dès que le Personnage est actif. Vous pouvez détacher une Amélioration pour la remplacer par une autre. Vous ne pouvez pas changer d'Amélioration alors qu'une Action ou une Réaction est en cours de résolution.

Une Amélioration est attachée en la glissant sous une carte d'Arme de manière à ce que son Effet soit visible (1) (2). Glissez l'Amélioration d'Attaque sous le haut de votre Arme et l'Amélioration de Défense sous le bas de votre Arme.

Les bonus/effets qui modifient un jet de dés ne s'appliquent que quand vous jetez effectivement les dés. Par exemple, le Bonus de Défense ci-dessus ne s'applique que lorsque vous faites un jet de Défense, pas quand vous n'utilisez que votre Armure.

**Attaque et Défense des Sorcières** : une Sorcière n'a pas de carte d'Arme personnelle : les informations appropriées pour ses Attaques et ses Défenses sont sur sa carte de Personnage. De plus, une Sorcière peut utiliser les Sorts de Combat indiqués dans son Grimoire en fonction des totaux d'Attaque ou de Défense qu'elle obtient.

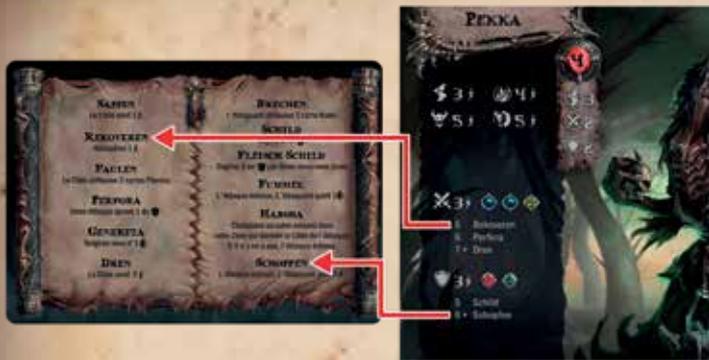


Image 16 : Attaques/Défenses et Grimoire de Sorcière.

Résolvez d'abord l'Attaque ou la Défense normalement. Quand le total d'Attaque ou de Défense est déterminé, comparez-le aux nombres figurant sur la carte de la Sorcière. Le Sort de Combat correspondant à ce total se déclenche alors. Vous devez utiliser le Sort correspondant à ce total.

Les Sorts de Combat sont décrits dans le Grimoire de la Sorcière et s'appliquent dès que le total (d'Attaque ou de Défense) est déterminé.

Résolvez ensuite le reste de l'Attaque ou de la Défense normalement.

Par exemple, si Pekka Attaque et obtient un total d'Attaque de 5, vous devez résoudre l'effet Rekooveren. Si son total d'Attaque est de 7 ou plus, utilisez l'effet Dren. Si elle se Défend et obtient un total de Défense de 6 ou plus, elle applique l'effet Schopfren.

**Autres Réactions et Effets :** plusieurs Réactions des cartes peuvent affecter l'Attaque et la Défense. Par exemple, un Héros peut utiliser l'Alchimie pour améliorer son Attaque ; la Sorcellerie peut affecter le jet de Défense, etc.

## RÉSUMÉ DU COMBAT

Voici un résumé, étape par étape, du Combat :

- 1.1 L'Attaquant dépense l'Énergie indiquée après le symbole de son Attaque de mêlée ou à distance.
- 1.2 L'Attaquant choisit une Cible valide, en prenant en compte la LDV et la Portée si nécessaire.
- 1.3 L'Attaquant jette les dés indiqués après le symbole de son Attaque.
- 1.4 L'Attaquant effectue les relances découlant des Réactions ou effets en jeu. Une fois toutes les relances effectuées, l'Attaquant doit accepter le résultat final.
- 1.5 L'Attaquant calcule son total d'Attaque (Force plus le résultat de ses dés et bonus).
- 1.6 **Sorcière uniquement :** résolvez les Sorts de Combat éventuels en fonction du total d'Attaque.
- 2 Le Défenseur choisit d'utiliser son Armure (3) ou de se Défendre (4).
- 3 Armure : le total de Défense de la Cible est égal à son Attribut Résistance.
  - 4.1 Défense : la Cible dépense l'Énergie indiquée après le symbole de sa Défense.
  - 4.2 La Cible jette les dés indiqués après le symbole de sa Défense.
  - 4.3 La Cible effectue les relances découlant des Réactions ou effets en jeu. Une fois toutes les relances effectuées, la Cible doit accepter le résultat final.
  - 4.4 La Cible calcule son total de Défense (Résistance plus le résultat de ses dés et bonus).
  - 4.5 **Sorcière uniquement :** résolvez les Sorts de Combat éventuels en fonction du total de Défense.
- 5 L'Attaque est résolue en comparant le total d'Attaque au total de Défense. Si le total d'Attaque est supérieur à celui de la Défense, la Cible subit 1 Blessure.

---

Chaque étape peut être affectée par une Réaction (par ex., une réduction des Coûts en Énergie, l'ajout de dés à lancer, des relances ou une modification du total d'Attaque ou de Défense final). N'oubliez pas les options qui s'offrent à vous !

---

## PERSONNAGES ÉLIMINÉS

Utilisez les jetons Blessure pour indiquer combien de Points de Vie un Personnage a perdu. Pour les Personnages uniques, placez ces jetons sur la carte de Personnage. Pour les autres, placez les jetons à côté de leurs figurines sur le plateau.

Quand un Personnage a subi autant de Blessures qu'il a de Points de Vie, il est éliminé. Les conséquences varient selon le Personnage.

**Héros** : quand un Héros est éliminé, couchez sa figurine sur le côté et retirez toute l'Énergie qui lui reste. Le Héros est Assommé. Il regagne normalement son Énergie et pourra utiliser la Réanimation pour revenir en jeu. Les Héros Assommés ne sont plus en jeu.

**Serf** : la figurine est retirée du jeu.

**Sorcière** : remplacez la figurine par un jeton Sorcière en feu.

**Disciple** : Remettez la figurine dans la réserve générale des figurines.

## PRISES DE GUERRE

Éliminer ses ennemis accorde des avantages aux Personnages.

- **Héros** : quand un Héros élimine un Personnage ennemi, augmentez d'un Niveau sa Force, sa Résistance ou son Agilité.
- **Légion Obscure** : chaque fois que le Maître Sorcier élimine un Héros ou élimine/Possède un Serf, augmentez l'Aura Maléfique d'un Niveau ET placez un jeton Âme sur le premier espace disponible du Compteur d'Âmes.

## JETONS COFFRE & CARTES BUTIN

Un Héros peut Fouiller un Coffre dans sa Zone. Le Héros retire le jeton Coffre et pioche une carte Butin. Le Maître Sorcier n'a pas à voir cette carte tant que le Héros ne s'en sert pas.



Image 17 : les trois types différents de Butin.

Il y a trois types de cartes Butin :

1. **Artéfacts**. Un Artéfact doit être équipé avant de faire bénéficier son propriétaire de ses effets permanents. Un Artéfact a parfois des Attributs requis. Son propriétaire doit les respecter pour pouvoir l'équiper. Un Artéfact a un Poids, pris en compte pour le calcul du Poids transportable du Héros.
2. **Parchemins de Magie du Sang**. Ces objets décrivent des Sorts que le Héros peut lancer. La carte indique ses Attributs requis, ses effets et les Coûts à payer pour s'en servir. Les parchemins de Magie du Sang sont gardés en main jusqu'à ce que vous vous en serviez et sont défaussés une fois utilisés.
3. **Améliorations d'Arme**. Elles sont décrites dans la section Combat et doivent être attachées avant de produire leurs effets. Certains de ces Butin ont un Poids, pris en compte pour le calcul du Poids transportable du Héros.

## JETONS ET CARTES PLANTES



Image 18 : Prendre des cartes Plantes.

La Légion Obscure ignore les Plantes : elles sont communes sur Neemoss et n'ont aucun intérêt pour la magie des Sorcières. En revanche, si un jeton Plantes (1) se trouve dans la Zone d'un Héros, il peut utiliser l'Action Prendre pour retourner le jeton, révélant ainsi le nombre (2) de cartes Plantes qu'il peut piocher. Retirez le jeton du jeu et piochez autant de Plantes que nécessaire (3). Ces cartes s'ajoutent à votre main. Le Maître Sorcier n'a pas à voir ces cartes tant que le Héros ne s'en sert pas.

La Pile des Plantes contient plusieurs Ingrédients alchimiques identifiables par leur nom (4) et leur illustration (5). Les Héros utilisent les Ingrédients alchimiques quand ils se servent de l'Alchimie (ci-dessous). De plus, certaines cartes de la Pile ont des effets résolus dès qu'elles sont piochées. Ces cartes sont défaussées après la résolution de leur effet.

Les Ingrédients alchimiques n'ont pas de Poids : vous pouvez en transporter autant que vous le souhaitez. Ils peuvent être Échangés entre les Héros.

---

Dans les Livres d'Alchimie, certains effets disent "ignorez complètement l'Attaque". Dans ce cas, ne tenez compte ni des Blessures, ni des effets déclenchés ou associés à l'Action. Dans les cas des effets qui disent simplement "ignorez", vous subissez les effets associés mais pas les Blessures.

---

## ALCHIMIE

Chaque Héros a un Livre d'Alchimie à son nom. Cette carte indique les Sorts d'Alchimie qu'il peut lancer (il n'a pas forcément accès à tous en début de Rencontre).



Image 19 : Livre d'Alchimie du Croisé.

Le Livre d'Alchimie contient les informations suivantes :

1. Nom du Personnage auquel il appartient
2. Symbole de Classe
3. Sort d'Alchimie (nom et effet)
4. Ingrédients alchimiques requis pour lancer le Sort
5. Niveau d'Alchimie requis pour lancer le Sort

Chaque Livre contient huit Sorts d'Alchimie. Certains sont des Actions utilisables quand le Héros est actif. D'autres sont des Réactions qui ne peuvent être utilisées que lorsque leur déclencheur se présente. Pour lancer un Sort d'Alchimie :

1. Le Héros doit avoir le Niveau d'Alchimie requis (son Attribut Alchimie doit être supérieur ou égal au Niveau du Sort).
2. Le Héros doit défausser les Ingrédients alchimiques pour le Sort.
3. Le Héros doit pouvoir dépenser l'Énergie et payer les autres Coûts listés.

Si toutes les conditions sont respectées et les Coûts payés, le Sort produit son effet. **Après avoir résolu l'effet d'un Sort d'Alchimie, un Héros peut augmenter son Attribut Alchimie d'un Niveau.**

## SORCELLERIE

Le Maître Sorcier a une main de trois cartes Sorcellerie qui peuvent être changées lors de la Phase Initiale du Tour.

Ces cartes sont des sorts utilisables en plus de ceux des Sorcières. Vous devez pouvoir Activer une Sorcière pour utiliser une Sorcellerie. Toutes les Sorcelleries sont à usage unique ; défaussez la carte après sa résolution.



Image 20 : Cartes Sorcellerie.

Il y a deux types de cartes Sorcellerie :

1. Les cartes de Magie Noire, avec leur nom (3) et leur effet (4).
2. Les cartes d'Appel de Créature, avec leur nom (3) et leur effet (4).

Les deux types de cartes sont défausés après usage (5).

**Magie Noire** : il peut s'agir d'Actions ou de Réactions. Dépensez l'Énergie indiquée sur la carte si nécessaire et résolvez son effet.

**Appel de Créature** : ces cartes Sorcellerie permettent aux Sorcières de faire venir en jeu des Créatures uniques. Pour Appeler une Créature, suivez les instructions de la carte, puis défaussez-la. Par exemple, l'Arbre du Désespoir est une Action : vous devez dépenser cinq Énergies. Les Créatures Appelées apparaissent toujours dans des Zones contenant un Cercle d'Invocation. Mais les Sorcières ne sont pas obligées de se trouver dans de telles Zones pour faire un Appel de Créature.

Les Créatures sont uniques. Vous ne pouvez pas Appeler une Créature si sa figurine est déjà sur le plateau.

---

Une Sorcière doit être active pour lancer un Sort de Sorcellerie qui est une Action. Si une Sorcière Appelle une Créature, c'est la Sorcière qui peut effectuer une seconde Action et pas la Créature.

---

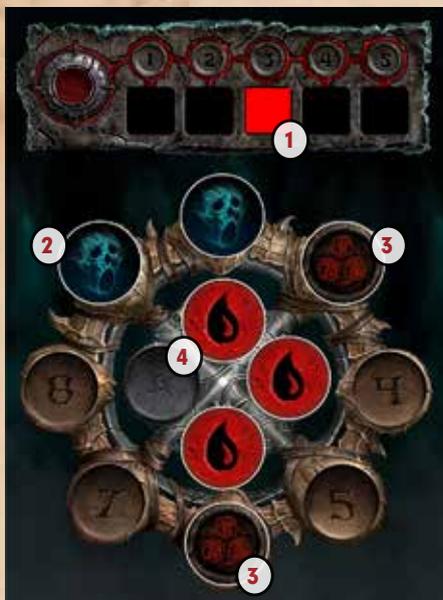
## PLATEAU DES SUPPLICES DU MAÎTRE SORCIER

Plus les Sorcières sèment le chaos, plus leurs pouvoirs augmentent. Ceci est représenté par les trois compteurs du Plateau des supplices.



1. Compteur d'Aura Maléfique
2. Compteur d'Âmes
3. Compteur de Sacrifices

Des marqueurs et des jetons sont placés sur ces compteurs durant la partie.



1. Un marqueur est placé sur l'emplacement rouge (à gauche) en début de partie et progresse sur le Compteur d'Aura Maléfique.
2. Les jetons Âme sont placés sur le Compteur d'Âmes sur les numéros indiqués par la Rencontre.
3. Les jetons Récompense de Peste indiquent quand des cartes Peste sont piochées.
4. Les jetons Blessure remplissent le Compteur de Sacrifices.

**Compteur d'Aura Maléfique :** plus les Sorcières et la Légion Obscure triomphent des Forces du Bien, plus l'Aura Maléfique s'accroît. Le Maître Sorcier déplace d'un cran le marqueur du Compteur d'Aura Maléfique quand :

- Un Héros est éliminé.
- Un Serf est éliminé.
- Un Serf est possédé.



Image 21 : L'Aura Maléfique s'accroît et la Légion Obscure se renforce.

L'Image 21 indique les changements apportés à la Zone de jeu du Maître Sorcier après l'élimination d'un Serf en cours de jeu. Cet acte violent déplace le marqueur de l'Aura Maléfique sur le dernier cran du Compteur. À ce stade, toutes les cartes de la Légion Obscure sont retournées sur leur côté rouge (comme montré pour la carte de Mortus).

**Compteur d'Âmes et jetons Âme :** le Compteur d'Âmes suit la progression du Maître Sorcier vers les Récompenses de Peste déterminées par la Rencontre. Des jetons Âme sont acquis quand :

- Un Héros est éliminé.
- Un Serf est éliminé.
- Un Serf est possédé.
- Un effet du jeu indique au joueur de prendre un jeton Âme.

Les jetons Âme sont placés sur le Compteur dès qu'ils sont obtenus, dans l'ordre numérique (de 1 à 8).

Les indications d'installation de la Rencontre indiquent où sont placés les jetons Récompense sur le Compteur d'Âmes. Quand un jeton Récompense est recouvert par un jeton Âme, le Maître Sorcier pioche une carte Peste.

**Compteur de Sacrifices :** dès que le Maître Sorcier complète un Objectif de la Rencontre, des jetons Blessure sont placés sur le Compteur de Sacrifices pour indiquer sa progression. Les Objectifs, le nombre de jetons à collecter et le résultat final sont tous définis dans la Rencontre.

## RÉPANDRE LA PESTE

Les cartes Peste sont une arme puissante des Sorcières pour réduire l'Énergie disponible des Héros.



Image 22 : Une Peste affectant le Corps.

L'Image 22 montre une carte Peste :

1. Symbole Source d'Énergie.
2. Action (avec son Coût).
3. Effet de la Peste.

Le Maître Sorcier peut dépenser de l'Énergie pour jouer une carte Peste de sa main et utiliser l'Action qui y figure. Ceci doit être fait lorsqu'une Sorcière est active pour lancer le Sort (ceci constitue l'une de ses Actions). La Peste est placée sur la carte de la Sorcière qui la provoque.



Image 23 : Pekka répand la Peste.

Selon le symbole figurant sur sa carte, chaque Peste réduit une des Sources d'Énergie (Corps, Persistance, Esprit) de tous les Héros. Quand une Peste est jouée, chaque Héros doit immédiatement ajuster l'Énergie sur son Plateau :

1. Calculez le montant de l'Énergie Bloquée. Prenez la plus petite valeur entre celle de la carte Peste ou de la Source d'Énergie affectée du Héros.
2. Déplacez ensuite le nombre correspondant de jetons Énergie vers la partie Énergie Bloquée du Plateau du Héros. Un Héros peut déplacer des jetons se trouvant dans sa Réserve ou dans l'emplacement de son Énergie dépensée. Tant qu'une Peste est active, il est impossible d'utiliser l'Énergie qu'elle Bloque.

Il n'y a pas de limite au nombre de Pestes pouvant être en jeu simultanément. Les Héros perdent de l'Énergie pour chaque Peste active (pas uniquement celle ayant la valeur la plus élevée), même si elles affectent la même Source d'énergie.

**Les Sources d'Énergie peuvent être réduites à zéro mais pas devenir négatives.**

Dans l'exemple de l'Image 24, Pekka a déjà répandu une Peste, réduisant de 3 l'Énergie gagnée grâce au Corps et, par conséquent, chaque Héros a déjà Bloqué trois Énergies. Pekka lance une autre Peste, réduisant de deux l'Énergie provenant de l'Esprit. Un nouveau problème pour les Héros...

Le Croisé a neuf Énergies au total (5 du Corps, 2 de la Persistance 2 et 2 de l'Esprit), dont 3 Bloquées. Il doit Bloquer deux Énergies de plus à cause de la nouvelle Peste. Il choisit de Bloquer son jeton d'Énergie dépensée et deux autres jetons pris dans sa Réserve d'Énergie.

Le Bourreau a dix Énergies (5 du Corps, 4 de la Persistance 4 et 1 de l'Esprit). La seconde Peste ne le force à Bloquer qu'un seul jeton Énergie, car son Esprit est inférieur à la réduction de la Peste. Il choisit de Bloquer son jeton déjà dépensé.

En début de Tour, vous déterminez toujours le montant d'Énergie de votre Héros en réduisant ses Sources d'Énergie par la valeur des Pestes actives.



Image 24 : Pekka répand une seconde Peste !

## SOIGNER LA PESTE

Un Héros peut soigner une Peste de plusieurs façons :

- Éliminez la Sorcière infectieuse.
- Sorts d'Alchimie.
- Magie du Sang.

Quand un Héros soigne une Peste :

- Défaussez la carte Peste (ou toutes les Pestes attachées à une Sorcière éliminée) qui cesse de faire effet.
- Déplacez immédiatement le nombre de jetons correspondant à l'Énergie Bloquée par la Peste (selon les cas, la valeur de la carte Peste ou de la Source d'Énergie) dans l'emplacement de l'Énergie dépensée.

## CERCLES D'INVOCATION

Les Cercles d'Invocation indiquent des endroits fragiles dans le Voile séparant la Terre de Neemoss durant la Conjonction. Ce sont les endroits où les Créatures Appelées peuvent apparaître mais aussi où les Sorcières sont plus puissantes.

**Les Sorcières dans les Zones contenant un Cercle d'Invocation gagnent +1 en Force, en Résistance et en Agilité.**

## VICTOIRE ET DÉFAITE

À l'issue d'une partie de Dark Rituals : Malleus Maleficarum soit le Maître Sorcier est victorieux, soit le groupe des joueurs Héros triomphe.

Le gagnant est déterminé en fonction de l'accomplissement des objectifs décrits en détail dans chaque Rencontre.

**Les objectifs généraux suivants sont TOUJOURS en vigueur :**

- S'il n'y a plus de Sorcière en jeu et que le Maître Sorcier ne peut pas Appeler de Sorcières au Tour suivant (ceci peut se produire parce qu'il n'y a plus de Personnages de Sorcières disponibles ou que le Maître Sorcier n'a plus l'Énergie suffisante), les Héros gagnent.
- Si tous les Héros sont Assommés, le Maître Sorcier gagne.

# RÈGLES AVANCÉES

## DÉMONS

Les Sorcières ne sont pas au sommet de la chaîne alimentaire de Neemoss. Les Démons leur rendent la vie difficile, au moins autant que les Sorcières tourmentent les Créatures et les Sbières. La vie sur Terre, cet environnement un peu désorientant, peut donc paraître agréable en comparaison.

Au fil des Rencontres, les Sorcières présentes sur Terre recourent à l'invocation de Démons, utilisant la magie pour soumettre la Conjonction à leurs désirs. Les raisons varient : un Démon puissant est une aide précieuse contre une bande d'humains récalcitrants. Par ailleurs, amener un Démon sur Terre, où se trouvent tant de mets de choix, pourrait l'inciter à accorder des faveurs aux Sorcières.

Les Démons ne font pas partie intégrante de la Légion Obscure. Ils ne sont pas présents dans toutes les Rencontres et sont souvent invoqués en cours de partie. Être attiré à travers la Conjonction est souvent un choc qui amplifie la colère naturelle des Démons. Ils ne sont pas totalement contrôlés par le Maître Sorcier. Parfois, ils se comportent comme un membre classique de la Légion Obscure et peuvent être activés par le Maître Sorcier. Mais parfois, ils sont plus indépendants et agissent en fonction de leurs propres désirs, ce qui peut aider davantage les Héros que le Maître Sorcier.

**Étape supplémentaire pour l'installation :** si un Démon est utilisé lors d'une Rencontre, constituez une Pile Contrôle du Démon en mélangeant, face cachée, les cartes du Démon. Gardez la Pile à portée de main.

**Pioche d'une carte du Démon** - Une nouvelle carte est piochée dès que :

- Un Démon est en jeu, mais aucune carte du Démon n'a encore été piochée.
- Le Maître Sorcier peut activer une figurine (mais avant l'activation proprement dite), sauf si une carte en deux parties (voir ci-dessous) est encore en cours de résolution.

La pioche a lieu même si le Maître Sorcier est à cours d'Énergie. Le Maître Sorcier est ensuite forcé de Passer et les Héros continuent la partie avec la nouvelle carte en jeu.

Quand vous piochez une nouvelle carte, défaissez la précédente. Il ne peut pas y avoir plusieurs cartes du Démon en jeu simultanément. Si la Pile Contrôle du Démon est épuisée, mélangez sa défaisse et constituez-la de nouveau.

**Résoudre la carte du Démon** - La carte détermine qui contrôle le Démon.

Les Actions éventuelles du Démon sont **toujours** résolues **uniquement** quand le Maître Sorcier prend la main pendant la Phase d'Activation, quel que soit le camp qui contrôle le Démon.

**Cartes donnant le contrôle à un camp :** si le Maître Sorcier ou les Héros ont le contrôle (même soumis à des restrictions, voir ci-dessous) du Démon, ils **peuvent choisir ou non de l'activer**.

- **Héros contrôlant le Démon :** si les Héros ont le contrôle, ils doivent choisir d'activer le Démon et résoudre ses Actions **avant** que le Maître Sorcier n'active une de ses figurines : le signe "1st" en bas à droite de la carte est là pour le rappeler. Si les Héros activent le Démon, ils doivent respecter les restrictions éventuelles de la carte : **aucune Énergie n'est dépensée pour ces Actions** (comme l'indique le symbole "Pas d'Énergie" en bas à droite de la carte).



Image 25 : carte du Démon restrictive.

L'Image 25 montre une carte assortie d'une restriction. Si le Maître Sorcier choisit d'activer le Démon, toutes ses Actions (une ou deux, au choix du Maître) seront forcément des Attaques. Le Maître Sorcier ne peut pas Déplacer le Démon par exemple.

Image 26 : une carte donnant aux Héros le contrôle du Démon.

Quand Sulker est pioché, les Héros peuvent faire se Déplacer le Démon une fois. Les cartes donnant le contrôle aux Héros représentent un Démon devenu fou furieux et se retournant contre les Sorcières qui l'ont invoqué.



**Cartes forçant une Action du Démon :** certaines cartes forcent le Démon à effectuer des Actions spécifiques (par ex., Attaquer tous les Personnages dans sa Zone) : personne ne le contrôle. **Le Démon résout ses Actions avant que le Maître Sorcier n'active une figurine** (symbole 1ST). **Ces Actions ne coûtent d'Énergie à personne** (symbole Pas d'Énergie). Elles sont résolues même si le Maître Sorcier devrait normalement Passer. En cas d'ambiguïté, les Héros décident de l'interprétation de la carte (par ex., si le Démon Attaque tous les Personnages dans sa Zone, les Héros décident de l'ordre de résolution des Attaques).



Image 27 : carte forçant le Démon à accomplir une Action spécifique.

**Cartes en deux parties** - Les cartes en deux parties restent en jeu pour deux activations consécutives du Maître Sorcier. La partie supérieure du texte s'applique lors de la première activation (celle suivant immédiatement la pioche de la carte) et la partie inférieure du texte s'applique à la seconde activation. La seconde partie a souvent un profond impact sur le jeu et tous les joueurs devraient réfléchir à la façon d'exploiter au mieux les effets indiqués. Le contrôle du Démon change souvent d'une partie de la carte à l'autre.

Image 28 : carte en deux parties (le contrôle du Démon change).

L'Image 28 est un exemple de carte en deux parties. Lorsqu'elle est piochée, personne ne peut activer le Démon. Lors de l'activation suivante du Maître Sorcier, le Démon est forcé d'Attaquer toutes les Cibles dans sa Zone : cette Action est résolue avant toute activation du Maître (symbole 1ST) et sans Coût d'Énergie pour quiconque (symbole Pas d'Énergie).



**Réactions du Démon** - Les Réactions du Démon, y compris sa Défense, sont gérées par le camp qui contrôle le Démon. Si le Maître Sorcier a le contrôle (même partiel), il choisit pour le Démon et paye les Coûts en Énergie. Si la carte force des Actions ou donne le contrôle aux Héros, ce sont eux qui décident mais dans ce cas, **le Démon DOIT se Défendre** (en revanche, aucune Énergie n'a besoin d'être dépensée).



RAVENOUS



SERF POSSÉDÉ



CONDAMNÉ



MORTUS

# RENCONTRES ET CAMPAGNES

## SUBSTITUTIONS DE PERSONNAGE

Vous pouvez remplacer les Personnages des Rencontres par d'autres Personnages du même type. La plupart des Rencontres impliquent une ou deux Sorcières et vous pouvez utiliser n'importe lesquelles. N'oubliez pas de substituer les cartes et de changer leurs noms dans les textes d'ambiance lorsque vous les lisez.

## PARTIES UNIQUES ET CAMPAGNE

Les Rencontres peuvent être jouées séparément dans n'importe quel ordre : choisissez celle que vous voulez jouer. Dans ce cadre, il n'y a pas d'ajustement pour l'installation.

Les Rencontres peuvent aussi être jouées comme une campagne de dix Rencontres. Les joueurs sont récompensés par des Points de victoire qui peuvent être dépensés au début de la Rencontre suivante ou accumulés pour un usage postérieur. Les PV sont dépensés après la mise en place d'une Rencontre mais avant de commencer la partie.

Le camp gagnant reçoit 8 Points de victoire (PV) à la fin d'une Rencontre. Les Héros partagent ces PV et décident comme s'en servir pour le groupe. Il n'y a pas de limite au nombre de PV accumulés, ni de temps imparti pour les dépenser. Les deux camps ne peuvent pas avoir de PV en même temps. Quand un camp gagne des PV et que l'adversaire en a aussi, les PV gagnés servent d'abord à réduire à zéro le montant de PV adverse.

Par exemple, les Héros ont 10 PV en réserve mais le Maître Sorcier gagne une Rencontre et reçoit donc 8 PV. Les nouveaux totaux de PV sont 2 pour les Héros et 0 pour le Maître Sorcier (et non pas 10 pour les Héros et 8 pour le Maître). Second exemple : les Héros ont gagné quelques parties et dépensé des PV. Il ne leur en reste que 2. Le Maître remporte la partie en cours et gagne 8 PV. Les PV des Héros sont d'abord réduits à 0, puis le Maître peut utiliser ses 6 PV restants comme il le souhaite.

Le tableau suivant indique comment dépenser les PV.

Héros		Maître Sorcier	
Récompense	Coût	Récompense	Coût
Piochez 1 carte Plantes	1 PV	Piochez 1 carte Sorcellerie	3 PV
Piochez 1 carte Butin	3 PV	Appel de Sbire sur un Cercle d'Invocation	5 PV
Retirez 1 Sbire	5 PV	Chaque Héros doit dépenser 2 Énergies	8 PV
Le Maître Sorcier doit dépenser 8 Énergie	8 PV		

# RENCONTRE 1 LE PREMIER RITUEL

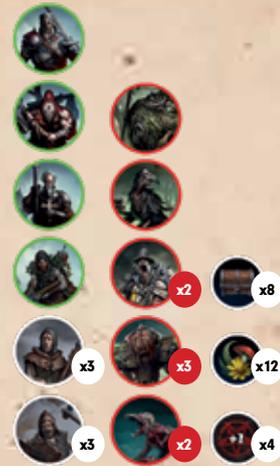
"J'ai faim !"

"Hagatha, tu as toujours faim. Mange donc un paysan. Mais je me sens bizarre aussi. Est-ce que la Conjonction faiblirait ? Ou se fermerait ?"

"Il faut lui sacrifier quelques villageois. Ça la garde de bonne humeur. On pourra même les manger après !"

\*\*\*

Quatre Héros, avec leurs motivations respectives pour combattre les Sorcières, sont attirés vers ce lieu. Avant de se rencontrer, ils sont entourés par plus de monstres qu'ils n'en avaient jamais vus. Pas le temps de discuter, c'est l'heure du combat.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Sacrifier des Serfs Innocents :** quand la Légion Obscure élimine un Serf, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices, en plus des autres Prises de Guerre.

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros doivent éliminer les Sorcières avant qu'elles ne commencent le rituel. Les Héros gagnent dès que :

- Il y a deux Sorcières en feu en jeu en même temps.

---

*"Je le jure sur ma croix, je n'ai jamais vu un tel rassemblement d'agents du Malin", haleta Wolgar, épuisé. "Au moins, nous avons tué deux de ces Sorcières."*

*"Sorcières et mort ! Deux choses dont l'Église ne sait rien", brailla Batista. "Ces Sorcières ne sont pas mortes, elles sont juste en train de brûler. Je jurerais qu'elles aiment la chaleur ! Leur douleur va attirer plus de leurs semblables par ici et elles les ressusciteront. Partons d'ici avant que ça n'arrive !"*

---

**Maître Sorcier :** le Maître Sorcier doit remplir le Compteur de Sacrifices pour renforcer la Conjonction. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Le Compteur de Sacrifices compte quatre jetons Blessure.

---

*"J'adore ce gros-là ! Bien juteux !"*

*"Tu n'as pas vu ces quatre humains ? Ceux qui se battent et utilisent la magie ? Ils ont appris à utiliser notre Art ou ont leurs propres secrets. Je suis ici pour me la couler douce. Prends une cuisse pour la route si tu as faim, nous devons partir d'ici avant qu'ils décident de revenir se battre."*

---



## BATTISTA, LE BOURREAU :

La vie d'un bourreau, voyageant de ville en ville pour rendre la justice devant des foules excitées, est froide et vide. Froid et vide : c'était exactement ce que ressentait Battista qui était tout aussi froid après la mort de sa femme. Il était préférable pour sa fille, Pina, qu'il soit absent ; le village s'occupait d'elle mieux que lui. Ce fut du moins vrai jusqu'à la décapitation de Clara Rossa, une femme volage impénitente aux charmes irrésistibles pour la plupart des hommes et pour beaucoup de femmes de la ville. Battista fut choqué de voir sa transformation au moment de sa mort, passant de la plus belle femme qu'il ait jamais vue à une vieille bique ratinée. Sous le coup, il lâcha sa hache, coupant négligemment les doigts de la main gauche du cadavre. Mais il ne quitta définitivement son village, pour se venger, qu'après être rentré chez lui pour trouver Pina, la tête et quatre doigts coupés, à cause d'un horrible "accident" agricole.

## RENCONTRE 2

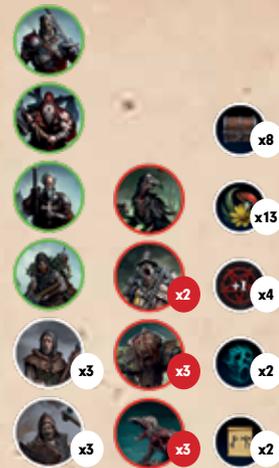
# LA SORCIÈRE DE LA TOUR

"J'ai passé l'âge de me battre. Si nous invoquons Haborym, il peut faire le sale boulot. Il ne demande qu'à s'amuser avec ses épées", annonça Pekka en plantant ses ongles dans le chat qu'elle tenait.

"Tu l'invoques et je vais me cacher ! J'ai déjà eu affaire à lui. C'est un plan stupide. En plus, tu n'as pas de sorts pour convoquer un Démon."

"Haborym déteste Binks, mon chat. Un problème d'irritation... Si je "motive" un peu Binks, il va charger l'atmosphère et Haborym viendra nous trouver."

"C'est ça ton plan ? Je m'en vais."



B2	B1
A5	A4

**Compteur d'Âmes** : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2 et 6.

**Pile du Démon** : mélangez 8 cartes dans la Pile du Démon.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Blocus fantomatique :** les Sorcières ont lié deux âmes au plan Terrestre. Les deux fantômes bloquent l'entrée de la tour et sont représentés par les jetons Âme sur la carte. Tant qu'il y a au moins un fantôme pour bloquer la porte, les Héros et les Serfs ne peuvent pas entrer dans la tour (y compris grâce à des Sorts). La Légion Obscure, y compris Pekka, peuvent entrer et sortir librement de la tour.

**Parchemins magiques :** il y a deux Parchemins permettant de bannir les fantômes. Ils sont représentés par les jetons Parchemins sur la carte. Quand un Héros Prend un Parchemin, il peut s'en servir immédiatement pour bannir un des fantômes : défaissez le Parchemin et un jeton Âme du plateau. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Parchemins.

**Le chat de Pekka :** Pekka a Appelé son chat depuis Neemoss. Il tourne en rond sur ses six pattes en montrant agressivement les crocs et en agitant féroce ses deux queues. Les mouvements du chat renforcent l'énergie magique de la tour, risquant d'attirer un Démon. Mais si Pekka ne harcèle pas son chat, il s'endort, dissipant ainsi l'énergie cumulée. À chaque Phase Initiale (y compris celle du premier Tour), placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices si Pekka est à l'intérieur de la tour. Si Pekka quitte la tour, retirez immédiatement tous les jetons Blessure sur le Compteur de Sacrifices. Pekka peut effectuer n'importe quelle Action sans interrompre le rituel tant qu'elle est dans la tour.

Dès qu'il y a quatre jetons Blessure sur le Compteur de Sacrifices, le Démon est invoqué sur Terre depuis Neemoss. Le Maître Sorcier peut placer Haborym sur un des Cercles d'Invocation. Pekka est maintenant libre de quitter la tour.

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros doivent empêcher le Démon de rester sur Terre. Les Héros gagnent dès qu'un des deux Objectif est atteint :

- Éliminer Pekka avant que le Démon soit invoqué.

---

*"Vous sentez ça ?", demanda Wolgar. "Leur magie était très forte près de la tour."*

*"Oui, j'ai déjà senti ça juste avant qu'un portail s'ouvre et qu'une horde de Spires s'en déverse. Mais c'était plus puissant ici : je pense que nous avons échappé à un cataclysme."*

- 
- Éliminez le Démon après son invocation.

---

*"Mon épée est puissante mais cette chose l'était encore plus. Sans vous à mes côtés, nous n'aurions jamais pu la détruire," annonça Curthouse.*

*"C'était le Diable en personne !", s'exclama Wolgar, encore sous le choc.*

*"Vous avez tout faux. C'était juste un Démon et pas le plus gros que j'ai vu. Et il n'est pas détruit : juste renvoyé chez lui." Le groupe se tourna vers Corday, se demandant ce qu'elle avait pu découvrir au fil de ses voyages.*

---

**Maître Sorcier :** les Sorcières testent les pouvoirs du Démon. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Le Démon élimine deux Héros dans le même Tour.

---

*"Bien, Binks. C'était parfait !" dit Pekka en donnant quelque chose de moisi à manger à son chat.*

*"C'était un plan stupide. Maintenant que Binks s'est calmé, le Démon est parti. Mais ce*

*n'est peut-être pas si mal... Je suis sûre que nous étions les plats suivants de son menu."*



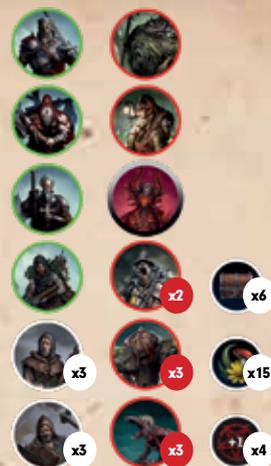
### PEKKA :

Pekka fut la première à franchir un portail qui la transporta à travers les gouffres de l'espace et du temps. L'endroit où elle arriva était plein d'une nourriture abondante et de choses qu'elle n'avait jamais vues. Au début, elle savoura le luxe de n'avoir personne pour la fouetter ou lui rendre la vie misérable, même s'il faisait trop chaud et trop lumineux. Mais la nature d'un scorpion est de piquer : elle se lassa vite du confort. Elle fut surprise que sa première invocation fonctionne, entraînant Hagatha à travers la Conjonction. Et c'est ainsi que tout a commencé. Elle invoqua ensuite des Spires pour le gros œuvre. Puis des Créatures pour gérer les sous-fifres quand c'était trop fatigant. Puis Ikrek, pour prendre son parti quand Hagatha devenait querelleuse. Le sabbat de Pekka recréait un peu de Neemoss sur Terre.

## RENCONTRE 3 LA SORCIÈRE CAPTIVE

*Nous rejoignons une Rencontre déjà en cours. Deux des Sorcières étaient occupées par une incantation inconnue. Les Héros en ont profité pour capturer Hagatha et la ligoter. Ils envisagent de la traîner au village pour la faire examiner par le prêtre : les Héros ont besoin de convaincre plus de gens que les Sorcières sont une vraie menace.*

*Tandis que les Héros traînent Hagatha, ils ne savent pas qu'ils vont bientôt découvrir la nature du rituel en cours...*



**Compteur d'Âmes :** placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

**Pile du Démon :** mélangez 8 cartes dans la Pile du Démon.

A3	A2	B1
		B6

## RÈGLES SPÉCIALES

**Installation d'Haborym :** ne placez pas Haborym au début de la Rencontre (voir Interlude).

**Sorcière capturée :** Hagatha a été capturée par les Héros. Elle est attachée et hors de combat. Elle ne compte pas comme une Sorcière ou un membre de la Légion Obscure pour cette Rencontre et ne peut pas effectuer d'Action.

**Traîner Hagatha :** Tout Héros qui se Déplace hors de la Zone où se trouve Hagatha peut la traîner avec lui, sans payer de Coût particulier. Déplacez Hagatha vers la même Zone que le Héros.

**Libérer, ▶ 1 :** Une Sorcière ou une Créature dans la même Zone qu'Hagatha peut employer cette Action pour délivrer la Sorcière capturée. Cette Action n'est possible que s'il n'y pas de Héros dans la Zone, ou que les Héros s'y trouvant sont Assommés.

**Le Démon :** Quand Hagatha est déplacée sur la Tuile A2, lisez immédiatement l'Interlude.

**Entrée de l'église :** l'entrée de l'église se trouve à l'endroit indiqué par la flèche rouge sur la carte. Les Héros doivent faire une Action de Déplacement pour franchir cet endroit : retirez de la partie les Héros qui passent ce seuil. Un Héros peut Traîner Hagatha dans l'église.

## INTERLUDE

Haborym apparaît. Peut-être que les Héros auraient dû interrompre l'incantation au lieu de s'occuper d'Hagatha.

**Apparition d'Haborym :** Placez Haborym à l'emplacement indiqué sur la carte, puis reprenez le cours de la partie.

## OBJECTIFS

**Héros :** Les Héros veulent montrer Hagatha au clergé local pour prouver que les Sorcières existent. Les Héros gagnent dès que :

- Un Héros Traîne Hagatha dans l'église.

---

*"Regardez ! Nous sommes en sécurité ! Ils ne nous suivent plus maintenant que nous sommes dans ce lieu saint !", s'exclama Wolgar en indiquant le chemin qu'ils venaient d'emprunter.*

---

*"Non, ils ont trouvé un autre moyen de nous vaincre. Regarde notre "colis", répondit Batista en pointant la forme bâillonnée et ligotée qu'ils avaient traînée jusque-là. Ce n'était plus Hagatha, mais un paysan effrayé..."*

---

**Maître Sorcier :** la Légion Obscure essaye de libérer Hagatha avant qu'elle soit Traînée dans l'église. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Hagatha est Libérée.

---

*"Pauvre folle ! Qu'est-ce qui t'as pris ? Comment as-tu pu être capturée aussi facilement ?"*

---

*"Ça te va bien de parler ! Ce n'est pas toi que j'ai vu en train de brûler la semaine dernière ?" répondit nonchalamment Hagatha en nettoyant la poussière de sa robe. "C'est mieux. Cette poussière cachait une belle tâche de sang."*

---

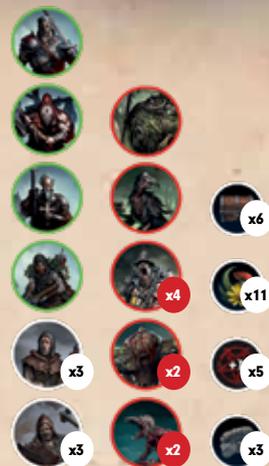


## CORDAY, L'ASSASSIN :

Corday était dévoré par l'appel du combat. Mais personne ne voulait d'une femme dans la milice ou parmi les gardes de la guilde. S'il fallait qu'elle dissimule son visage et sa silhouette, elle était prête à cacher tout et à frapper depuis les ombres, vendant ses services au plus offrant. En s'exerçant dans l'obscurité, elle ressentait le maquillage sombre qui voilait son identité la remplir d'une énergie qui augmentait anormalement son agilité. Elle en profita jusqu'à ce qu'elle trouve une plus grande cause. Pour prouver ses compétences, elle s'était glissée dans le manoir d'un chef de guilde des maçons. Ce qu'elle y découvrait était inconcevable. Le maçon était si laid et difforme qu'il ne pouvait pas être humain ! Aucun déguisement, aucun maquillage ne pouvait le dissimuler. Et elle avait presque travaillé pour ce monstre ! Elle savait qu'elle devait découvrir ce qui se passait vraiment.

# RENCONTRE 4 LA CAVERNE (PARTIE I)

*Dans leurs maisons, les villageois gardent des pierres mystiques qui semblent apaiser les glissements de terrain, un phénomène bien trop commun dans la région depuis le début de la Conjonction. Mais ils disent que les pierres ont un défaut : si on les cogne l'une contre l'autre, elles provoquent un tremblement de terre immédiat. Les Héros pensent pouvoir s'en servir comme arme.*



**Compteur d'Âmes** : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Rencontre en deux parties :** l'issue de cette Rencontre affecte la suivante. Notez bien qui gagne cette partie.

**Pierres Tremblantes :** un Héros peut Prendre/Lâcher et Échanger les Pierres Tremblantes. Un Héros ne peut en transporter qu'une. Un Héros peut utiliser les Pierres Tremblantes pour accomplir son Objectif. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Pierres Tremblantes.

**Effondrer la Caverne :** les Héros ne peuvent pas entrer dans la Caverne (les deux Zones de teinte jaune/dorée sur la carte). Mais si les Héros lâchent les deux Pierres Tremblantes dans la Zone indiquée par le marqueur rouge, ils font s'écrouler la Caverne.

**Sacrifier des Serfs Innocents :** quand la Légion Obscure élimine un Serf, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices, en plus des autres Prises de Guerre.

**Rituel d'Hagatha :** Hagatha est occupée à renforcer son rituel et ne compte pas comme une Sorcière ou un membre actif de la Légion Obscure durant la Rencontre.

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros sont décidés à se servir de la magie contre les Sorcières. Les Héros gagnent dès que :

- La Caverne s'écroule, écrasant Hagatha.

---

*Les deux rocs, étrangement attirés l'un vers l'autre, se heurtèrent dans un bruit terrible ! Mais le son assourdissant n'était pas celui du choc entre les Pierres Tremblantes, mais bien celui du sol qui s'effondrait dans la Caverne, piégeant les Sorcières à l'intérieur. Il ne restait plus qu'un tas de poussière des Pierres Tremblantes.*

---

**Maître Sorcier :** Hagatha doit finir son rituel. Peut-être qu'elle peut lier un Démon à la dimension Terrestre. Les Sorcières gagnent dès que :

- Le Compteur de Sacrifices est rempli.

---

*"Argh ! Je n'en peux plus... Le Démon est là... Et il est bien lié à ce Plan désormais", dit Hagatha, épuisée.*

*Hagatha entendit une voix dans sa tête. "Pauvre folle. Il n'y a aucun Démon ici. Ton sort a encore échoué. Partons d'ici ; ces maudits humains sont encore après nous."*

*"Non, non, je sais que j'ai invoqué un Démon", se dit Hagatha en essayant de reprendre ses esprits. "Mais quand ? Et où ?"*

---



## HAGATHA :

Comme il se doit pour une sorcière dotée d'un visage aussi laid et d'un corps aussi tordu, Hagatha louait ce qu'il y avait de mieux sur Neemoos : la mort. Les carcasses de ses victimes sont attachées à son dos et se décomposent rapidement car sa magie consomme le peu d'énergie qu'elles contiennent. Venir sur Terre a été une aubaine ; il semble y avoir une réserve infinie de corps à récolter ici.

# RENCONTRE 5 LE VILLAGE (PARTIE II)

Si le Maître Sorcier a gagné "La Caverne" :

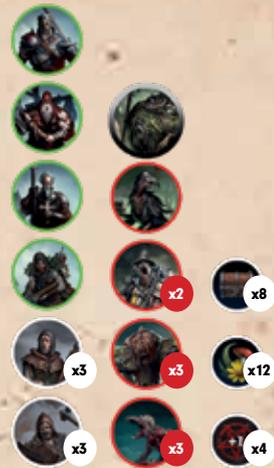
"Tu te souviens de ce Démon que j'ai invoqué la semaine dernière ?"  
dit Hagatha d'un air suffisant.

"Je me souviens que tu n'as pas invoqué de Démon la semaine dernière..."

"Et pourtant, je l'ai fait. Il a juste pris son temps pour venir."

Si les Héros ont gagné "La Caverne" :

"Un de moins ! Ça devrait être un combat facile !" Corday était plus enjouée que d'habitude.



B1	A4
A5	A6

**Compteur d'Âmes** : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

**Pile du Démon** (Si le Maître Sorcier a gagné "La Caverne") : mélangez 8 cartes dans la Pile du Démon.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Rencontre en deux parties :** certains détails de cette Rencontre dépendent de qui a gagné la Rencontre précédente : si vous jouez ce scénario indépendamment, choisissez au hasard un gagnant.

**Hagatha :** si le Maître Sorcier a gagné "La Caverne", placez Hagatha comme indiqué. Si les Héros ont gagné, rangez Hagatha dans la boîte ; elle ne peut pas être Appelée durant la partie.

**Démon éventuel (si le Maître Sorcier a gagné "La Caverne") :** si les Sorcières ont complété le Rituel durant la Partie I, le Maître Sorcier peut placer Haborym sur l'un des Cercles d'Invocation durant l'installation.

## OBJECTIFS

**Héros (si les Héros ont gagné "La Caverne") :** Hagatha ne s'est pas remise. Les Héros ont une chance de vaincre Pekka pendant qu'elle est seule. Les Héros gagnent dès que :

- Pekka est éliminée.

---

*"Je savais qu'on pouvait y arriver !" cria Corday.*

*"Même si ce mal n'appartient pas au Royaume de Dieu, nous ne pouvions que vaincre avec le Seigneur à nos côtés", entonna Wolgar.*

*"Ce n'est pas fini, je pense. La mort n'a pas le même effet sur les Sorcières que sur nous. Il y a encore des Spires et des Créatures autour de nous. Ils semblent venir de nulle part. Ne nous réjouissons pas trop vite", affirma Curthouse avec prudence.*

*"La mort n'aurait pas le même effet sur eux ? Je crois que c'est pourtant exactement le cas. Je t'ai vu subir un coup qui aurait coupé un homme normal en deux. La magie nous affecte. Peut-être que nous sommes*

*aussi immortels que ces Sorcières." La remarque de Batista choqua ses compagnons.*

---

**Héros (Si le Maître Sorcier a gagné "La Caverne") :** les Héros gagnent dès que :

- Le Démon est éliminé.
- 

*"Combien de fois allons-nous devoir bannir ce Démon ?" grogna Curthouse, à bout de souffle.*

*"Autant de fois qu'ils l'invoqueront", affirma résolument Wolgar.*

---

**Maître Sorcier :** les Sorcières sont lassées de l'interférence des Héros. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Il y a deux Héros ou plus Assommés en jeu en même temps.
- 

*"Encore une victoire ! Les Héros sont partis et Haborym est rassasié. À partir de maintenant, c'est la belle vie ! Il faut que je mange." Hagatha était plus enjouée que d'habitude.*

*"Cette atmosphère sans parfum nous affecte. Ces humains utilisent notre magie. Je pense qu'ils sont aussi durs à tuer que nous maintenant. L'énergie qui émane du Démon est faible. Haborym va bientôt retourner sur Neemoss."*

---

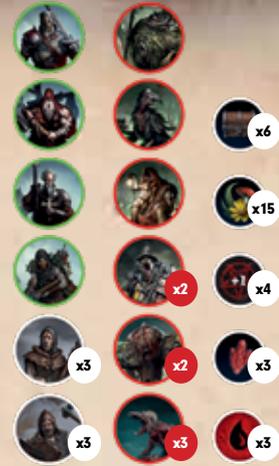


## CURTHOUSE, LE CROISÉ :

En partant combattre au Moyen-Orient pour vaincre Saladin, Curthouse était honorable et plein d'espoir. Mais ceci se dissipa progressivement au fil de son long voyage et disparut quand son camp fut pris en embuscade à l'extérieur d'Acre. Il fut le seul survivant, mortellement blessé avant de voir ses assaillants. Alors qu'il délirait, pensant que la mort allait l'emporter, il cru voir un Arabe penché sur lui, chantant et soignant sa blessure. Dans les moments de conscience qui suivirent, Barkhad apprit à Curthouse qu'il n'avait pas été attaqué par un ennemi de l'Église mais par une monstrueuse sorcière et ses disciples. S'il n'avait pas vu Barkhad utiliser la même magie pour guérir ses blessures, Curthouse ne l'aurait jamais cru. Il y avait dans le monde des choses pires que les infidèles.

# RENCONTRE 6 CRISTAUX DE SANG

La milice locale a tué des Spires. Or, certains Neemossiens utilisent une puissante Magie du Sang alimentée par de petits cristaux se trouvant dans leurs corps. Les Sorcières ont vu les Héros utiliser la magie des artefacts et craignent qu'ils ne remarquent les Cristaux de Sang dans les cadavres se trouvant dans le village.



**Compteur d'Âmes :** placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Installation des jetons :** prenez trois jetons Blessure normaux et trois jetons Blessure avec des Cristaux de Sang au verso. Placez-les, face Blessure visible, et mélangez-les. Puis placez-les sur la carte dans les 6 emplacements indiqués : personne ne doit voir lesquels ont des Cristaux de Sang au verso.

**Fouiller les cadavres, ▶ 1 ⚡ :** chaque Personnage de la Légion Obscure peut utiliser cette Action. Retournez un jeton Blessure dans sa Zone. S'il y a une Blessure au verso, retirez le jeton de la partie. Laissez les jetons Cristaux de Sang en jeu.

**Détruire les Cristaux :** une fois découvert, la Légion Obscure peut Attaquer les Cristaux de Sang. Infliger 1 Blessure est suffisant pour le détruire et retirer le jeton. La Défense des Cristaux de Sang est gérée comme celle des Serfs : les Héros décident si le cristal n'utilise que son Armure ou se Défend. Dans ce cas, l'un des Héros doit dépenser l'Énergie appropriée :

**CRISTAUX DE SANG**  : 2 ⚡  4  

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros doivent éliminer les Sorcières avant que les Cristaux de Sang soient détruits. Les Héros gagnent dès que :

- Il y a deux Sorcières en feu en jeu en même temps.

---

*"Il faut trouver un meilleur moyen d'éliminer ces monstres !"*

*"Je sens que la réponse n'est pas loin de nous."*

---

**Maître Sorcier :** les Sorcières doivent détruire les Cristaux de Sang. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Tous les Cristaux de Sang sont détruits.

---

*"C'est fait ! Une chose de moins qu'ils pourront utiliser contre nous !"*

---



## IKREK :

Les sœurs siamoises ont une puissance rare sur Neemoss. Avec deux esprits dans un même corps, il n'est pas surprenant qu'elles deviennent souvent de grandes sorcières. Mais Ikrek est un cas unique : elle a absorbé tout le pouvoir, ne laissant qu'une coquille vide de sa sœur qu'elle contrôle comme une marionnette. Ikrek fait faire à sa sœur tout le travail manuel. Mais ce que Neemoss donne d'une main, il le reprend de l'autre. Ikrek est aussi maudite par sa grande beauté et sa silhouette svelte.

# RENCONTRE 7 LE CREUX

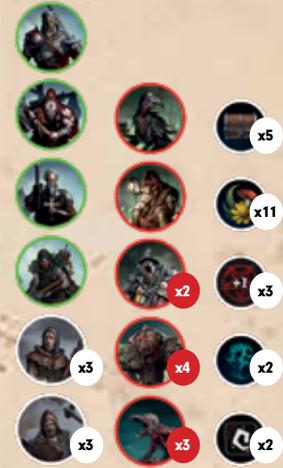
"C'est vers le Creux, cette faille à l'Est du village, que nous avons vu le plus de Sbires. Il doit y avoir une sorte de tunnel ou quelque chose. Je n'en sais rien. On n'y va plus", annonça gravement le paysan, les yeux baissés. La carrure de Batista était intimidante. "On garde ces pierres runiques dans nos fermes : elles éloignent les monstres."

"C'est bien un tunnel. Un tunnel vers un autre plan d'existence", nota Wolgar.

"Comme le Paradis ?"

"Plutôt l'Enfer, mais en vérité, ce n'est ni l'un, ni l'autre", affirma Curthouse en posant sa main sur l'épaule du paysan. "Mais si je voulais convoquer un Démon, c'est l'endroit où j'irais."

"Et c'est vers là que nous allons. Mais récupérons ces pierres runiques d'abord. Leur pouvoir est peut-être plus réel qu'une simple superstition." Wolgar était toujours le premier à voir la valeur d'un artefact étrange.



**Compteur d'Âmes :** placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

**Pile du Démon :** mélangez 8 cartes dans la Pile du Démon.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Ikrek est protégée dans le Creux :** Ikrek commence la partie dans le Creux. La magie chaotique de cette zone a renforcé la Conjonction et Ikrek peut facilement invoquer le Démon en collectant des Âmes. Pour se protéger, elle a lancé un sort de protection qui tient à distance du Creux tout ce qui n'appartient pas à la Légion Obscure. Les Héros ne peuvent pas entrer dans sa Zone, ni faire d'Attaques à distance contre Ikrek. Le sort empêche aussi Ikrek de quitter sa Zone tant que le Rituel n'est pas complété.

**Rituel d'Ikrek :** dès le premier Tour, durant chaque Phase Initiale, placez 1 jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. Quand il y a quatre jetons sur le Compteur, le Rituel est complété. Le Maître Sorcier place Haborym sur le Cercle d'Invocation de son choix. Ikrek peut maintenant être activée normalement.

**Affaiblir la Conjonction :** les deux Pierres Runiques Neemossiennes perturbent la Conjonction et l'empêchent de s'étendre aux chaumières. Si les Héros peuvent amener les deux Pierres Runiques jusqu'au Creux, ils renforceront le Voile et interrompront le Rituel. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Pierres Runiques.

**Jeter les Runes, ▶ X :** les Héros ont tous l'Action "Jeter les Runes" qui leur permet de jeter les Pierres Runiques dans le Creux depuis une Zone adjacente. Un Héros doit dépenser autant d'Énergie que pour son Action Prendre/Lâcher. Les Pierres Runiques viennent de Neemoss et peuvent franchir le sort de protection.

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros doivent arrêter le Rituel ou éliminer le Démon. Les Héros gagnent si :

- Ils jettent les deux Pierres Runiques dans le Creux avant que le rituel ne soit complété.

---

*La seconde rune eut un effet surprenant. L'énergie de la Conjonction se dissipa instantanément et l'atmosphère sembla aussitôt plus saine. Les pierres elles-mêmes brillèrent avant de fondre. Soudain, Ikrek s'embrasa : "Toi qui voulais tellement ces pierres runiques !" se moqua Batista.*

---

- Ou si les Héros éliminent le Démon après que le Rituel ait été complété.

---

*"Ce Démon devient plus fort chaque fois que nous l'affrontons !"*

*"Les Sorcières apprennent à mieux le lier à notre monde. Je crains que nous devions trouver un meilleur moyen de le combattre avant qu'il ne s'établisse définitivement chez nous."*

---

**Maître Sorcier :** le Maître Sorcier gagne si :

- Le Démon élimine un Héros.

---

*"C'est toujours bien de voir Haborym se nourrir", dit Hagatha.*

*"Il n'a pas mangé cet humain, il l'a juste mis en pièce. Je ne crois pas qu'il apprécie leur goût autant que toi."*

*"Si le Démon a toujours faim, il vaut mieux partir d'ici."*

---



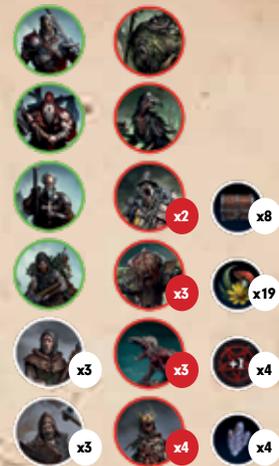
## WOLGAR, LE GARDIEN :

Wolgar voulait devenir prêtre et s'occuper des besoins de sa congrégation, mais il se satisfaisait de sa position de Gardien. Il savait garder sous silence son talent pour guérir le corps et l'âme grâce aux plantes. La prière et l'encens avaient leurs limites et il avait vu de ses propres yeux les résultats obtenus par l'Alchimie. Ses concoctions et ses teintures apaisaient la douleur et la détresse : Dieu était forcément derrière ses créations. Il en était convaincu jusqu'au jour où il trouva le corps mutilé de son prêtre dans l'abside. Il pensa aussitôt à une intervention du Malin. Mais il pouvait sentir dans l'air la même puissance que celle qu'il invoquait pour guérir les paroissiens. Dès lors, son but devint de trouver et vaincre quiconque utilisait cette magie de manière aussi perverse.

# RENCONTRE 8 POSSESSION

"Il doit bien y avoir un moyen de sauver ces pauvres gens", dit Curthouse.

"J'ai ces cristaux, que je tiens d'une bande de gitans. Ils sont supposés bannir les mauvais esprits qui possèdent les gens de Dieu. Mais j'ai toujours pensé que c'était de la superstition. Je les emmène pour éviter à mes compagnons de route de gâcher leur argent. Mais j'ai vu tant de choses..." Wolgar se perdit dans ses pensées. "Ça vaut le coup de les essayer !"



**Compteur d'Âmes** : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

## RÈGLES SPÉCIALES

**● Cristal Purificateur** : chaque Héros commence la Rencontre avec un jeton Cristal dans sa Zone de jeu. Un Héros ne peut transporter qu'un seul Cristal : il peut le Prendre/Lâcher et l'Échanger. Si un Héros est éliminé en transportant un Cristal, il Lâche le Cristal dans sa Zone.

**Prendre/Lâcher un Cristal, ▶ 2♣** : les Serfs possédés gagnent l'Action Prendre/Lâcher pour cette Rencontre. Ils ne peuvent Prendre/Lâcher que les Cristaux Purificateurs. Ce sont les seuls membres de la Légion Obscure à pouvoir interagir avec les Cristaux.

**Purifier un Serf** : quand un Serf possédé est éliminé, couchez sa figurine sur le côté et laissez-la en jeu. Il n'est pas Assommé et ne peut pas se Réanimer. Si un Héros transportant un Cristal Lâche ce dernier dans la Zone du Serf possédé éliminé, l'âme de celui-ci est purifiée et la Possession est rompue. Retirez le Cristal et le Serf possédé.

Un Serf possédé est immédiatement Purifié s'il est éliminé alors qu'il transporte un Cristal.

**Détruire un Cristal** : un Serf possédé peut détruire un Cristal Purificateur en le Lâchant dans une Zone contenant un Cercle d'Invocation. Un Cristal est aussi détruit si le Héros qui le transporte est éliminé dans une Zone contenant un Cercle d'Invocation.

## OBJECTIFS

**Héros** : les Héros doivent libérer les Serfs du Sort de Possession. Les Héros gagnent dès que :

- Trois des Serfs possédés sont Purifiés.

---

*"Ça marche ! Nous pouvons sauver les gens possédés que nous croisons !" L'effet des cristaux rendait Curthouse enthousiaste.*

*"Malheureusement, je n'en avais que quatre..."*

*"Je n'ai jamais vu ce genre de cristaux dans les coffres de la Guilde", dit Corday sur un ton aigre.*

*"Ils ne sont pas de cette Terre. Sans doute des cailloux qui sont passés par hasard entre les plans et qui sont devenus des artefacts miraculeux ici. Mais nous avons libéré quelques âmes aujourd'hui."*

---

**Maître Sorcier** : les Sorcières doivent détruire les Cristaux Purificateurs. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Deux Cristaux sont détruits.

---

*"Ces serfs sont à moi !"*

---



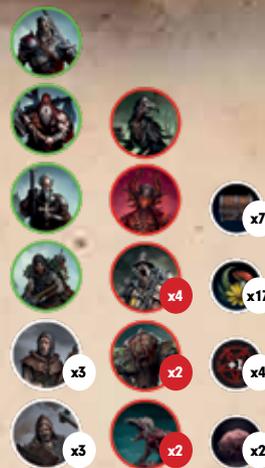
## HABORYM :

*Certains démons se contentent de festin infâme, d'autres sont de puissants mages, mais Haborym est fait pour l'action. Couper, trancher, mordre, c'est du pareil au même. Il est plus facile de donner des ordres quand les sorcières craignent pour leur vie.*

# RENCONTRE 9

## ENCHANTEMENT PROTECTEUR

Les Héros ont été avertis de l'existence de nouvelles Créatures : de gros vers qui se nourrissent d'énergie. Peut-être que ces sangsues peuvent aspirer l'énergie de leurs ennemis. Les Héros font route vers la ferme où ces créatures se trouvent.



**Compteur d'Âmes :** placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 5.

## RÈGLES SPÉCIALES

 **Sangsues Neemossiennes :** deux Sangsues Neemossiennes (représentées par les jetons Sangsue sur la carte) sont passées à travers la Conjonction. Ces Sangsues drainent l'énergie magique et la Légion Obscure ne peut pas interagir avec elles. Un Héros ne peut transporter qu'une Sangsue à la fois : il peut la Prendre/Lâcher et l'Échanger.

**Enchantement protecteur :** les Sorcières ont encore invoqué le Démon. Pour éviter qu'il soit éliminé et banni sur Neemoss, elles ont lancé un Enchantement protecteur sur lui. Tant qu'il fait effet, le Démon ne peut pas recevoir de Blessures.

**Attacher les Sangsues :** si un Héros transportant une Sangsue est dans la même Zone que le Démon, il peut (en utilisant l'Action Prendre/Lâcher) lui jeter la Sangsue qui va s'attacher à lui pour drainer l'énergie magique de l'Enchantement. Placez le jeton Sangsue sur la carte du Démon.

La Sangsue se détache lors de la Phase Initiale du Tour suivant ; retirez le jeton Sangsue de la carte du Démon et **posez-le sous le socle du Démon**. Le jeton ne suit pas le Démon. Un Héros peut dès lors Prendre à nouveau la Sangsue mais uniquement quand le Démon s'est Déplacé vers une autre Zone.

**Démon sous le choc :** Tant qu'une Sangsue est Attachée au Démon, il est paralysé et subit les restrictions suivantes :

- Le Démon ne peut pas se Déplacer.
- L'Agilité du Démon est réduite à 0.

Cet effet cesse quand la Sangsue se détache. Le Démon peut toujours employer d'autres Actions/Réactions et l'Enchantement protecteur empêche toujours le Démon de subir des Blessures.

**Retirez l'Enchantement :** si les Héros parviennent à Attacher deux Sangsues en même temps, l'Enchantement protecteur est retiré définitivement. Le fait d'avoir deux Sangsues attachées à lui cause encore plus de douleur au Démon qui subit de façon **permanente** les effets suivants :

- Le Démon ne peut pas se Déplacer.
- L'Agilité du Démon est réduite à 0.

Défaussez les Sangsues (elles retournent sur Neemoss).

## OBJECTIFS

**Héros :** les Héros bannissent le Démon avant qu'il ne cause trop de dégâts. Les Héros gagnent dès que :

- Le Démon est éliminé.

---

*"Rien qu'en la tenant, j'ai senti que cette sangsue essayait d'aspirer mon âme. Il y a trop de ce maudit pouvoir qui court dans mes veines."*

*"C'est vrai pour nous tous", murmura Batista.*

---

**Maître Sorcier :** dès que les Sorcières réalisent que l'Enchantement protecteur peut être enlevé, elles sont déterminées à écraser les Héros. Le Maître Sorcier gagne dès que les deux Objectifs suivants sont accomplis dans l'ordre :

- D'abord répandre une Peste.
- Puis, avoir deux Héros Assommés en jeu en même temps.

---

*"Cette peste sent bon. On devrait en répandre plus souvent. L'air est trop pur ici."*

*Arrête ! Tu me donnes le mal du pays..."*

---

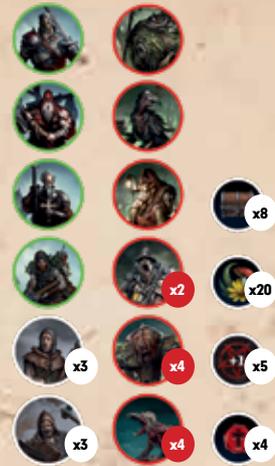
# RENCONTRE 10 LA BATAILLE FINALE

"J'ai parlé à l'Évêque et il m'a donné ceci", annonça Wolgar en révélant quatre sceaux de cire.

"Qu'est-ce qu'ils font ?" demanda Corday.

"Rien... Enfin, rien quand l'Église me les a remis. Mais si on les frotte avec cette étrange plante rouge, celle qui nous brûle quand on la touche... Je pense que ça va nous aider."

Les sceaux commencèrent à émettre une chaleur intense, mais ils refroidirent quand Wolgar les sépara. "Je ne crois pas qu'il faut les garder dans le même sac", ricana nerveusement Corday.



**Compteur d'Âmes :** placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

A5	B1	A2
A3	A6	B4

## RÈGLES SPÉCIALES OBJECTIFS

**Sceau de l'Évêque :** placez un Sceau de l'Évêque dans la Zone de jeu de chaque Héros. Si un Sceau est Lâché dans la même Zone qu'une Sorcière en feu, l'Action Sauver une Sorcière ne marche plus sur elle. Chaque Héros ne peut transporter qu'un seul Sceau à la fois. Les Sceaux peuvent être Échangés ou Pris/Lâchés. La Légion Obscure ne peut interagir avec les Sceaux d'aucune façon.

**Invoquer le Démon :** les Sorcières essaient de nouveau d'invoquer le Démon. Chaque fois qu'elles éliminent un Serf, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. Quand celui-ci est plein, Invoquez le Démon sur n'importe quel Cercle d'Invocation.

**Héros :** il est temps pour les Héros d'en finir. Toutes les Sorcières doivent mourir. Les Héros gagnent dès que :

- Ils éliminent trois Sorcières et les condamnent à brûler pour l'éternité en Lâchant un Sceau de l'Évêque dans la même Zone.

---

*"C'est fait. Combien de temps vont-elles brûler ?" Batista était plus détendu, presque satisfait.*

---

*"Pour toujours."*

---

**Maître Sorcier :** le Démon doit être nourri. Le Maître Sorcier gagne dès que ses deux Objectifs sont accomplis dans l'ordre :

- Tout d'abord, Invoquer le Démon.
- Puis, deux Héros doivent être Assommés dans le même Tour.

---

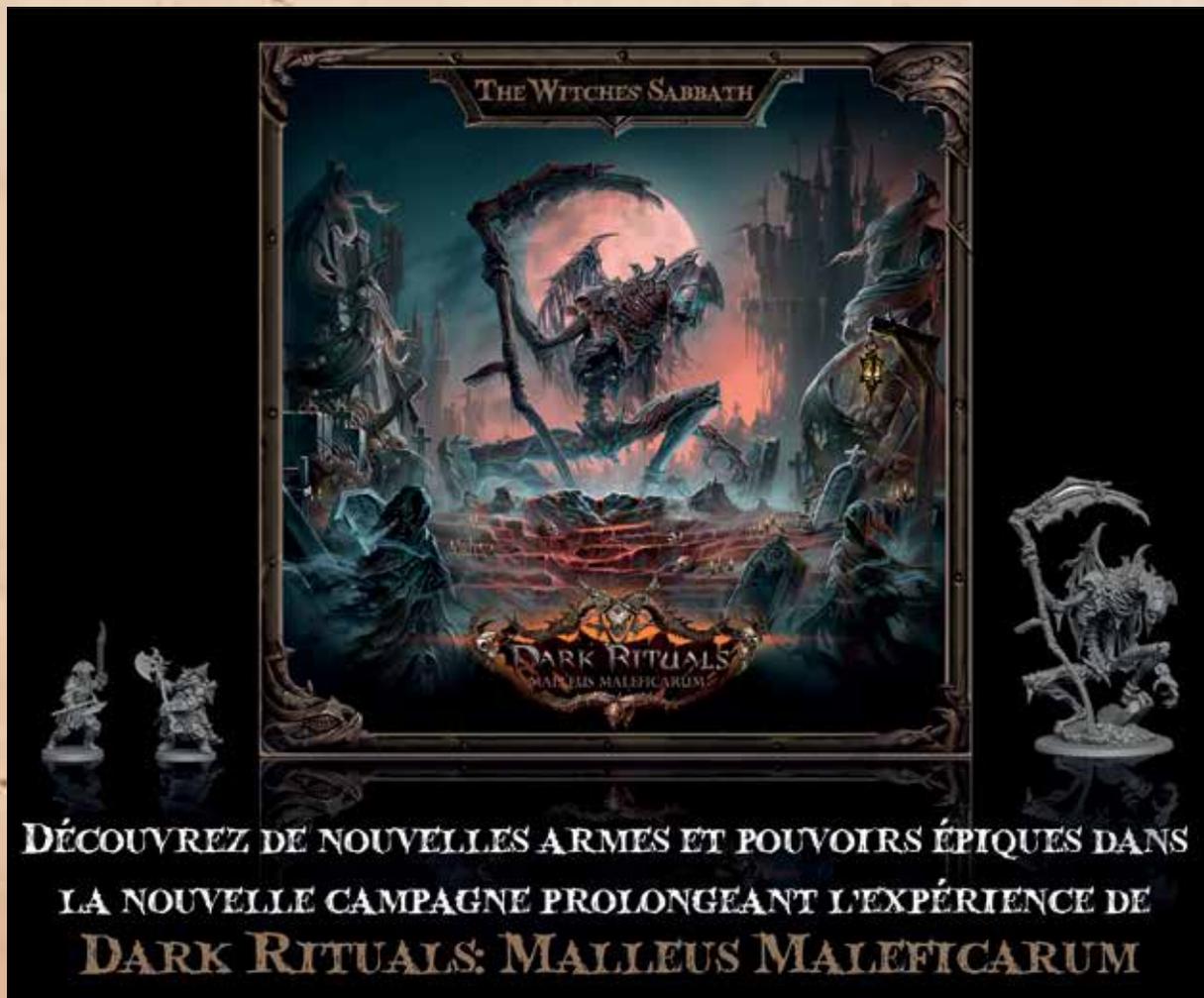
*Haborym se tourna vers les Héros affalés au sol. Le mastodonte laissa tomber ses grandes épées dans un fracas assourdissant et fourra les Héros dans sa gueule béante.*

*"Haborym a enfin de quoi se nourrir !"*

---

*"Je sens qu'il va se plaire ici."*

---



**DÉCOUVREZ DE NOUVELLES ARMES ET POUVOIRS ÉPIQUES DANS LA NOUVELLE CAMPAGNE PROLONGEANT L'EXPÉRIENCE DE DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM**



## Organisation du Tour

<b>Phase Initiale</b>	Récupérez toute l'Énergie dépensée.  Si une Sorcière est en jeu, le Maître Sorcier peut défausser de une à trois cartes Sorcellerie pour en piocher autant de nouvelles.
<b>Activation</b>	Les joueurs Héros activent un Héros : il effectue 1 ou 2 Actions.  Le Maître Sorcier choisit un Personnage et l'active : il effectue 1 ou 2 Actions.  Chaque camp peut Passer. Chaque camp DOIT Passer s'il n'a plus d'Énergie en Réserve. Jouer en alternant entre les camps, jusqu'à ce que les deux camps Passent (même s'ils ont encore de l'Énergie en Réserve).
<b>Phase de Fin</b>	Appliquez les effets des cartes ou de la Rencontre s'appliquant en Fin de Tour.

**Énergie - Règles Spéciales :** l'Énergie Bloquée par des Pestes n'est pas récupérée par les Héros au début du Tour. L'Énergie utilisée pour Appeler des Sorcières est dépensée définitivement (rangez les jetons utilisés dans la boîte).

**Actions :** les Actions ne peuvent être réalisées que par le Personnage actif.

Symbole	Action	Symbole	Action	Symbole	Action
	Attaque de mêlée		Fouille		Possession
	Attaque à distance		Prendre/Lâcher		Appel de Sbire
	Déplacement		Échange		Appel de Sorcière
	Réanimation		Action (générique)		Sauver une Sorcière

**Appel de Sorcière :** cette Action est particulière. S'il n'y a pas de Sorcière en jeu, c'est la seule Action autorisée pour le Maître Sorcier.

**Réactions :** il n'est possible de Réagir que si le déclencheur de la Réaction se présente.

Symbole	Action	Symbole	Action	Symbole	Action
	Aide		Défense		Réaction (générique)

**Réactions :** il n'est possible de Réagir que si le déclencheur de la Réaction se présente.

Symbole	Signification	Symbole	Signification	Symbole	Signification
	Force		Dés d'Attaque		Blessure
	Résistance		Dés de Défense		Énergie
	Agilité		+1/+2 au total d'Attaque		Sbire
	Alchimie		+1/+2 au total de Défense		Créature
	Poids		Défausser après usage		Cercle d'Invocation