

DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

RÈGLES DES STRETCH-GOALS

CRÉDITS

Conception du jeu : Filippo Chirico

Conception Mode Solo : Tony Neville

Écriture : Tony Neville, Tracey Smart

Révision : Tracey Smart

Directeur artistique, conception des figurines et sculpture : Alexei Popovici

Producteur exécutif et chef de projet : Emiliano Mancini

Un grand merci à tous nos backers sur Kickstarter.

SOMMAIRE

NOUVEAUX DÉMONS.....	3
GOLUS.....	3
BAMPF.....	4
TÉLÉPORTATION.....	5
CARTES GÉNÉRIQUES D'AMÉLIORATION DE CHAMPION	6
COMBINER LES CONTENUS.....	7
NOUVELLES RÈGLES POUR LES ADD-ONS.....	8
KIT DE PERSONNALISATION.....	10
FAQ ET ERRATA.....	11
RENCONTRE SORCIÈRE VS SORCIÈRE.....	13

NOUVEAUX DÉMONS

"Oui, je l'ai vu! Il était rouge et avait quatre bras!"

"Non, sa tête était un crâne et sa queue était un énorme bras!"

"Vous avez tous les deux tort! Certes il était gros, mais c'était la plus belle chose que j'ai jamais vu."

La boîte de stretch goals comprend plusieurs nouveaux démons. À l'exception du Golus, ils suivent les mêmes règles que Haborym et peuvent être utilisés comme substitut de Haborym dans toute Rencontre.

Pour donner à chaque Démon une personnalité différente, ils ont des capacités et des attributs différents et aussi différents decks Démon. Pour créer un deck de huit cartes pour un nouveau démon, utilisez les six cartes qui portent le nom du démon et les deux cartes du jeu principal qui ont le symbole de l'infini dans le coin inférieur gauche.

Une fois que vous aurez acquis de l'expérience en utilisant les différents Démons, n'hésitez pas à sélectionner n'importe quel mélange de cartes de Démon pour créer un démon avec un nouveau comportement.

GOLUS

Golus est le plus ancien Démon de Neemoss. Sa puissance, jadis cosmique a désormais disparu, ne laissant de lui qu'une coquille vide. Golus jouit d'un statut particulier et unique auprès des Démons et Sorcières qui pourraient le détruire sans effort s'ils le souhaitaient. Il est donc autorisé à vivre, dévorant paisiblement tout ce qui passe à sa portée.

Golus est le Démon le plus différent et le plus amusant à utiliser. Nous vous recommandons de ne pas utiliser Golus tant que vous ne connaissez pas les règles du Démon. Si vous rêviez de chevaucher un être cosmique à travers votre plateau de jeu, voici votre chance.

Le deck de Golus : Golus est joué avec le deck de six cartes composé des cartes marquées Golus.

Cavalier : Les Sorcières et les Héros peuvent monter sur Golus et devenir son Cavalier. Seul le Cavalier peut contrôler Golus. Golus est plus habitué à être monté par des Sorcières et résistera donc légèrement aux Héros. Ajoutez les actions et réactions suivantes lorsque Golus est en jeu.

▶ Sorcière Cavalier, 1 ⚡ : Si Golus n'a pas de Cavalier, une Sorcière dans la même zone que Golus peut monter sur Golus.

■ Sorcière Cavalier, 1 ⚡ : Lorsque le Cavalier actuel débarque, une Sorcière dans la même Zone que le Golus peut monter sur le Golus.

▶ Héros Cavalier, 2 ⚡ : Si Golus n'a pas de Cavalier, un Héros dans la même zone que Golus peut monter sur Golus.

■ Héros Cavalier, 2 ⚡ : Lorsque le Cavalier actuel descend, un Héros dans la même zone que le Golus peut monter sur le Golus.

▶ Descendre, 1 ⚡ : Le Cavalier descend et est placé dans la même Zone que Golus.

Si un Personnage descend de Golus, il ne peut pas remonter dessus aussitôt. Seul un autre Personnage peut le faire.

Si plusieurs Personnages essaient d'utiliser la Réaction pour monter le Golus, donnez la priorité à une Sorcière lorsque le Maître des Sorcières est actif et à un Héros lorsque les Héros sont actifs.

Contrôler Golus : Les cartes contrôlant Golus disent que soit le Cavalier contrôle Golus, soit le Cavalier descend et Golus est inactif.

Lorsque le Cavalier contrôle Golus, les Actions sont prises dans le cadre du tour du Cavalier et l'Énergie est dépensée à partir de la réserve d'Énergie du Cavalier. Chaque action réalisée avec Golus compte comme étant prise par le cavalier.

Par exemple, si Wolgar est le Cavalier (avec une carte de contrôle complète), Wolgar peut faire attaquer Golus et puis descendre; cela compte comme deux Actions avec Wolgar. L'Énergie pour les deux actions vient de la réserve de Wolgar.

Attaquer le Cavalier : Les attaques à distance sont faites contre le Cavalier normalement. Les attaques de mêlée normales sont également autorisées, imaginez des personnages sautant ou grimpant pour faire l'attaque. De plus, les attaques de mêlée peuvent être utilisées pour déloger le cavalier. Lorsqu'un personnage attaque le Cavalier en mêlée, il gagne la réaction suivante :

■ **Mettre à terre, 0** : Lorsqu'un Personnage réalisant une attaque de mêlée cause 1+ blessure au Cavalier, annuler les effets d'attaque normaux et forcer le Cavalier à descendre à la place. Le Cavalier subit 1 Blessure et est placé dans la même Zone que Golus.

Attaquer Golus : Golus ne peut être attaqué que lorsqu'il n'y a pas de Cavalier. Golus se défendra toujours et n'épuise pas d'énergie.

BAMPF

"Je te le jure, on était fichus. J'étais le dernier encore sur mes pieds, défendant mes camarades à terre et je savais pertinemment que je ne tiendrais pas une minute de plus. Tout à coup, le cercle magique des sorcières s'est mis à briller et le démon le plus hideux que j'ai jamais vu en est sorti. J'ai prié pour que les sorcières me tuent avant que le démon ne me dévore."

"Je n'arrive pas à y croire. Le démon s'est mit à rugir puis s'est jeté sur les sorcières et leurs servants, ne disparaissant qu'après les avoir tous tués."

"Je ne pense pas que je serais en mesure de raconter cette histoire si le démon avait été en pleine possession de ses moyens."

La Carte Bampf n'est pas une Carte Démon. Cette carte unique KS Exclusive n'est pas mélangée dans le Deck Démon. Si tous les joueurs acceptent de l'utiliser dans votre Campagne, placez-la face cachée à la portée de tous, là où ses pouvoirs démoniaques peuvent narguer les joueurs.

Cette carte peut être jouée une fois par Campagne, soit par les Héros, soit par le Maître des Sorcières, à tout moment d'une Rencontre. Cependant, l'Aura Maléfique doit être de 5 (max) pour que le Maître des Sorcières puisse l'utiliser, et l'Alchimie du Héros doit être de 4 (max) pour que le Joueur du Héros puisse la jouer. Jouer cette carte n'est pas une action et ne coûte donc pas d'Énergie.

Scandez le nom d'un Démon par trois fois et retournez la carte. Le Démon est attiré vers votre table de jeu par les énergies magiques provenant de la confrontation. Le Joueur qui invoque le Démon le place dans la même Zone qu'un Cercle d'Invocation.



N'utilisez pas un Deck Démon normal. Au lieu de cela, votre(s) adversaire(s) peut construire un deck légèrement personnalisé en utilisant la règle suivante : Créer un deck de huit cartes pour ce Démon, en utilisant les six cartes spécifiques au Démon et deux autres cartes sélectionnées par le(s) joueur(s) qui n'a pas invoqué le Démon. En sélectionnant ces deux cartes, vous pouvez inclure des cartes qui biaisent le jeu en votre faveur.

Qui sait exactement comment le démon se comportera? Jouer la carte Bampf peut être juste ce dont vous avez besoin pour faire pencher la balance dans votre sens.

TÉLÉPORTATION

Certaines cartes introduisent un nouveau type de mouvement, la Téléportation. En se déplaçant de cette façon, ignorer tous les obstacles. Vous pouvez vous téléporter loin des ennemis, même si vous ne pouvez

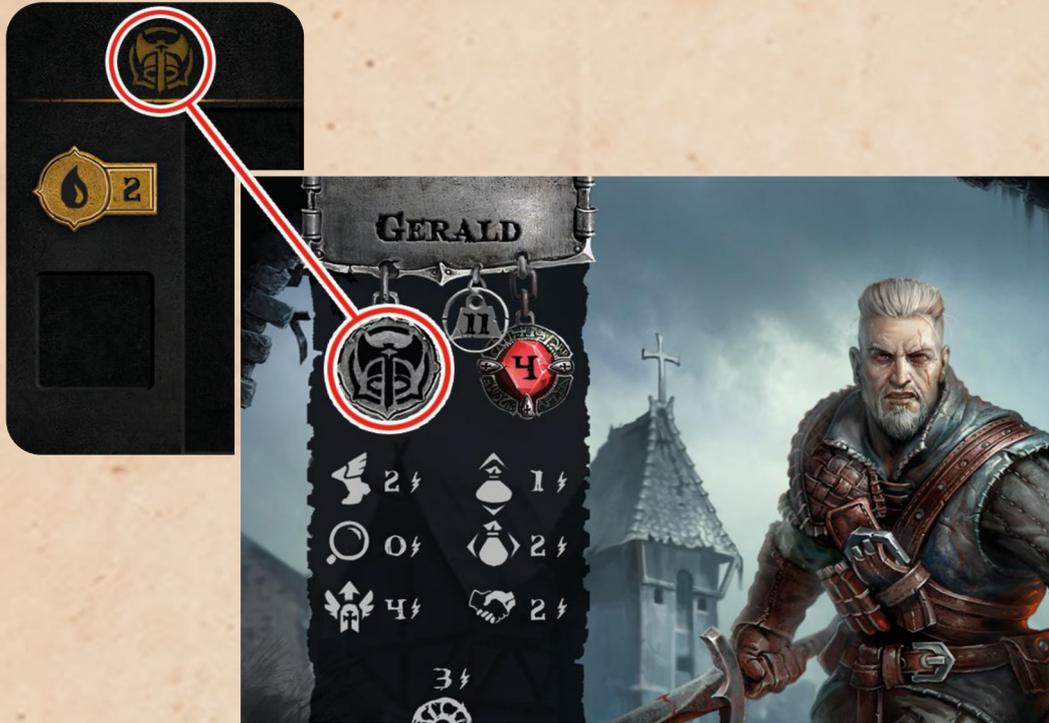


pas vous évader. Vous pouvez vous téléporter à travers les murs comme s'ils n'étaient pas là.

Livre d'alchimie de Kenzu

Certains sorts ne permettent au personnage de se téléporter qu'à une distance limitée, mesurée en zones. Mesurez la distance le long de n'importe quel chemin que vous choisissiez, ignorez les murs et les zones remplies d'Ennemis Agiles qui empêcheraient les Actions Déplacer/Évader en temps normal.

CARTE GÉNÉRIQUES D'AMÉLIORATION DE CHAMPION



Une carte générique d'amélioration de Champion attachée à Gerald.

Il y a quatre cartes génériques d'amélioration de Champion dans la boîte de Stretch Goals.

Le système des Champions est entièrement expliqué dans *Le Sabbat des Sorcières*, qui contient quatre cartes d'amélioration de Champion pour les quatre héros de base. Les cartes d'amélioration génériques de Champion permettent à n'importe quel Héro d'utiliser le système des Champions dans les rencontres de l'extension *Le Sabbat des Sorcières*. Il suffit de faire correspondre une carte d'amélioration avec un Héro à l'aide de l'icône de Classe de Héro, puis de suivre les règles du Champion dans *Le Sabbat des Sorcières*.

COMBINER LES EXTENSIONS ET LE CONTENU DES STRETCH-GOALS

Vous êtes libre d'utiliser n'importe quelle combinaison de contenu de jeu dans n'importe quelle rencontre. Nous suggérons :

- Jouez au jeu de base à quelques reprises pour vous familiariser avec les règles et le fonctionnement des divers composants.
- Substituez une figurine à une autre afin d'utiliser simplement le nouveau contenu. Par exemple, échanger un héros pour un autre de la même classe, une sorcière pour un autre, une créature pour un autre, etc.
- Créez des decks plus grands en combinant des cartes provenant des différentes boîtes de jeu, mais assurez-vous d'être conscient des implications. Par exemple, ajouter beaucoup de cartes Invocation de Créature au deck Sorcellerie facilitera le tirage de cartes Invocation de Créature. C'est à vous de décider si vous aimez les changements apportés. Si vous n'invoquez pas beaucoup de créatures, vous pourriez trouver le deck frustrant.
- Traitez les deux côtés également. Par exemple, si le Maître des Sorcières sélectionne soigneusement les Sorcières, Créatures et Spires dont les capacités créent de bons combos, alors les Joueurs Héros ne devraient pas simplement sélectionner des Héros au hasard, ils devraient également rechercher des synergies.
- Le Maître des Sorcières peut utiliser de nombreux Personnages différents et il peut être facile d'être dépassé. Si vous utilisez des Spires de chaque type, vous pourriez avoir du mal à vous souvenir de toutes vos capacités, ce qui rend difficile de les utiliser efficacement.
- La Sorcière et le Démon dans le Sabbat des Sorcières sont des Personnages forts, soyez-en conscients en les remplaçant dans Rencontres sans Champions. De même, les Champions sont forts, alors faites attention lorsque vous les utilisez contre les Sorcières et les Démons standards. Il est préférable d'utiliser Madra et Voskor avec les Champions.

RÈGLES POUR LES ADD-ONS

HORVATH ET DAGON

Horvath est un puissant sorcier vivant en symbiose avec Dagon, une créature aux traits canins. Tant que Dagon est en vie, Horvath draine sa vitalité afin d'augmenter la puissance de ses sorts et de s'assurer qu'en cas de combat, Dagon soit le premier à périr.



La carte d'identité Horvath et Dagon, avec des instructions personnalisées pour retourner la carte.

Horvath et Dagon ignorent les règles normales pour retourner les cartes d'identité de la Légion Noire quand l'Aura Maléfique est pleine. Comme d'habitude, Horvath et Dagon entrent en jeu avec le côté non surligné de la carte d'identité. Suivez les instructions en bas à gauche de la carte qui vous indiquent de basculer vers le côté surligné en rouge lorsque la sorcière a reçu 2 blessures.



Le Horvath et Dagon Grimoire.

Avec la mort de Dagon, ce ne sont pas seulement les Attributs de Horvath qui changent. Le Grimoire a des effets différents pour certains des Sorts de Combat. Faites correspondre l'effet au côté actif de la carte d'identité Horvath et Dagon en suivant les instructions dans le coin inférieur droit du Grimoire.

CARTES DE CRÉATURE DAGON

Les cartes de créature de Dagon sont un ajout gratuit à cet Add-On et donnent des statistiques pour une créature Dagon jouable. Aucune figurine n'est fournie. N'hésitez pas à utiliser n'importe quelle figurine de votre collection comme proxy. Si vous possédez Black rose wars de Ludus Magnus Studio, vous avez la figurine parfaite !

Les créatures sont uniques. Thématiquement, il est logique d'utiliser la créature Dagon lorsque vous n'utilisez pas la sorcière symbiote Horvath et Dagon.

MARA, TERREUR NOCTURNE

Mara envahit les rêves de ses ennemis et les contrôle contre leur gré.

Mara a un Sort de Combat, Luzio, qui utilise le Commandement. Le Commandement a été introduit et défini dans Le Fjord Maudit :

Commander : Exécutez une action avec la cible. Utilisez la liste des Actions de la Cible, Épuisez l'Énergie de la Cible, utilisez les statistiques de la Cible, etc. Si la Cible est un Serf, l'un des Héros doit Épuiser l'Énergie pour l'Action exécutée. Si la cible ne peut pas exécuter l'action, par exemple si elle n'a pas d'endurance, si elle n'a pas de LOS pour une attaque, etc., vous ne pouvez pas lui demander d'exécuter l'action.

Commander Cible de XXX : Identique à Commander, mais l'action, XXX, est pré-déterminée.

SBIRS ENCHAÎNÉS, PRISONNIER DE NEEMOSS

Les Sbires enchaînés de l'extension Prisonnier de Neemoss utilisent la contre-attaque. Elle est définie comme suit :

Contre-attaque : Lorsque la contre-attaque est déclenchée, interrompez le jeu. Le Personnage qui contre-attaque peut alors faire une action d'Attaque gratuite contre son Attaquant. Cette action suit les règles normales d'Attaque, exception faite du timing et que la contre-attaque n'épuise pas d'Énergie. La cible de la contre-attaque est autorisée à se défendre en suivant les règles normales. Une fois que cette attaque spéciale a été faite, reprendre le cours normal du jeu.

CARTES DE CRÉATURE, THE VILLAGE ATTACKS

Les cartes pour les trois nouvelles créatures sont un ajout gratuit à cet Add-On. Aucune figurine n'est fournie. N'hésitez pas à utiliser les figurines de votre collection comme proxy. Si vous possédez Village Attacks de Grimlord Games, vous avez les figurines parfaites !

KIT DE PERSONNALISATION

Le kit de personnalisation Dark Rituals se trouve dans la section téléchargement du site internet de Dark Gate Games.

MINI-MAPS ET BGMAPÉDITOR

Ce kit comprend 4 fichiers zip qui peuvent être ajoutés à l'éditeur de plateau de jeu de société pour vous permettre de créer des mini-maps pour vos rencontres personnalisées.

Vous devrez d'abord télécharger et installer l'application gratuite BGMapEditor.exe, disponible sur Source Forge:

<https://sourceforge.net/projects/bgmapeditor/>

Vous pouvez ajouter les fichiers zip à partir du menu, Packs/Add. Vous n'avez pas besoin de décompresser ces fichiers ou de les copier vous-même à un endroit spécial. Ils apparaîtront comme 4 Map Packs séparés, mais les objets des différents pcks peuvent être combinés en une seule mini-map. Vous n'avez qu'à ajouter le Map Pack que vous souhaitez utiliser.

MODÈLE DE RENCONTRE

Un simple fichier MS Word, "DRMM - Simple Encounter Template.docx", a été inclus dans le kit. Vous pouvez l'utiliser pour créer vos propres rencontres et formater la description de la même façon que nous le faisons dans la section Rencontre du livre de règles.

N'hésitez pas à modifier le fichier de quelque façon que ce soit ou à présenter votre Rencontre différemment.

KIT DE PERSONNALISATION DE CARTE

Le kit de personnalisation de carte contient de nombreux fichiers pour aider à créer de nouvelles cartes pour le jeu.

Modèles de carte : Ces fichiers sont les cartes vierges elles-mêmes. Certains sont des fichiers PNG avec des fenêtres transparentes; collez ces modèles directement sur votre image. D'autres sont des fichiers jpg où vous devrez rogner l'image et la coller sur le modèle.

Icônes : Il existe de nombreux fichiers contenant les icônes utilisées sur les cartes. Vous devriez être en mesure de les coller directement sur les cartes sans avoir besoin de les redimensionner.

Polices : Nos cartes utilisent les polices Blood Crow et Franklin Gothic Medium Condensed. Si vous avez ces polices, vos cartes auront l'air encore plus authentiques.

Editeur : Il existe de nombreuses applications d'édition graphique qui manipulent ces fichiers, dont GIMP, qui est gratuit :

<https://www.gimp.org/downloads/>

Nous vous recommandons de mettre vos cartes dans des pochettes afin de mieux pouvoir les manipuler.

FAQ ET ERRATA

Q. Que signifie le symbole *?

A. Un succès, par exemple le Coeur blessé ajoute 1 succès au total d'attaque.



Q. Après avoir secouru une sorcière en feu ou qu'un héros soit réanimé, qu'advient-il des blessures alloués à ce personnage?

A. Toutes les blessures sont retirées.

Q. Lorsqu'un héros est vaincu et par conséquent assommé, qu'advient-il de ses blessures?

A. Elles sont retirées.

Q. Certains sorts mentionnent des actions gratuites. Que signifie gratuit précisément?

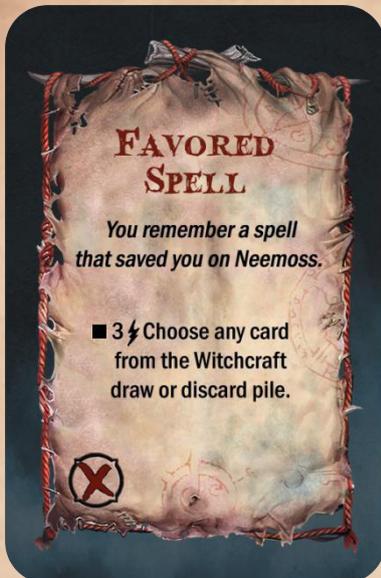
A. Cette action n'a pas de coût en énergie et ne compte pas dans le total de deux actions qu'un héros peut réaliser lorsqu'il est activé.

Q. Certaines rencontres comme "La sorcière de la tour", ont des jetons spéciaux qui bloquent des chemins normalement ouverts. Les héros peuvent-ils effectuer des attaques à distance à travers ces blocus?

A. Non. Les blocus empêchent tout accès aux personnages à moins que le contraire ne soit explicitement spécifié.

Q. Quelle face de la carte Milice dois-je utiliser?

A. La face sur laquelle l'action de Défense coûte 2 points d'énergie.



Q. “Sort fétiche” est-il vraiment une réaction? Quel en est le déclencheur?

A. C’est une action, l’icône sur la carte n’est pas le bon.



Q. Pour se défendre Chalcosoma utilise des dés d’attaque jaunes. Cause-t-il des dégâts à l’attaquant lorsqu’il se défend?

A. Il s’agit d’une erreur d’icône sur la carte d’identité. Remplacez les icônes jaunes par des vertes et défendez normalement.

Q. Y’a-t-il eu un problème d’emballage avec le stretch-goal du thrall? J’ai reçu la carte Thrall mais pas la figurine.

A. La carte Thrall n’est pas un stretch-goal mais un cadeau pour les backers de l’Ordre des Chasseurs de Vampires. Si vous possédez la boîte de jeu de l’Ordre des Chasseurs de Vampires, vous pouvez utiliser les figurines de thralls pour créer un set additionnel de sbires. Si tel n’est pas le cas, N’hésitez pas à utiliser des figurines de votre collection comme proxy

RENCONTRES SORCIÈRE VS SORCIÈRE

Pekka se tourna vers Hagatha "Skriga et Ikrrek sont tout le temps en train de comploter. Ikrrek est même en train de se goinfrer de poisson! Qu'est-ce qu'on fait? On les bannit?"

"Non, à l'attaque!"

INTRODUCTION

Les Sorcières se chamaillent toujours entre elles. Bienvenue aux rencontres Sorcière vs. Sorcière pour Dark Rituals : Malleus Maleficarum, où vous recréerez deux de ces disputes insignifiantes.

C'est une nouvelle façon de jouer au jeu. Si vous aimez ces deux Rencontres, il sera facile pour vous et un ami d'utiliser ces règles pour créer d'autres rencontres Sorcière vs Sorcière; c'est un jeu dans le jeu.

Nous espérons que vous apprécierez tous cette option. Elle nécessite cependant quelques modifications de règles que vous devrez appliquer au fur et à mesure et est donc plus appropriée pour les joueurs expérimentés.

CONTENU

Vous aurez besoin d'un pledge *Attacking Hordes* (stretch-goals inclus) pour avoir assez de sorcières pour réaliser les deux rencontres décrites ici.

Si vous avez plus de contenu, vous pouvez librement échanger les différents personnages de ces rencontres. Essayez de garder les Forces équilibrées.

En outre, les deux camps auront besoin d'un plateau des supplices et d'une fiche d'énergie épuisée. Il n'y a qu'un de chaque dans le jeu de base, donc nous avons inclus des images des planches avec la permission pour vous de les imprimer pour un usage personnel.

CONCEPT GÉNÉRAL

Ces jeux seront joués en fonction des règles de *Witch Master vs. Heroes*, mais il faudra quelques changements :

Les effets de jeu qui ciblent les héros et les serfs seront redéfinis.

Les démons sont sous le contrôle total de leur Maître Sorcier. Vous n'utiliserez pas le Pont Démon.

Les fléaux réduisent encore l'endurance de votre adversaire, mais d'une manière plus simple.

Des actions liées aux jetons botaniques et aux ingrédients alchimiques ont été ajoutées.

Tous les changements de règles sont expliqués en détail ci-dessous.

CHANGEMENTS DE RÈGLES

Cibler les héros : De nombreux effets de jeu, en particulier ceux sur les cartes, ciblent les héros. Les effets qui ciblent habituellement les héros cibleront désormais les sorcières et les démons.

Cibler les serfs : De même, certains effets ciblent les serfs. Les Effets de Jeu qui ciblent les Serfs cibleront désormais les Créatures et les Sbières.

Cibler la Légion des ténèbres : Si un effet cible un personnage de la Légion des ténèbres, par exemple une sorcière, il peut cibler un personnage de ce type de n'importe quel camp. Vous trouverez de nouvelles façons d'utiliser des cartes/capacités qui affecteraient normalement vos propres Personnages ou la Force de votre adversaire, et vice versa.

Pestes : Les cartes peste réduisent l'endurance de votre adversaire, mais de manière plus simple. Verrouillez simplement la quantité d'endurance indiquée sur la carte, en ignorant la source d'énergie. Comme d'habitude, placez la carte de la peste près du tableau de bord de la sorcière qui a jeté la peste. Si cette sorcière est vaincue, la peste est guérie et l'énergie verrouillée est rendue. Vous pouvez stocker l'énergie verrouillée sur la carte de la peste.

Plantes : Tous les membres de la Légion Noire sont à l'écoute des énergies magiques et peuvent facilement se rassembler et utiliser des ingrédients alchimiques. Traitez les ingrédients alchimiques comme une commune aux deux camps. Il n'est pas nécessaire de suivre quel personnage a quelle carte. Notez qu'il y a quelques autres utilisations pour les ingrédients alchimiques, par exemple Vaincre les crânes hurlants. Chaque personnage gagne :

► **Prendre plantes, 1 ⚡ :** Piochez des cartes plantes comme décrit pour les héros.

■ **Chance, 0 :** Après chaque lancer de dés, que ce soit le vôtre ou celui de votre adversaire, défaussez les 3 ingrédients alchimiques pour relancer tout ou partie des dés. Cette réaction ne peut être effectuée qu'une seule fois par joueur pour n'importe quel lancer de dés. De plus, un joueur ne peut pas combiner Chance avec une capacité de relance différente pour ce lancer de dés.

Utilisation des Démons : Si vous jouez avec les Démons, vous n'utiliserez pas le Deck des Démons. Les démons sont sous le contrôle total de leur Maître Sorcier. En outre, les règles pour les sorcières sont étendues aux démons. Par exemple, quand un démon est vaincu, remplacez-le par un jeton de sorcière en feu. Le Démon en feu peut être remis en jeu avec l'action Sauver la Sorcière en feu. Notez que cela s'applique à toutes les règles générales ; le Tableau de Bord du Personnage Démon ne change pas, donc ils ne seront pas en mesure d'effectuer certaines Actions, Invoquer un sbire, sauver une Sorcière en feu, etc. Ces Actions ne sont pas dignes d'eux.

Base et Cercles d'Invocation : Il y a 3 Cercles d'Invocation dans ces deux Rencontres dont un dans chaque Zone de Départ des Sorcières. Ce sont les bases de chaque camp et ils peuvent toujours être utilisés par leur propriétaire. Un camp a un accès limité aux deux autres Cercles d'Invocation pour Invoquer des Serviteurs, des Créatures et des Sorcières. Vous ne pouvez Invoquer dans les deux autres Cercles d'Invocation que si vous avez un Personnage dans la même Zone que le cercle. Lorsque vous utilisez le cercle d'invocation à d'autres fins, par exemple pour une carte de sorcellerie, vous avez accès à tous les cercles d'invocation.

Premier joueur : Désignez aléatoirement le joueur qui jouera en premier. Changez le premier joueur à la fin du tour.

Camps : Les Rencontres répertorient les Personnages de chaque camps. Tous ces Personnages ne sont pas sur le plateau quand la Rencontre commence et les Personnages en Réserve doivent être Invoqués pour entrer dans le jeu. Vous ne pouvez pas Invoquer de Personnages qui ne sont pas dans votre camp, exception faite des Créatures, qui sont Invoquées avec des cartes de Sorcellerie comme d'habitude. Les sbires Vaincus sont ajoutés à la Réserve et peuvent être Invoqués à nouveau. Les Sorcières Vaincues (et les Démons) peuvent être Sauvés.

Butin de guerre : Vous n'obtenez des récompenses que si vous parvenez à Vaincre les Personnages de votre Adversaire. Vous n'avez pas à vaincre le personnage vous-même, juste à faire partie de l'action. Par

exemple, si vous provoquez la sorcière de votre adversaire et qu'elle attaque et vainc ses propres sbires, vous obtenez le butin. Vous n'obtenez jamais de récompenses en vainquant vos propres personnages. Les récompenses sont :

- Vaincre un personnage adverse : Augmentez l'aura maléfique d'un niveau et placez un jeton d'âme sur le prochain espace disponible du compteur d'âme.
- Vaincre une sorcière (ou démon) adverse : Recevez les récompenses précédentes et placez un jeton sur le compteur de sacrifice.

Limite de dépense d'énergie : Certains sorts forcent un héros à épuiser toute son énergie restante. Lorsqu'un sort de ce type est utilisé par un membre de la Légion Noire, tout effet qui épuise l'endurance est limité à un maximum de 8 points d'énergie.

Les modifications ci-dessus permettent à la majorité des sorts et autres pouvoirs d'être utilisés dans les Rencontres Sorcière vs Sorcière. Cependant, vous pouvez trouver quelques sorts qui n'ont aucun effet. Traitez ceci comme de la malchance causée par les pouvoirs inconstants de la magie. N'oubliez pas que vous pouvez défausser les cartes lorsque vous complétez votre main à la fin du tour. De même, si vous ajoutez des cartes d'invocation de créature au deck ou remplacez des Personnages par d'autres dans les Rencontres, assurez-vous que leurs pouvoirs sont utilisables dans ce système de jeu alternatif.

EXEMPLE DE CHANGEMENT DE CARTE

Cette section montre quelques exemples de la façon dont les cartes existantes fonctionnent dans ce mode de jeu.



Le Portail est normalement lancé sur un Héros, donc maintenant il fonctionne sur une Sorcière ou un Démon. Ce n'est pas une Action d'Invocation, donc vous êtes libre d'utiliser l'un des trois Cercles d'Invocation. Enfin, puisque vous pouvez cibler n'importe quelle Sorcière ou Démon, vous pouvez même le lancer sur l'un de vos propres Personnages ! Ça vaudra peut-être la peine de téléporter une de vos sorcières dans une autre zone.



Il n'y a pas de mots clés pour activer Shared Pain, mais n'oubliez pas que vous pouvez cibler n'importe quel sbire, y compris ceux de votre adversaire. Ainsi, au lieu d'être un sort de guérison qui est une épée à double tranchant, cela peut être utilisé comme un sort combiné de guérison et d'attaque.

RENCONTRE 1

TRÉSORS DÉROBÉS

"Où est mon parchemin? C'était mon tout premier sort! Il n'a jamais marché mais il avait une valeur sentimentale!" Skriga est folle de rage. "Ikrek a dû me le voler!"

"Ma sublime gemme! Il n'y a pas plus beau joyau sur Neemoss. Ou est-ce qu'elle est passée?"

Ikrek est à bout de nerf. "Skriga a toujours jaloué ma gemme, elle me l'a volé!"

"Oh non, pas encore!" soupire un des sbires. "Ces têtes de linottes ont encore perdu leurs affaires. Il va falloir les retrouver avant que les ennuis arrivent".



Camp de Skriga: Skriga, Pekka, and 2 Condamnés.

Réserve de Skriga: 1 condamné et 3 Draugrs.

Camp d'Ikrek: Ikrek, Hagatha, 1 Ravenous et 1 Barbarous.

Réserve d'Ikrek: 2 Barbarous et 2 Ravenous.

Energie du Maitre des Sorcières: Chaque Maitre des sorcières commence avec 30 pions d'énergie

Plateau des supplices : Placez 4 pions peste à la 2ème, 4ème, 6ème et 8ème âme.

RÈGLES ET OBJECTIFS SPÉCIAUX

Les sbires tentent de calmer la situation en trouvant les objets perdus et en les portant à leur propriétaire. Tous les sbires gagnent :

► **Prendre un trésor, 1 ⚡ :** Un sbire peut ramasser un trésor perdu dans sa zone.

Seuls les sbires de Skriga peuvent ramasser le Rocher. Seuls les sbires d'Ikrek peuvent ramasser le Parchemin. Si le sbire est vaincu, il laisse tomber le Trésor.

Rendre le Rocher : Si le sbire de Skriga transporte le Rocher dans la même zone qu'Ikrek, ils apaisent légèrement la situation. Placez un jeton sur le compteur de sacrifice de Skriga.

Rendre le Parchemin : Si le Minion d'Ikrek transporte le Parchemin dans la même zone que Skriga, ils apaisent légèrement la situation. Placez un jeton sur le compteur de sacrifice d'Ikrek.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Placez deux jetons sur votre compteur de sacrifice.

RENCONTRE 2

SOLUTION RISQUÉE

"Les cristaux blancs sont plus forts" crie Hagatha.

"Non, c'est les cristaux rouges dont on a besoin! Le sang est plus puissant que la glace!" hurle Skriga.

"Tu as simplement peur de la glace depuis l'incident du fjord. Les blancs!"

"Les rouges! Les rouges!"

"Et si on les détruisait tous" murmura un mortus.



Réserve de Skriga: Pekka, 3 Ravenous et 3 Draugrs. Réserve d'Hagatha: Ikrek, 3 Mortus et 3 Condamnés.

Energie du Maître des Sorcières: Chaque maître des sorcières commence avec 33 pions d'énergie.

Plateau des supplices : Placez 4 pions peste à la 2ème, 4ème, 6ème et 8ème âme.

RÈGLES ET OBJECTIFS SPÉCIAUX

Les sbires essaient de mettre fin à la dispute en détruisant le cristal situé sur l'autel central. Tous les sbires gagnent:

► **Prendre le Crystal, 1 ⚡ :** Un sbire peut ramasser un cristal dans sa zone.

Seuls les sbires de Skriga peuvent ramasser les cristaux blancs et seuls les sbires de Hagatha peuvent ramasser les cristaux rouges. Si le sbire est vaincu, il laisse tomber le cristal.

Lorsqu'un sbire transporte un cristal dans la zone centrale de l'autel, tous les cristaux de cette couleur sont immédiatement **détruits**. Retirez-les du jeu.

Détruire les cristaux blancs : Si les sbires de Skriga détruisent les cristaux blancs, ils calment légèrement la situation. Placez un jeton sur le compteur de sacrifice de Skriga.

Détruire les Cristaux Rouges : Si les sbires de Hagatha détruisent les Cristaux Rouges, ils calment légèrement la situation. Placez un Jeton sur le compteur de Sacrifice de Hagatha.

N'oubliez pas que les règles et les cartes faisant référence aux Sorcières sont appliquées aux Démons, mais les Actions disponibles pour les Démons sont toujours celles de leur Tableau de bord. Entre autres choses, cela signifie que les démons ne s'arrêteront pas pour sauver les sorcières en feu.

Vous commencez avec plus d'énergie que dans la première rencontre, mais vous perdrez 5 énergie si vous invoquez la Sorcière de votre réserve. Gérez soigneusement votre énergie et votre force.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Placez 3 jetons sur votre compteur de sacrifice.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRES

Les planches perforées recto-verso vous donnent les deux copies du plateau des supplices du Maître des Sorcières dont vous avez besoin pour jouer ces deux rencontres. Vous pouvez garder une trace de votre énergie en faisant de simples piles de jetons d'énergie sur la table. Cependant, si vous préférez utiliser les fiches d'énergie épuisée comme d'habitude, voici une image que vous pouvez imprimer et utiliser.



Permission d'imprimer pour un usage personnel.

