

LAS BRUJAS DEL SABBATH

DARK RITUALS
MALLEUS MALEFICARUM



CRÉDITOS

Diseño del juego principal: Filippo Chirico

Diseño de juego adicional: Tony Neville

Redacción: Tony Neville, Tracey Smart

Edición: Tracey Smart

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

Escultor Asistente: Dmitri Obonin

Ilustración de portada: Filip Cebotari

Ilustración del mapa: Ede Laszlo

Otras ilustraciones: Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Diseño gráfico del libro de reglas: design by salandra

Productor Ejecutivo y Gerente de Proyectos: Emiliano Mancini

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

Jugadores testers: Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Emiliano Mancini, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Andrea Novasconi, Fabrizio Ferroni, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Un agradecimiento especial a Krystian Gilowejno y todos nuestros patrocinadores de Kickstarter, especialmente aquellos que revisaron el material de producción.

ÍNDICE

JUGANDO LA EXPANSIÓN	4
Contenido	4
La preparación de las Brujas del Sabbath.....	4
Usando de los componentes de las Brujas del Sabbath en otros encuentros.....	4
NUEVAS REGLAS	5
El sistema de Campeones.....	5
El Altar	6
Mazo de control de Demonios de Voskor	7
Tipos Especiales de Personajes	7
UN NUEVO HORROR	8
BRUJAS MALVADAS	10
¡¡ATRAPADO!	12
PRISIÓN DE CRISTAL	14
EL SABBATH	16



LAS BRUJAS DEL SABBATH

Un Sabbath de Brujas siempre ha significado una reunión de Brujas, ¡pero estáis a punto de descubrir su origen!

Nuestro trío, Pekka, Hagatha e Ikrek, han solicitado la ayuda de una bruja más poderosa, Madra. Aparentemente perezosa e indolente, Madra se pasea en su litera, atendida por su constante compañero, Kakhard. Pero escondida tras esta fachada, Madra es poderosa, intrigante y cruel. De hecho, está tratando de ganar Poder Demoníaco robándolo de cualquier fuente posible.

Su plan culmina con una reunión de las cuatro brujas, donde planea drenar la energía de Voskor, un demonio al que ha estado atormentando. Ella llama a este ritual "El Sabbath".

JUGANDO LA EXPANSIÓN

Las Brujas del Sabbath es una expansión para Dark Rituals: Malleus Maleficarum. Se requiere Dark Rituals para jugar Las Brujas del Sabbath.

Las Brujas del Sabbath tiene cinco nuevos Encuentros diseñados para jugarse como una Campaña corta. También se pueden jugar como partidas independientes. Estos Encuentros están diseñados para la poderosa Bruja y el Demonio incluidos en esta expansión y las nuevas versiones de Campeón de los cuatro Héroes del juego principal. Si tienes otras tarjetas de Héroes Campeón, también pueden ser usadas en estos Encuentros.

CONTENIDO

- 4 Héroes Campeones
- Madra
- Voskor
- 5 Espíritus Vampíricos
- 4 Columnas
- 4 Losetas de Tablero a doble cara
- 4 Tableros de Campeón
- 4 Cartas de mejora de Campeón / Armas de héroe
- 1 Tarjeta de Referencia de Bruja
- 1 Grimorio
- 1 Carta de Referencia de Criatura
- 1 Tarjeta de referencia de Demonio
- 6 Cartas de Control de Demonio
- 4 Cartas de Botín

LA PREPARACIÓN DE LAS BRUJAS DEL SABBATH

Sigue las reglas normales para la preparación, con los siguientes cambios.

- Baraja las nuevas cartas de Botín con las cartas de Botín del juego principal del mismo nivel.
- Agrega una carta de Mejora de Campeón al Área de juego de cada Héroe, como se describe a continuación.

USANDO DE LOS COMPONENTES DE LAS BRUJAS DEL SABBATH EN OTROS ENCUENTROS

Si deseas usar el sistema Campeón en otros Encuentros, aumentará las capacidades de los Héroes. Deberías también usar la Bruja y el Demonio de Las Brujas del Sabbath para mantener equilibrados tus Encuentros.

NUEVAS REGLAS

EL SISTEMA DE CAMPEONES

El nuevo Sistema de Campeones les da a los Héroes otra vía de avance durante el juego.



Figura 1: Cada Héroe tiene una Carta de mejora de Campeón en su Área de juego.

Durante la preparación, cada Héroe toma una carta de Mejora de Campeón y la guarda debajo de su Tablero de Atributos de Héroe.

Durante la partida, cada Héroe debe añadir un marcador de Herida a la carta de Mejora de Campeón siempre que infrinja 1+ Heridas a un Enemigo. No importa cómo se causan las Heridas, por Ataques, por Alquimia, etc. No se trata de Heridas que el Héroe haya recibido, simplemente se usan para llevar el control del progreso del Héroe para convertirse en Campeón.



Figura 2: Si causas 1+ Heridas, añade una Herida a la Carta de Mejora de Campeón.

Tan pronto como un Héroe reúne el número de Marcadores de Herida que se muestran en la carta de Mejora de Campeón, el Héroe se convierte en Campeón de forma inmediata. Esto no es una Acción y no finaliza su Turno. Como se muestra en la Figura 2, Corday se convierte en Campeona cuando ha reunido 3 Marcadores de Herida en la Carta de Mejora de Campeón.

Cuando un Héroe se convierte en Campeón, intercambia su tablero de Héroe y su carta de Arma con el Tablero de Campeón y su correspondiente Carta de Arma. La Carta de Arma de Campeón está en el reverso de la Carta de Mejora de Campeón. Ten cuidado de mantener la misma cantidad de Aguante Reservado, Agotado y Bloqueado al intercambiar los Tableros. Descarta los Marcadores de Herida en la Carta de Mejora de Campeón que usaste para llevar el control de tu progreso.



BATTISTA

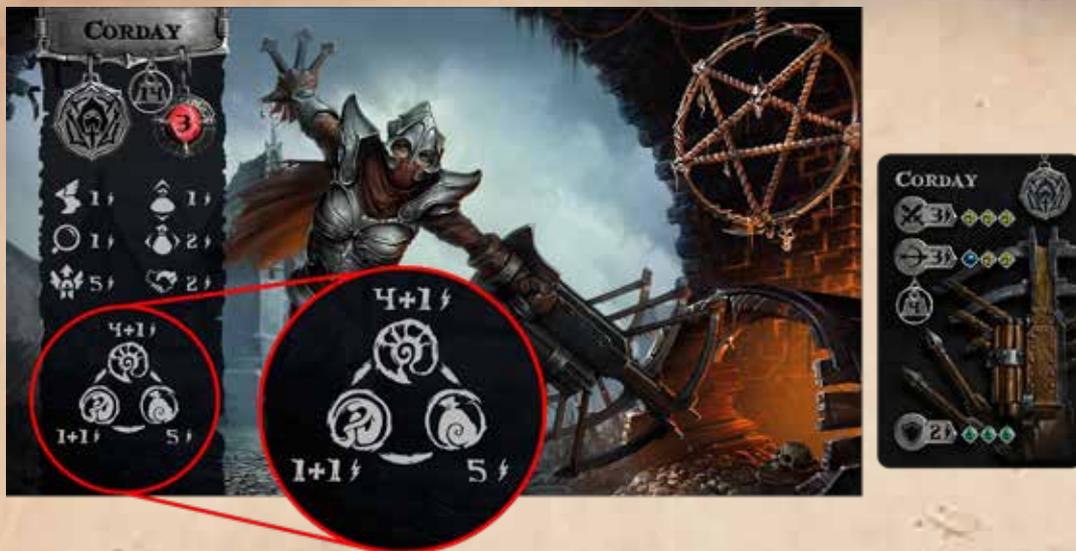


Figura 3: Tablero de Campeones y carta de Arma.

Los Tableros de Campeón tienen algunas diferencias. Ten en cuenta que ganarán Aguante. El aguante adicional se indica claramente como “+ X” para cada Fuente de Aguante. Inmediatamente toma los Marcadores de Aguante adicionales y agrégalos a tu Reserva de Aguante. En la Figura 3, puedes ver que Corday obtiene dos marcadores de Aguante adicionales, uno por el Cuerpo y otro por la Mente.

Revisa los cambios en tu personaje. El coste de Aguante para muchas Acciones cambiará, para mejor. El nuevo Arma será más efectiva, pero también puede ser más pesada. Es posible que como resultado debas ajustar tu inventario.

Finalmente, cambia la miniatura de tu Héroe por el nuevo Campeón.

Una vez que se completes la actualización, continúa tu Turno de forma normal.

EL ALTAR



Figura 4: El Altar en el Tablero Loseta E1.

La Loseta de Tablero E1 tiene una gran Área circular en su centro llamada Altar. El Altar se menciona en varios Encuentros y significa este Área de la Loseta. El velo entre la Tierra y Neemoss es especialmente débil aquí, y las Brujas a menudo lo usan en su beneficio, realizando hechizos poderosos.

En cada una de las cuatro Áreas que rodean el Altar, hay círculos más pequeños. No se trata de áreas separadas pero tampoco son parte del Altar. Son solo referencias visuales de dónde se pueden situar las Columnas, si así lo requiere el Encuentro.

MAZO DE CONTROL DE DEMONIOS DE VOSKOR



Figura 5: Una carta de Demonio que se usa en todos los Mazos de Control de Demonios.

Las Brujas del Sabbath incluye seis nuevas Cartas de Control de Demonio para Voskor. Para crear el Mazo de Control de Demonio completo de ocho cartas, agrega las dos Cartas del Juego básico que tienen el símbolo de infinito en la esquina inferior izquierda.

TIPOS ESPECIALES DE PERSONAJES

Espíritus Vampíricos: Los Espíritus Vampíricos se comportan de manera ligeramente diferente para todos los encuentros en esta expansión y para otros encuentros donde están en juego las Columnas. Los Espíritus Vampíricos siguen siendo Criaturas y pueden ser objetivo de Hechizos de Alquimia u otros efectos del juego que afectan a las Criaturas. Sin embargo, no son Invocados usando los Hechizos de Brujería, así que retira la carta de Brujería de Invocar Espíritu Vampírico del mazo de Brujería. Además, la restricción normal de que las criaturas son únicas no se aplica a los Espíritus Vampíricos. Sólo están limitados por la cantidad de miniaturas que tienes.

Columnas: De manera similar, las Columnas son un poco diferentes de otros Secuaces. Las Columnas son normalmente elementos de la historia que entran en juego a través de las reglas especiales en un Encuentro. Las Brujas no pueden usar la Acción de invocación de Secuaces para traer Columnas al juego. Sin embargo, siguen siendo Secuaces, y pueden ser objetivo de Hechizos Alquímicos u otros efectos del juego que afecten a los Secuaces, si no están protegidas por alguna parte de la historia.



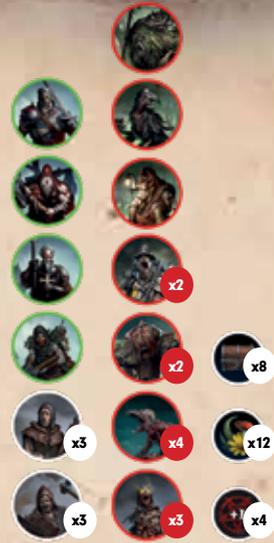
WOLGAR

ENCUENTRO 16 UN NUEVO HORROR

"Estamos recibiendo una paliza de estos Humanos y los Demonios no nos están ayudando. Quizás es hora de irse a casa", dice Hagatha. Es difícil saber si está desanimada o simplemente tiene hambre.

"Bueno, ¡otra bruja podría ayudar! Madra siempre fue buena en caso de apuro".

"Necesitamos hacer algo especial para atraerla. Siempre le gustó la crueldad", reflexiona Pekka. "¿Qué te parece si haces que los aldeanos se maten entre ellos? Deberías hacerlo".



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres Marcadores de Recompensa de Plaga en 2, 5 y 7 Almas.

REGLAS ESPECIALES

Relajándose en Neemoss: El Lord Brujo no puede usar la Acción de Invocar Bruja para Invocar a Madra en este Encuentro.

Invocar a Madra: Las Brujas controlan a los Siervos Poseídos y los usan para atacar a los Siervos restantes en la aldea. Quizás esto atraerá la atención de Madra y la hará viajar a través de la Conjuncción hacia la Tierra.

Demasiado Mal: Si hay 6 Siervos Poseídos en juego, las Brujas no pueden usar la Acción de Posesión de Siervos.

OBJETIVOS

Héroes: ¡Los Héroes deben evitar el horror! Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- No hay Siervos Poseídos en juego.

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si:

- Tres Siervos han sido derrotados por los Siervos Poseídos.

"¡Ha sido terrible! Ya es bastante malo que estas criaturas ataquen, pero ¿por qué hacer que los aldeanos se ataquen entre sí?" Corday está conmovida por los acontecimientos del día.

"¿Quién puede saber qué pensamientos tienen en la cabeza estos monstruos?"

Un olor acre llena el aire cuando el Círculo de Invocación parece hincharse de energía. Las nubes de humo oscurecen el suelo mientras se agita, y de repente un trueno marca el final del evento. Todo está en silencio mientras el humo se despeja.

"Bueno, ¿en qué juegos estáis metidas vosotras tres? ¿Puedo unirme? Madra se relaja en su litera mientras Kakhard la acaricia como un gato.



CORDAY

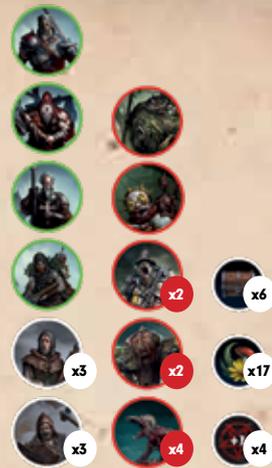
ENCUENTRO 17

BRUJAS MALVADAS

"Las brujas están haciendo algo diferente", murmura Curthouse, tratando de resolverlo.

"¡No solo se están alimentando, parecen estar matando a los aldeanos por diversión!" Battista parece disgustado.

"No es eso. Creo que están sacrificando aldeanos para otro ritual, pero parece que hay más crueldad de lo normal ... Corday se desvanece, perdida en sus pensamientos.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres Marcadores de Recompensa de Plaga en 3, 5 y 7 Almas.

REGLAS ESPECIALES

Sacrificar a los Siervos Inocentes: Cuando la Legión Oscura derrota a un Siervo, coloca un Marcador de herida en el Contador de Sacrificio, además de obtener el Botín de Guerra.

Invocar a Voskor: Cuando el Contador de Sacrificio se llena con cuatro fichas de Herida, Voskor es Invocado a través de la conjunción. El Lord Brujo debe colocar a Voskor en cualquier Área con un Círculo de Invocación.

OBJETIVOS

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

- Hay dos Brujas en llamas en juego al mismo tiempo, antes de que se invoque al Demonio.

"¡Si solo el fuego acabara con ellos!" dice Wolgar, mientras limpia la sangre de su armadura.

"Mantente fuerte, hermano. Encontraremos una manera de acabar con esto de una vez por todas". La mueca de Battista está destinada a ser una sonrisa alentadora.

-
- O Derrotan al Demonio, después de que haya sido Invocado.

"¡Ese Demonio ha sido el más grande contra el que hemos

luchado!" Corday todavía se siente amplificada por la batalla.

"Sí, sus actos malvados parecen atraer monstruos cada vez más fuertes a través de los portales". Wolgar todavía está en estado de shock.

Lord Brujo: Las Brujas deben aplacar al Demonio con sangre. El Lord Brujo gana de forma inmediata si:

- El Demonio Derrota a un Siervo.

Madra está tranquila mientras examina lo que queda de la aldea. Las manos de Kaxhard atraviesan sus heridas, primero las curan y luego las vuelven a abrir con sus afiladas uñas.

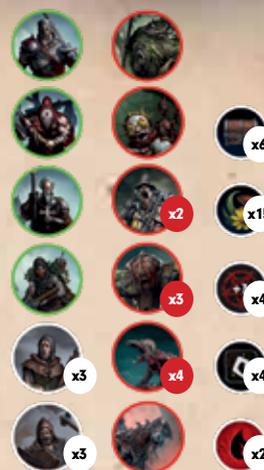
"Esta tierra necesita un poco más de sangre. Pero creo que me servirá bien".



CURTHOUSE

ENCUENTRO 18 ¡A TRAPADO!

"Esta tierra te ha debilitado. Invocas un demonio, luego dejas que pelee contigo o dejas que los humanos lo destierren. ¡Déjame mostrarte cómo se hace! Mi ritual doblegará a Voskor a mi voluntad y lo unirá a esta tierra. ¡El Demonio es tan estúpido que permitirá que esto suceda! ¡Caminará directo a mi trampa! Madra jadea después de su perorata y golpea las manos relajantes de Kakhard a un lado.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres Marcadores de Recompensa de Plaga en 3, 5 y 7 Almas.
Mazo del Demonio: Baraja las ocho cartas de mazo del Demonio de Voskor.

REGLAS ESPECIALES

Preparación de los Marcadores: Toma dos Marcadores de Herida de doble cara y cuatro marcadores de Herida con Piedras Rúnicas en su parte trasera. Colócalos con la herida hacia arriba y mezcla bien. Luego colócalos en el mapa en las seis ubicaciones que se muestran, sin dejar que nadie vea qué marcadores son las cuatro de Piedra Rúnica.

Ritual de Madra: Madra ha puesto en marcha su Ritual. Cuando la Legión Oscura Derrota a un Siervo, coloca inmediatamente un Marcador de Herida en la Contador de Sacrificio, además de obtener el Botín de Guerra. Cuando el Contador de Sacrificio está lleno, el Ritual está completo, lanzando un poderoso Hechizo sobre el Altar que doblegará a Voskor a la voluntad de Madra.

Subyugar al Demonio: Madra ha lanzado un hechizo de protección sobre Voskor. El Demonio no puede ser dañado de ninguna manera hasta que se complete el Ritual. Se puede activar normalmente. Cuando se completa el Ritual, Madra dejará de realizar el Hechizo de Protección y Voskor podrá ser objetivo normalmente. El Demonio buscará el santuario de las poderosas magias en el Altar, sin darse cuenta de que Madra ha preparado una astuta trampa.

Sostén las Piedras Rúnicas: La magia de Madra resuena con las poderosas Piedras Rúnicas en esta área. Los Héroe pueden sentir su presencia general pero aún deben buscarlas. Los Héroe que no tienen una Piedra Rúnica pueden usar la Acción de Recoger para voltear un marcador de Herida en su Área. Si es una Piedra Rúnica, la colocan en su Área de juego. Si no, descarta el Marcador. Debido a su poderosa magia, los Héroe sólo pueden retener una Piedra Rúnica a la vez, pero pueden soltarla o intercambiarla. Si un Héroe con una Piedra Rúnica es derrotado, suelta la Piedra Rúnica en su Área. La Legión Oscura no puede interactuar con las Piedras Rúnicas de ninguna manera.

OBJETIVOS

Héroes: Las Piedras Rúnicas guardan el secreto para detener el Ritual de Madra. Cuando los cuatro Héroe sostienen una Piedra Rúnica, la Piedra drena el poder Alquímico de los Héroe e interrumpe el ritual de Madra. Los Héroe ganan de forma inmediata al completar cualquiera de estos dos objetivos:

- Cada Héroe debe tener una Piedra Rúnica antes de que las Brujas hayan completado el ritual.

“¿Que ha pasado? Me siento casi normal! ¡Cansado pero normal! dice Wolgar, de repente muestra su verdadera edad.

“Por suerte para nosotros, ¡estas runas saben más sobre magia que nosotros mismos!” ríe Battista mientras gira la piedra en su mano. “Piedra rúnica? Creo que ahora es solo una piedra”. Arroja la piedra a Madra, pero ella se retira rápidamente y ya está lejos de su alcance.

- O Derrotan al Demonio, después de que el Ritual se haya completo y Madra haya dejado de realizar el hechizo de protección.

“¡Esto se está convirtiendo en un hábito, amigos míos!” resopla Curthouse. “¡Estos demonios pronto aprenderán a huir de nosotros!”

Corday mira una de las piedras rúnicas, ahora inerte y fría. “Estoy segura de que podría haber sido una manera más fácil de avabar con esto”, murmura mientras deja caer la piedra y empieza a limpiar su daga.

Lord Brujo: Madra debe lanzar su trampa al Demonio. El Lord Brujo gana de forma inmediata si:

- El Demonio llega al Altar después de que se haya completado el Ritual.

Una luz azulada palpita alrededor del Altar, incrementando su intensidad mientras Voskor grita de dolor. Todos miran fijamente los espasmos del Demonio, sacudidos por la agonía. Justo cuando la luz y el ruido se vuelven demasiado estrepitosos para ser soportados, se produce una poderosa explosión que derriba a los presentes, excepto a Madra.

“¡Eso debería enseñarle una lección!”

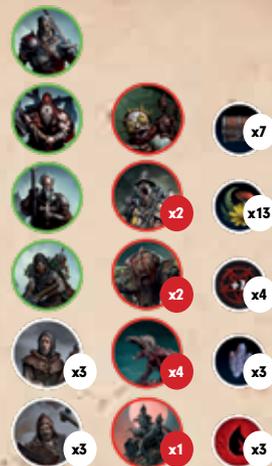
ENCUENTRO 19

PRISIÓN DE CRISTAL

¡Las Brujas están tramando algo! ¿Conoces esa vieja columna, la que está cubierta de cristales? ¡Vi a alguien aplastarla! ¡La columna sigue ahí, pero brilla! "informa el viejo guardia jadeando. Para ser honesto, su amigo, el granjero, parece que sería mejor en una pelea.

"He visto cristales utilizados antes para inhibir objetos mágicos. Tal vez no son naturales, tal vez fueron colocados allí para domesticar la magia de la Columna", dice Corday. Ha visto muchas cosas extrañas durante sus viajes.

"Si podemos encontrarlos, quizás podamos calmar la columna nuevamente", sugiere Wolgar. "Pero si la columna está brillando, parece que tenemos muy poco tiempo".



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres Marcadores de recompensa de Plaga en 3, 5 y 7 Almas.

REGLAS ESPECIALES



Colocación de Marcadores: Toma tres marcadores de Herida de doble cara y tres marcadores de Herida con Cristales Rotos en el reverso. Colócalos con la Herida hacia arriba y mezclalos bien. Luego sitúalos en el tablero en las seis ubicaciones que se muestran, sin dejar que nadie vea qué Marcadores son los tres de Cristales.

Columna Inactiva: El Hechizo de Madra destrozó los Cristales que inhibían la Columna, aunque no pasará mucho tiempo hasta que la Columna extraiga suficiente energía de Neemos para que Madra lo use para invocar a los Espíritus Vampíricos. Al final de la fase de ronda, coloca un Marcador de Herida en el Contador de Sacrificio para representar el paso del tiempo. Mientras el contador no esté completamente lleno, la columna estará inactiva. No puede ser atacada de ninguna manera, ni puede usarse su Acción para invocar Espíritus Vampíricos.

Columna Activa: Cuando el Contador de Sacrificio esté lleno, la Columna ya no es una roca inanimada. Se puede activar para usar su Acción e invocar Espíritus Vampíricos y puede ser objetivo y derrotado como cualquier Secuaz.

Drena la última Gota: Los Espíritus Vampíricos pueden drenar el Aguante de los Héroes y Madra está desviando ese poder para disponer de suficiente energía, y con ella mantener a Voskor activo. Cuando drene la última gota de Aguante restante de un Héroe, Madra encuentra una energía especialmente fresca (el Héroe todavía recupera su Aguante de forma normal, en el próximo inicio de la fase de ronda).

Recoge los Cristales: Los restos destrozados de los Cristales Protectores están esparcidos por el suelo. Si los Héroes tienen suerte, pueden encontrar algunas piezas más grandes. Los Héroes que no tienen un Cristal Destrozado pueden usar la Acción de Recoger para voltear un Marcador de Herida en su Área. Si es un Cristal Destrozado, lo mueven a su Área de Juego. Si no, descarta el Marcador. Debido a su poderosa magia, los Héroes solo pueden llevar un Cristal Roto a la vez, pero pueden soltarlo o cambiarlo. Si un Héroe que lleva un Cristal Roto es derrotado, suelta el Cristal en su área. La Legión Oscura no puede interactuar con los Cristales Rotos de ninguna manera.

Deactivar la Columna: Mientras la Columna está inactiva, los Cristales Rotos tienen suficiente poder para desactivarla. Si los Héroes pueden soltar tres Cristales Rotos en la misma Área que la Columna, su vínculo con las Energías Neemosianas se corta.

Incrustar a la Bruja: Nada es lo que parece. Los Cristales tienen voluntad propia y si la Columna se Activa, obligarán a los Héroes a usarlos de forma diferente: desean Incrustarse a una Bruja. Si un Héroe suelta un Cristal en la misma Área que una Bruja, la Bruja no puede moverse durante el resto de la ronda. La Bruja puede realizar todas las demás Acciones. Coloca el Cristal Roto en la hoja de Referencia de la Bruja a modo de recordatorio. Al final de la fase de ronda, sitúa el Marcador en el tablero, en la misma área que la Bruja, para indicar que ha escapado de su alcance.

OBJETIVOS

Héroes: No se puede permitir que Madra complete su plan. Los Héroes ganan de forma inmediata al completar uno de estos dos objetivos:

- Reponen los tres Cristales Rotos y desactivan la columna.

La Columna se atenúa abruptamente y parece no ser más que una simple piedra tallada. Justo cuando los Héroes se empiezan a relajar, se ven sorprendidos por una extraña visión. Los cristales ruedan lentamente hacia la Columna y cuando alcanzan su base, crecen lentamente para cubrirla completamente.

- Satisfacen el ansia de los Cristales Derrotando a una Bruja mientras está Incrustada.

“¿Lo has notado? ¡Era como si el cristal me dijera qué hacer! Corday ha visto mucho, pero suena realmente perturbada.

“Sí, parece que estos cristales necesitan rodear alguna fuente mágica”, dice Wolgar.

“Tenemos suerte de que no quisieran rodearnos”. Los tres héroes miran a Battista con horror.

Lord Brujo: ¡Madra necesita más poder! El Lord Brujo gana de forma inmediata si:

- Los Espíritus Vampíricos Drenan la última gota de Aguante de dos Héroes en la misma ronda.

“Ahhh. Eso es suficiente”, ronronea Madra. “Llamemos a ese demonio de nuevo y veamos si puede desobedecerme ahora”.

ENCUENTRO 20 EL SABBATH

"¡Reúneos hermanas, estoy lista para el Sabbath! Tengo el poder de doblegar al Demonio a mi voluntad y luego obtener su magia por mi cuenta. Usando las Columnas y su vínculo con Neemos para amplificar mi poder, puedo convocar a Voskor y romper su espíritu. Ahora preparaos! ¡Cada una de nosotras debe invocar una columna! ¡Id, id!

Madra conmina a las otras Brujas como si ella misma fuese un Demonio. Sorprendentemente, le obedecen.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres Marcadores de Recompensa de Plaga en 3, 5 y 7 Almas.

Mazo del Demonio: Baraja las ocho cartas de mazo del Demonio de Voskor.

F4	A5	A6
E3	E1	E2

REGLAS ESPECIALES

Preparación Secuencial: Al principio de la Fase de Ronda, agrega un Marcador de Herida al Contador de Sacrificio, agregando cinco marcador al centro del contador. Esto te ayudará a recordar en qué Acto te encuentras. A medida que avances en los Actos, deberás realizar una preparación adicional al inicio de la fase de ronda:

Acto 1 - Cuando comienza el Acto 1, prepara el tablero de juego con las cuatro fichas de tablero resaltadas en amarillo, usando las miniaturas y los Marcadores que se muestran con el número más a la izquierda.

Acto 2 - Agrega la loseta de tablero resaltada en azul, utilizando las miniaturas y los Marcadores que se muestran con el número central.

Acto 3 - Agrega la loseta de tablero resaltada en rojo, utilizando las miniaturas y marcadores que se muestran con el número más a la derecha.

Acto 4 - No se requiere preparación.

Acto 5 - Marca cada una de las cuatro Áreas que rodean el Altar. Si hay más de 1 Bruja en un Área, agrega 1 Columna al Área. Después, si has colocado 1+ Columnas, agrega a Voskor en el Altar.

El Acto 5 es el Acto final y puede durar varias rondas, hasta que un bando gane. No hay necesidad de continuar agregando Marcadores al Contador de Sacrificio.

Desterrar al Demonio: Voskor ignora los puntos de vida de su Tarjeta de Referencia y no puede ser dañado o curado por medios normales. La única manera de desterrar al Demonio es Destruir Todas las Columnas que las Brujas hayan Invocado al comienzo del Acto 5.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deben evitar que Madra domine a Voskor. Si gana el poder del Demonio, será imparables. Los Héroes ganan de forma inmediata al completar uno de estos dos objetivos:

- Evitar que las Brujas Invoquen las Columnas al inicio del Acto 5.
- Desterrar al Demonio.

"¡No! ¡He trabajado mucho para que me engañes ahora!" Es difícil saber si el graznido de Madra es de ira o angustia. "¡Ya no hay nada para mí aquí! ¡Neemoss siempre será mi hogar!"

El aire brilla cuando Madra dibuja la Conjunción en su posición. Un torbellino la envuelve, y de repente desaparece.

Los Héroes miran a su alrededor. Todos los demás miembros de la Legión Oscura también han desaparecido.

"Hemos completado nuestro cometido", entona Wolgar, aplaudiendo alrededor de Curthouse.

"Aquí, nuestro trabajo ha acabado". Battista lo corrige con un tono uniforme, sabiendo que habrá más historias.

Lord Brujo: ¡Madra obliga a Voskor a completar una tarea casi imposible para mostrar quién Manda! El Lord Brujo gana de forma inmediata si:

- Voskor Derrota a dos Héroes en la misma Ronda.

"¡Suficiente!" ordena Madra. "No eres digno de llamarte a ti mismo un Demonio si haces recados a simples Brujas. ¡Libera tu poder!"

El Demonio se detiene. Arcos de relámpagos azules crujen en el aire, emanando del Demonio y golpeando las columnas. A medida que los rayos de energía chisporrotean y desaparecen, Voskor se empieza a colapsar.

"¡Ahora dámelo!" Madra se retuerce con anticipación cuando las manos de Kakhard le acarician suavemente la frente. Las Columnas brillan mientras simultáneamente empiezan a descargar la energía.

"Noooo!!!" grita Madra, mientras las chispas irregulares saltan de las columnas, uniéndose en una viga y golpeando con fuerza a Kakhard. "Nooo!!! ¡Es mi poder! ¡¡¡MI PODER!!!"



ESPÍRITU VAMPÍRICO



COLUMNA



VOSKOR



MADRA:

Descansando en su litera, Madra parece demasiado perezosa como para cuidar de sí misma; Kakhard siempre está a su lado, atendiendo todas las necesidades de Madra. Pero la apariencias pueden ser engañosas y la verdad se esconde en el extraño rostro de Madra. Con sus muchos ojos, lo ve casi todo y le encanta vivir en otras realidades, observar la crueldad que se desarrolla en todo Neemoss, incluso si esto significa un placer sin participación.

Y aún hay más, ya que Madra no es un simple espectador pasivo. De cada escena que observa, aprovecha un poco de la energía. Si alguna vez decide actuar, ¿quién sabe cuánto poder puede desatar?



DARK RITUALS
MALCEUS MALEFICARUM