



DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

REGLAS DE LOS OBJETIVOS
DESBLQUEADOS (SG)

CRÉDITOS

Diseño del juego principal: Filippo Chirico

Diseño Bruja VS Bruja: Tony Neville

Redacción: Tony Neville, Tracey Smart

Edición: Tracey Smart

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

Productor ejecutivo y Gestor del Proyecto: Emiliano Mancini

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

Un agradecimiento especial a todos nuestros mecenas de Kickstarter.

CONTENIDO

NUEVOS DEMONIOS 3

GOLUS 3

BAMPF 4

TELETRANSPORTE 5

CARTAS DE MEJORA DE CAMPEÓN GENERAL 6

COMBINAR CONTENIDO 7

NUEVAS REGLAS PARA COMPLEMENTOS 8

KIT DE PERSONALIZACIÓN 10

PREGUNTAS FRECUENTES Y ERRATAS 11

ENCUENTROS BRUJA VS BRUJA 13

NUEVOS DEMONIOS

“¡Sí lo vi! ¡Era todo rojo y tenía cuatro brazos!”

“¡No, su cabeza era una calavera y su cola era un brazo enorme!”

“¡Ambos estáis equivocados! En efecto, era grande, pero era la cosa más hermosa que he visto nunca”.

La caja de Objetivos Desbloqueados (Stretch Goals) incluye varios Demonios nuevos. Con la excepción de Golus, siguen las mismas reglas que Haborym y pueden ser utilizados como sustitutos de Haborym en cualquier Encuentro.

Para dar a cada Demonio una personalidad diferente, tienen diferentes habilidades y atributos y también diferentes mazos de Demonio. Para crear un mazo de ocho cartas para un nuevo Demonio, utiliza las seis cartas que llevan el nombre del Demonio y las dos cartas del juego base que tienen el símbolo del infinito en la esquina inferior izquierda.

A medida que tengas más experiencia en el uso de los Demonios, siéntete libre de seleccionar cualquier mezcla de cartas de Demonio para crear un Demonio con un nuevo comportamiento.

GOLUS

Golus es el Demonio más antiguo de Neemoss. Su poder fue una vez verdaderamente cósmico, pero ahora no es más que un caparazón. La magia que una vez comandó ha reducido su cerebro a cenizas. Golus tiene una posición única y peculiar, ya que cualquiera de los otros Demonios y algunas de las Brujas podrían matarlo sin sudar y, sin embargo, se le permite vivir, masticando pacíficamente lo que sea, o quienquiera que se acerque demasiado.

Golus es el demonio más diferente y divertido de usar. Te recomendamos que no utilices a Golus hasta que estés familiarizado con las reglas de los Demonios. Si alguna vez has querido cabalgar sobre ser cósmico en tu tablero, ahora tienes la oportunidad.

Mazo Golus: Golus se juega con la baraja de 6 cartas que consta de las cartas marcadas Golus.

Jinete: Tanto las Brujas como los Héroes pueden montar a Golus y convertirse en sus Jinetes. Solo el Jinete puede controlar a Golus. Eso sí, Golus será más receptivo con las brujas que lo cabalguen, y se resistirá un poco a los Héroes. Añade las siguientes acciones y reacciones cuando Golus esté en juego.

- ▶ Jinete Bruja, 1 ⚡: Si Golus no tiene Jinete, una Bruja en la misma área que Golus puede montar a Golus.
- Jinete Bruja, 1 ⚡: Cuando el Jinete actual desmonta, una Bruja en la misma Área que Golus puede montar Golus.
- ▶ Héroe Jinete, 2 ⚡: Si Golus no tiene Jinete, un Héroe en la misma Área que Golus puede montar a Golus.
- Héroe Jinete, 2 ⚡: Cuando el Jinete actual desmonta, un Héroe en la misma Área que Golus puede montar Golus.
- ▶ Desmontar, 1 ⚡: El Jinete desmonta y se coloca en la misma área que Golus.

Si un personaje desmonta, no puede usar inmediatamente la reacción para montar a Golus. Solo un personaje diferente puede subir.

Si varios Personajes intentan usar la Reacción para montar a Golus, dale preferencia a una Bruja cuando el Lord Brujo está Activo y a un Héroe cuando los Héroes están Activos.

Controlador: Las cartas que controlan a Golus dicen que el Jinete controla a Golus o el Jinete desmonta y Golus está inactivo.

Cuando el Jinete controla a Golus, las acciones se toman como parte del turno del jinete y el aguante se paga con la reserva de aguante del jinete. Cualquier Acción realizada con Golus se cuenta cómo realizada por el Jinete.

Así, si Wolgar es el Jinete (con una carta de control total), puede hacer que Golus Ataque y luego Wolgar puede Desmontar; esto cuenta como dos acciones de Wolgar. El aguante para ambas acciones proviene de la reserva de Wolgar.

Atacar al Jinete: Los ataques a distancia se realizan de forma normal contra el Jinete. También se permiten los ataques cuerpo a cuerpo normales, imagina personajes saltando o trepando para realizar el ataque. Además, los ataques cuerpo a cuerpo se pueden usar para desalojar al Jinete. Los atacantes cuerpo a cuerpo obtienen la siguiente reacción:

■ Desalojar, 0 $\frac{1}{2}$: Cuando un atacante cuerpo a cuerpo causa más de 1 herida al Jinete, cancela los efectos de ataque normales y obliga al Jinete a desmontar. El Jinete recibe 1 herida y se sitúa en la misma zona que Golus.

Atacar a Golus: Golus solo puede ser atacado cuando no esté siendo montado. Golus siempre defenderá y nadie agota aguante.

BAMPF

"Te lo digo hermano, estábamos perdidos. Estaba solo de pie, defendiendo a mis camaradas caídos, y sabía que no podría durar más de un minuto. ¡Entonces ese círculo mágico que usan las Brujas comenzó a brillar y crujir y el Demonio más feo que he visto apareció de repente! Esperaba que las brujas me matasen, porque no quería que ese demonio me comiera".

"¿Quién podría creer nuestra suerte? ¡Rugió de ira y atacó a las Brujas y sus subordinados! Desapareció cuando mató al último".

"¡No estaría aquí para contar esta historia si el Demonio hubiera controlado su temperamento!"

La carta Bampf no es una carta de control de Demonios. Esta carta única exclusiva de KS no se baraja en un Mazo de Demonios. Si todos los jugadores aceptan usarla en tu campaña, colócala boca abajo al alcance de todos, donde sus poderes demoniacos puedan burlarse de los jugadores.

Esta carta puede ser jugada una vez por Campaña, ya sea por los Héroes o por el Lord Brujo, en cualquier momento de un Encuentro. Sin embargo, el Aura del Mal debe ser 5 (máx.) Para que el Lord Brujo la use, y la Alquimia de un Héroe debe ser 4 (máx.) Para que el Jugador del Héroe la juegue. Esta no es una Acción y no cuesta Aguante.

Di el nombre de un Demonio tres veces y voltea la carta. El Demonio se siente atraído al lugar por las energías mágicas que circulan desde el enfrentamiento. El jugador que invoca al Demonio lo coloca en la misma área de un círculo de invocación.

No uses un Mazo de Demonio normal. En su lugar, tus oponentes pueden construir un mazo ligeramente personalizado usando la siguiente regla:



Crema un mazo normal para ese Demonio, excepto que el oponente/es puede seleccionar dos cartas generales cualesquiera, incluidas las cartas que sesgan el mazo a su favor.

¿Quién sabe exactamente cómo se comportará el demonio? Jugar la carta Bampf puede ser justo lo que necesitas si haces este último intento desesperado de afectar la partida.

TELETRANSPORTE

Algunas cartas introducen un nuevo tipo de movimiento, teletransportación o teleporte para abreviar. Al moverse de esta manera, ignora todos los impedimentos. Puedes teletransportarte lejos de los enemigos, incluso si no puedes Evadirlos. Puedes teletransportarte a través de las paredes como si no estuvieran allí.



Libro de Alquimia

Algunos hechizos solo permiten al personaje teletransportarse a una distancia limitada, medida en áreas. Mide la distancia a lo largo de cualquier camino que elijas, incluye paredes y áreas llenas de enemigos ágiles que evitarían las acciones normales de movimiento/evasión.

CARTAS DE MEJORA DE CAMPEÓN GENERAL



Una mejora de Campeón General adjunta a Gerald.

Se incluyen cuatro cartas de Mejora de Campeón General en la caja de los objetivos desbloqueados (SGs).

El sistema de Campeones se explica completamente en Las Brujas del Sabbath, que contiene cuatro cartas de Mejora de Campeones para los cuatro Héroes principales. Las cartas de Mejora de Campeón General permiten a cualquier Héroe usar el sistema de Campeón y luchar en los Encuentros de Las Brujas del Sabbath. Simplemente haz coincidir una carta de Mejora de Campeón General con un Héroe usando el Ícono de Clase de Héroe y luego sigue las reglas de Campeón en Las Brujas del Sabbath.

COMBINANDO EL CONTENIDO DE LA EXPANSIÓN Y LOS OBJETIVOS DESBLOQUEADOS (SGS)

Con algunas salvedades, puedes usar cualquier combinación de contenido del juego en cualquier Encuentro. Te sugerimos:

- Juega al juego básico varias veces para familiarizarte con las reglas y capacidades de sus componentes.
- La sustitución de me gusta por me gusta es la forma más sencilla de usar contenido nuevo y es un buen comienzo. Por ejemplo, intercambiar un héroe por otro de la misma clase, una bruja por otra, una criatura por otra, etc.
- Puedes crear mazos más grandes combinando cartas de muchas fuentes, pero asegúrate de conocer las implicaciones. Por ejemplo, agregar muchas cartas de invocación de criaturas a la Brujería hará que sea más fácil robar cartas de invocación de criaturas. Depende de ti decidir si te gustan los cambios en tus partidas. Si no invocas muchas criaturas, este mazo puede resultar frustrante.
- Trata a ambos bandos por igual. Por ejemplo, si el Lord Brujo selecciona cuidadosamente a Brujas, Criaturas y Secuaces cuyas habilidades crean buenos combos, entonces los Jugadores Héroe no deben simplemente seleccionar Héroe al azar, también deben buscar sinergias.
- El Lord Brujo tiene muchos personajes diferentes que se pueden usar y puede ser fácil sentirse abrumado. Si usa uno de cada tipo de secuaz, es posible que le resulte difícil recordar todas sus habilidades, lo que dificultará su uso eficaz.
- La Bruja y el Demonio en Las Brujas del Sabbath son personajes poderosos. Tenlo en cuenta cuando los sustituyas en Encuentros sin Campeones. Del mismo modo, los Campeones son poderosos, así que ten cuidado al usarlos contra Brujas y Demonios normales. Es mejor usar a Madra y Voskor con los Campeones.

NUEVAS REGLAS PARA COMPLEMENTOS

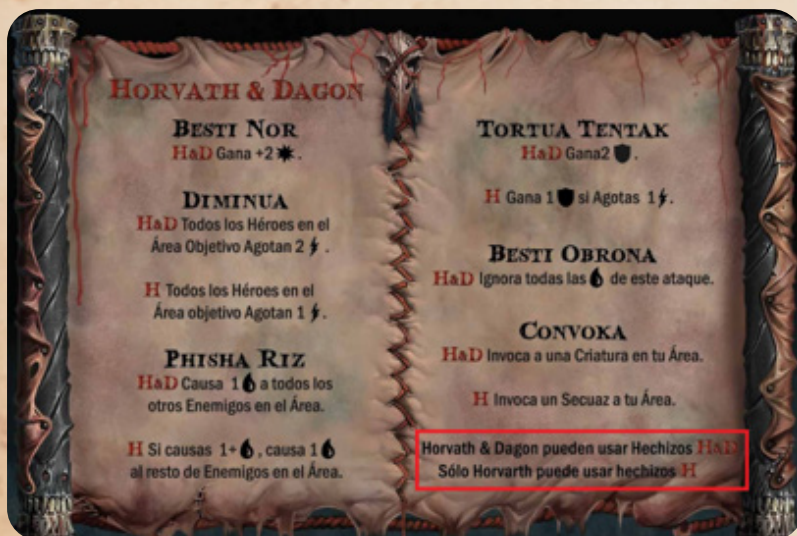
HORVATH Y DAGON

Horvath es una poderosa Bruja que está vinculada simbióticamente a Dagon, una criatura parecida a un perro. Mientras Dagon aún respira, Horvath drena su poder para mejorar sus hechizos. También absorbe la vida de Dagon, asegurándose de él sea el primero en caer en cualquier enfrentamiento.



La carta de identificación de Horvath y Dagon, con instrucciones personalizadas para voltear la tarjeta.

Horvath y Dagon ignoran las reglas normales para voltear las cartas de identificación de la Legión Oscura cuando el contador del Aura del Mal está lleno. Como es habitual, Horvath y Dagon entran en juego mostrando el lado no resaltado de las tarjetas de identificación de Horvath y Dagon. Sigue las instrucciones en la parte inferior izquierda de la carta que te indican que des la vuelta al lado resaltado en rojo cuando la Bruja haya recibido 2 Heridas.



El Grimorio de Horvath y Dagon.

Con la muerte de Dagon, no son solo los Atributos de Horvath los que cambian. El Grimorio tiene diferentes efectos para algunos de los hechizos de combate. Haz coincidir el efecto con el lado activo de la tarjeta de identificación de Horvath y Dagon usando las instrucciones en la esquina inferior derecha del Grimorio.

LAS CARTAS DE CRIATURA DAGON

Las cartas de Criatura Dagon son una adición gratuita a este Complemento y brindan estadísticas para una Criatura Dagon jugable. No se suministra ninguna miniatura. Siéntete libre de usar cualquier miniatura de tu colección como proxy. Si tienes "Black Rose Wars" de Ludus Magnus Studio, ¡dispones de la miniatura perfecta!

Las criaturas son únicas. Temáticamente, tiene sentido usar la criatura Dagon cuando no estás usando Horvath y Dagon el simbiote de Bruja.

MARA, TERRORES NOCTURNOS

Mara invade los sueños despiertos de sus enemigos, obligándolos a realizar acciones en contra de su voluntad.

Mara tiene un hechizo de combate, Luzio, que usa Comandar. El comando fue introducido y definido en El Fiordo Maldito:

Comandar: Realizar una Acción con el Objetivo. Usa la lista de acciones del Objetivo, Agota el Aguante del Objetivo, usa las estadísticas del Objetivo, etc. Si el Objetivo es un Siervo, cualquiera de los Héroeos debe aceptar Agotar el Aguante para realizar la Acción. Es como si el Objetivo lo estuviese haciendo. Si el Objetivo no puede realizar la Acción, por ejemplo, no tiene Aguante, no tiene LdV para un Ataque, etc., no puedes ordenarle que realice la Acción.

Objetivo para Comandar XXX: Igual que Comandar, pero la Acción, XXX, es fija.

SECUAZ ENCADENADO, PRISIONERO DE NEEMOSS

Los Secuaces Encadenados de la expansión Prisionero de Neemoss usan Contraataque. Se define de la siguiente manera:

Contraataque: Cuando se activa el contraataque, interrumpe el flujo normal del juego. El Personaje que está Contraatacando puede entonces realizar un Ataque gratuito contra su Atacante. Sigue las reglas normales para la Acción de Ataque, excepto por el tiempo especial y que el personaje que Contraataca no necesita Agotar el Aguante de la forma normal asociada con la Acción de Ataque. Su objetivo puede defenderse siguiendo las reglas normales. Una vez que se haya realizado este Ataque especial, reanuda el flujo normal del juego.

LAS CARTAS DE CRIATURA DE ATAQUE A LA ALDEA

Las cartas para tres nuevas criaturas son una adición gratuita a este complemento. No se suministran miniaturas. Siéntete libre de usar las miniaturas de tu colección como proxies. Si tienes "Village Attacks" de Grimlord Games, ¡dispones de las miniaturas perfectas!

KIT DE PERSONALIZACIÓN

El kit de personalización de Dark Rituals se encuentra en la sección de descargas de la página web de Dark Gate Games.

MINIMAPAS Y BGMAPEDITOR

Este kit incluye 4 archivos zip que se pueden agregar al Editor de mapas del juegos de mesa para permitirte crear minimapas para tus Encuentros personalizados.

Primero deberás descargar e instalar la aplicación gratuita de terceros BGMaPEditor.exe. Se puede encontrar en Source Forge:

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

Puede agregar los archivos zip desde el menú, Paquetes/Agregar. No es necesario que descomprimas estos archivos ni que los copies en una ubicación especial. Aparecerán como 4 paquetes de mapas separados, pero los objetos de los paquetes de mapas separados se pueden combinar en una imagen de minimapa. Solo necesitas agregar el paquete de mapas que desees usar.

PLANTILLA DE ENCUENTRO

Se ha incluido un archivo simple de MS Word, «DRMM - Simple Encounter Template.docx», que puedes usar para ayudarte a organizar la descripción de tu Encuentro de la misma manera que lo hacemos en la sección Encuentros del libro de reglas.

Siéntete libre de editar el archivo de cualquier manera o de presentar tu Encuentro de manera diferente.

PERSONALIZACIÓN DE CARTAS

El directorio de personalización de cartas contiene muchos archivos para ayudar a crear nuevas cartas para el juego.

Plantillas de cartas: Estos archivos son las propias cartas en blanco. Algunos son archivos png con ventanitas transparentes; pega estas plantillas sobre tu imagen y se mostrará. Otros son archivos jpg en los que deberás cortar la imagen a su tamaño y pegarla sobre la plantilla.

Iconos: Hay muchos archivos que contienen los iconos utilizados en las tarjetas. Deberías poder añadirlos en las cartas sin necesidad de cambiar su tamaño.

Fuentes: Nuestras cartas utilizan las fuentes Blood Crow y Franklin Gothic Medium Condensed. Si vous avez ces polices, vos cartes auront l'air encore plus authentiques.

Editor: Hay muchas aplicaciones de edición gráfica para manipular estos archivos, incluido GIMP, que es gratuito:

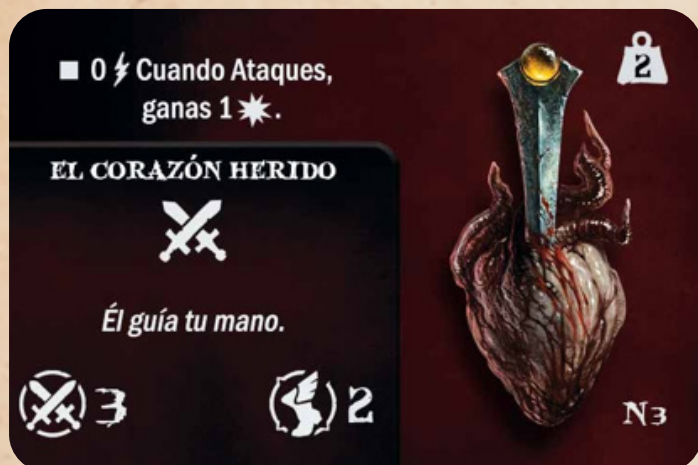
<https://www.gimp.org/downloads/>

Si imprimes las cartas a 300 DPI, serán del mismo tamaño que las cartas del juego. Te recomendamos que enfundes tus cartas para ayudar a barajar, etc.

PREGUNTAS FRECUENTES Y ERRATAS

P. ¿Qué significa el símbolo * en algunas cartas?

R. Un éxito. Por ejemplo, El Corazón Herido añade 1 impacto al valor de ataque.



P. Después de salvar a una Bruja en llamas o después de que un Héroe resucite, ¿qué pasa con las heridas asignadas al personaje?

R. Todas las heridas se descartan.

P. Cuando un Héroe es derrotado y, por lo tanto, aturdido, ¿qué sucede con sus heridas?

R. Se eliminan.

P. Algunos hechizos mencionan acciones gratuitas. ¿Qué significa gratis exactamente?

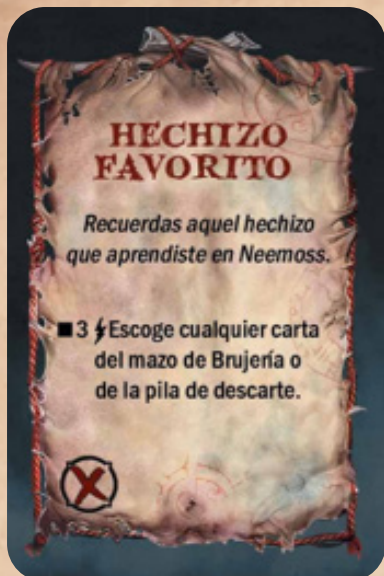
R. No hay coste de Aguante por la Acción y no cuenta como una de las dos Acciones que un Personaje puede realizar cuando se Activa.

P. Algunos Encuentros, por ejemplo Encuentro 2: Bruja cautiva, tienen fichas especiales que bloquean los caminos normalmente abiertos. ¿Pueden los Héroes realizar un ataque a distancia a través de estos bloqueos?

R. No. Bloquean todo acceso a los Personajes detrás del bloqueo a menos que se indique lo contrario.

P. ¿Qué lado de la carta de Milicia debería usar?

R. El lado donde la Defensa cuesta 2 de Aguante.



P. ¿Es «Hechizo favorito» realmente una reacción? ¿Cuál es el desencadenante?

R. Esta es una Acción, el icono impreso en la carta es incorrecto.



P. La defensa de Chalcosoma usa los dados de ataque amarillos. ¿Daña la defensa de Chalcosoma al atacante?

R. La hoja de identificación tiene el icono de dados incorrecto. Los iconos amarillos deben ser iconos verdes. Chalcosoma se defiende con normalidad.

P. ¿Hay algún error en el preparado de Thrall “objetivo desbloqueado” (SG)? Tengo la carta Thrall, pero no miniaturas.

R. La carta Thrall no es un objetivo desbloqueado, era un regalo gratuito para los patrocinadores de “The Order of Vampire Hunters” que patrocinan este proyecto. Estos patrocinadores pueden usar sus miniaturas Thrall de “The Order of Vampire Hunters” con esta carta para crear un conjunto adicional de Secuaces. Si no tienes la miniatura de Thrall, no dudes en utilizar cualquier miniatura de tu colección como proxy.

ENCUENTROS BRUJA VS BRUJA

Pekka se volvió hacia Hagatha. "Sabes, veo a Skriga e Ikrrek siempre susurrando. ¡Ikrrek incluso está comiendo pescado! ¿Qué debemos hacer? ¿Desterrarlas?"

"No, carne fresca para el menú."

UNA INTRODUCCIÓN

Las Brujas siempre están discutiendo entre ellas. Bienvenido a Encuentros entre Lord Brujos y Lord Brujos para Dark Ritual: Malleus Maleficarum, donde recrearás dos de estos pequeños argumentos.

Esta es una nueva forma de jugar. Si disfrutas de estos dos Encuentros, será fácil para ti y un amigo usar estas reglas para crear otras batallas de Brujas contra Brujas; es un juego dentro de un juego.

Esperamos que todos disfruteis de esta opción. Sin embargo, requiere algunas modificaciones a las reglas que deberás aplicar sobre la marcha y, por lo tanto, es adecuado para jugadores experimentados.

CONTENIDO

Necesitarás mínimo una recompensa de Hordas atacando (Attacking Hordes pledge) (más los objetivos desbloqueados SG) para tener suficientes Brujas para jugar los dos Encuentros descritos aquí.

Si tienes más contenido, puedes sustituir libremente diferentes personajes en estos encuentros. Trata de mantener equilibradas las Fuerzas.

Además, ambos bandos necesitarán un tablero de Miseria y un Panel de agotamiento de Aguante. Dado que solo hay uno de cada en el juego básico, hemos incluido imágenes de los tableros con permiso para que los imprimas para uso personal.

CONCEPTO GENERAL

Estas partidas se jugarán según las reglas de Lord Brujo vs Héroes, pero será necesario realizar algunos cambios:

- Se redefinirán los efectos del juego que apuntan a los Héroes y Siervos.
- Los Demonios están bajo el control total de su Lord Brujo. No usarás el Mazo de Demonios.
- Las plagas aún reducen el Aguante de tu oponente, pero de una manera más simple.
- Se han añadido acciones relacionadas con las fichas Botánicas y los ingredientes alquímicos.
- Todos los cambios en las reglas se explican en detalle a continuación.

CAMBIO DE REGLAS

Héroes Objetivos: Muchos efectos del juego, especialmente los de las cartas, Héroes Objetivos. Los efectos que apuntan a los Héroes ahora apuntan a cualquier Bruja o Demonio.

Siervos Objetivos: De manera similar, algunos efectos se dirigen a los Siervos. Los efectos del juego que apuntan a los Siervos se dirigirán a cualquier Criatura y Secuaz.

Apuntando a la Legión Oscura: Si un efecto apunta a un Personaje de la Legión Oscura, por ejemplo una Bruja, puede apuntar a un Personaje de ese tipo en cualquier bando. Encontrarás nuevas formas de usar cartas/habilidades que normalmente afectarían a tus propios Personajes o la Fuerza de tu oponente, y viceversa.

Plagas: Las plagas reducen el Aguante de tu oponente, pero de una manera más simple. Simplemente bloquea la cantidad de aguante que se muestra en la carta, ignorando la fuente de Aguante. Sitúa la carta de plaga cerca del tablero de la Bruja que la lanzó, como es habitual. Si esa Bruja es derrotada, la plaga se cura y se devuelve el Aguante bloqueado. Puede que te resulte útil situar el Aguante bloqueado en la carta de Plaga.

Botánicos: Todos los miembros de la Legión Oscura están en sintonía con las energías mágicas y pueden recolectar y usar fácilmente ingredientes alquímicos. Trata los Ingredientes Alquímicos como un recurso compartido para cada Bando. No es necesario hacer un seguimiento de qué personaje tiene qué carta. Ten en cuenta que hay algunos otros usos para los ingredientes alquímicos, por ejemplo, Derrotar a las Calaveras Aullantes. Cada personaje gana:

► **Recoger Botánicos, 1 ⚡:** Roba cartas botánicas como se describe para los Héroes.

■ **Suerte, 0:** Después de cualquier tirada de dados, ya sea tuya o de tu oponente, descarta 3 ingredientes alquímicos para volver a tirar uno, algunos o todos los dados. Esta reacción solo se puede realizar una vez por jugador para cualquier tirada de dados. Además, un jugador no puede combinar esta Suerte con una habilidad de repetición diferente para esa tirada de dados.

Uso de demonios: Si juegas con Demonios, no uses el Mazo de Demonios. Los Demonios están bajo el control total de su Lord Brujo. Además, las reglas para las Brujas se extienden a los Demonios. Por ejemplo, cuando un Demonio es Derrotado, reemplázalo por un marcador de Bruja en llamas. El Demonio en llamas puede volver a entrar en juego con la Acción Salvar a Bruja en llamas. Ten en cuenta que esto se aplica a todas las reglas generales; el Tablero del Personaje Demonio no cambia, por lo que no podrá realizar algunas Acciones, Invocar Secuaz, Salvar Bruja en llamas, etc. Estas Acciones están debajo de ellos.

Base de operaciones y círculos de invocación: Hay 3 círculos de invocación en estos dos encuentros. Uno está en el Área de inicio de una de tus Brujas. Esta es la base de operaciones de esta Fuerza y siempre puedes usar ese Círculo de Invocación. Una Fuerza tiene acceso limitado a los otros dos Círculos de Invocación cuando se usa para Invocar Secuaces, Criaturas y Brujas: solo puedes Invocar en los otros Círculos de Invocación si tienes un Personaje en ese Área. Cuando uses el Círculo de Invocación para otros propósitos, por ejemplo, cualquier Carta de Brujería, tienes acceso a todas ellas.

Primer jugador: Decide al azar quién va primero. Cambia el primer jugador al final de la ronda.

Fuerzas: Los Encuentros enumeran todos los Personajes de cada Bando. No todos estos Personajes están en el Mapa cuando da comienzo el Encuentro y los Personajes en la Reserva deben ser Invocados para traerlos al juego. No puedes Invocar Personajes que no estén en este Bando inicial, con la excepción de Criaturas, que son Invocadas con cartas de Brujería como de costumbre. Los Secuaces derrotados se agregan a la reserva y pueden ser invocados otra vez. Las Brujas (y los Demonios) derrotados pueden salvarse.

Botín de guerra: Solo obtienes recompensas si estás involucrado en derrotar a los personajes de tu oponente. No tienes que derrotar al personaje tú mismo, solo has de ser partícipe. Por ejemplo, si haces que la Bruja de tu oponente ataque y derrote a su propio Secuaz, te quedas con el botín. Nunca obtienes recompensas por derrotar a tus propios personajes. Las recompensas son:

- Derrota a cualquier personaje contrario: aumenta el Aura del Mal en un nivel y coloca un Marcador

de Alma en el siguiente espacio disponible del Contador de almas.

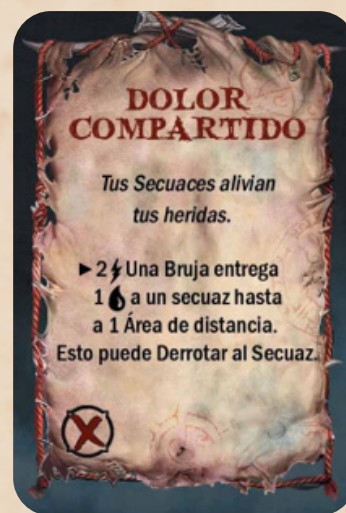
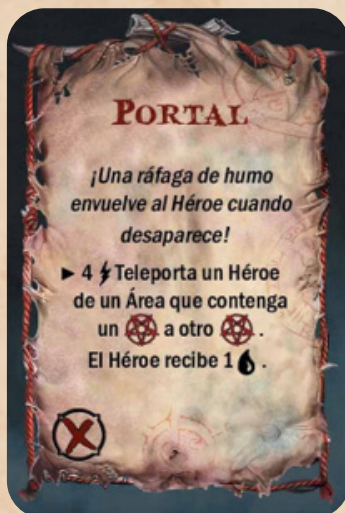
- Derrota a cualquier Bruja (o Demonio) oponente: Toma las Recompensas y también coloca un Marcador en el Contador de Sacrificio.

Límite de agotamiento: Algunos hechizos hacen que un Héroe agote todo el Aguante restante. Cuando se aplica a un miembro de la Legión Oscura, cualquier efecto que Agote el Aguante se limita a un máximo de 8 Aguante.

Los cambios anteriores permiten que la mayoría de Hechizos y otros poderes se usen en los encuentros de Brujas contra Brujas. Sin embargo, es posible que encuentres algunos Hechizos de Brujería que no tengan ningún efecto. Trata esto como mala suerte debida a los volubles poderes de la Magia. Recuerda que puedes descartar cartas cuando se llene tu mano al final de la Ronda. De manera similar, si agregas cartas de Invocación de criaturas al mazo o sustituyes Personajes en los Encuentros por otros Personajes que desees usar, asegúrate de que sus poderes se puedan usar en este sistema de juego alternativo.

EJEMPLO DE CAMBIOS DE CARTAS

Esta sección muestra algunos ejemplos de cómo funcionan las cartas existentes en este modo de juego.



El portal normalmente se lanza en un Héroe, por lo que ahora funciona en una Bruja o un Demonio. No es una acción de invocación, por lo que puedes usar cualquiera de los tres círculos de invocación. Finalmente, dado que puedes apuntar a cualquier Bruja o Demonio, ¡incluso puedes lanzarlo sobre uno de tus propios Personajes! Quizás valga la pena recibir una herida para teletransportar a una de tus Brujas a otra área.

No hay palabras clave para activar Dolor Compartido, pero recuerda que puedes apuntar a cualquier Secuaz, incluido el de tu oponente. Entonces, en lugar de ser un Hechizo de Curación que es una espada de doble filo, se puede usar como un hechizo combinado de Curación/Ofensivo.

ENCUENTRO I

TESOROS ROBADOS

"¡Mi preciosa piedra preciosa! No hay joya tan hermosa en Neemoss. ¿A dónde ha ido? Ikrek está sobreexcitada. "Skriga siempre estuvo celosa de mis gemas. ¡Ella debe tenerla!"

"¡Mi preciosa piedra preciosa! No hay joya tan hermosa en Neemoss. ¿A dónde ha ido? Ikrek está sobreexcitada. "Skriga siempre estuvo celosa de mis gemas. ¡Ella debe tenerla!"

"Oh Dios, otra vez no", murmura uno de los secuaces. "Esas estúpidas brujas han vuelto a dejar caer sus cosas. Será mejor que los encontremos antes de que empiecen los problemas".



Fuerza inicial de Skriga: Skriga, Pekka y 2 Condenados.

Reserva de Skriga: 1 Condenado y 3 Draugr.

Fuerza inicial de Ikrek: Ikrek, Hagatha, 1 Voraz y 1 Bárbaro.

Reserva de Ikrek: 2 Bárbaros y 2 Voraces.

Aguante del Lord Brujo: Cada Lord Brujo empieza con 30 de Aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Sitúa cuatro marcadores de recompensa de plaga en 2, 4, 6 y 8 Almas.

REGLAS Y OBJETIVOS ESPECIALES

Los secuaces intentan calmar la situación encontrando los objetos perdidos y llevándolos a su dueño. Todos los secuaces obtienen:

► **Recoger tesoro, 1 ♣:** Un Secuaz puede recoger un tesoro perdido en su área.

Solo los secuaces de Skriga pueden recoger la Roca. Solo los secuaces de Ikrek pueden recoger el pergamino. Si el secuaz portador es derrotado, suelta el tesoro.

Devuelve la Roca: Si un secuaz de Skriga lleva la Roca a la misma área que Ikrek, calmará un poco la situación. Coloca un marcador en el Contador de Sacrificio de Skriga.

Devolver el Pergamino: Si un secuaz de Ikrek lleva el Pergamino a la misma área que Skriga, calmará un poco la situación. Coloca un marcadr en el Contador de Sacrificio de Ikrek.

CONDICIONES DE VICTORIA

Sitúa dos marcadores en tu Contador de Sacrificio.

ENCUENTRO 2

ROJO CONTRA BLANCO

"¡Los cristales blancos son más fuertes!" grita Hagatha.

"¡No, los que necesitamos son los cristales rojos! ¡La sangre es más fuerte que el hielo!" grita Skriga.

"¡Simplemente le tienes miedo al hielo después de estar atrapada en ese fiordo. ¡Blanco!"

"¡Rojo! ¡Rojo!"

"Vamos a destruir todos los cristales", murmura a Mortus.



Reserva de Skriga: Pekka, 3 Voraces y 3 Draugr.

Reserva de Hagatha: Ikrek, 3 Mortus y 3 Condenados.

Aguante del Lord Brujo: Cada Lord Brujo empieza con 33 de Aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Sitúa cuatro marcadores de recompensa de plaga en 2, 4, 6 y 8 almas.

REGLAS ESPECIALES

Los secuaces intentan acabar con la discusión destruyendo el cristal en el Altar central. Todos los secuaces obtienen:

► **Recoger Cristal, 1 ⚡:** Un Secuaz puede recoger un Cristal en su Área.

Solo los secuaces de Skriga pueden recoger los cristales blancos y solo los secuaces de Hagatha pueden recoger los cristales rojos. Si el secuaz es derrotado, suelta el cristal.

Cuando un secuaz lleva un Cristal al área central del Altar, todos los Cristales de ese color se destruyen de forma inmediata. Retíralos del juego.

Destruye los Cristales Blancos: Si los secuaces de Skriga destruyen los Cristales Blancos, cSitúa un Marcador en el Contador de Sacrificio de Skriga.

Destruye los Cristales Rojos: Si los Secuaces de Hagatha destruyen los Cristales Rojos, calmarán un poco la situación. Sitúa un Marcador en el Contador de Sacrificio de Hagatha.

Recuerda que las reglas y cartas que hacen referencia a las Brujas se aplican a los Demonios, pero las Acciones disponibles para los Demonios siguen siendo solo las de tu Tablero. Entre otras cosas, esto significa que los Demonios no se detendrán para salvar a las Brujas en llamas.

Empiezas con más aguante que en el encuentro uno, pero perderás 5 de aguante si invocas a la Bruja de tu reserva. Maneja tu Aguante y fuerza con cuidado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Sitúa 3 Marcadores en tu Contador de Sacrificio.

COMPONENTES ADICIONALES

Los tableros perforados de doble cara te brindan de forma efectiva las dos copias del Tablero de Miserias del Lord Brujo que necesitas para jugar los encuentros de Brujas contra Brujas. Puedes realizar un seguimiento de tu Aguante como simples montones de fichas de Aguante en la mesa. Sin embargo, si prefiere usar los Paneles de agotamiento de aguante como es habitual, aquí hay una imagen que puedes imprimir y usar.



Permiso concedido para imprimir para uso personal.