

EL FIORDO MALDITO



DARK RITUALS
MALEUS 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 Dennis Thompson y todos nuestros patrocinadores de Kickstarter, especialmente aquellos que revisaron el material de preproducción.

ÍNDICE

JUGANDO LA EXPANSIÓN	4
Contenido	4
Preparación del Fiordo Maldito	4
Uso de los componentes del Fiordo Maldito en otros Encuentros.	4
NUEVAS REGLAS	5
Las Brujas y el Agua.....	5
Lobos	6
Guardián Troll	6
Lindorm y los Gusanhorror	7
Bufo Maledictus y Hordas de Sapos	7
Comandar	7
LIBERAR A SKRIGA	10
ALIMENTA LAS SANGUIJUELAS	12
EL PASAJE	14
CORAZÓN DE LA OSCURIDAD	16
¡QUEMADLO TODO!	18



EL FIORDO MALDITO

Skriga remaba en su bote sin mucho que hacer. La vida en el mar era placentera. No había secuaces estúpidos para patear, claro, pero tampoco Demonios para patearla a ella. ¡Y mucho pescado! Déjalos en el fondo del bote durante un par de días y entonces si están sabrosos. Si les gritaba lo suficiente, los dragones marinos le capturaban los peces más feos de las profundidades. Los Peces feos tienen mejor sabor, y además se sentía bien presionando a los dragones marinos. ¡Son tan engrídos! Cualquiera podía nadar. Ella podría aprender si quisiera.

Al levantar la vista vio una tormenta que se avecinaba, pequeña pero cercana. Perfecto, a todos les gusta un poco de lluvia en la cara, goteando por la espalda. Giró el bote para dirigirse hacia la calma.

Mientras remaba, se hizo evidente que no se trataba de una simple tormenta. El agua salpicaba y se retorció en el aire, el vórtice se movía hacia ella más rápido de lo que ella se movía hacia él. Luego se colocó sobre ella, y todo cambió. Estaba bajo el agua, no sobre ella, y su precioso bote se hizo añicos a su alrededor. Hacía frío, mucho frío. Mientras flotaba hacia la luz tenue y extrañamente difusa sobre ella, el frío arrastró su mente a un lugar oscuro y silencioso. Y luego se partió la cara contra la capa de hielo que había encima.

Atrapada bajo el hielo durante décadas, Skriga apenas si podía sentirse viva. Congelada en aquel lugar, estaba demasiado fría para extraer el poder de Neemoss, pero los zarcillos de su magia podían sentir a los muertos y ahogados a su alrededor, junto con los restos podridos y la descomposición humana. Sus lentos pensamientos podían imaginar nuevos hechizos para usar su entorno en su beneficio y cuando el hielo comenzó a deshacerse, ya era una nueva Bruja. Podríamos llamarla nigromante, aunque no existía nombre para lo que se había convertido.

La Conjunción con Neemoss tuvo aperturas por todo el mundo durante la Edad Media. ¿Quién sabe cuánto tiempo estuvo Skriga congelada bajo el hielo? Tal vez ella fue la primera bruja en ser atraída a la Tierra.

JUGANDO LA EXPANSIÓN

El Fiordo Maldito es una expansión de *Dark Rituals: Malleus Maleficarum*. *Dark Rituals* es necesario para jugar *El Fiordo Maldito*.

El Fiordo Maldito tiene 5 nuevos Encuentros diseñados para jugarse como una Campaña corta. También se pueden jugar como partidas independientes. Están escritos para los nuevos Personajes de la expansión, aunque necesitarás Brujas y otros miembros de Legión Oscura de *Dark Rituals*. Sin embargo, puedes sustituir libremente los Personajes de *Dark Rituals* en estos Encuentros y también puedes usar estos Personajes en los Encuentros de *Dark Rituals*. Simplemente crea tu propia historia de trasfondo sobre cómo y por qué los Personajes viajan por el mundo. Incluso puedes usar las cartas de botín en otros Encuentros si hay elementos que te gustan de manera especial.xdws

CONTENIDO

- 4 Héroes
- Skriga
- 4 Criaturas (Accalia, Jotun, Lindorm, Bufo Maledictus)
- 10 Secuaces (Draugr x6, Gusanhorror x2, Horda de Sapos x2)
- 1 Siervo (Lobo)
- 4 Losetas de Tablero de doble cara
- 4 Tableros de Héroe
- 4 Libros de Alquimia de Héroe
- 4 Cartas de Arma de Héroe
- 1 Tarjeta de referencia de Bruja
- 1 Grimorio
- 4 Cartas de referencia de Criaturas
- 3 Cartas de referencia de Secuaces
- 7 Cartas de Brujería
- 8 Cartas de Botín

PREPARACIÓN DEL FIORDO MALDITO

Las reglas normales de la preparación de la partida son las mismas, con los siguientes cambios.

- Baraja las nuevas cartas de Botín con las cartas de Botín del juego básico del mismo nivel.
- Baraja las nuevas cartas de Brujería en el mazo de Brujería.

USO DE LOS COMPONENTES DEL FIORDO MALDITO EN OTROS ENCUENTROS

Puedes usar los personajes de esta expansión en otros Encuentros, por ejemplo, usar los Héroes y / o Skriga en los Encuentros del juego básico. Mientras sustituyas un personaje por otro personaje del mismo tipo, habrá poca diferencia en el juego. Siéntete libre de usar cualquiera de las cartas del juego, barajándolas en los mazos apropiados.

Ten en cuenta que los Héroes tienen un ícono de clase que da alguna indicación de la naturaleza general del Héroe. Al sustituir Héroes, te recomendamos que uses un Héroe de cada tipo, en lugar de duplicar los iconos de clase. En todo caso, no habrá un gran impacto en el juego si no sigues esta guía.

NUEVAS REGLAS

LAS BRUJAS Y EL AGUA

A las Brujas no les disgusta tanto el agua como sugiere el folklore, pero tampoco se sienten muy entusiasmadas con ella. Cuando las Brujas cruzan el agua como parte de un movimiento, pueden permanecer alerta y moverse normalmente. Sin embargo, cuando están distraídas por otros Personajes y deben Evadir, entonces sus miedos se acrecentan. Cuando evaden a través del agua, usa Agilidad -1 en lugar de su Agilidad actual para determinar si pueden moverse.

Ten en cuenta que Skriga se siente como en casa en el agua y no le afecta esta penalización.

La figura 1 muestra algunos ejemplos. Si Pekka se mueve tierra adentro **1.**, tendrá que hacer una verificación de Evasión porque Curthouse está en su Área, pero se realiza normalmente porque no está cruzando el agua. Si Hagatha cruza al área con Pekka y Curthouse **2.**, ese será un movimiento normal porque no hay nadie en su área inicial, y los movimientos no se ven afectados por el agua. Finalmente, el ejemplo **3.** muestra la nueva regla en juego, ya que Pekka Evadiría a través del Agua y hace el chequeo usando su Agilidad -1.



Figura 1: Movimiento a través del agua.

LOBOS

Alfrik, Amigo de los lobos: Alfrik se ganó su nombre tras una larga y exhaustiva búsqueda de un niño perdido que se había extraviado en lo profundo del bosque. Cuando iba a finalizarla infructuosamente, una manada de lobos se unió a Alfrik en la búsqueda, guiándolo hasta el niño.

Hay una interesante interacción entre Accalia, Skriga y Alfrik Amigo de los Lobos.

Accalia es una Nattmara o mujer lobo ligada a Skriga. Puede aparecer como cualquiera de sus dos formas en el juego, ya sea su forma de Accalia o la forma de lobo de Accalia. Para simplificar, diremos “Lobo” y “Mujer Lobo” para indicar a qué miniatura nos referimos.

Accalia puede entrar en juego de dos maneras:

- Skriga puede jugar la carta de Brujería Accalia para Invocar a la Mujer Lobo a un Círculo de Invocación, siguiendo las reglas normales para Invocar a una Criatura. Ten en cuenta que esta Carta de Invocación no se descarta cuando se juega y vuelve a la mano del Lord Brujo.
- Alfrik Amigo de los Lobos tiene un hechizo de Alquimia llamado “Llamar Lobo”. Este hechizo situará la miniatura de Lobo en su Área, que luego es controlado como si fuera un Siervo.



Figura 2: Invocar a Accalia y Llamar Lobo.

El Lobo inteligente que obedece las órdenes de Alfrik es Accalia en su forma de Lobo, por supuesto.

Accalia solo puede estar en un lugar a la vez, por lo que solo una de estas dos miniaturas puede estar en juego. Estas dos Acciones se comportan de manera ligeramente diferente si Accalia ya está en juego:

- Skriga puede jugar la Carta de Brujería Accalia para convertir al Lobo en Mujer Lobo, reemplazando la miniatura del Lobo por la miniatura de la Mujer Lobo. Recuerda, la Carta vuelve a la mano del Lord Brujo una vez usada.
- Si la Mujer Lobo se encuentra en el Área de Alfrik Amigo de los Lobos, este puede usar el Hechizo Alquímico “Llamar Lobo” para calmarla, convirtiéndola de nuevo en Lobo, cambiando la miniatura de Mujer Lobo por la miniatura de Lobo.

Por lo tanto, ambos bandos pueden traer Accalia al juego y ambos bandos pueden convertir Accalia de una forma a otra, con algunos condicionantes. ¡Diviértete con ella, y que no te muerda!

Aunque Accalia se puede controlar como una Sierva cuando está en forma de Lobo, en realidad no es una Sierva. Por ejemplo, si la Legión Oscura derrota al Lobo, no obtiene las recompensas por derrotar a un Siervo.

Ten en cuenta que la forma Lobo de Accalia solo se puede usar en partidas con Alfrik Amigo de los Lobos.

GUARDIAN TROLL



Figura 3: El Marcador de Guardián Troll.

Alfrik tiene un hechizo de Alquimia, Guardián Troll, que tiene un efecto persistente que dura hasta el final de la ronda en la que se lanza el hechizo. Cuando lances este hechizo, coloca el Marcador de Guardián Troll al lado de la miniatura de Alfrik (o su tablero), para que te sirva de recordatorio de que el hechizo está vigente.

Retira el Marcador en la fase de final de ronda.

Ten en cuenta que el Marcador de Guardián Troll está en el reverso de una ficha de herida en el juego básico.

LINDORM Y LOS GUSANHORROR



Figura 4: La Reacción de Modelar Carne del Lindorm.

Lindorm es una nueva criatura, un necro-gusano creado a partir de cadáveres, recompuesto en forma de gusano gigante por la magia perversa de Skriga. Lindorm es, por supuesto, la fuente de las leyendas de Lindworm. Su carne ya está muerta, por lo que es particularmente difícil de matar. Cada vez que recibe una Herida, las Brujas pueden animar la carne en descomposición cortada en forma de un Secuaz Gusanhorror. Ver la Reacción en la Carta de referencia de Lindorm.

Esta es la única forma de Invocar a los Secuaces Gusanhorror. No se pueden crear con la Acción de Invocación de Secuaz del Condenado, por ejemplo.

BUFO MALEDICTUS Y HORDA DE SAPOS



Figura 5: Nueva Acción Gratuita para Bufo Maledictus.

El Bufo Maledictus y la Horda de Sapos están también vinculados como el Lindorm y los Gusanhorror. El Bufo Maledictus dispone de una Acción Gratuita para Invocar una Horda de Sapos. Una Acción Gratuita significa que:

- Puede usarse durante la Activación de otro Personaje.
- No cuenta para el Límite de Acciones de 1 ó 2 por Turno.
- Solo puede usarse una vez por Turno.

Igual que el Gusanhorror, la Horda de Sapos no puede invocarse de la manera normal.

COMANDAR

Algunas cartas nuevas usan la palabra clave Comandar. Se define de la siguiente manera:

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 Héroes debe aceptar Agotar el Aguante por él para la Acción que se realiza. 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.

ENCUENTRO II LIBERAR A SKRIGA

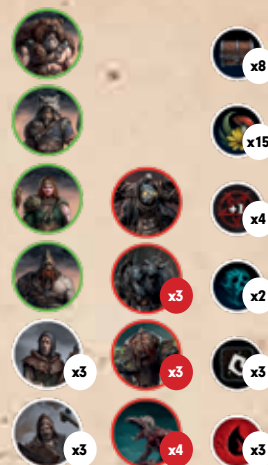
"¡Hemos capturado a una Bruja!" grita el granjero, saludando a Jarl. Suena más asustado que feliz, pero el vigilante nocturno parece más confiado.

"Por la barba de Odin, ¿cómo habéis hecho eso?" dice Jarl, impresionado con las acciones de los aldeanos.

"¡Será nuestro secreto! Bueno, querías pruebas de que las Brujas existen, si te das prisa la tienes.

"¿Dame prisa?"

"Quizás deberíamos nombrar molesta a la Bruja, en lugar de capturarla".



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

REGLAS ESPECIALES

Liberar a Skriga: Los Héroes no son los únicos que han aprendido algunos hechizos. Los aldeanos han llamado a dos Espíritus Guerreros de Valhalla para capturar a Skriga. Los Espíritus vuelan, bloqueando a la Bruja si trata de escapar. Desgraciadamente, se interponen en el camino de los Héroes que luchan contra ella. Skriga no puede Moverse pero puede realizar todas las demás Acciones. Tampoco puede ser Atacada. La Legión Oscura puede Liberar a Skriga aprendiendo el Secreto del Hechizo y descartando a ambos espíritus.

Colocación de Marcadores: Toma tres Marcadores de Herida de doble cara y tres Marcadores de Herida con Piedras Rúnicas en su reverso. Colócalos con la herida hacia arriba y mézclalos bien. Luego colócalos en el tablero en las seis ubicaciones que se muestran, sin dejar que nadie vea qué Marcador son las tres Fichas de Piedras Rúnicas.

Encuentro cronometrado: En la fase de final de Ronda, coloca un Marcador de Herida en el contador de Sacrificio. El Encuentro Cronometrado finaliza cuando el contador de Sacrificio está lleno.

Piedras Rúnicas Secretas: Tres de los Siervos llevan las Piedras Rúnicas que guardan el secreto del poder de los Espíritus. Cuando los Siervos se mueven, mueve la ficha con ellos, teniendo cuidado de no revelar el lado oculto.

Aprendiendo el Secreto: Cuando un Siervo es derrotado, voltea el Marcador para revelar si el Siervo llevaba una Piedra Rúnica. Descarta el Marcador si el reverso es otra herida. Se trataba de un simple Siervo trabajando en el pueblo. Si el Marcador revela una Piedra Rúnica, la Legión Oscura aprende parte del Hechizo de forma inmediata y puede descartar un Espíritu. Elimina uno de los Marcadores de Alma que protege a Skriga.

OBJETIVOS

Héroes: Los Siervos sobreviven a la Legión Oscura. Los Héroes ganan el Encuentro Cronometrado de forma inmediata si:

- Pueden proteger a los siervos y mantener a Skriga atrapada durante 4 rondas.

"Nos invadirán si nos quedamos más tiempo. Necesitamos alejar a estos aldeanos. Pero vosotros tres visteis a esa vil criatura. Ya veis que tenía razón! ¡Hay Brujas aquí!" Jarl ordena a los aldeanos que se vayan y el grupo de guerreros los protege mientras se retiran a un lugar seguro.

"Parece que estabas en lo cierto, después de todo. ¿Quién podría adivinar que las historias populares serían verdaderas?" dice Seidkona, preocupada porque dudaba de Jarl.

"Este mal no es cosa de leyenda. Es algo nuevo," Alfrik mira con el ceño fruncido.

Lord Brujo: ¡Skriga quiere causar estragos! El Lord Brujo gana inmediatamente si:

- Skriga ha sido liberada.

"Primero atrapada por el hielo, ahora por fantasmas. ¿No puede una Bruja tener paz en este reino?"



JARL, EL JEFE:

Jarl era popular, a pesar de que su asentamiento costero era demasiado pequeño para ser un jefe poderoso. Al menos esto le permitió conocer a su gente personalmente, hablando con muchos de ellos cada día. Así que le resultó difícil ver que lo abandonaron cuando sus hermanos se ahogaron. Eran grandes navegantes y pescadores, y Jarl sabía que su barco había desaparecido por algo más que un simple accidente. ¿Quién vuelca un bote en una tormenta tan pequeña? Tenía que creer que las historias sobre las brujas del agua eran ciertas, incluso si tan solo los niños de la ciudad estaban de acuerdo con él. Sin el apoyo de la gente del pueblo, Jarl vaga solo, buscando respuestas.

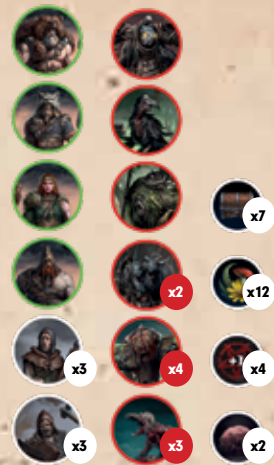
ENCUENRO 12

ALIMENTA LAS SANGUIJUELAS

"Hermanas! Pensé que estaba sola en este miserable mundo, "el tono de Skriga no coincide con sus palabras. Suena altamente infeliz al encontrarse con las otras Brujas.

"Tú y tu pequeño bote, pensé que te habíamos perdido para siempre. ¡No sabes nada de este mundo! Sí, hay otras Brujas por aquí y Demonios también. De hecho, si no alimentamos las Sanguijuelas de Haborym, ¡aparecerá y te dará una buena! " Hagatha también está menos que impresionada de ver a Skriga.

"¿Comen campesinos? ¡Hay muchos corriendo por ahí, causando problemas!"



D2	A1
D1	A3

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

REGLAS ESPECIALES

Alimenta a las Sanguijuelas: Cuando un Granjero Poseído entra en el área de una Sanguijuela, es devorado rápidamente por la criatura. Elimina inmediatamente al Granjero Poseído y un Marcador de Sanguijuela. Las Sanguijuelas no realizan ninguna acción y son inmunes a los Ataques y Hechizos.

OBJETIVOS

Héroes: Jarl y su banda siguen el rastro de las Brujas. Su objetivo es eliminarlas a todas y derrotar a algunas, este es un buen comienzo. Los Héroes ganan de forma inmediata si:

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

"No me consuela quemar a estas criaturas. Mis hermanos siguen muertos. Pero debemos librar a la tierra de este flagelo." Jarl mira ceñudo el fuego.

"Bueno, a mi me da cierto calor." Beorn parece menos preocupado por el destino de las Brujas.

Hay calor como en la fragua de una herrería, pero sus cuerpos no se están consumiendo. No es natural," la preocupación de Alfrik aumenta.

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

- Ambas Sanguijuelas son Alimentadas.

"Tareas, tareas y más tareas. Los Demonios no están aquí pero sigo trabajando para ellos. Estaba mejor en Neemoss," Skriga no está contenta en absoluto. "O debajo del hielo!"



SKRIGA:

Pobre Skriga. Siempre una paria en Neemoss, nada ha cambiado para ella en la Tierra. Mientras estaba atrapada bajo el hielo, las otras Brujas vivían la vida, alimentándose de las bondades de su nuevo hogar. Skriga ha vuelto a ser rechazada, y su extraña y recién descubierta magia nigromántica no le está ayudando a ganar el favor que esperaba. Aún así, a ella no le importa. Después de una vida en solitario, ¿qué más da otra?

ENCUENTRO 13 EL PASAJE

"¡Dices que eres una Bruja! ¡Muéstranos algo de magia!"

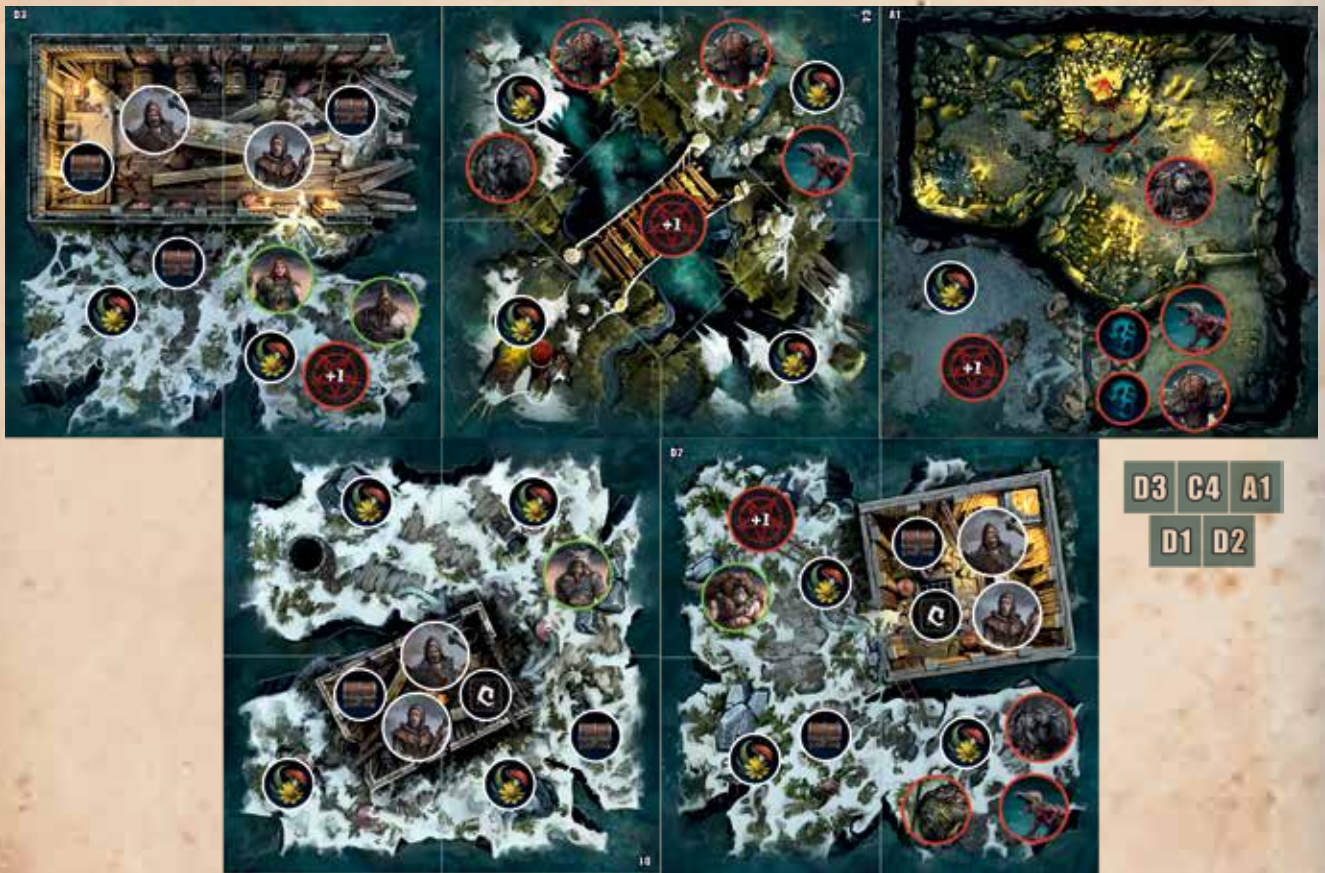
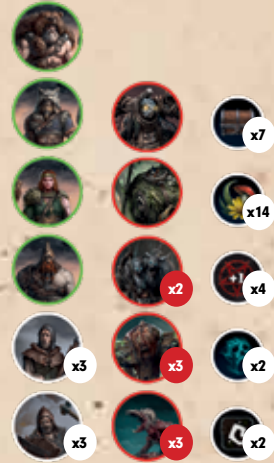
"Te enseñaré algo que no has visto nunca. Te presento a mis nuevos amigos."

"¡Ayúdanos! ¡Las Brujas están animando a marineros ahogados! ¡Estamos siendo invadidos!" gritan los aldeanos.

"¿La mina de estaño todavía está abierta? ¿Puedes escaparte por los túneles?" Alfrik conoce bien esta región.

"Podríamos si esas Brujas no se hubieran instalado en la mina. Están protegidas por espíritus que no reconocemos."

"No te preocupes, nos encargaremos de las Brujas. Tienes Piedras Rúnicas, ¿no? Nos ayudarán a derribar la barricada de las Brujas ", Jarl parece ansioso por enfrentarse de nuevo.



Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos Marcadores de recompensa de Plaga en 4 y 6 Almas.

REGLAS ESPECIALES

Ritual de Skriga: Skriga se ha atrincherado en la mina. Primero Invocó a dos espíritus para sellar la entrada de la mina y luego inició un ritual para Invocar a los muertos. Está usando las almas de los aldeanos para atraer marineros ahogados.

Resurrección: Cuando el primer Marcador de Herida se coloca en el contador de Sacrificio, el Ritual nigromántico de Skriga empieza. Durante el resto de la partida, si el Lord Brujo Invoca a un Secuaz y hay Miniaturas Draugr en la reserva, debes Invocar a un Draugr. Si todos los Draugr están en juego, puedes invocar Secuaces de manera habitual.

Barrera Espiritual: Los Espíritus son básicamente inofensivos, pero alejarán a los Héroes de la entrada de la mina. Los Héroes no pueden entrar a la mina hasta que los Espíritus sean desterrados.

Desterrar a los Espíritus: Los Héroes pueden recoger / soltar e intercambiar las Piedras Rúnicas que protegen la aldea, aunque su magia es demasiado fuerte para que un Héroe pueda llevar ambas a la vez. La Legión Oscura no puede interactuar con las Piedras Rúnicas. Cuando un Héroe utilice una Piedra Rúnica en el área con un Espíritu, el Espíritu será desterrado. Elimina tanto la Piedra Rúnica como el Marcador del Alma.

Antipatía: Las otras Brujas no ofrecerán apoyo directo a Skriga hasta que se demuestre lo contrario. Otras Brujas no pueden entrar en la loseta A1 del mapa.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes deben abrir un camino para que los aldeanos escapen. Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- Skriga recibe 1+ Heridas.

"¡Ah! Humanos desagradables", Skriga suena más sorprendida que herida. Aún así, se gira y corre tan rápido como puede.

"¿La seguimos?" Seidkona parece ansiosa por continuar la lucha.

"No, mi valiente amiga. Quédemonos y ayudemos a la gente a escapar. El camino está claro, pero estos monstruos acosarán a los aldeanos solo por diversión".

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

- El Contador de Sacrificio se completa con 4 Marcadores de Herida.

"¡Tienes un camino con los muertos! Lástima que no seas tan bueno con los vivos".



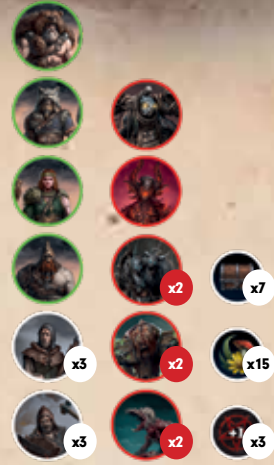
ALFRIK AMIGO DE LOS LOBOS

Alfrik es un leñador que protege y nutre a todas las criaturas y plantas de los bosques locales. Los árboles que corta proporcionan la mejor madera para cualquier propósito, desde curvas suaves para barcos hasta troncos sólidos para casas. Se ganó su nombre buscando a un niño perdido que se adentró en el bosque. Una manada de lobos se unió a la búsqueda con él, llevándolo hasta el niño.

Algunos creen que sus habilidades rústicas son demasiado buenas para ser naturales, otros simplemente se complacen por contar con su ayuda.

ENCUENTRO 14 CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

"Entonces parece que no eres más que la propietaria de un pequeño bote. Los Draugr son impresionantes. ¡Pero permíteme mostrarte lo que una Bruja realmente puede hacer! ¡Hemos convocado a Haborym! ¡Míralo destruir esta aldea y saber que lo controlamos!" Pekka se escapa antes de que Skriga pueda ver que a Haborym no lo controla nadie.



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

C1	D2
C4	C3

REGLAS ESPECIALES

Encuentro Cronometrado: Al final de la fase de ronda, coloca un Marcador de herida en el contador de Sacrificio. El Encuentro Cronometrado finaliza cuando el contador de Sacrificio esté lleno.

Pekka Huye: El Lord Brujo no puede Invocar a Pekka en este Encuentro.

Mal Tremendo: Las oleadas de maldad que emanan de Haborym, impulsan a la Legión Oscura a un estado de frenesí. No solo están matando a los aldeanos, los están despedazando, arrancando sus corazones. Cuando un Siervo es derrotado, coloca la miniatura tumbada y coloca un Marcador de Herida a su lado, que representa su corazón.

Alardeando Horror: Haborym gana la siguiente Acción:

Recoger / Soltar Corazón: ▶ 1 ♣ Haborym puede coger un Marcador de Herida, que representa el corazón de un Siervo, de su área y colocarla en el área de juego del Lord Brujo (y viceversa).

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes ganan de manera inmediata si se completan cualquiera de los objetivos:

- Derrotar al Demonio.

“¡El ojo de Odín! No quiero volver a luchar contra esa bestia”. Beorn se encorva jadeante.

Alfrik mantiene la calma, “Si estas criaturas están dispuestas a cometer tales atrocidades, tenemos muchas peleas por delante”.

- O evitan que el Lord Brujo complete su Objetivo antes de que termine el Encuentro.

Haborym hace una pausa y mira a su alrededor. Al darse cuenta de que Pekka le ha dejado hacer todo el trabajo sucio, el Demonio deja de luchar abruptamente y se aleja en la dirección en que vio a Pekka por última vez.

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de manera inmediata si se completan ambos objetivos:

- El Demonio Derrota a un Héroe.
- Y el Demonio deja caer el corazón de un aldeano en la misma área que un Héroe Derrotado.

Haborym aplasta el corazón del aldeano con su poderoso puño. La sangre rezuma entre sus dedos y gotea sobre la espalda del héroe caído. Con un poderoso bramido, Haborym patear el cuerpo del héroe. Pero la sed de sangre abandona súbitamente al Demonio, y este se aleja en la dirección en que Pekka se ha marchado.

Es un día oscuro para Jarl y su gente.

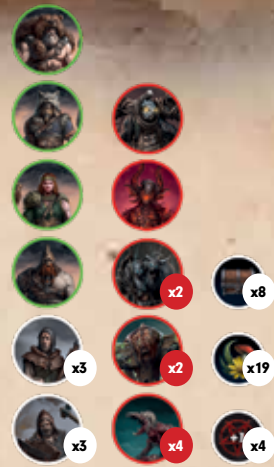


SEIDKONA, LA ESCUDERA:

Seidkona, una escudera del asentamiento de Jarl, es conocida por su honor y amabilidad, así como por su fuerza. Los hombres de la aldea bromean diciendo que se convertirá en una Valquiria para poder asumir la incomodidad que les produce que sea mejor guerrera que ellos. Si bien no cree que Jarl tenga razón sobre las brujas, se ha comprometido a seguir a su líder y espera convencerlo de que regrese a casa. Cree que es hábil por naturaleza y un poco afortunada, pero de hecho usa magia de manera involuntaria y no es consciente de que muchos de sus talentos y hazañas son de naturaleza mágica.

ENCUENTRO 15 ¡QUEMADLO TODO!

Skriga ya está harta de las interrupciones de los Héroes. Si la única forma de conseguir algo de paz es quemar el pueblo hasta sus cimientos, que así sea. Y Haborym es solo la herramienta que necesita para hacer el trabajo.








Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca dos Marcadores de recompensa de Plaga en 4 y 6 Almas.

A2	C2	A4
D1	A3	D3

REGLAS ESPECIALES

Hechizo de Skriga: Skriga ha lanzado un hechizo de protección sobre Haborym. Es extremadamente efectivo: el Demonio no puede ser Herido de ninguna manera. La única forma de romper el hechizo es derrotar a Skriga, entonces Haborym puede ser atacado normalmente.

Quemar: Cualquier miembro de la Legión Oscura puede Quemar una Cabaña entrando y haciendo un Ataque con éxito. Las Cabañas son sólidas y es posible que resistan el Ataque, haz una tirada de Defensa para comprobarlo:

CABAÑA :2   2  

El Aguantante debe ser Agotado por los Héroes, al igual que la defensa de los Siervos; Ver el pueblo atacado los desgasta. La Cabaña gana +1 a la tirada si hay Héroes en la misma, lo que ayuda a combatir el fuego.

Si una choza recibe 1+ Heridas, se incendia. Coloca un Marcador de herida en el tablero como recordatorio.

Peligro: ¡Es peligroso permanecer dentro de un edificio en llamas! En el inicio de la Fase de Ronda, verifica si hay personajes dentro de cualquiera de las cabañas en llamas:

- Haborym: Mientras esté protegido por el hechizo de Skriga, no se ve afectado. Una vez que se rompe el hechizo, recibirá 2 heridas.
- Todos los demás personajes: Derrotados - Los Héroes quedan aturcidos, las Brujas son reemplazadas por Marcadores de Brujas en llamas y todos los demás personajes se eliminan.

OBJETIVOS

Héroes: Los Héroes llegan a la conclusión de que el Demonio es un problema mayor que las Brujas. Los Héroes ganan forma inmediata si:

- El Demonio es Derrotado.

"Brujas, Demonios y nuestros difuntos muertos caminando entre nosotros. Tus hermanos tuvieron la suerte de encontrar la paz antes de que todo esto empezase," Seidkona suena angustiada.

"He encontrado nuevos hermanos. ¡Y aun mejor! Una hermana," Jarl mira a los otros tres a los ojos. "Hemos acabado aquí, pero el mundo es un lugar grande. Creo que nuestro trabajo apenas acaba de empezar".

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

- Las cinco Cabañas están Ardiendo.

"¡Haborym! Ve a buscar a Pekka. Necesito unos momentos a solas".



BEORN, EL BERSERKER:

A pesar de su tamaño, Beorn es un hombre de paz. Sensato, siempre era el primero en calmar una acalorada discusión. O al menos lo fue, hasta su famosa batalla con un oso merodeador. Enfurecido después de comer unas nuevas hierbas que brotan en las afueras de la aldea, el oso se dirigió a la ciudad con más intención de hacer daño que de alimentarse. Aunque hubo varias muertes, Beorn aconsejó precaución y toques de queda, hasta que fue él mismo quien fue atrapado por el oso mientras examinaba esas malas hierbas. Como Beorn lleva la piel de oso, fue claramente el vencedor, aunque no hay testigos que den fe de cómo ganó. Pero desde que obtuvo su nuevo atuendo, ha sido cada vez más rápido en enfadarse y luchar, lo que ha precipitado su expulsión de la ciudad.



ACCALIA



GUSANHORROR



LINDORM



JOTUN



DRAUGR



DARK RITUALS
MALFUS MALEFICARUM