

LE SABBAT DES SORCIÈRES



DARK RITUALS
MALLEUS MALEFICARUM

CRÉDITS

Direction & conception du jeu : Filippo Chirico

Concepteur du jeu additionnel : Tony Neville

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

Rédaction : Tony Neville, Tracey Smart

Publication : Tracey Smart

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

Sculpteur additionnel : Dmitri Obonin

Illustration couverture : Filip Cebotari

Illustration cartes : Ede Laszlo

Autres Illustrations : Filip Cebotari, Valentin
Cebotari

Conception graphique : design by salandra

Testeurs : Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo
Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva,
Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde,
Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton,
Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Remerciements à tous nos soutiens sur Kickstarter.

Version française : Légion Distribution (Laurent
Dutheil, Anaïs Chambert)

TABLE DES MATIÈRES

JOUER AVEC L'EXTENSION	4
Contenu	4
Installation du Sabbat des Sorcières.....	4
Utiliser les éléments du Sabbat des Sorcières dans d'autres Rencontres	4
NOUVELLES RÈGLES	5
Les Champions	5
L'Autel	6
Cartes du Démon de Voskor	7
Personnages spéciaux	7
RENCONTRES	8-16



LE SABBAT DES SORCIÈRES

Le terme Sabbat désigne de manière générique tout regroupement de Sorcières, mais vous allez découvrir son origine !

Notre trio, Pekka, Hagatha et Ikrek, fait appel à une puissante Sorcière, Madra. En apparence paresseuse et indolente, Madra se promène sur sa litière, en compagnie de son compagnon permanent, Kakhard. Mais derrière cette apparence, Madra est une intrigante puissante et cruelle. En effet, elle essaie de gagner son statut de Démon en volant le pouvoir de toutes les sources possibles.

Son plan culmine avec le rassemblement des quatre Sorcières, où elle prévoit de drainer l'énergie du Démon Voskor. Elle nomme ce rituel "le Sabbat".

JOUER AVEC L'EXTENSION

Le Sabbat des Sorcières est une extension pour Dark Rituals : Malleus Maleficarum. La boîte de base du jeu est nécessaire pour jouer avec Le Sabbat des Sorcières.

Le Sabbat des Sorcières propose 5 nouvelles Rencontres conçues pour être jouées en campagne. Elles peuvent aussi être jouées séparément. Elles sont prévues pour affronter la puissante Sorcière et le Démon de cette extension et utiliser la version "Champion" des quatre Héros de la boîte de base mais vous aurez besoin des Sorcières et des autres membres de la Légion Obscure de la boîte de base. Si vous avez d'autres Héros avec leurs cartes Champion, vous pouvez aussi les utiliser dans ces Rencontres.

CONTENU

- 4 versions Champion des Héros
- Madra
- Voskor
- 5 Esprits Vampyriques
- 4 Piliers
- 4 Tuiles imprimées recto-verso
- 4 Plateaux de Héros (Champion)
- 4 cartes Champion/carte d'Arme de Champion
- 1 carte de Sorcière
- 1 Grimoire
- 1 carte de Créature
- 1 carte de Démon
- 6 cartes du Démon
- 4 cartes de Butin

INSTALLATION DU SABBAT DES SORCIÈRES

Les changements suivants modifient les règles normales d'installation :

- Mélangez les nouvelles cartes Butin avec celles de la boîte de base (en respectant les Niveaux).
- Ajoutez la carte Champion à la Zone de jeu de chaque Héros comme indiqué ci-dessous.

UTILISER LES ÉLÉMENTS DU SABBAT DES SORCIÈRES DANS D'AUTRES RENCONTRES

Si vous voulez utiliser les versions Champions des Héros dans les autres Rencontres du jeu, il est recommandé d'utiliser également la Sorcière et le Démon du Sabbat des Sorcières pour conserver l'équilibre des Rencontres.

NOUVELLES RÈGLES

LES CHAMPIONS

Le système des Champions offre un nouveau stade de progression aux Héros en cours de jeu.



Image 1 : chaque Héros a une carte Champion dans sa Zone de jeu.

Durant l'installation, chaque Héros prend sa carte Champion et la glisse sous son Plateau d'Attributs.

Durant la partie, chaque Héros ajoute un jeton Blessure à sa carte Champion chaque fois qu'il cause une Blessure ou plus à un ennemi (peu importe la méthode : Attaque, Alchimie, etc.). Ces jetons ne sont pas des Blessures subies par le Héros : ils servent à suivre sa progression vers le statut de Champion.



Image 2 : si vous infligez une Blessure ou plus, ajoutez un jeton Blessure sur la carte Champion.

Dès qu'un Héros a accumulé le nombre de jetons Blessure indiqué sur sa carte Champion, il devient immédiatement un Champion : ceci n'est pas une Action et ne met pas un terme à son activation. Par ex., dans l'Image 2, Corday devient un Champion quand elle a accumulé 3 jetons Blessure.

Quand un Héros devient un Champion, échangez son Plateau de Héros et sa carte d'Arme pour les versions Champion. La carte d'Arme Champion est au verso de la carte Champion. Conservez les mêmes montants d'Énergie en réserve, dépensée et Bloquée lors du changement de Plateau. Défaussez les jetons Blessure de la carte Champion utilisés pour garder trace de votre progression. Enfin, échangez la figurine du Héros pour sa version Champion.



BATTISTA

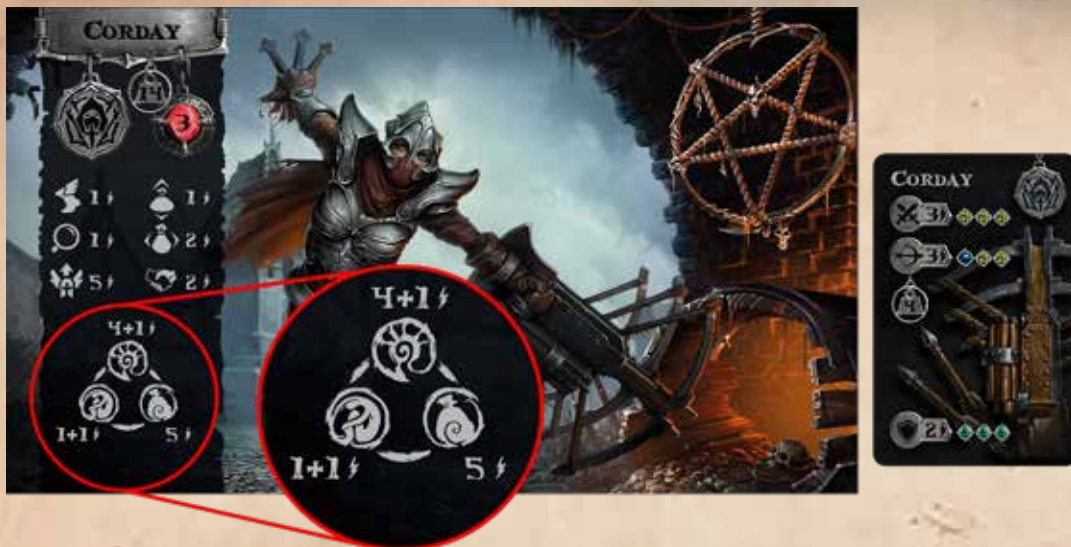


Image 3 : Plateau et carte d'Arme du Champion.

Le Plateau du Champion est différent du Plateau du Héros. Vous gagnez de l'Énergie. L'Énergie supplémentaire est indiquée par le "+X" à côté de chaque Source d'Énergie. Prenez autant de jetons Énergie qu'indiqués et ajoutez-les à votre Énergie en réserve. Dans l'Image 3, on voit que Corday gagne deux jetons Énergie, un grâce au Corps, l'autre grâce à l'Esprit. Les Coûts en Énergie de la plupart des Actions ont aussi été réduits. La nouvelle Arme est plus efficace (et parfois plus lourde ; ajustez votre inventaire pour respecter le Poids transportable).

Une fois le passage au statut de Champion terminé, reprenez l'activation normalement.

L'AUTEL



Image 4 : L'Autel de la Tuile E1.

La Tuile E1 comprend une large Zone circulaire en son centre : l'Autel. Quand une Rencontre fait référence à l'Autel, elle désigne cette Zone de la Tuile. Le Voile entre la Terre et Neemoss y est particulièrement faible et les Sorcières s'en servent pour lancer des Sorts puissants.

Les quatre petits cercles dans chaque Zone entourant l'Autel ne sont que des indicateurs visuels pour placer les Piliers au cours d'une Rencontre (si nécessaire).

CARTES DU DÉMON DE VOSKOR



Image 5 : carte du Démon utilisée dans toutes les Piles Contrôle du Démon.

Le Sabbat des Sorcières comprend six nouvelles cartes du Démon pour Voskor. Pour constituer une Pile Contrôle du Démon complète, prenez les deux cartes Démons de la boîte de base où figure le symbole de l'infini en bas à gauche.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Esprits Vampyriques : les Esprits Vampyriques se comportent différemment entre chaque Rencontre. Ce sont toujours des Créatures qui peuvent être ciblées par des Sorts d'Alchimie et d'autres effets qui affectent les Créatures. Contrairement aux autres Créatures, ces Esprits ne sont pas uniques : il peut y en avoir plusieurs en jeu (dans la limite des figurines disponibles). Ces Esprits ne sont pas Appelés par Sorcellerie. N'ajoutez pas la carte Esprit Vampyrique à la Pile de Sorcellerie.

Piliers : les Piliers sont des éléments narratifs qui interviennent en jeu via des règles spéciales de la Rencontre. Les Sorcières ne peuvent pas utiliser l'Action Appel de Sbiere pour les faire entrer en jeu. En revanche, ils sont considérés comme des Sbiere et peuvent être ciblés par des Sorts d'Alchimie et d'autres effets qui affectent les Sbiere (sauf spécification contraire de la Rencontre).



WOLGAR

RÈGLES SPÉCIALES

Au calme, sur Neemoss : le Maître Sorcier ne peut pas utiliser l'Action Appel de Sorcière pour faire venir Madra en jeu durant cette Rencontre.

Invoquer Madra : les Sorcières contrôlent les Serfs possédés pour attaquer les autres Serfs du village dans l'espoir d'attirer l'attention de Madra et de lui faire traverser la Conjonction vers la Terre.

Trop de Mal : s'il y a 6 Serfs possédés en jeu, les Sorcières ne peuvent pas utiliser l'Action Possession.

OBJECTIFS

Héros : les Héros doivent mettre un terme à ces horreurs ! Les Héros gagnent dès que :

- Il n'y a plus de Serfs possédés en jeu.

"C'était terrifiant ! C'est déjà assez sale quand ces Créatures attaquent... Mais faire s'entretuer les paysans ?" Corday était sous le choc des événements. "Qui peut dire ce qui passe par la tête de ces monstres ?"

Maître Sorcier : le Maître Sorcier gagne dès que :

- Trois Serfs ont été éliminés par des Serfs possédés.

Une odeur âcre emplissait l'air, alors que le Cercle d'Invocation débordait d'énergie. Des nuages de fumée assombrirent le sol alors que celui-ci se fissurait dans un craquement de tonnerre. Tout redevint silencieux, tandis que la fumée s'éclaircissait. "Ma foi, vous avez l'air de bien vous amuser ici, toutes les trois. Je peux me joindre à la fête ?" Madra apparut, se prélassant sur sa litière tandis que son familier Kakhard la caressait.



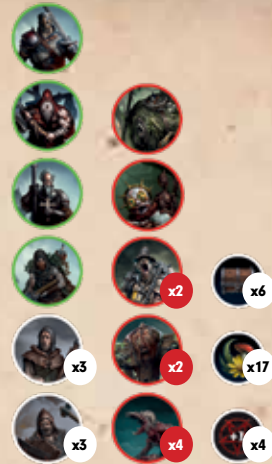
CORDAY

RENCONTRE 17 MAUDITES SORCIÈRES

"Les Sorcières font quelque chose de différent", murmura Curthouse en essayant de comprendre.

"Elles ne se nourrissent pas. On dirait qu'elles tuent ces villageois par plaisir !" Battista semblait écoeuré.

"Ce n'est pas ça. Elles sacrifient encore des villageois pour un rituel... Mais c'est plus sadique que d'habitude..." suggéra Corday, perdue dans ses pensées.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3, 5 et 7.

RÈGLES SPÉCIALES OBJECTIFS

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

Invocation de Voskor : dès qu'il y a quatre jetons Blessure sur le Compteur de Sacrifices, Voskor est invoqué à travers la Conjonction. Le Maître Sorcier place sa figurine dans n'importe quelle Zone contenant un Cercle d'Invocation.

Héros : les Héros doivent empêcher le Démon de venir sur Terre. Les Héros gagnent dès que :

- Il y a deux Sorcières en feu en jeu en même temps (avant l'invocation du Démon).

"Si seulement le feu pouvait mettre un terme à tout ça !", dit Wolgar en nettoyant le sang de son armure.

"Garde la Foi, mon frère. Nous trouverons bien un moyen d'en finir une fois pour toute." La grimace de Battista se voulait être un sourire encourageant.

- Le Démon est éliminé (après son invocation).

"Ce Démon était le plus grand de ceux que nous avons combattu !" Corday ressentait encore l'adrénaline du combat.

"Oui... Ces actes ignobles semblent attirer des monstres encore plus puissants à travers les portails", constata Wolgar, sous le choc.

Maître Sorcier : le Démon doit être maculé de sang. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Le Démon élimine un Serf.

Madra semblait calme, alors qu'elle observait ce qui restait du village. Les mains de Kakhard courraient sur ses plaies, les soignant puis les ouvrant de nouveau avec ses ongles aiguisés.

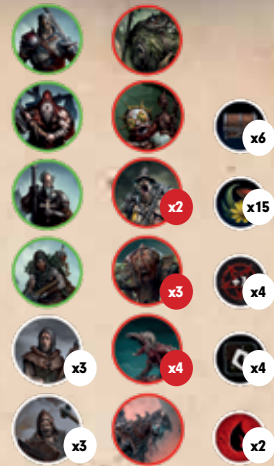
"Cette terre a besoin de plus de sang... Mais je sens que je vais m'y plaire."



CURTHOUSE

RENCONTRE 18 C'EST UN PIÈGE !

"Cette terre vous a rendus faibles. Vous invoquez un Démon, puis vous le laissez combattre pour vous et les humains le bannissent. Laissez-moi vous montrer comment on fait ! Mon rituel liera Voskor à ma volonté et à cette terre. Ce Démon est si stupide qu'il laissera faire ! Il va venir droit dans mon piège !" Après sa diatribe, Madra siffla et écarta les mains apaisantes de Kakhard.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3, 5 et 7.

RÈGLES SPÉCIALES

Installation des jetons : prenez deux jetons Blessure normaux et quatre jetons Blessure avec des Pierres Runiques au verso. Mélangez-les tous, face Blessure visible. Puis placez-les sur la carte aux 6 emplacements indiqués : personne ne doit voir lesquels ont des Pierres Runiques au verso.

Rituel de Madra : Madra a commencé son Rituel. Quand la Légion Obscure élimine un Serf, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices, en plus des autres Prises de Guerre. Dès qu'il y a quatre jetons Blessure sur le Compteur de Sacrifices, le Rituel est achevé, lançant un puissant sort sur l'Autel qui plie Voskor à la volonté de Madra.

Soumettre le Démon : Madra a déjà lancé un sort de protection sur Voskor. Le Démon est invulnérable jusqu'à ce que le Rituel soit complété. Le Démon s'active selon les règles normales. Quand son Rituel est achevé, Madra retire le sort de protection et Voskor peut de nouveau être ciblé. Le Démon se dirige vers la puissante magie émanant de l'Autel, sans réaliser qu'il va droit dans le piège de Madra.

Récupérer les Pierres Runiques : la magie de Madra est en résonance avec les Pierres Runiques de cette zone. Les Héros ressentent leurs présences mais doivent quand même fouiller pour les trouver. Un Héros ne transportant pas déjà une Pierre Runique peut utiliser l'Action Prendre pour retourner un jeton Blessure dans sa Zone. S'il s'agit d'une Pierre Runique, il place le jeton dans sa Zone de jeu. Sinon, le jeton est défaussé. Un Héros ne peut transporter qu'une seule Pierre Runique : il peut la Prendre/Lâcher et l'Échanger. Si un Héros est éliminé en transportant une Pierre Runique, le jeton est posé dans sa Zone. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Pierres Runiques.

OBJECTIFS

Héros : les Pierres Runiques permettent d'arrêter le Rituel de Madra en drainant le pouvoir des Héros. Quand les quatre Héros transportent une Pierre Runique, le Rituel est interrompu. Les Héros gagnent dès que :

- Chaque Héros transporte une Pierre Runique (avant la fin du Rituel).

"Qu'est-ce qui s'est passé ? Je me sens... Normal ! Fatigué, mais normal !", s'exclama Wolgar, soudain rattrapé par son âge.

"La chance est avec nous. Ces runes sont plus puissantes que nous !", ricana Battista en regardant la pierre dans sa main. "Je pense que ce n'est rien de plus qu'un caillou maintenant..." , dit-il en jetant le roc vers Madra qui avait déjà reculé hors d'atteinte.

- Le Démon est éliminé (si le Rituel est complété et après que Madra ait retiré son sort protecteur).

"Ça devient une habitude, mes amis !", beugla Curthouse. "Ces Démons vont finir par comprendre qu'il vaut mieux nous fuir !"

Corday regarda une Pierre Runique, à présent froide et inerte : "Je suis sûre qu'il y avait un moyen plus simple d'en finir", murmura-t-elle en jetant le caillou et en nettoyant sa dague.

Maître Sorcier : Madra tend son piège au Démon. Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Le Démon atteint l'Autel après que le Rituel ait été complété.

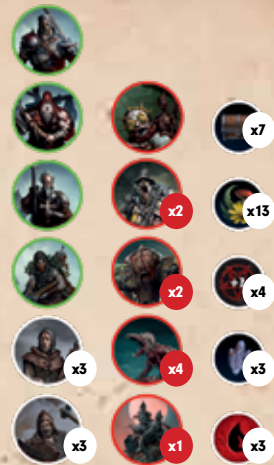
L'Autel irradia d'une lumière bleutée dont l'éclat s'intensifia alors que Voskor criait de douleur. Tout le monde regarda les spasmes du Démon à l'agonie. Quand la lumière et le bruit devinrent insupportables, une puissante explosion se produisit, renversant tout le monde, sauf Madra : «Voilà qui devrait lui servir de leçon !»

RENCONTRE 19 PIÈGE DE CRISTAL

"Les Sorcières préparent quelque chose ! Vous voyez ce vieux pilier, incrusté de cristaux ? J'en ai vu une en briser un. Le pilier est toujours là, mais il irradie !", rapporta le vieux garde essoufflé.


"J'ai déjà vu des cristaux utilisés pour inhiber les pouvoirs des objets magiques. Ils ne sont peut-être pas naturels et ils ont été placés sur ce pilier pour dompter sa magie" évoqua Corday qui avait décidément vu bien des choses étranges au fil de ses voyages.

"Si nous trouvons ces cristaux, peut-être que nous pouvons de nouveau apaiser le pilier", suggéra Wolgar. "Mais il semble que nous ayons peu de temps pour le faire."



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3, 5 et 7.

RÈGLES SPÉCIALES

 **Installation des jetons :** prenez trois jetons Blessure normaux et trois jetons Blessure avec des Cristaux brisés au verso. Mélangez-les tous, face Blessure visible. Puis placez-les sur la carte aux 6 emplacements indiqués : personne ne doit voir lesquels ont des Cristaux brisés au verso.

Pilier en sommeil : le sort de Madra a brisé les Cristaux inhibant le Pilier mais il faut encore du temps pour que ce dernier tire suffisamment d'énergie depuis Neemoss pour permettre à Madra d'invoquer des Esprits Vampyriques.

À chaque Phase de fin, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. Tant que le Compteur de Sacrifices n'est pas plein, le Pilier est invulnérable.

Activer le Pilier : quand le Compteur de Sacrifices est plein, le Pilier s'anime. Il peut désormais être activé pour utiliser l'Action Appel d'Esprits Vampyriques. Il peut aussi être ciblé et éliminé comme tout autre Sbiere.

Jusqu'à la dernière goutte : les Esprits Vampyriques peuvent Drainer l'Énergie des Héros et la transférer à Madra jusqu'à ce qu'elle en ait suffisamment pour contrôler Voskor. Quand ils Drainent la dernière goutte d'Énergie d'un Héros (son dernier jeton), Madra se rapproche de l'accumulation d'énergie suffisante pour son plan (voir Objectifs, ci-dessous). Les Héros récupèrent l'Énergie drainée normalement au début de la Phase Initiale suivante.

Ramasser les Cristaux : il y a des fragments des Cristaux protecteurs partout alentour et les Héros peuvent les ramasser. Un Héros ne transportant pas déjà un Cristal brisé peut utiliser l'Action Prendre pour retourner un jeton Blessure dans sa Zone. S'il s'agit d'un Cristal brisé, il place le jeton dans sa Zone de jeu. Sinon, le jeton est défaussé. Un Héros ne peut transporter qu'un seul Cristal brisé : il peut le Prendre/Lâcher et l'Échanger. Si un Héros est éliminé en transportant un Cristal brisé, le jeton est posé dans sa Zone. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Cristaux brisés.

Désactiver le Pilier : tant que le Pilier est en sommeil, les Cristaux brisés peuvent le désactiver. Si les Héros Lâchent trois Cristaux brisés dans la Zone du Pilier, son lien avec les énergies de Neemoss est rompu (voir Objectifs, ci-dessous).

Incruster une Sorcière : les Cristaux ont leur volonté propre. **Si le Pilier a été activé**, ils poussent les Héros à les employer différemment. Les Cristaux veulent s'Incruster sur une Sorcière. Si un Héros Lâche un Cristal dans une Zone où se trouve une Sorcière, celle-ci ne peut plus se Déplacer pour le reste du Tour (mais elle peut effectuer d'autres Actions). Placez le Cristal brisé sur la carte de la Sorcière. Durant la Phase de fin, remettez le jeton sur le plateau dans la même Zone que la Sorcière pour indiquer qu'elle s'est libérée.

OBJECTIFS

Héros : Madra ne doit pas mener son plan à bien. Les Héros gagnent dès que :

- Le Pilier est Désactivé.

Soudain, le Pilier cessa de luire. Il ne semblait plus être qu'une grande pierre gravée. Alors que les Héros commençaient à se détendre, ils furent surpris de voir les cristaux rouler lentement vers le pilier. En atteignant sa base, ils commencèrent à le recouvrir entièrement.

- Une Sorcière est éliminée alors qu'elle est Incrustée.

"Vous l'avez senti ? C'est comme si les cristaux nous disaient quoi faire !" Corday avait vu beaucoup de choses, mais elle semblait vraiment surprise.

"Oui, on dirait qu'ils ont besoin d'être autour d'une source de magie", répondit Wolgar.

"On a de la chance que ce ne soit pas autour de nous alors..." Les trois autres Héros regardèrent Battista avec horreur.

Maître Sorcier : Madra a besoin de plus de puissance ! Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Les Esprits Vampyriques Drainent la dernière goutte d'Énergie de deux Héros dans le même Tour.

"Ahhh. En voilà assez", ronronna Madra. "Invoquons de nouveau ce Démon et voyons s'il peut me désobéir maintenant."

RENCONTRE 20 LE SABBAT

"Rassemblez-vous mes sœurs. Je suis prête pour le Sabbat ! J'ai la puissance pour plier le Démon à ma volonté et lui dérober sa magie. En utilisant les Piliers et leur lien avec Neemos pour amplifier mes pouvoirs, je peux invoquer Voskor et le briser. Préparez-vous à présent ! Chacune d'entre nous doit s'occuper d'un pilier. Allez, allez !"

Madra commandait les autres Sorcières comme si elle avait été un Démon. Étonnamment, elles obéirent.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3, 5 et 7.

F4	A5	A6
E3	E1	E2

RÈGLES SPÉCIALES

Installation progressive : lors de chaque Phase Initiale, ajoutez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. Au début de la cinquième Phase, ajoutez un jeton au centre du Compteur. Ceci sert à vous indiquer à quel Acte de la Rencontre vous en êtes et de l'installation spécifique à faire :

Acte 1 – Installez les quatre Tuiles jaunes et déployez les figurines et jetons qui s'y trouvent.

Acte 2 – Disposez la Tuile bleue et déployez les figurines et jetons qui s'y trouvent.

Acte 3 – Disposez la Tuile rouge et déployez les figurines et jetons qui s'y trouvent.

Acte 4 – Pas d'installation spécifique.

Acte 5 – Vérifiez s'il y a une Sorcière ou plus dans chacune des quatre Zones entourant l'Autel. Si c'est le cas, ajoutez un Pilier dans la Zone. Si un Pilier ou plus est placé, mettez la figurine de Voskor sur l'Autel. La partie se poursuit ensuite jusqu'à ce qu'un camp gagne. Il n'est plus nécessaire d'ajouter des jetons sur le Compteur de Sacrifices.

Bannir le Démon : Voskor ne tient pas compte des Points de vie de sa carte. Il ne peut pas être Blessé ou soigné par des moyens ordinaires. Pour le Bannir, il faut détruire tous les Piliers placés par les Sorcières au début de l'Acte 5.

OBJECTIFS

Héros : les Héros doivent empêcher Madra de dominer Voskor. Les Héros gagnent dès que :

- Les Sorcières ne peuvent placer aucun Pilier au début de l'Acte 5.
- Le Démon est éliminé (si des Piliers ont été placés au début de l'Acte 5).

"Non ! J'ai trop investi pour me faire spolier maintenant !" Il était difficile de savoir si le croassement de Madra était rempli de rage ou d'angoisse. "Il n'y a rien pour moi ici ! Neemoss sera à jamais mon foyer !"

L'air vibra alors que Madra attirait la Conjonction sur elle. Dans un souffle, elle disparut. Les Héros regardèrent autour d'eux : tous les membres de la Légion Obscure avaient également disparu.

"Notre mission est terminée", affirma Wolgar en tapant chaleureusement l'épaule de Curthouse.

"Notre mission est terminée... Ici." Battista n'avait pas pu s'empêcher de le corriger d'un ton neutre, sachant que l'histoire n'était probablement pas terminée.

Maître Sorcier : Madra force Voskor à accomplir une tâche presque impossible pour montrer qui est le maître ! Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Voskor élimine deux Héros dans le même Tour.

"Assez !", ordonna Madra. "Tu ne mérites pas qu'on t'appelle Démon si tu ne fais pas mieux que de pauvres Sorcières. Libère vraiment ton pouvoir !"

Le Démon se figea sur place. Des arcs d'un bleu électrique émanèrent du Démon et frappèrent les Piliers. À mesure que l'intensité des rayons faiblissait, Voskor s'étiolait.

"Donne-moi le maintenant !" Madra se tortillait d'impatience alors que les mains de Kakhard couraient doucement sur son front. Les Piliers, chargés d'énergie, brillèrent avant de se décharger simultanément. "Nooooon !" hurla Madra, alors que les particules d'énergie projetées par les Piliers formaient un seul rayon qui frappa Kakhard. "Nooooon ! Ce pouvoir est pour moi ! POUR MOI!"



ESPRIT VAMPYRIQUE



PILIER



VOSKOR



MADRA :

Se prélassant sur sa litière, Madra semble trop paresseuse pour s'occuper d'elle-même : Kakhard est toujours à ses côtés, s'occupant de tous ses besoins. Mais les apparences peuvent être trompeuses et la vérité se trouve dans l'étrange visage de Madra. Avec ses nombreux yeux, elle est presque omnisciente. Elle prend un grand plaisir à vivre dans d'autres réalités, observant la cruauté qui se déploie autour de Neemoss, même si cela signifie qu'elle ne participe pas. Mais il y a plus...

Madra n'est pas qu'une spectatrice passive. Dans chaque scène qu'elle contemple, elle puise de l'énergie qu'elle assimile. Si elle décide un jour d'agir, qui sait quelle puissance elle va libérer ?



DARK RITUALS
MALCEUS MALEFICARUM