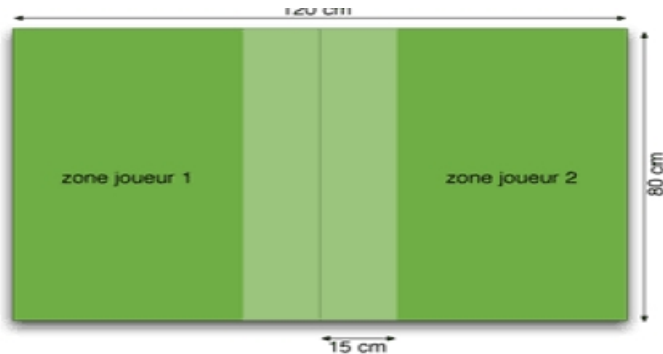


Les âmes noires.

Les âmes noires sont l'accumulation de la haine de toutes les âmes passées au fil de l'épée des plus redoutables combattants.

Déploiement



Les éclairateurs doivent être déployés dans leur moitié de table.

Durée & Décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

Format.

2 joueurs, 400 PA.

Situation et objectifs.

Une âme noire a fait un pacte avec vous afin de se nourrir de l'âme du commandeur adverse. Pour ce faire, elle va se loger dans l'une de vos figurines et en sortir au dernier moment pour dévorer sa proie. Il vous faut donc choisir le porteur de l'âme (en toute discrétion) et noter précisément la description de l'hôte sur la feuille de ronde. La libération de l'entité ne peut se faire qu'à l'activation du profil du porteur ce qui entraîne la mort immédiate de l'hôte. Si le porteur est tué avant sa libération, l'âme sort tout de même, mais subit un malus de -2 en INI, ATT et DEF. Le porteur de l'âme ne peut quitter le palier 0.

Âme noire.

10 - 3 - 6/9 - 2-6 - -8/-

Mort-vivant, Fléau/Personnage, Éthéré.

41 PA

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV si votre commandeur est toujours en vie à la fin de la partie.
- 1 PV pour avoir tué le commandeur adverse avec l'âme noire.
- 1 PV pour avoir tué le commandeur adverse par une figurine qui n'est pas l'âme noire.

Note.

À la libération de l'âme, la figurine détruite est retirée du jeu (les compétences comme acharné, renfort.. ne fonctionnent pas) et remplacée par la figurine de l'âme noire ; à défaut utilisez la même figurine.
L'âme noire peut être libérée à la fin de l'activation de la figurine "hôte".
Au moment où l'âme est révélée, les figurines adverses au contact doivent tester contre la peur.
Le commandeur est le personnage le plus cher de la liste (équipement compris).
Un 2-2 sera considéré comme un 1-1.