

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. Une âme noire a fait un pacte avec vous afin de se nourrir de l'âme du chef adverse. Pour ce faire, elle va se loger dans l'un de vos soldats et en sortir au dernier moment pour dévorer sa proie.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

I. Situation.

Décors : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Chaque joueur doit choisir un combattant pour porter l'Âme noire avant le début de la partie. Ce choix est secret & doit être noté sur la feuille de ronde. Le Commandeur ne peut en aucun cas être le porteur de l'Âme noire. Le porteur ne peut pas bénéficier des effets des compétences « Vol » & « Éclaireur », bien qu'il les possède toujours.

Le Commandeur ne peut jamais atteindre le palier 2, par quelque effet de jeu que ce soit.

Libérer l'Âme noire : La libération de l'Âme noire peut se faire à l'activation du porteur, avant l'annonce des actions exclusives. Le porteur est immédiatement retiré du jeu mais n'est pas considéré comme une perte ou un tué net (les compétences comme « Acharné », « Renfort »... ne fonctionnent donc pas) & ne peut en aucun cas revenir en jeu.

L'Âme noire arrive en jeu à l'endroit où se trouvait le porteur, elle a un socle identique à celui du porteur & la même orientation, cependant elle est considérée comme ayant une taille normale (3cm de haut) quelque soit la taille de ce socle.

Au moment où l'Âme noire arrive en jeu, les combattants adverses au contact doivent tester leur courage contre la peur de l'Âme noire, les combattants adverses qui n'ont pas été activés ce tour-ci fuient immédiatement en cas d'échec à ce jet de courage, le jet d'évasion est automatiquement réussi.

L'Âme noire peut être jouée le tour où elle a été révélée. Il s'agit d'un combattant différent du porteur et peut donc se déplacer librement même si le porteur a subi un assaut ce tour-ci.

L'Âme noire est activée avec la carte du porteur pour le restant de la partie.

Si le porteur est Tué net lors d'une phase d'Activation avant que le joueur choisisse de libérer l'Âme noire, l'Âme noire est immédiatement libérée selon les règles ci-dessus.

Si le porteur est Tué net lors d'une phase de Combat avant que le joueur choisisse de libérer l'Âme noire, l'Âme noire est immédiatement libérée & est considérée comme un nouveau combattant. Les combattants qui le peuvent pourront poursuivre sur elle & engager un nouveau corps à corps selon les règles normales.

L'Âme noire gagne INI-2, ATT-2 & DEF-2 jusqu'à la fin de la partie si son porteur est tué avant qu'elle ne soit révélée.

Attention ! Le profil de l'Âme noire varie en fonction de la taille des armées. Celui donné ci-dessous correspond à une partie en 200PA. L'Âme noire gagne +1 en INI, ATT, FOR, DEF, RES, PEUR & +15PA pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 200PA.

Âme noire (200PA).

10 - 2 - 5/8 - 1/5 - -7/-

Éthéré, Fléau/Champion, Mort-vivant, ***.

Spécial indépendant. Taille moyenne.

50PA

Âme noire (400PA).

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

Éthéré, Fléau/Champion, Mort-vivant, ***.

Spécial indépendant. Taille moyenne.

65PA

Âme noire (600PA).

10 - 4 - 7/10 - 3/7 - -9/-

Éthéré, Fléau/Champion, Mort-vivant, ***.

Spécial indépendant. Taille moyenne.

80PA

Âme noire (800PA).

10 - 5 - 8/11 - 4/8 - -10/-

Éthéré, Fléau/Champion, Mort-vivant, Tueur né, ***.

Spécial indépendant. Taille moyenne.

110PA

Âme noire (1000PA).

10 - 6 - 9/12 - 5/9 - -11/-

Éthéré, Fléau/Champion, Mort-vivant, Tueur né, ***.

Spécial indépendant. Taille moyenne.

125PA

*** : Si le Commandeur ennemi quitte le palier 0 (par quelque moyen que ce soit), votre Âme noire gagne immédiatement la compétence « Vol » (MOU = 10/20) jusqu'à la fin de la partie.

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit tuer le Commandeur ennemi, de préférence avec l'Âme noire, tout en préservant le sien.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV si le Commandeur ennemi est mort ou en déroute à la fin de la partie.
- 1 PV pour le premier joueur qui tue le Commandeur ennemi avec son Âme noire (personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs le font lors du même tour), un Commandeur qui fuit en dehors de la table n'est pas considéré comme tué en ce qui concerne ce PV.
- 1 PV pour le joueur dont le Commandeur est toujours en vie (sauf s'il est en déroute) à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (& pas en déroute) à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA pour le joueur qui révèle volontairement son Âme noire en premier.
- 50PA si votre Âme noire est toujours "en vie" à la fin de la partie.