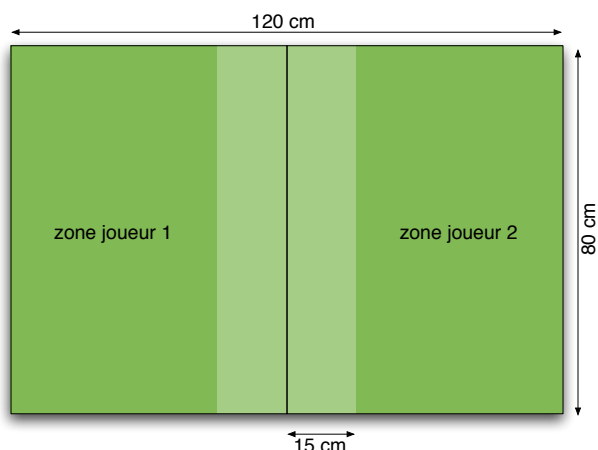


LES AMES NOIRES

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

DEPLOIEMENT



Les éclairateurs doivent être déployés dans leur moitié de table.

DUREE & DECORS

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

MOU	10
INI	3
ATT	6-9
DEF	2-6

-

PEUR	8
DIS	-

Compétence :

Mort-vivant, Fléau/Personnage, Éthéré.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :

1 PV de victoire si vote commandeur est toujours en vie à la fin de la partie.

2 PV pour avoir tué le commandeur adverse avec l'âme noire.

1 PV pour avoir tué le commandeur adverse autrement.

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.

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).