

FICHE DE FACTION DE L'OMBRE

L'OMBRE

L'Ombre ment, ruse et trompe.





L'Ombre peut être définie comme une entité quasi infinie, dotée de conscience, qui abrite des créatures appelées Cauchemars. Ces êtres vivent en symbiose avec leur hôte et incarnent des pires frayeurs de l'humanité. L'Ombre offre aux Cauchemars un lieu où ils peuvent exister et des proies dont ils peuvent se nourrir. En retour, ils lui permettent d'étendre son influence et d'augmenter sa puissance. Le Royaume de l'Ombre est peuplé de nombreux Cauchemars différents, des plus petits qui chuchotent à votre oreille jusqu'aux êtres anciens qui peuvent faire sombrer des civilisations entières dans la folie et le désespoir.

L'Ombre est partout. Là où une lumière s'éteint, elle se renforce. Elle relie l'univers tout entier et pourtant existe au-delà de celui-ci. Elle est le néant sans conception d'espace. Un pas dans l'Ombre peut vous emmener vers des mondes situés à des millions de lieues. Il existe des endroits où l'Ombre est devenue si forte qu'elle avale toute lumière qui tenterait d'y pénétrer.

La caste démoniaque des Terreurs voyage à travers l'Ombre pour préparer l'invasion de mondes inconnus par les Démons. Les Terreurs étudient ces mondes, leurs populations, leurs faiblesses. Insidieusement, elles recrutent des adorateurs et répandent la peur et la folie. C'est de l'Ombre elle-même qu'elles détiennent la plus grande partie de leur savoir. Cependant, cet accord n'est pas mutuel. Les Terreurs ne disposent d'aucun sauf-conduit et doivent se débrouiller par elles-mêmes. Les adorateurs traquent les Cauchemars dans l'Ombre, un rituel qui transforme à la fois leur corps et leur esprit. Ils récoltent le sang des Cauchemars capturés et le brûlent dans leurs lanternes. Ce n'est pas la lumière de ces lanternes qui permet de traverser l'Ombre en tenant ces êtres à distance, mais la puanteur du sang brûlé. Plus le sang provient d'une créature puissante, plus son odeur protège le porteur de la lanterne.

Hélas, nul sang ne peut vous protéger des Seigneurs de la Terreur, les plus anciens et les plus terribles des habitants de l'Ombre. L'être connu sous le nom de Corbeau du Beffroi est l'un d'entre eux. Il commande à des nuées de Cauchemars mineurs qui peuvent prendre l'apparence de corbeaux et qui prennent leur envol après le crépuscule. Ils sont reconnaissables à leurs yeux rouges, injectés de sang. Leur présence constitue le présage d'horreurs à venir. Bien que le Corbeau du Beffroi ait perdu ses yeux, il peut voir par ceux de ses innombrables serviteurs. Il dispose également de nombreux séides dans la caste Terreur qui sont totalement soumis à sa volonté.

GUIDE TACTIQUE DE L'OMBRE

- Les coûts de la quasi-totalité des cartes de l'Ombre sont exprimés en  plutôt qu'en .
- Les Chimères et les Corbeaux du Massacre sont très efficaces pour contrôler et bloquer les Sources de Cristaux.
- N'oubliez pas de générer des pions  avant de commencer à les récolter.
- Les Corbeaux du Massacre constituent votre principale source de dégâts. Essayez de tuer les Escouades ennemies les plus faibles en début de partie.
- N'oubliez pas que vous payez vos cartes en  et non en Cristaux. Pour en obtenir, vous devez Blesser des figurines ennemies !
- N'utilisez pas tous vos bonus ou toutes vos pénalités en même temps : la plupart seront défaussées au début du tour Passif de votre adversaire.


DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- **CARTES ESCOUADE :** Corbeau du Beffroi, Imposteur, Chimère, Corbeau du Massacre, Spectre du Néant.
- **CARTES ACTION :** Baiser Empoisonné [x2], Colère [x3], Famine, Filaments de l'Ombre, Glas Funeste [x2], Marque Noire [x2], Métamorphose [x2], Mort Vivante [x2], Sagesse Entropique [x4], Tocsin [x2], Vide [x4].

CARTE BANNIÈRE :



BANNIÈRE DE L'OMBRE


Dépensez 8  de votre Réserve pour retourner cette carte Bannière.





IMPÉRATRICE DES ABYSSES

4  +4  +2  3

NÉANT

Faites un Test pour Toucher la figurine ciblée (Portée 3 et Ligne de Tir requise). Si vous touchez, vous pouvez payer 1  supplémentaire pour faire un nouveau Test pour Toucher. Effet : 1 Blessure.

Si vous dépensez 8  de votre Réserve Active, vous pouvez retourner votre carte Bannière :

Placez la figurine de l'Impératrice des Abysses sur l'Autel de l'Ombre. Lors du tour Actif de l'Ombre, vous pouvez payer 2 , puis choisir une figurine et faire un Test pour Toucher. Effet : 1 Blessure. Lorsque l'Impératrice des Abysses est tuée ou Sacrifiée, retournez la carte sur sa face Bannière.

- La carte Bannière n'est pas retournée lors du tour Passif de l'Ombre.
- Quand l'Impératrice des Abysses est invoquée, l'Autel de l'Ombre continue de fonctionner normalement. Toutes les figurines  avec l'Autel de l'Ombre le sont également avec l'Impératrice.
- Une fois invoquée, l'Impératrice des Abysses est considérée comme une Escouade normale (elle peut être tuée ou Sacrifiée, elle donne des PV à votre adversaire, etc.).
- L'Impératrice des Abysses peut être invoquée plusieurs fois au cours de la partie.

CARTES ESCOUADE :



CORBEAU DU BEFFROI - MODE DE BASE -

2  +2  +4  2







CORBEAU DU BEFFROI - MODE OMBRE -

3  +3  +3  3



CORBEAU DU MASSACRE - MODE DE BASE -

2  +2  +0  3  3



CORBEAU DU MASSACRE - MODE OMBRE -

3  +3  +0  4




IMPOSTEUR - MODE DE BASE -

2  +1  +2  2



IMPOSTEUR - MODE OMBRE -

3  +2  +1  2



SPECTRE DU NÉANT - MODE DE BASE -

2  +2  +0  2



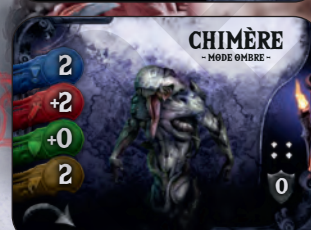
SPECTRE DU NÉANT - MODE OMBRE -

1  +2  +2  3



CHIMÈRE - MODE DE BASE -

2  +1  +2  2



CHIMÈRE - MODE OMBRE -

2  +2  +0  2

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



10 × Point d'Ombre



1 × Autel d'Ombre supplémentaire



3 × Marque Noire



2 × Poison



3 × Sagesse




3 × Étau d'Ombre



Autel de l'Ombre :

PORTAIL DE L'OMBRE

Au début de la partie, placez le pion Autel de l'Ombre supplémentaire sur l'Autel de l'Ombre principal.

Toutes les Cases  avec l'Autel de l'Ombre et le pion supplémentaire sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres. Chaque figurine de l'Ombre peut se déplacer ou cibler d'autres figurines à travers le Portail de l'Ombre ou le pion supplémentaire.



Important : Changer de Mode avec les Corbeaux du Massacre n'est pas gratuit ! Le coût est de 3 Points d'Ombre, comme indiqué sur leur carte.



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.

Métamorphose – en gros, vous échangez une figurine de Chimère contre une de Corbeau du Massacre. N'ajoutez pas de pion Endurance sur la carte Escouade des Corbeaux du Massacre.

Vous pouvez ramener des figurines mortes avec cette Action.



Pulsion de l'Ombre – voir règle détaillée ci-dessous.

Filaments de l'Ombre – le pion ÉTAU D'OMBRE reste en jeu tant qu'au moins 1 Chimère se trouve avec la figurine ciblée.



Vide – la Chimère tuée peut être replacée n'importe où sur le plateau.



Sang d'Ombre – ces ne peuvent pas être pris sur le plateau.

Colère – La récupération des Cristaux intervient avant d'engager ce Combat supplémentaire.



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.

Famine – vous pouvez tuer votre Corbeau du Massacre de la sorte. Ce n'est PAS un Sacrifice. Votre adversaire ne gagne donc pas de PV pour avoir tué ce Corbeau du Massacre.



Pulsion de l'Ombre – voir règle détaillée ci-dessous.

Nuée de Corbeaux – le coût de cette Action est égal au nombre de Corbeaux du Massacre présents sur le plateau. Les Corbeaux du Massacre sont replacés sur le plateau dès que vous activez leur Escouade.

Lorsque l'Escouade est activée, placez toutes ses figurines (y compris les mortes) n'importe où sur le plateau. Les pions Endurance de l'unité ne sont pas affectés.



Pulsion de l'Ombre – voir règle détaillée ci-dessous.

Baiser Empoisonné – vous devez réussir le Test pour Toucher afin de placer le pion POISON sur la cible.



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.



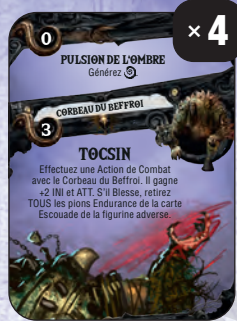
Récolte – voir règle détaillée ci-dessous.

Envoûtement – vous ne pouvez pas cibler la figurine qui se déplace avec des Actions. Cependant, elle déclenche les pièges situés sur son trajet et peut Pousser d'autres figurines (vous choisissez la direction).



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.

Mort Vivante – ne fonctionne que sur les figurines ennemies. Les vôtres ne sont pas affectées. Vérifiez le nombre de pions Endurance restants sur les cartes Escouade, et non la valeur de départ.



Pulsion de l'Ombre – voir règle détaillée ci-dessous.

Tocsin – vous ne placez un sur le plateau en résultat de cette action que lorsque vous Blessez la cible. Retirez les pions Endurance restants n'est pas considéré comme Blessé.

Si la cible possède un pion MARQUE NOIRE, vous commencez par infliger 2 Blessures, puis vous appliquez l'effet de la carte Tocsin.



Rejet – vous ne pouvez pas repositionner les Autels supplémentaires (tels que l'Autel de l'Ombre supplémentaire ou la Surcroissance des Réincarnés).

Vous pouvez aussi bien repositionner l'Autel ennemi que le vôtre. Les restrictions normales de placement d'Autel ne s'appliquent pas. L'Autel repositionné ne peut pas Pousser.

Glas Funeste – la valeur de base de la DEF des figurines choisies est réduite à 0 (avant d'ajouter tout autre modificateur comme les pions SAGESSE ou autres).



Marée d'Ombre – vous pouvez retirer un du plateau et le placer avec l'Autel de l'Ombre.

Destin – comptez les Spectres du Néant avec l'Impératrice des Abysses quand vous faites le Test pour Toucher.



Récolte – voir règle détaillée ci-dessous.

Marque Noire – voir règle détaillée ci-dessous.



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.

Cauchemar – voir règle détaillée ci-dessous.



Portail – voir règle détaillée ci-dessous.

Cautérisation – l'Escouade ne peut pas récupérer plus de pions Endurance que sa valeur de départ.



Renaissance de l'Ombre – pour chaque figurine que vous souhaitez ramener, payez un montant de égal à la valeur d'Endurance de départ de son Escouade.

Les figurines ainsi raménées sont placées avec l'Autel de l'Ombre.

RÈGLES DÉTAILLÉES

BLOQUÉ

Cette figurine ne peut pas bouger, de quelque façon que ce soit (elle ne peut pas se Déplacer, échanger de position, être Déplacée, Poussée, Téléportée, retirée du plateau ou repositionnée).

Elle peut cependant effectuer d'autres Actions, engager le Combat, se défendre, etc. Si elle est tuée, elle est tout de même retirée du plateau.

PION MARQUE NOIRE

Quand une figurine ennemie dotée d'un pion MARQUE NOIRE subit une Blessure, elle en subit 1 supplémentaire.

Quand une Escouade alliée dotée d'un pion MARQUE NOIRE subit une Blessure, vous pouvez retirer le pion Endurance de la carte des Spectres du Néant à la place.

Au début du prochain tour Passif de votre adversaire, défaussez tous les pions MARQUE NOIRE en jeu.

PION POISON

La cible subit -2 à toutes ses caractéristiques (INI, ATT, DEF, MOV) jusqu'à ce que son contrôleur paye 2 pendant l'un de ses tours Actifs pour retirer ce pion.

PION SAGESSE

Augmentez de 1 toutes les caractéristiques de l'Escouade (INI, ATT, DEF, MOV). Au début du prochain tour Passif de votre adversaire, défaussez tous les pions SAGESSE en jeu.

PORTAIL

L'Autel de l'Ombre supplémentaire compte comme un Autel de l'Ombre normal. Tant qu'elle est affublée de ce pion, la Source de Cristaux n'est plus considérée comme telle en ce qui concerne la Moisson de Cristaux ou les Actions.

PULSION DE L'OMBRE

Lors d'une Génération, placez 3 moins le nombre de dans votre réserve (minimum 1). Placez ces pions avec l'Autel de l'Ombre.

RÉCOLTE

Retirez tous les situés dans une même Case et ajoutez-les à votre réserve.

REPOSITIONNER

Placez une figurine dans une nouvelle position, en ignorant tous les obstacles sur le trajet. Portée illimitée. Ce n'est pas une Action de Déplacement. Vous ne pouvez pas Pousser.

SACRIFIER UNE FIGURINE

Quand vous Sacrifiez une figurine, elle est tuée et votre adversaire ne gagne aucun PV pour son élimination. Vous ne pouvez Sacrifier que vos propres figurines.

Quand une figurine est Sacrifiée, les pions Endurance ne sont pas affectés. Notez que Sacrifier une figurine et Sacrifier une Blessure/pion Endurance constituent des effets bien différents.