



Codex Arcanum

La Guerre de la Rose Noire

Turin, An de Grâce 1522. La cité italienne, sise sur les berges du fleuve Po, est ravagée par la peste. La poigne de fer de l'Église Romaine est prête à s'abattre, telle une épée de Damoclès, sur tous ceux qui pratiquent les Arts défendus. Dans les heures précédant la venue de l'aube, les faubourgs de la ville sont plongés dans le brouillard.

La présence d'individus étranges, venus des quatre coins de la ville, pourrait éveiller la curiosité des passants les plus attentifs. Ce sont de simples voyageurs ou pèlerins mais avec un petit quelque chose en plus : une aura impalpable que les inquisiteurs et les ignorants appellent Magie.

Enchanteurs, nécromanciens et devins viennent des lieux les plus reculés du Vieux Monde, dans le seul but de rejoindre la demeure du Grand Maître : la Loge de la Rose Noire. Ces êtres étranges, capables de voir au-delà de ce que les mortels perçoivent, avancent dans les rues de la cité à l'abri des regards indiscrets. Se révélant un instant, ils disparaissent ensuite derrière une porte anonyme. À l'abri des regards de ceux qui vivent la tête baissée, les magiciens affutent leurs pouvoirs en partageant entre eux des connaissances, se confrontant et coopérant pour préserver le Monde Pourpre. Les Magisters, lanceurs de sorts expérimentés, peuvent transcender la réalité pour contempler le plan des flammes éternelles et participer à la plus importante cérémonie de la Loge : la Guerre de la Rose Noire.

Lors de ce rituel, effectué chaque décade, un Grand Maître est désigné pour guider les Mages jusqu'à la prochaine cérémonie, durant laquelle il aura l'occasion d'asseoir sa position en triomphant de tous ses opposants grâce à de puissants sorts. Pour garder le secret sur ce combat et, encore plus, assurer la sécurité des participants, la Loge dispose d'une salle où il est interdit de pénétrer, sauf durant ce mystérieux rituel. La salle, unique en son genre, est difficile d'accès, dissimulée au cœur de profonds tunnels qui semblent mener en Enfer. On y trouve quatre autels de métal, reliés à un artefact magique qui domine la salle dans laquelle une lumière aveuglante estompe le contour des autres éléments.

En franchissant une dernière porte, il est possible d'atteindre la dimension dans laquelle le conflit prendra place. La Loge fait toujours obstacle aux participants en se transformant pour ressembler à de véritables pièces ou bien, si nécessaire, en s'adaptant pour relever de nouveaux défis.

Un gardien vit dans la Rose Noire, se dressant tel le juge sévère et austère de la cérémonie. Si aucun prétendant n'est digne de devenir le nouveau Grand Maître de la Loge, cet être intangible de pure énergie prendra part directement dans le conflit.

Table des matières

Codex Arcanum	2
La Guerre de la Rose Noire	2
Table des matières	3
Conspiration	4
L'École	4
Cartes de Sorts	4
Destruction	6
L'École	6
Cartes de Sorts	6
Divination	8
L'École	8
Cartes de Sorts	8
Illusion	10
L'École	10
Cartes de Sorts	10
Nécromancie	12
L'École	12
Cartes de Sorts	12
Transmutation	14
L'École	14
Cartes de Sorts	14
Les Sorts Oubliés	16
L'École	16
Cartes de Sorts	16
La Loge	18
◆ Salle de la Rose Noire	18
◆ Salles bleues	18
◆ Salles jaunes	19
◆ Salles vertes	19
◆ Salles rouges	20
◆ Salles violettes	20
◆ Salles grises	21
Effets d'Évocations	21
Jafar	22
Aperçu du futur	22
Sort Dédié	22
École de Magie favorite	22
Tessa	23
École de Magie favorite	23
Dure comme la pierre	23
Sort Dédié	23
Rebecca	24
Soif de vengeance	24
Sort Dédié	24
École de Magie favorite	24
Nero	25
École de Magie favorite	25
Un homme colérique	25
Sort Dédié	25



Le sournois Cerbero

Conspiration

L'École

Le Maître de la Conspiration n'a qu'un seul but : soumettre l'esprit de ses ennemis à sa volonté. Sa magie est une mosaïque de trahisons, de conspirations, de mensonges et de murmures. Il ne laisse rien au hasard, personne ne peut échapper à la toile tissée patiemment par ce magicien arachnéen, personne ne peut survivre à ses pièges mortels.

Le symbole de l'École utilise la couleur pourpre royale et emploie l'image de la Lune et des étoiles, Reines du Ciel, représentation symbole de la Cour avec toutes ses tromperies et ses mensonges. Vol, meurtre silencieux, poignard planté dans le dos ne sont que quelques-uns des tours que ce Mage peut employer.

Le Conspirateur ne s'engage jamais dans un combat frontal, mais tout le monde le connaît et il n'a pas besoin de démonstration de force pour être craint. L'École de la Conspiration permet aux Mages de lancer des Sorts de Protection, des Pièges et de se déplacer aussi vite qu'un vent invisible dans la Loge.

Un Conspirateur résout des Quêtes, vole celles de ses ennemis et peut même s'allier avec la Rose Noire, manigancant avec elle pour s'octroyer les Points de Victoire.

Traits dominants des Sorts : Mouvement, Activation de salle, Pièges n'infligeant pas de Dégâts, Pièges infligeant des Dégâts, Vol de points et de Quêtes, Protection pour ignorer les Dégâts, Collaboration avec la Rose Noire

Affinité avec d'autres Écoles : Divination, Illusion

Difficulté : Moyenne/Élevée

Dans les images des Cartes de Sorts suivantes, le texte des effets inversés est montré dans le sens de lecture conventionnel pour faciliter la lecture du Codex.



Cartes de Sorts



Tempête de Lames

Effet normal

Dès qu'une figurine entre dans une salle rouge, vous pouvez déclencher ce Piège : infligez 3 Dégâts à toutes les figurines présentes dans cette salle et 1 Dégât à toutes les figurines présentes dans les salles adjacentes.

Effet inversé

Dès qu'un Mage entre dans une salle verte, vous pouvez déclencher ce Piège. La figurine ciblée subit 2 Dégâts : de plus, si cette figurine quitte la salle avant la fin du tour (sauf si elle est renvoyée dans sa Cellule), elle subit 2 Dégâts additionnels.



Pacte

Effet normal

Dès qu'un Mage entre dans la salle de la Rose Noire, vous pouvez déclencher ce Piège : vous pouvez lui dérober une de ses Quêtes résolues et/ou 2 Points de Pouvoirs. S'il n'en a pas, vous ne pouvez pas lui dérober.

Effet inversé

Dès qu'un Mage entre dans une salle violette, vous pouvez déclencher ce Piège. Vous pouvez lui dérober 2 Points de Pouvoirs : de plus, le Mage ne peut pas utiliser d'Actions Physiques pour se déplacer jusqu'à la fin du tour. Cet effet se termine si le Mage est renvoyé dans sa Cellule.



Danse de la Mort

Effet normal

Vous pouvez utiliser ce Piège contre un Mage qui vient juste de terminer une Action Physique : infligez 1 Dégât à ce Mage, puis déplacez-le vers une salle adjacente à celle où il se trouve.

Effet inversé

Vous pouvez utiliser ce Piège contre un Mage qui vient juste de terminer une Action Physique : vous pouvez le déplacer, lui et une autre figurine présente dans la même salle, vers une salle adjacente à celle où le Mage ciblé se trouve. Le déplacement des deux figurines est simultané. Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Vent trompeur

Effet normal

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : réduisez de 3 les Dégâts subis. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

Effet inversé

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous êtes ciblé par un Sort à [Cible unique]. Redirigez ce Sort vers une autre figurine (valable pour ce sort) située jusqu'à une salle de distance de la salle où vous vous trouvez. S'il n'y a pas de cible valide à portée, annulez le Sort. Le Sort redirigé appartient toujours au Mage qui l'a lancé.



Révocation

Effet normal

Retirez toutes les Évocations dans la salle ciblée : gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Évocation retirée ainsi, jusqu'à un maximum de 4 Points de Pouvoir.

Effet inversé

Choisissez une Évocation, puis retirez-la du plateau et prenez sa place : gagnez 1 Point de Pouvoir. Vous pouvez Activer la salle dans laquelle vous vous êtes déplacé si elle n'a pas déjà été activée ce tour-ci.



Extorsion magique

Effet normal

Regardez la main du Mage ciblé : vous pouvez échanger un de ses Sorts avec l'un des vôtres. Vous ne pouvez jamais échanger un Sort Oublié. Si vous n'avez pas de Sorts à échanger, vous regardez quand même la main du Mage. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

Effet inversé

Défaussez 1 carte de votre main (elle est mise dans vos Souvenirs), puis retirez une carte jouée par le Mage ciblé : la carte retirée doit être placée dans les Souvenirs du Mage ciblé. Vous ne pouvez pas affecter le Sort Rapide grâce à Extorsion Magique. Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Larcin magique

Effet normal

Quand un Mage résout une Quête, vous pouvez déclencher ce Piège. La cible du Piège gagne la récompense et les PP pour la Quête résolue tandis que vous ajoutez la carte de la Quête à votre pile des Quêtes résolues (ce qui aura un impact sur le décompte des PP en fin de partie).

Effet inversé

Quand un Mage résout une Quête, vous pouvez déclencher ce Piège. Vous gagnez les PP de la Quête résolue, tandis que le Mage ciblé gagne la récompense propre à la Quête. Le Mage ciblé ajoute normalement la carte de la Quête à sa pile des Quêtes résolues.



Porte magique

Effet normal

Placez votre Mage dans la salle ciblée : vous pouvez activer la salle ciblée si elle n'a pas déjà été activée ce tour-ci.

Effet inversé

Échangez votre position avec celle de la figurine ciblée : vous pouvez activer la salle de destination si elle n'a pas déjà été activée ce tour-ci.



Obscure Intuition

Effet normal

Piochez 2 Quêtes de la Phase Lunaire actuelle. Choisissez en une et ajoutez-la à votre main. Donnez l'autre à un autre Mage : si vous ne pouvez pas (parce que tous les autres Mages sont dans leurs Cellules par exemple) ou ne voulez pas la donner, défaussez la Quête et perdez 2 Points de Pouvoir (en défaussant la Quête ainsi, la Rose Noire ne gagne pas de points).

Effet inversé

Cherchez et piochez 1 carte de votre choix dans la défausse d'une des Ecoles de Magie et ajoutez-la à votre main. Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Complot

Effet normal

Défaussez un Événement actif sur le Plateau d'Événement : puis divisez les Points de Pouvoir obtenus à l'issue de l'Événement (arrondis à l'inférieur) entre vous et la Rose Noire (Min. 1).

Effet inversé

Piochez 2 cartes de la pile d'Événements de la Phase Lunaire actuelle. Vous devez en jouer un immédiatement et résoudre normalement ses effets (la Rose Noire gagne des Points de Pouvoir) ; posez l'autre Événement au-dessus de sa pile. Si l'Événement joué possède le symbole de la Couronne, vous gagnez 2 Points de Pouvoir ; sinon, vous gagnez le jeton Couronne.



Marque du Profane

Effet normal

Dès qu'un Mage entre dans une salle grise, vous pouvez déclencher ce Piège : convertissez vous pour couleur jusqu'à 2 cubes de Dégâts présents sur le Mage ciblé et gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât converti ainsi. Si vous ne pouvez pas convertir de Dégât, infligez 3 Dégâts au Mage ciblé.

Effet inversé

Dès qu'un Mage entre dans une salle jaune, vous pouvez déclencher ce Piège : transférez jusqu'à 2 cubes de Dégâts (de votre choix) se trouvant sur votre Fiche de Mage au Mage ciblé, puis gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât transféré ainsi.



Vent chuchoteur

Effet normal

Déplacez la cible de deux salles dans n'importe quelle direction.

Effet inversé

Déplacez toutes les figurines présentes dans la salle ciblée vers une salle adjacente à celle ciblée. Chaque figurine peut être déplacée dans une salle différente.

Destruction

L'École

Détruire, semer le Chaos, la Mort et la Destruction... Le Mage de l'École de la Destruction n'a qu'un seul but : dévorer ses ennemis, anéantir le monde et la Vie elle-même. Les éléments naturels (l'eau, le feu, l'air et la terre) se plient à sa volonté et il ne laisse d'échappatoire à personne. C'est la malédiction du Mage de la Destruction. Les Démons, les boules de feu et les météores ne sont que quelques-unes des armes employées par cette École offensive, agressive et orientée vers une seule stratégie très efficace : engager l'ennemi de front dans un conflit incessant en se moquant de l'environnement et des pertes collatérales.

L'École de la Destruction est faite pour les Mages très puissants. Tous les Sorts de cette École sont nés dans les Feux de l'Enfer. Dans les temps anciens, les premiers Maîtres de cette École, afin de gagner leurs pouvoirs destructeurs, ont signé de leur sang des pactes avec les forces infernales et promis à ces dernières d'ouvrir un portail entre leur dimension et la nôtre. Si les ères et les générations se sont succédées depuis lors, les Maîtres de la Destruction sacrifient toujours leur sang et leur âme pour invoquer et contrôler d'ignobles Démons.

Le symbole de l'École est la Flamme Éternelle de l'Enfer, la source même de leur pouvoir. L'École accorde au Mage qui la contrôle de puissantes capacités de combat et les moyens d'infliger de lourds Dégâts à courte et moyenne portée. Comme l'École dispose d'un arsenal de Sorts à effet de zone, ses adeptes ont tendance à regrouper, grâce à des sorts spécifiques, leurs ennemis au même endroit avant de frapper avec un maximum d'efficacité destructrice.

Traits dominants des Sorts : Zones d'effet, Dégâts élevés, Destruction de Quêtes et d'Évènements, paralysie, distribution d'Instabilité, conversion d'Instabilité

Affinité avec d'autres Écoles : Transmutation, Nécromancie, Illusion

Difficulté : faible



Cartes de Sorts



Hurlement Démoniaque

Effet normal

Une de vos Évocations peut agir immédiatement. Si l'Évocation choisit de bouger, elle doit le faire avant d'attaquer.

Effet inversé

invoquez un Malacoda sous votre contrôle dans la salle ciblée. S'il n'y a pas de figurine disponible, vous n'invoquez rien. Le Malacoda a les caractéristiques suivantes :

2 3



Éclat Destructeur

Effet normal

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. La salle ciblée ne peut pas être activée ; retournez son Marqueur d'Activation, comme s'il avait été utilisé.

Effet inversé

Choisissez 1 cible à une salle de portée, puis une seconde cible à une salle de portée de la première cible et enfin une troisième cible à une salle de portée de la seconde cible. Infligez 3 Dégâts à la première cible, 2 à la seconde et 1 à la troisième. Les salles où se trouvent les cibles n'ont pas besoin d'être alignées.



Boule de feu

Effet normal

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines dans la salle ciblée. Ignorez tous les Sorts de Protection (les adversaires ne peuvent pas les déclencher).

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines dans la salle ciblée, puis assignez 1 cube d'Instabilité (jusqu'à un maximum de 4) à la salle ciblée par figurine affectée par l'effet (même si elle prévient les Dégâts).



Trainée Ardente

Effet normal

Placez-vous dans la salle ciblée puis infligez 1 Dégât à toutes les figurines présentes. Ce mouvement ne déclenche pas les Pièges, sauf ceux pouvant affecter la salle ciblée.

Effet inversé

Infligez 1 Dégât à toutes les figurines présentes dans la salle où vous vous trouvez, puis placez-vous dans la salle ciblée. Ce mouvement ne déclenche pas les Pièges, sauf ceux pouvant affecter la salle d'arrivée.



Feu du Destin

Effet normal

Le Mage ciblé défausse 1 Quête et vous gagnez 1 Point de Pouvoir (même si la cible n'a pas de Quête à défausser).

Effet inversé

Défaussez un Évènement du Plateau d'Évènement pour gagner 2 Points de Pouvoir. S'il n'y a pas d'Évènement à défausser, vous ne gagnez rien. La Rose Noire ne gagne pas de points lors de l'utilisation de ce Sort.



Salve de Glace

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Les Mages affectés par le Sort (même s'ils ne subissent pas de Dégâts) ne peuvent pas utiliser leurs Actions Physiques pour se déplacer jusqu'à la fin du tour ; placez un jeton Inhibition sur leur Fiche de Mage pour le signaler. Les Mages renvoyés dans leurs Cellules retirent immédiatement le marqueur.

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Les Mages affectés par le Sort (même s'ils ne subissent pas de Dégâts) retournent l'un de leurs jetons d'Action Physique, comme s'il avait déjà été utilisé ce tour-ci. Si un Mage n'a pas de jeton d'Action Physique pouvant être affecté, ignorez cet effet.



Maelström

Effet normal

Déplacez vers la salle ciblée toutes les figurines présentes dans les salles adjacentes à cette dernière, puis infligez 2 Dégâts à chaque figurine. N'importe quel effet interdisant les déplacements empêche aussi Maelström de déplacer des figurines.

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée, puis assignez 2 cubes d'Instabilité à cette dernière.



Nuée de Météores

Effet normal

Infligez 4 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée.

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Infligez 1 Dégât à toutes les figurines présentes dans les salles qui lui sont adjacentes.



Tourbillon de Puissance

Effet normal

Déplacez la cible vers une salle adjacente à celle qu'elle occupe : si vous la déplacez dans une salle où une autre figurine est présente, infligez 1 Dégât à chacune.

Effet inversé

Pour ce tour, les Mages présents dans la salle ciblée ne peuvent pas utiliser d'Actions Physiques ou de Sorts pour la quitter. Si un Mage est renvoyé dans sa Cellule, cet effet prend fin et le Mage peut agir normalement.



Armure Obscure

Effet normal

Vous pouvez éviter entièrement le prochain montant de Dégâts que vous subissez. La figurine qui vous a attaqué subit 1 Dégât.

Effet inversé

Vous pouvez éviter le prochain Piège qui vous cible : cela signifie que vous évitez tous les effets du Sort. La figurine qui a lancé le Piège subit 3 Dégâts de votre Mage.



Obscure Explosion

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Vous pouvez convertir à votre couleur jusqu'à 3 cubes d'Instabilité dans la salle ciblée.

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Les autels dans cette salle subissent 5 Dégâts.



Flèche d'Instabilité

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à la cible, puis assignez 1 cube d'Instabilité à la salle où se trouve la cible.

Effet inversé

Choisissez jusqu'à 2 cibles différentes à portée, même dans des salles différentes : infligez 1 Dégât à chacune d'elle, puis assignez 1 cube d'Instabilité à chacune des salles où se trouvent les cibles.

Divination

L'École

Les Mages de cette École sont condamnés à connaître le destin de toutes choses.

Le Mage de la Divination est appelé Clairvoyant, Aruspice ou Devin : il n'est pas un réceptacle à travers lequel les Dieux déversent leur savoir, il est un véritable Maître de l'Espace et du Temps, un Tisseur du Destin. L'École de la Divination accueille les Mages qui connaissent les Évènements futurs. Les Maîtres de l'École ne laissent rien au hasard, chacune de leurs décisions est planifiée en connaissance de cause, avec l'acuité d'un joueur d'échec. Les Mages de la Divination utilisent leur magie pour explorer le passé, deviner le futur et plier le cours des événements selon leur bon vouloir. Le symbole de cette École est l'Œil Clairvoyant illuminé par un soleil doré, synonyme de Lumière.

Le but de la Divination est d'obtenir un contrôle total de la partie en utilisant les Évènements et l'Activation des salles de la Loge. Les Mages de l'École utilisent leurs Sorts pour regarder les cartes avant de les piocher, choisir les Quêtes lunaires et même garantir l'accomplissement de ces dernières sans lever le petit doigt. Ils peuvent placer des Autels pour célébrer les Rites des Saisons et gagner des Points de Pouvoir. Jouer en premier, piocher des cartes dans la Bibliothèque et activer de nombreuses salles ne sont que quelques-uns des moyens à disposition des Mages de la Divination pour s'imposer.

Les cartes de la Divination permettent d'activer des salles, de jouer en premier et de piocher de nombreuses Quêtes et Sorts.



Traits dominants des Sorts : utilisation des Autels pour gagner des Points de Pouvoir et contrôler le plateau, résolution facilitée des Quêtes, Points de Pouvoir, soins, recherche de cartes, pioche.

Affinité avec d'autres Écoles : Conspiration, Nécromancie

Difficulté : Moyenne/Élevée

Cartes de Sorts



Cible Arcanique

Effet normal

Regardez toutes les Cartes préparées par les Mages dans la salle ciblée. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

Effet inversé

Ciblez un Mage, puis choisissez un type de Sort (Combat, Contingence, Protection, Piège). Jusqu'à la fin du tour, chaque fois que le Mage ciblé lance un Sort du type choisi, vous gagnez 1 Point de Pouvoir (jusqu'à un maximum de 3 PP). Les Sorts de Piège et de Protection donnent des points dès qu'ils sont activés ; il n'est pas nécessaire qu'ils soient révélés.



Vision Arcanique

Effet normal

Activez la salle ciblée et résolvez ses effets. Les effets de la salle activée se résolvent toujours depuis elle (ex. : si vous activez le Cimetière qui invoque un Landsknecht, celui-ci apparaît dans le Cimetière et non pas dans la salle d'où vous avez lancé le Sort).

Effet inversé

Regardez les 5 premières cartes d'une École de Magie. Choisissez l'une de ces cartes et ajoutez-la à votre main. Mélangez les autres dans la pile de l'École correspondante.



Sacre de l'Automne

Effet normal

Retirez un Autel Divin de la salle ciblée (l'Autel peut appartenir à n'importe quel joueur). Retirez jusqu'à 3 cubes de Dégâts de votre choix à toutes les figurines dans une salle de la Loge. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque figurine à laquelle vous avez retiré au moins 1 cube de Dégât (gain maximum de 3 PP).

Effet inversé

Invoquez 1 Autel Divin dans la salle où vous vous trouvez. Gagnez 1 Point de Pouvoir. L'Autel Divin a les caractéristiques suivantes :



Altération du fil du Temps

Effet normal

Piochez 1 Quête de la Phase Lunaire actuelle ou de la Phase Lunaire suivante (ex. : si la Phase Lunaire actuelle est la première, vous pouvez piocher une Quête de la première Phase Lunaire ou de la seconde).

Effet inversé

Piochez 1 Quête de la précédente Phase Lunaire. Choisissez si vous voulez gagner la récompense en Points de Pouvoir de la carte ou si vous voulez ajouter celle-ci à vos Quêtes complétées (auquel cas, elle ne rapporte des points qu'à la fin de la partie). Ce Sort ne peut pas être utilisé durant la première Phase Lunaire.



Altiération du Destin

Effet normal

Choisissez une salle déjà activée. Vous pouvez de nouveau Activer cette salle. Gagnez 1 Point de Pouvoir. Résolez les effets de la salle activée. Vous ne pouvez pas choisir la salle de la Rose Noire.

Effet inversé

Le Sort retiré est le dernier Sort Préparé de chaque Mage dans la salle ciblée, qu'il ait été ou non activé/lancé auparavant. Le Sort retiré est placé dans les Souvenirs du Mage affecté. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Mage affecté par Altiération du Destin.



Anesthésie

Effet normal

Retirez 3 cubes de Dégâts de votre choix à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée (vous y compris), gagnez 1 Point de Pouvoir.

Effet inversé

Convertissez jusqu'à 4 cubes de Dégâts que vous subissez en cubes de Dégâts de votre couleur. Gagnez 2 Points de Pouvoir. Vos cubes de Dégâts sont pris en compte pour l'attribution des places quand vous êtes Vaincu, mais vous ne pouvez pas gagner de Points de Pouvoir pour votre propre défaite.



Divination

Effet normal

Regardez les 4 premières cartes de votre Grimoire. Choisissez-en 2 et ajoutez-les à votre main. Placez les cartes restantes au-dessus de votre Grimoire dans l'ordre de votre choix.

Effet inversé

Piochez les 2 premières cartes de vos Souvenirs et ajoutez-les à votre main.



Sacre de l'Été

Effet normal

Retirez un Autel Divin de la salle ciblée (l'Autel peut appartenir à n'importe quel joueur). Durant ce tour, toutes les salles de la couleur de votre choix ne peuvent pas être activées. Retournez les Marqueurs d'Activation des salles comme si elles avaient déjà été activées. Gagnez 2 Points de Pouvoir.

Effet inversé

Invoquez 1 Autel Divin dans la salle ciblée. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

L'Autel Divin a les caractéristiques suivantes :



Clairvoyance

Effet normal

Quand vous êtes la cible d'un Sort de Combat, vous pouvez déclencher cette Protection. Ignorez le Sort (que ce soit un Sort [Cible unique] ou un Sort [Zone]), gagnez 1 Point de Pouvoir. Ignorer le Sort signifie que tous les effets du Sort à votre rencontre sont annulés, mais le Sort est quand même lancé.

Effet inversé

Quand vous êtes la cible d'un Piège, vous pouvez déclencher cette Protection. Ignorez le Sort (que ce soit un Sort [Cible unique] ou un Sort [Zone]), gagnez 1 Point de Pouvoir. Ignorer le Sort signifie que tous les effets du Sort à votre rencontre sont annulés, mais le Sort est quand même lancé.



Sablier

Effet normal

Regardez les Quêtes des Mages dans la salle ciblée. Vous pouvez choisir l'une de ces Quêtes et la prendre : si vous faites ainsi, le Mage affecté pioche une Quête de la précédente Phase Lunaire. Si ce Sort est lancé durant la première Phase Lunaire, le Mage affecté ne pioche pas de Quête.

Effet inversé

Regardez les 3 premiers Évènements de la pile de la Phase Lunaire actuelle. Vous pouvez jouer l'un de ces Évènements. Si vous faites ainsi, gagnez 2 Points de Pouvoir, puis résolez cet Évènement normalement. Remplacez les Évènements restants au-dessus de la pile dans l'ordre de votre choix.



Sacre du Printemps

Effet normal

Effet normal
Retirez un Autel Divin de la salle ciblée (l'Autel peut appartenir à n'importe quel joueur). Assignez 1 cube d'Instabilité à la salle ciblée et aux salles qui lui sont adjacentes.

Effet inversé

Invoquez 1 Autel Divin dans la salle où vous vous trouvez. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Autel Divin en jeu.

L'Autel Divin a les caractéristiques suivantes :



Sacre de l'Hiver

Effet normal

Retirez un Autel Divin de la salle ciblée (l'Autel peut appartenir à n'importe quel joueur). Vous pouvez échanger 1 Sort de votre main avec 1 de vos Sorts en jeu (y compris Sacre de l'Hiver), actif ou non. Résolez immédiatement les effets du Sort venant de votre main. Si vous jouez un Sort de Piège ou de Protection, il arrive en jeu déjà activé : il peut se déclencher comme indiqué sur la Carte du Sort. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

Effet inversé

Invoquez 1 Autel Divin dans la salle ciblée. Gagnez 1 Point de Pouvoir.

L'Autel Divin a les caractéristiques suivantes :



Illusion

L'École

Incarnation de la folie, l'Illusionniste crée des labyrinthes de miroirs, des ombres et des mirages pour tromper ses victimes et les pousser vers la folie et la mort. Les Maîtres de l'École de l'Illusion ne ratent jamais l'occasion de jouer un mauvais tour à leurs ennemis ou de les ridiculiser. Ils évitent les affrontements directs, se dissimulant, eux et leurs sinistres intentions, grâce à la magie. Pour eux, tout est un spectacle et aucun spectateur ne doit être épargné.

Tout le monde joue un rôle dans leurs macabres mises en scène et nombreux sont ceux qui se pensent proche de la victoire, alors qu'ils sont trahis par leurs sens, piégés dans une réalité illusoire. Le symbole de l'École est le Masque à deux faces, représentant la dualité mystique, le fragile équilibre entre le génie et la folie.

L'objectif de l'Illusionniste est d'utiliser les ressources présentes sur le champ de bataille et de retourner les tactiques de l'ennemi à son avantage. Les Illusionnistes copient les Quêtes des autres Mages, se jouent de leur esprit en prenant le contrôle de leurs créatures ou en contrôlant leurs mouvements comme de simples marionnettes.

Plusieurs cartes de l'École permettent de choisir entre 2 effets, le Masque de la Joie ou le Masque de la Tristesse : le premier accorde des gains à l'Illusionniste, tandis que le second amène la ruine sur ses ennemis. Les Pièges et les Protections sont des armes de prédilection pour cette École trompeuse.

Traits dominants des Sorts : Copies d'effets, gain de Points de Pouvoir, Pièges sur les actions, contrôle des Évocations et des Mages, duplications de Sorts, utilisation des Constructs pour activer des salles

Affinité avec d'autres Écoles : Destruction, Conspiration, Divination

Difficulté : Élevée



Cartes de Sorts



Andromeda

Effet normal

Invoquez 1 Andromeda sous votre contrôle dans la salle ciblée. S'il n'y a pas de figurine disponible, vous n'invoquez rien. Andromeda a les caractéristiques suivantes (voir aussi p. 21) :

2 0 3

Effet inversé

Vous pouvez échanger 1 Sort de votre main avec 1 de vos Sorts en jeu, actif ou non. Résolvez immédiatement les effets du Sort venant de votre main. Si vous jouez un Sort de Piège ou de Protection, il arrive en jeu déjà activé : il peut se déclencher comme indiqué sur la Carte du Sort. Le Sort est considéré comme lancé depuis la position d'Andromeda. Tous les Sorts sont, en revanche, directement appliqués à vous.



Mirage Arcanique

Effet normal

Cibler n'importe quelle salle de la Loge : elle est considérée comme bleue jusqu'à la fin du tour. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque figurine présente (à l'exception de vous et de vos Évocations) dans les salles bleues de la Loge. Vous pouvez gagner jusqu'à 4 Points de Puissance.

Effet inversé

Choisissez une couleur de salle autre que bleue : gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque figurine présente (à l'exception de vous et de vos Évocations) dans les salles de la Loge de la couleur choisie. Vous pouvez gagner jusqu'à 4 Points de Puissance.



Image Trompeuse

Effet normal

Quand un Mage active n'importe quelle salle, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible et choisir l'un des effets suivants :

Joie : la salle n'est pas activée et vous infligez 1 Dégât à la cible. Le Mage ne peut pas retourner le Marqueur d'Activation de la salle. Tristesse : la salle est activée et la cible subit 2 Dégâts.

Effet inversé

Quand un Mage complète une de ses Quêtes, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible et choisir l'un des effets suivants :

Joie : piochez immédiatement une Quête de la même Phase Lunaire. Tristesse : la résolution de la Quête est annulée et le Mage ne peut pas la terminer ce tour-ci. Il doit attendre le tour suivant pour pouvoir la compléter.



Assassin Illusoire

Effet normal

Quand vous subissez l'effet d'un Sort, vous pouvez déclencher cette Protection qui prend pour cible le Mage qui a lancé le Sort. Comptez ses Sorts révélés et choisissez l'un des effets suivants : Joie : Gagnez autant de Points de Pouvoir que le nombre de cartes révélées (jusqu'à un maximum de 3). Tristesse : Infligez autant de Dégâts au Mage ciblé que le nombre de cartes révélées.

Effet inversé

Quand vous subissez l'effet d'un Sort, vous pouvez déclencher cette Protection qui prend pour cible le Mage qui a lancé le Sort. Comptez ses Sorts non révélés et choisissez l'un des effets suivants : Joie : Gagnez autant de Points de Pouvoir que le nombre de cartes non révélées (jusqu'à un maximum de 3). Tristesse : Infligez autant de Dégâts au Mage ciblé que le nombre de cartes non révélées.



Douleur Illusoire

Effet normal

Infligez à la cible 1 Dégât par tranche de 2 Dégâts (arrondis à l'inférieur) qu'elle supporte déjà. Par exemple, si la cible souffre déjà de 5 Dégâts, vous lui infligez 2 Dégâts. Si la cible ne souffre d'aucun Dégât lorsqu'elle est ciblée par ce Sort, infligez-lui 2 Dégâts.

Effet inversé

Infligez 4 Dégâts au Mage ciblé. À la fin du tour, si ce Mage n'a pas été vaincu, retirez 3 des 4 Dégâts infligés : s'ils ont déjà été retirés (en tout ou en partie), ignorez ce dernier effet.



Imitation

Effet normal

Quand un Mage complète une Quête, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible. Choisissez l'un des effets suivants :

Joie : Gagnez un montant égal de PP à ceux acquis par le Mage ciblé grâce à l'accomplissement de la Quête. Tristesse : complétez automatiquement une de vos Quêtes : vous gagnez tous les bénéfices de cette Quête (PP et récompense).

Effet inversé

Après qu'un Mage ait résolu un Sort de Contingence, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible. Choisissez l'un des effets suivants :

Joie : Gagnez un montant égal de PP à ceux acquis par le Mage ciblé grâce au lancement du Sort. Tristesse : Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Cape légère

Effet normal

Quand vous subissez n'importe quel montant de Dégâts, vous pouvez déclencher ce Piège. Redirigez les Dégâts vers une autre cible située jusqu'à une salle de distance de vous. Vous êtes considéré comme l'auteur des Dégâts redirigés (les cubes de Dégâts infligés sont donc de votre couleur). S'il n'y a pas de cible à portée pour rediriger les Dégâts, ignorez-les (vous êtes toujours affecté par le Sort).

Effet inversé

Quand vous subissez n'importe quel montant de Dégâts, vous pouvez déclencher ce Piège qui prend pour cible la source de ces Dégâts. Infligez à la source le même montant de Dégâts. Si la cible est un Mage et qu'il est vaincu à cause des Dégâts infligés par Cape Légère, l'attribution des rangs pour sa défaite est effectuée comme si vous étiez le seul à lui avoir infligé des Dégâts : vous gagnez donc 5 Points de Pouvoir et un Trophée et personne d'autre ne gagne de PP.



Pas de l'Ombre

Effet normal

Déplacez-vous dans la salle bleue ciblée. Vous pouvez activer cette salle, si elle n'était pas déjà activée.

Effet inversé

Déplacez-vous dans la salle où se trouve la cible. Infligez 2 Dégâts à la cible : si elle n'est pas vaincue, déplacez-la vers la salle bleue de votre choix.



Tribut Illusoire

Effet normal

Quand un Mage active une salle, mais avant que l'effet de celle-ci soit résolu, vous pouvez déclencher ce Piège qui prend pour cible le Mage. Choisissez l'un des effets suivants :

Joie : subissez 1 Dégât de la Rose Noire, vous pouvez activer la salle à la place du Mage ciblé. Tristesse : dérobez 1 Point de Pouvoir au Mage ciblé, s'il en possède au moins un.

Effet inversé

Quand un Mage lance un Sort, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible. Il doit immédiatement décider s'il veut annuler son Sort : dans ce cas, celui-ci ne produit aucun effet mais est toujours considéré comme joué (c'est important pour le compte du nombre de Sorts lancés dans le tour et des éléments employés). Si le Mage ne veut pas annuler son Sort, choisissez un des effets suivants :

Joie : Gagnez 1 Point de Pouvoir. Tristesse : le Mage ciblé subit 2 Dégâts après avoir résolu les effets de son Sort.



Bonnet de Bouffon

Effet normal

Quand un Mage entre (volontairement ou non) dans une salle bleue, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible. Gagnez 1 Point de Pouvoir plus un Point de Pouvoir (jusqu'à un maximum de 4 points) par paire de cubes de Dégâts (arrondis à l'inférieur) déjà subis par le Mage ciblé. Si la cible n'a aucun cube de Dégât, elle perd toutes ses Actions Physiques : retournez les jetons Actions Physiques sur leur côté activé.

Effet inversé

Quand un Mage entre (volontairement ou non) dans une salle verte, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible. Vous pouvez immédiatement le Sort Préparé suivant du Mage ciblé, comme si vous qui l'aviez lancé (position d'origine, bénéficiaire, etc.). Après résolution du Sort, le Mage ciblé reprend son tour de jeu normalement.



Images multiples

Effet normal

Quand vous êtes la cible d'un Sort, vous pouvez déclencher cette Protection. Choisissez l'un des effets suivants :

Joie : Gagnez 1 Point de Pouvoir. Tristesse : Ignorez les éventuels Dégâts du Sort, mais vous restez affecté par ce dernier.

Effet inversé

Quand vous êtes la cible d'un Sort de Contingence, vous pouvez déclencher cette Protection. Choisissez l'un des effets suivants :

Joie : évitez entièrement le Sort et placez-vous dans une salle bleue. Tristesse : Infligez un montant de Dégâts égal au Mage qui a lancé le Sort de Contingence.



Suggestion

Effet normal

Choisissez une Évocation située à portée du Sort, puis choisissez l'un des effets suivants :

Joie : l'Évocation agit immédiatement sous votre contrôle : tous les effets ou Dégâts causés par l'Évocation sont considérés comme si vous en étiez le propriétaire. Tristesse : l'Évocation est placée dans la salle de son propriétaire et l'attaque. Les cubes de Dégâts éventuels qu'elle inflige sont de votre couleur.

Effet inversé

Choisissez un Mage situé à portée du Sort, puis choisissez l'un des effets suivants :

Joie : sous votre contrôle, la cible se déplace d'une salle et attaque. Les cubes de Dégâts éventuels qu'elle inflige grâce à cette attaque sont de votre couleur. Tristesse : révélez le prochain Sort Préparé de la cible. Si c'est un Sort de Contingence, vous gagnez 1 PP, si c'est un Sort de 4 vous gagnez 2 PP. Dans tous les autres cas, vous ne gagnez rien.

Nécromancie

L'École

La Nécromancie, École de la Suprématie sur les Morts-vivants.

Le froid et l'obscurité règnent dans le cœur des Mages de cette École. Ceux qui s'adonnent à cette Magie ont depuis longtemps oublié les chauds rayons du Soleil. Le seul objectif des Nécromanciens est de participer à l'avènement du règne de la Mort, d'apporter la terreur et la corruption à tous ceux qu'ils rencontrent. Cette École possède le pouvoir d'invoquer des créatures mortes-vivantes, de créer des armes et des armures à partir d'ossements, d'aspirer l'énergie vitale et de paralyser de terreur. Le Nécromancien tue lentement, gagnant des Points de Pouvoir dans le processus, mais avec une précision douloureuse et inexorable.

Le symbole de l'École est le Crâne Gris, le visage grimaçant de la Mort. Utilisez les pouvoirs de cette École ne se résume pas à infliger des Dégâts à ses ennemis, mais avant tout à inonder le champ de bataille d'immondes Morts-vivants. De plus, les Sorts de l'École ont souvent un effet double : comme les vampires, ils absorbent la vie au profit du Nécromancien tout en apportant la mort à ses victimes. La Nécromancie peut aussi convertir en sa faveur les Dégâts des autres Écoles, tel la morsure d'un zombie corrompueur.

Traits dominants des Sorts : Dégâts via les Évocations, nombreuses Évocations, Dégâts Directs, gain et vol de Points de Pouvoir, conversion des Dégâts

Affinité avec d'autres Écoles : Destruction, Illusion, Conspiration

Difficulté : Faible



Cartes de Sorts



Armure d'Os

Effet normal

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : infligez le même montant de Dégâts à la source de ces derniers (jusqu'à un maximum de 5 Dégâts, même si vous en subissez plus).

Effet inversé

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : gagnez un montant de Points de Pouvoir égal aux Dégâts subis (jusqu'à un maximum de 3, même si vous en subissez plus).



Couardise

Effet normal

Convertissez 4 Dégâts sur le Mage ciblé. Choisissez jusqu'à 4 cubes de Dégâts ne vous appartenant pas sur la cible et échangez-les avec ceux de votre couleur.

Effet inversé

Transférez jusqu'à 2 cubes de Dégâts que vous supportez vers le Mage ciblé. Puis convertissez à votre couleur jusqu'à 2 cubes de Dégâts de n'importe quelle couleur (ce ne sont pas forcément ceux que vous avez transférés) sur le Mage ciblé.



Épiphanie

Effet normal

Mélanges ensemble votre Grimoire et vos Souvenirs pour constituer un nouveau Grimoire et retirez 2.

Effet inversé

Regardez les 3 premières cartes de vos Souvenirs (s'il y a moins de trois cartes, vous regardez tout), puis choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre main. Remettez les autres au-dessus de vos Souvenirs dans l'ordre de votre choix.



Espoir Défunt

Effet normal

Le Mage ciblé perd 1 Point de Pouvoir et vous en gagnez 2. Si le Mage ciblé n'a pas de Points de Pouvoir, vous n'en gagnez aucun.

Effet inversé

Ciblez une salle et retirez-y 1 Mort-vivant : tous les Mages présents dans les salles adjacentes à la salle ciblée perdent 1 Point de Pouvoir. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Mage affecté.



Siphon

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée, puis convertissez à votre couleur 1 cube de Dégât de toutes les figurines présentes dans les salles adjacentes à la salle ciblée. Chaque figurine à portée n'ayant pas de cube de Dégât à convertir subit 1 Dégât.

Effet inversé

Choisissez un Mage à portée. Infligez-lui 2 Dégâts et convertissez à votre couleur 2 des cubes de Dégâts qu'il subit. Vous êtes obligés de convertir les Dégâts si possible. S'il n'y a pas de Dégâts à convertir, gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât qui n'a pu être converti.



Étreinte Glacée

Effet normal

Infligez 3 Dégâts à une cible située jusqu'à 2 salles de distance.

Effet inversé

Choisissez une figurine à portée. Infligez-lui 2 Dégâts et convertissez à votre couleur 2 des cubes de Dégâts qu'elle subit. Vous êtes obligés de convertir les Dégâts si possible. Si la cible est un Mage et qu'il n'y a pas de Dégâts à convertir sur lui, il perd 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât qui n'a pu être converti.



Appel de l'Obscurité

Effet normal

Ciblez une salle et choisissez l'un des effets suivants : 1) Retirez un de vos Mort-vivants dans la salle ciblée et gagnez 2 Points de Pouvoir. 2) Perdez 1 Point de Pouvoir et invoquez un Chevalier Squelettique dans la salle. Il a les caractéristiques suivantes :

2 4 3

Effet inversé

Ciblez une salle contenant l'un de vos Mort-vivants et retirez-le pour invoquer un Chevalier Squelettique à la place. Ce dernier a les caractéristiques suivantes :

2 4 3



Obscure Emprise

Effet normal

Choisissez la figurine de l'un de vos Mort-vivants et placez-la dans la salle où se trouve le Mage ciblé. Dès que la figurine est placée dans la salle, elle peut exécuter une attaque.

Effet inversé

Choisissez l'un des effets suivants : 1) vous pouvez échanger votre position avec celle d'un Mort-vivant dans la salle ciblée. 2) Invoquez 1 Landsknecht sous votre contrôle dans la salle ciblée. S'il n'y a pas de figurine disponible, vous n'invoquez rien. Le Landsknecht a les caractéristiques suivantes :

2 2 3



Épidémie Flétrissante

Effet normal

Choisissez une cible se trouvant jusqu'à 2 salles de distance et infligez-lui 3 Dégâts. Puis choisissez une autre cible située jusqu'à 1 salle de distance (de vous) et infligez-lui 1 Dégât : vous pouvez renouveler l'opération autant de fois que vous le souhaitez tant que vous sélectionnez une cible différente.

Effet inversé

Convertissez à votre couleur jusqu'à 2 cubes de Dégâts subis par chaque Mage présent dans la salle ciblée et dans les salles adjacentes à cette dernière. Vous êtes obligés de convertir les Dégâts si possible. Chaque Mage qui n'a pas de cubes à convertir perd 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât qui n'a pu être converti.



Invocation de l'Obscurité

Effet normal

Choisissez la figurine d'un des Mort-vivants que vous contrôlez située jusqu'à 2 salles de distance. Jusqu'à la fin du tour, gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Dégât infligé par la figurine ciblée (jusqu'à un maximum de 3 Points de Pouvoir).

Effet inversé

Choisissez l'un des effets suivants : 1) Un Mort-vivant dans la salle ciblée agit immédiatement. 2) Invoquez 1 Landsknecht sous votre contrôle dans la salle ciblée. Il a les caractéristiques suivantes :

2 2 3



Brume Traîtresse

Effet normal

Chaque Mage situé jusqu'à 1 salle de la salle ciblée (tous ceux présents dans la salle et dans les salles adjacentes) peut se défausser vers ses Souvenirs d'un Sort en jeu non résolu. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Mage qui choisit de ne pas se défausser.

Effet inversé

Chaque Mage situé jusqu'à 1 salle de la salle ciblée (tous ceux présents dans la salle et dans les salles adjacentes) peut se défausser vers ses Souvenirs d'un Sort en jeu non résolu. Chaque Mage qui choisit de ne pas se défausser subit 2 Dégâts.



Morsure du Vampire

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à une figurine située jusqu'à 1 salle de distance. Soignez 2 des Dégâts que vous subissez.

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à la cible : si c'est un Mage, dérobez-lui 1 Point de Pouvoir. Les 2 effets sont distincts et si les Dégâts sont ignorés, vous pouvez quand même dérober le Point de Pouvoir. Si le Mage ciblé n'a pas au moins 1 Point de Pouvoir, vous ne pouvez rien lui dérober.

Transmutation

L'École

Un transmutateur souhaite augmenter son pouvoir et modifier son environnement grâce à de puissants Sorts tels que des griffes de pierres, des rituels de contrôle ou de transformation, des flammes instables et des mutations perturbantes. Dotés d'une force physique spectaculaire, les Mages de cette École n'ont pas peur d'un affrontement direct. Mais ce n'est pas uniquement grâce au conflit qu'un transmutateur cherche à atteindre le contrôle de tout ce qui l'entoure pour garantir sa victoire.

Les Sorts de Transmutation génèrent de l'Instabilité, permettant aux Mages de gagner en puissance tout en rendant le monde autour d'eux instable. Et ils sont des experts dans l'art d'exploiter le chaos qu'ils provoquent. Le symbole de l'École de la Transmutation est une feuille d'arbre verte qui représente le changement et la beauté de la nature.

La plupart des Sorts de Transmutation génère de l'Instabilité et certains effets, notamment ceux des Rituels, permettent d'infliger des Dégâts aux salles elles-mêmes.

Traits dominants des Sorts : Dégâts en combat rapproché, combo de Dégâts physiques, Rituels permettant le repositionnement, assignation d'Instabilité, mobilité via les Sorts, Rituels permettant de gagner des Points de Pouvoir

Affinité avec d'autres Écoles : Destruction, Divination

Difficulté : Moyenne



Cartes de Sorts



Explosion Acide

Effet normal

Infligez 1 Dégât à la cible choisie : vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour infliger 2 Dégâts additionnels.

Effet inversé

Infligez 1 Dégât à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée : à la place, vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour assigner 2 cubes d'Instabilité à la salle.



Mutation Aberrante

Effet normal

Jusqu'à la fin du tour, à la place des effets normaux, vous pouvez utiliser vos jetons d'Action Physique pour bouger et attaquer.

Effet inversé

Jusqu'à la fin du tour, vous devenez une Abomination. Vous pouvez vous déplacer d'une salle et attaquer. La transformation en Abomination est considérée comme une invocation. L'Abomination a les caractéristiques suivantes :

2 3 : Votre Santé.

Durant la Phase d'Action, rien ne change à l'exception de la valeur d'attaque : de plus, vous agissez également durant la Phase d'Évocation, comme si vous étiez une Évocation. Les Sorts affectent l'Abomination comme s'il s'agissait à la fois d'un Mage et d'une Évocation : si un Sort retire l'Évocation Abomination du jeu, vous revenez en jeu en tant que Mage. Si vous êtes tué alors que vous êtes une Abomination, vous retournez à votre Cellule et poursuivez votre tour normalement, sans perdre votre forme d'Abomination.



Rituel d'Implosion

Effet normal

Retirez de la partie un Autel Mutant (il peut appartenir à n'importe quel joueur) situé jusqu'à 2 salles de distance. Assignez 4 cubes d'Instabilité à la salle contenant l'Autel.

Effet inversé

Invoquez un Autel Mutant sous votre contrôle jusqu'à une salle de distance, puis assignez 1 cube d'Instabilité à la salle où vous avez invoqué l'Autel. Ce dernier a les caractéristiques suivantes :

0 0



Éruption Magique

Effet normal

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : assignez 1 cube d'Instabilité à la salle où vous vous trouvez pour chaque Dégât subi (ex. : si vous subissez 5 Dégâts, placez 5 cubes d'Instabilité).

Effet inversé

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : ignorez totalement le montant de Dégâts reçu, mais vous restez affecté par d'éventuels autres effets associés. Assignez 1 cube d'Instabilité à la salle où vous vous trouvez.



Rituel de Mutation

Effet normal

Retirez de la partie un Autel Mutant (il peut appartenir à n'importe quel joueur) situé jusqu'à 2 salles de distance. Gagnez 2 Points de Pouvoir et assignez 2 cubes d'Instabilité à la salle contenant l'Autel.

Effet inversé

Invocuez un Autel Mutant sous votre contrôle jusqu'à une salle de distance, puis gagnez 1 Point de Pouvoir. L'Autel a les caractéristiques suivantes :

0 0 4



Surcharge

Effet normal

Retirez jusqu'à 2 cubes d'Instabilité (de n'importe quelle couleur) de la salle ciblée. Gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque cube d'Instabilité ainsi retiré.

Effet inversé

Vous pouvez assigner 2 cubes d'Instabilité à la salle ciblée si elle contient au moins 1 Autel (de n'importe quel type).



Poison Putréfiant

Effet normal

Vous pouvez vous déplacer d'une salle et attaquer. Jusqu'à la fin du tour, vos attaques physiques assignent aussi 1 cube d'Instabilité dans la salle où vous vous trouvez.

Effet inversé

Par tranche de 2 Dégâts supportés (arrondis à l'inférieur) par la cible, vous pouvez assigner 1 cube d'Instabilité (jusqu'à un maximum de 3) à la salle de la cible.



Rituel de Changement

Effet normal

La salle ciblée contenant au moins 1 Autel Mutant (de n'importe quel joueur) devient la copie d'une autre salle de la Loge (excepté la salle de la Rose Noire) : les effets et la couleur sont aussi copiés. Vous pouvez immédiatement activer la salle ciblée modifiée : vous pouvez ainsi compléter des Quêtes qui requièrent l'Activation de la salle copiée.

Effet inversé

Invocuez un Autel Mutant sous votre contrôle dans la salle ciblée puis assignez à celle-ci autant de cubes d'Instabilité qu'il y a d'Autels Mutants en jeu (peu importe les propriétaires). L'Autel a les caractéristiques suivantes :

0 0 4



Rituel de Contrôle

Effet normal

Gagnez 1 Point de Pouvoir et assignez 1 cube d'Instabilité à la salle ciblée pour chaque Autel Mutant en jeu (qui qu'en soit le propriétaire). Grâce à ce Sort, vous pouvez gagner 4 Points de Pouvoir et assignez 4 cubes d'Instabilité maximum.

Effet inversé

Invocuez un Autel Mutant sous votre contrôle dans la salle ciblée puis gagnez 1 Point de Pouvoir pour chaque Autel Mutant en jeu (qui qu'en soit le propriétaire). L'Autel a les caractéristiques suivantes :

0 0 4



Griffes de Pierre

Effet normal

Vous pouvez vous déplacer d'une salle et attaquer. Jusqu'à la fin du tour, les Actions Physiques et les autres effets qui vous permettent d'effectuer des attaques physiques touchent toutes les figurines présentes dans la salle ciblée par l'attaque.

Effet inversé

Vous pouvez vous déplacer d'une salle et attaquer. Jusqu'à la fin du tour, les Actions Physiques et les autres effets qui vous permettent d'effectuer des attaques physiques infligent 3 Dégâts.



Lien Instable

Effet normal

Retirez 3 cubes d'Instabilité de la salle ciblée pour vous soigner de 2 Dégâts. Vous pouvez uniquement cibler des salles qui ont assez d'Instabilité à retirer.

Effet inversé

Retirez 3 cubes d'Instabilité de la salle ciblée pour y invoquer un Autel Mutant. Vous pouvez uniquement cibler des salles qui ont assez d'Instabilité à retirer. L'Autel a les caractéristiques suivantes :

0 0 4



Flammes Instables

Effet normal

Vous pouvez vous déplacer vers une salle adjacente et attaquer. Jusqu'à la fin du tour, chaque fois que vous effectuez une attaque physique (grâce aux Actions Physiques ou d'autres effets), vous pouvez retirer 1 seul cube d'Instabilité de la salle où vous vous trouvez pour que l'attaque physique inflige 1 Dégât additionnel.

Effet inversé

Vous pouvez vous déplacer vers une salle adjacente et attaquer. Jusqu'à la fin du tour, chaque fois que vous effectuez une attaque physique (grâce aux Actions Physiques ou d'autres effets), vous pouvez assigner 2 cubes d'Instabilité à la salle où vous vous trouvez au lieu d'infliger des Dégâts.

Les Sorts Oubliés

L'École

Les Sorts Oubliés sont les reliquats d'une magie qui n'existe plus. Certains des premiers hommes sur Terre étaient capables de voir et de manipuler la Magie à l'état brut.

Ils se nourrissaient et se complaisaient dans ces flots magiques. Ils étaient capables de créer des Sorts puissants grâce à leur symbiose avec la magie. Mais l'amour de ces hommes pour les Arts occultes devint la cause de leur propre destruction. De plus en plus déchirés entre le monde physique et le monde magique, ils finirent par disparaître, se fondant dans les courants magiques pour ne plus faire qu'un avec eux.

Leurs apprentis et leurs descendants héritèrent de Sorts puissants créés par leurs Maîtres. Mais personne n'était plus capable de les contrôler, ni même de les comprendre. Personne n'était capable de s'en servir sans risquer de provoquer des catastrophes.

La Loge de la Rose Noire est la gardienne des Sorts Oubliés et peu de ses Magisters ont été à même de goûter ce pouvoir. Pour s'en emparer, un sacrifice judicieux doit être fait, un prix que seuls les plus courageux sont prêts à payer. Comme il n'y a pas d'École associée aux Sorts Oubliés, au fil des siècles, le symbole les désignant a de plus en plus été associé à celui de la Loge elle-même : une Rose Noire faite de cendre et de métal.

Les Mages ne peuvent pas piocher de Sorts Oubliés, à moins de se rendre dans la salle de la Rose Noire et d'abandonner leurs Cartes de Sorts. Tous les Sorts Oubliés sont extrêmement puissants. Il n'existe qu'une seule copie de chacun d'eux.



Cartes de Sorts



Délire Mortel

Effet normal

Infligez 8 Dégâts à la cible : si la cible n'est pas vaincue d'ici la fin du tour, retirez vos 8 Dégâts. Si vos Dégâts (ou une partie d'entre eux) ont été retirés ou convertis par d'autres effets, retirez uniquement ce qui reste des 8 Dégâts originels.

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines en jeu qui supportent déjà au moins 1 cube de Dégât de n'importe quelle couleur.



Effet normal

Toutes les figurines jusqu'à 2 salles de distance de votre salle subissent 2 Dégâts : convertissez ensuite à votre couleur jusqu'à 3 cubes de Dégâts sur chaque figurine affectée.

Effet inversé

Tous les Mages jusqu'à 2 salles de distance de votre salle perdent 3 Points de Pouvoir. Gagnez 2 Points de Pouvoir pour chaque Mage affecté par le Sort, jusqu'à un maximum de 6 Points de Pouvoir.



Désintégration

Effet normal

Infligez 7 Dégâts à la cible située jusqu'à 2 salles de distance.

Effet inversé

Assignez 5 cubes d'Instabilité à une salle située jusqu'à 2 salles de distance.



Douce Vengeance

Effet normal

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : infligez le même montant de Dégâts à toutes les figurines en jeu (jusqu'à un maximum de 5 Dégâts à chaque figurine). Les Mages dans leurs Cellules ne sont pas affectés par les Sorts.

Effet inversé

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous êtes vaincu : annulez le fait d'être vaincu et soignez tous vos Dégâts. Le Mage qui vous avait infligé le plus de Dégâts (en cas d'égalité vous pouvez choisir) est vaincu : lors de l'attribution des PP qui en découle, vous avez automatiquement la première place et les autres Mages respectent les règles normales.



Éviscération

Effet normal

Infligez 5 Dégâts à une figurine située jusqu'à 2 salles de distance. Les Sorts de Protection de la cible ne peuvent pas être déclenchés contre ce Sort.

Effet inversé

Une figurine située jusqu'à 2 salles de distance est immédiatement Vaincue si elle supporte déjà au moins 1 cube de Dégât. Résolez l'attribution des PP qui en découle en ne prenant en compte que les cubes de Dégâts présents sur le Mage Vaincu.



Infamie de Crête

Effet normal

Ciblez n'importe quelle salle, puis choisissez 2 salles adjacentes (sauf la Salle du Trône et la Salle de la Rose Noire) à la salle ciblée qui deviennent immédiatement instables. Récupérez leurs Marqueurs d'Activation en ignorant les autres cubes d'Instabilité éventuellement présents sur les salles.

Effet inversé

Invoquez l'Infamie de Crête. Elle agit immédiatement après son invocation. Ses caractéristiques sont les suivantes :

2 0 6 (voir p. 21)



Destins Liés

Effet normal

Choisissez n'importe quelle salle de la Loge : tous les Mages présents dans la salle défaussent leur Sort Rapide (qu'il ait été lancé ou non). Gagnez 2 Points de Pouvoir pour chaque Mage affecté par le Sort (jusqu'à un maximum de 6 Points de Pouvoir).

Effet inversé

Regardez les 4 premières Quêtes de la précédente Phase Lunaire. Choisissez-en une et résolvez-la (vous gagnez toutes les récompenses possibles). Ajoutez-la à votre pile des Quêtes résolues et gagnez 2 Points de Pouvoir. Les Quêtes non sélectionnées sont remises au-dessus de la pile dans l'ordre de votre choix.



Tempête d'Éclairs

Effet normal

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines en jeu. Mettez un jeton Inhibition sur les Fiches des Mages affectés : tant que ce jeton est présent, les Mages ne peuvent pas bouger. Retirez les jetons lorsque vous avez terminé votre round suivant.

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à toutes les figurines en jeu. Les Mages affectés ne peuvent pas activer de salle tant que vous n'avez pas terminé votre round suivant.



Attrape-Âmes

Effet normal

Quand une figurine entre (volontairement ou non) dans une salle grise, vous pouvez déclencher ce Piège qui la prend pour cible. Si c'est un Mage, vous pouvez lui dérober 4 Points de Pouvoir.

Effet inversé

Quand une figurine entre (volontairement ou non) dans une salle jaune, vous pouvez déclencher ce Piège qui la prend pour cible. Infligez-lui 6 Dégâts. Si la cible du Sort est un Mage et qu'il est Vaincu, lors de l'attribution consécutive des Points de Pouvoirs, vous seul gagnez 6 PP et les autres Mages ne gagnent rien.



Arrêt du Temps

Effet normal

Vous pouvez échanger 2 Sorts de votre main avec 2 de vos Sorts en jeu, actifs ou non. Résolez immédiatement les effets des Sorts venant de votre main. Si vous jouez des Sorts de Piège ou de Protection, ils arrivent en jeu déjà activés : ils peuvent se déclencher comme indiqué sur la Carte du Sort. Gagnez 2 Points de Pouvoir.

Effet inversé

Chaque Mage doit défausser un Sort Préparé, non lancé ou non déclenché (pour les Pièges et les Protections), vers ses Souvenirs. Gagnez 4 Points de Pouvoir.



Salles jaunes



Caractéristiques de la salle
Instabilité 5 Points 2

Effet de la salle

Vous pouvez piocher et ajouter à votre main une carte de l'une des Écoles de Magie. Vous pouvez choisir de prendre la première carte visible d'une défausse ou piocher la première carte d'une pile.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 5 Points 2

Effet de la salle

Piochez 3 Quêtes de la Phase Lunaire actuelle. Vous pouvez échanger une de ces Quêtes avec l'une des vôtres : si vous n'avez pas de Quêtes en main, vous ne pouvez pas procéder à l'échange. Vous pouvez échanger la Quête contre une Quête d'une Phase Lunaire différente. Toutes les Quêtes qui n'intègrent pas votre main sont replacées au-dessus de leurs piles de Quêtes correspondantes, dans l'ordre de votre choix.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 5 Points 2

Effet de la salle

Vous pouvez retirer jusqu'à 2 cubes de Dégâts de votre choix de votre Fiche de Mage.

Salles vertes



Caractéristiques de la salle
Instabilité 4 Points 2

Effet de la salle

Vous pouvez vous déplacer et attaquer. Les Mages infligent normalement 2 Dégâts avec leurs attaques physiques sauf si des Sorts ou des objets les rendent plus puissants.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 4 Points 2

Effet de la salle

Placez un de vos cubes d'Instabilité dans la salle où vous êtes ou dans n'importe quelle salle adjacente.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 4 Points 2

Effet de la salle

Gagnez 1 Point de Pouvoir.

Salles rouges



Caractéristiques de la salle
Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Piochez les 2 premières cartes de votre Grimoire et ajoutez-les à votre main. Si votre nombre de cartes en main dépasse le maximum spécifié sur votre Fiche de Mage, défaussez les Sorts de votre choix pour respecter cette limite.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Vous et un autre Mage dans n'importe quelle salle devez immédiatement et OBLIGATOIREMENT résoudre votre Sort Préparé suivant (ou le Sort Rapide). Le premier à devoir résoudre un Sort est celui qui a activé la salle, puis le Mage ciblé. Cet effet peut forcer l'activation de Protections ou de Pièges, mais leur déclenchement respecte les règles normales du jeu.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

invoquez 1 Cerbero sous votre contrôle. Quand Cerbero attaque, convertissez (si possible) à votre couleur un cube de Dégât sur la cible. Il a les caractéristiques suivantes :



Salles violettes



Caractéristiques de la salle
Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Vous pouvez échanger 1 Sort de Protection de votre main avec 1 de vos Sorts en jeu, actif ou non. La Protection arrive en jeu déjà activée : elle peut se déclencher comme indiqué sur la Carte du Sort.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Piochez la première Quête de la Phase Lunaire actuelle : si vous avez plus de 2 Quêtes, défaussez-en une.



Caractéristiques de la salle
Instabilité 10 Points 5

Effet de la salle

Prenez le jeton Couronne.

Salles grises



Caractéristiques de la salle

Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Invoquez un Landsknecht sous votre contrôle. Il a les caractéristiques suivantes :

2 2 3



Caractéristiques de la salle

Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Regardez les 3 premières cartes de vos Souvenirs. Vous pouvez en choisir une et l'ajouter à votre main. Remettez les cartes inutilisées au-dessus de la pile de vos Souvenirs.



Caractéristiques de la salle

Instabilité 6 Points 3

Effet de la salle

Infligez 1 Dégât à une figurine en jeu. Vous ne pouvez pas choisir les Mages dans leurs Cellules.

Effets d'Évocations

Andromeda



Au lieu d'attaquer, Andromeda peut activer des salles (tous les effets des salles sont déterminés par rapport à la position d'Andromeda mais vous gagnez les bonus) ou retirer un cube d'Instabilité de la salle où elle se trouve.

Cerbero



Chaque fois qu'il attaque, Cerbero peut convertir à votre couleur un des cubes de Dégât présents sur la cible.

Infamie de Crête



Chaque fois qu'elle entre dans une salle, l'Infamie de Crête inflige 4 Dégâts à toutes les figurines présentes.

Jafar

Aperçu du futur

Les eaux sombres et calmes de l'Adriatique étaient telle une étendue infinie de verre ondulé où se reflétait le croissant argenté de la lune, bien visible dans le ciel étoilé et dépourvu de nuages. Assis en tailleur à l'endroit le plus éloigné de la poupe, le vent balayant son costume exotique et faisant claquer son turban, Jafar méditait, attendant que son navire accoste dans le port de Venise où l'attendait un luxueux carrosse pour l'amener à Turin, puis à la Loge de la Rose Noire. Le voyage qui avait commencé dans les dunes rongées par le soleil de sa chère Arabie avait été long et fatigant. Le défi qui l'attendait serait encore plus dur ; mais Jafar ne craignait pas ce qui allait se produire. Il avait dédié sa vie à l'étude de l'Art Ancien de la Divination et, grâce à lui, il pouvait non seulement voir les événements passés et futurs mais aussi les altérer. Le titre de Grand Maître était déjà presque à lui et rien ne semblait en mesure de changer cela. Jusqu'à ce que le navire heurte quelque chose sous les eaux ! Après le bruit, la coque bascula presque sur le côté, obligeant Jafar à se raccrocher au plat-bord pour ne pas tomber à la mer. Puis les planches de bois commencèrent à se briser sous ses pieds comme de vulgaires brindilles, attirées par un gigantesque et sombre vortex qui semblait tout entraîner dans les abysses. Jafar essaya de résister tant bien que mal mais il finit par être aspiré à son tour.

"Terre !" cria une voix depuis la vigie. "Terre en vue !" Ouvrant immédiatement les yeux Jafar, étourdi, mit quelques secondes à retrouver son souffle. Face à lui, la mer était de nouveau calme et le bateau était en parfait état, avançant lentement mais sûrement vers la lagune vénitienne. Par réflexe, Jafar regarda dans la sphère magique qui ornait son bâton de marche et remarqua une brève lueur à sa surface. Il réalisa qu'il avait eu une vision involontaire, un sinistre présage. Décontenancé par ce qui venait de se passer et profondément inquiet, il se releva. Mais il refusait d'accepter la mise en garde. Il s'était préparé toute sa vie pour ce combat et rien, ni personne, ne pourrait se dresser sur sa route ! Même pas sa propre magie ! Il regarda vers l'horizon, déterminé à modifier le cours de son Destin si nécessaire.



Sort Dédié

École de Magie favorite



Astromancie

Effet normal

Regardez les 2 premières Quêtes de la troisième Phase Lunaire. Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir pour piocher une de ces Quêtes : remplacez l'autre carte au-dessus de sa pile.

Effet inversé

Regardez les 4 premiers Évènements de la Phase Lunaire actuelle. Remplacez-les au-dessus de la pile dans l'ordre de votre choix. Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Divination

Tessa

Dure comme la pierre



Ses puissantes pattes de bouc la propulsèrent entre les arbres à une allure surnaturelle, ses sabots soulevant des nuages de poussière à chaque virage. Malgré l'éprouvante poursuite, le regard acéré de Tessa scrutait la forêt alentour à la recherche de son objectif. La faune sauta par-dessus un buisson sans ralentir son allure, baissa vivement la tête, agrippant une branche basse avec ses cornes, rebondissant le long d'un dernier arbre avant de sortir de l'orée du bois. Dans un ultime effort, elle accéléra pour effectuer un dernier saut surprenant, couvrant une distance d'environ 10 mètres. Durant son envol, les bras déployés, elle marmonna une série rapide de mots incompréhensibles avant qu'une fine enveloppe de pierre en forme de griffes n'entoure ses mains. En atterrissant, les deux griffes de Tessa heurtèrent violemment un énorme rocher. Une série de fissures profondes s'ouvrirent dans la roche. La faune semblait essoufflée après son attaque et elle secoua la tête, désappointée.

“ Tu ne devrais pas t'entraîner aussi dur avant de partir pour un aussi long voyage. ” La voix toute proche de Larissa prit Tessa par surprise. “ Tu es la meilleure étudiante que j'ai eu et la magie de la nature court librement dans tes veines. Tu n'as pas à t'inquiéter du combat qui t'attend, ni de ceux qui y participent ”.

Mais Tessa n'était pas d'accord. “ Gardez vos conseils, je ne suis pas une apprentie ordinaire ”, répondit-elle toujours agacée par son échec. La pierre qui recouvrait ses mains disparut alors qu'elle touchait le pendentif de la Rose Noire qu'elle portait autour du cou. “ Je sais parfaitement qu'elle sera là et qu'elle cherchera à se venger pour ce qui est arrivé à son Maître. Mais Rebecca ne sera pas ma seule ennemie dans la Loge. Et pour me voir accordé le titre de Grand Maître, je dois tous les vaincre à plate couture. C'est le seul moyen de gagner le pouvoir nécessaire pour protéger notre peuple des humains. ” Larssa plongea son regard dans celui de sa pupille qui était désormais une enchantresse accomplie. L'écho d'une corne retentit au loin dans les montagnes Sibylline. “ Je dois y aller pour faire mes adieux au clan ”. Tessa se retourna sans un mot et partit vers le soleil couchant à la même allure qu'elle était arrivée. Larssa regarda sa fille unique au physique athlétique disparaître entre les arbres. Quelques secondes après le départ de Tessa, l'énorme bloc de pierre qu'elle avait frappé se brisa en mille morceaux.

École de Magie favorite

Sort Dédié



Transmutation



Fureur de la Nature

Effet normal

Vous pouvez bouger d'une salle et attaquer une figurine, puis vous pouvez vous déplacer de nouveau d'une salle et attaquer une autre figurine différente de la première.

Effet inversé

Choisissez une salle à portée 1 maximum : infligez 1 Dégât à toutes les figurines présentes et assignez 1 cube d'Instabilité à la salle elle-même. Si vous êtes présent dans cette salle, assignez 1 cube d'Instabilité supplémentaire.

Rebecca

Soif de vengeance

Une fraîche brise matinale soufflait sur la chaîne Ionienne, caressant la cape violette qui couvrait la grande silhouette élancée de Rebecca de la tête au pied. À chaque pas qu'elle faisait, l'herbe grasse et luxuriante sur laquelle elle marchait virait au jaune et se desséchait complètement, laissant une traînée mélancolique dans son sillage. Elle marchait en direction d'une pierre tombale solitaire érigée en haut d'une colline. Elle finit par atteindre la pierre de marbre blanc anonyme de presque deux mètres. Son regard se posa, avec dédain, sur l'effigie de la Rose Noire délicatement gravée dans la pierre lisse. Même si le temps s'était écoulé, un flot inextinguible de haine remonta dans la gorge de Rebecca. " Je suis là, Maître " murmura-t-elle dans la brise. " Cela m'a demandé huit longues années d'entraînement, mais aujourd'hui je viens ici pour vous dire que vous allez être vengé. Soyez rassuré. Je détruirais chacun de mes ennemis, l'un après l'autre et sans merci. Je drainerais la moindre parcelle de leur énergie vitale, les étreignant dans la poigne glaciale d'une mort lente. Et quand j'aurais fini, je récupérerai parmi ses ossements le sceau que vous a volé cette insolente faune. Puis je me rendrais sur ses terres et, en tant que Grand Maître de la Rose Noire, je les plongerai dans un carnage perpétré par mes Morts-vivants auquel je donnerais pour seule instruction d'exterminer toutes les formes de vie qu'ils croiseront. " Un rictus sinistre et hautain apparut sur le visage impassible de Rebecca. " Rien ne demeurera de la race des faunes, même pas un souvenir. " Pendant quelques instants, Rebecca demeura silencieuse puis elle tourna les talons, prête à commencer le long voyage qui la mènerait du sud de la Lucanie jusqu'à la cité de Turin.

Mais une figure familière l'attendait en bas de la colline.

" Ne fais pas ça ", déclara sa sœur Arianna avec un ton compatissant alors qu'elle se rapprochait. " Ne devient pas ce que notre Maître ne voulait pas que nous devenions. " Le regard de Rebecca était emplí de haine. Même si elles partageaient le même sang, Arianna était restée une simple apprentie ; elle n'avait pas le droit de proférer une affirmation pareille. " Les faunes n'ont pas de futur... De même que quiconque osera se dresser sur ma route. " répliqua Rebecca, contenant sa colère alors qu'elle dépassait sa sœur, continuant sa marche sans attendre de réponse.



Sort Dédié

École de Magie favorite



Putréfaction

Effet normal

Infligez 3 Dégâts à une figurine située jusqu'à une salle de distance. Si la cible est un Mage, il perd un Point de Pouvoir.

Effet inversé

Retirez un Mort-vivant de la partie et infligez 4 Dégâts à une figurine située jusqu'à une salle de distance du Mort-vivant retiré.



Nécromancie

Nero

Un homme colérique



Depuis le mur de verre de la villa qui faisait face à l'Est, il était impossible de ne pas admirer la grandeur du Colisée, se dressant tel un Dieu romain antique illuminé par les premiers rayons de l'aube et s'élevant majestueusement au-dessus des bâtiments plus modestes qui l'entouraient. Depuis qu'il était enfant, Nero avait pris pour habitude de contempler la grandeur de ce monument, s'imaginant chaque fois comme un jeune gladiateur des temps jadis, encouragé par une foule de dizaine de milliers de spectateurs. Ce matin là, même s'il avait atteint ses 30 ans, il fut frappé par l'allure du Colisée. Mais la bataille qui attendait Nero n'avait rien d'imaginaire. Il se remémora les deux dernières années, consacrées à un entraînement intensif lorsqu'un flot d'adrénaline l'envahit soudain. Ses mains commencèrent à dégager une chaleur incandescente, ses muscles puissants se contractèrent comme s'ils étaient soumis à un exercice extrême, sa respiration devint difficile. Quand sa vision commença à se troubler, il réalisa qu'il avait presque perdu le contrôle.

“ Excusez-moi, monsieur... ” Une voix d'homme s'était élevée de derrière lui. “ Votre transport est prêt. ” Nero secoua la tête, retrouvant sa lucidité et fit signe de la tête à son serviteur de disposer. Juste après, il ferma les yeux et respira plusieurs fois profondément, comme son grand-père lui avait appris à le faire, afin de reprendre le contrôle total de lui-même. Il devait encore se montrer patient pour quelques heures avant de pouvoir libérer sa fureur. Le Colisée, toujours majestueux, se tenait devant lui mais Nero tourna les talons. Lorsqu'il reviendrait, il regarderait le monument différemment, mais pour l'instant il devait accomplir sa tâche. Il avait juré sur l'Honneur de sa famille de ne revenir à Rome qu'après avoir gagné le titre de Grand Maître de la Loge de la Rose Noire, comme son grand-père... Ou bien, de ne jamais revenir. “ La reddition n'est pas une option ” murmura-t-il résolument avant de franchir la porte et de quitter le hall luxueux de sa villa, tandis qu'un fin filet de fumée noire s'élevait de ses mains.

École de Magie favorite

Sort Dédié



Destruction



Cercle de Feu

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans les salles adjacentes à la vôtre.

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans une salle située à portée 2 maximum. Chaque Mage affecté par le Sort quittant la salle grâce à une Action Physique avant la fin du tour subit 2 Dégâts additionnels.



Nero



Chevalier Squelettique



Tessa



Cerbero



Landsknecht



Andromeda



Crono





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars Codex Arcanum v.1.1

Ludus Magnus Studio - 2018 ©
Tous droits réservés
www.ludusmagnustudio.com