

Mages Nommés, connus et reconnus

Un supplément pour **Sorcerer's Deck of Death**,
Par Jackard et Sidnus Magnus

Principe :

Un joueur peut s'il le souhaite, jouer un « Mage Nommé » à la place de son Mage classique. Les Mages nommés possèdent les mêmes caractéristiques et pouvoirs que le Mage de la faction qu'ils remplacent, à moins qu'autre chose ne soit spécifié.



Teymur l'Immémoré

Les Couronnes

Le Premier des Réprouvés, l'Oubli Silencieux.

“Téy Mûhrr, Ammorrè Mia...”

Souviens toi , mon amour...

Chanson d'amour extrêmement populaire. D'origine inconnue...

Seules de rares personnes sont au courant de son existence, car nul ne peut se rappeler de lui sans faire d'exceptionnels efforts.

Mais, heureusement, il existe une salle cachée, dans les tréfonds d'une forteresse très secrète, dans un lieu très discret.

Dans cette salle, une très ancienne cellule, une douzaine de moines de l'Inquisition surveillent en permanence un livre.

Ils ne doivent pas le quitter du regard, et se préviennent même pour cligner des yeux.

Ce livre, le Codex Memori, est la seule preuve de l'existence du vil Mage connu sous le nom de Teymur l'Immémoré.

Dans ses pages, le Codex compile les quelques renseignements, témoignages et rapports que les Inquisiteurs ont pu rassembler sur cet être au cours des siècles.

Il y est écrit qu'encore jeune, celui que l'on connaît désormais sous le pseudonyme de Teymur l'Immémoré fut emprisonné, pour de trop nombreux crimes, tous sûrement abominables.

Isolé pendant des années, les murs du bagne qui le maintenaient enfermé ont avalé la notion même du temps. Profondément enfermé dans les geôles d'une citadelle au bord du monde, ses geôliers ne savaient même plus pourquoi il était là, peut-être lui-même ne s'en souvenait déjà plus.

Pourtant on lança sur lui le Rituel de l'Oubli Éternel : on oublia son nom, son histoire, tout fut oublié.

C'est là le grand pouvoir et la malédiction de Teymur : personne ne peut se souvenir de lui, même pas lui.

C'est ainsi, qu'oublié même du Destin et des Morts, il erre depuis des siècles, cherchant qui il est et ce qu'il doit devenir...

Règles et Capacités spéciales :

Victime du Rituel de l'Oubli:

Au début de chaque phase de Pouvoir, avant de piocher vos cartes, défaussez toutes vos cartes de Pouvoir en main. Vous ne pouvez pas ainsi garder de cartes d'un tour sur l'autre.

Reconstituer son passé :

Tout au long de la partie, en fin de tour lors de la phase 4c) autres effets de fin de tour, Teymur peut, s'il le souhaite, jouer des cartes de sa main. Placez ces cartes de côté et non pas dans la défausse. S'il parvient à mettre de côté une **suite de 6 cartes, soit rouge, soit noire** (l'utilisation de Jokers est impossible ici) alors défaussez ces cartes pour que Teymur parvienne à vaincre le Rituel de l'Oubli et à se souvenir de son passé. Jusqu'à la fin de la partie, il ignore la règle « Victime du Rituel de l'Oubli » et gagne les bonus suivants :

- Un immense Pouvoir t'attend : Lors de chaque phase de Pouvoir, vous recevez un nombre de cartes de Pouvoir supplémentaire égal au Tour de Jeu en cours divisé par 2 et arrondi au supérieur. De plus ces cartes supplémentaires ne comptent pas dans votre limite de cartes en main.

- Des crimes abominables : Lorsque Teymur lance une « Boule de Feu », la cible subit une attaque à 2d6+2 au lieu de 2d6+1. Lorsque Teymur lance un « Fourchéclair », la cible subit deux attaques à 2d6+1 au lieu de 2d6.

Tiluka l'Anachorète

Les Deux Fois Nés

P'tit Lucas a assisté au massacre de sa famille, tuée dans une guerre frontalière par des soudards d'un des deux belligérants.

C'est ce jour que le Pouvoir s'est révélé à lui, lui permettant de rappeler sa famille assassinée et de les venger...

Il fut connu et recherché (certains affirment même l'avoir terrassé) sous de nombreux pseudonymes :

'Ti Luca le Réanimateur, quand il relevait les gens qu'il tuait, pour reconstituer sa famille lorsque ses Zombis tombaient en morceaux.

Puis Tiluka le Sacrilège alors qu'il cherchait d'autres sources de Pouvoir et pillait un quartier de Nécropolis.

Et bien d'autres...

Certains prétendent qu'il y a eu plusieurs Tiluka, que c'est un titre incompris plutôt qu'un nom. Mais ils se trompent, c'est uniquement que son nom s'est déformé avec les siècles...

Désormais Tiluka l'Anachorète, il s'est retiré dans l'isolement pour expérimenter et méditer, et quand sa solitude lui pèse, il s'en va à la poursuite de victimes pour recréer sa famille...

Règles et Capacités spéciales :

C'est important, la famille :

Tiluka peut et doit recruter 6 Zombis dans sa bande.

Une famille unie résiste à tout :

Les Zombis peuvent utiliser leur capacité « Déjà Mort » même lorsqu'ils ne subissent qu'une seule blessure, pour ainsi l'annuler.

Las de toutes ces vies, de toutes ces morts... :

Tiluka a un malus sur ses jets d'initiative selon le nombre de ses Zombis présents sur la table au début de chaque tour :

0 Zombi = -3

1 ou 2 Zombis = -2

3 ou 4 Zombis = -1

Loptr'Hvedrung le Favori

Les Neiges Éternelles

La première fois que Loptr vit la Reine, ce fut dans un rêve. Il en tomba instantanément fou amoureux et développa une obsession sans limite pour Elle.

Lorsque, enfin adulte il se trouva face à Elle, il ne fut pas choisi. D'abord brisé, il comprit qu'il n'en était tout simplement pas digne.

Son existence n'ayant de sens que s'il était aux côtés de la Reine, il commença à apprendre des magies interdites, initié à ces mystères par d'étranges Elfes venant de loin.

Pour alimenter sa Magie, il se mit alors à chasser de jeunes Dragonneaux afin d'en dévorer la Chair crue gorgée de sang, un crime terrible chez les Elfes. Mais l'absorption de cette Chair lui permit de transformer son apparence et son aura même.

Il était désormais d'une beauté jamais égalée, comme constamment baigné de Lumière pure.

Il eut alors une seconde chance. Et cette fois-ci, la Reine le désigna et il devint son Thezeiros, son favori.

Ivre de bonheur, tout ce qu'il devait désormais faire était de maintenir cette nouvelle apparence en continuant de se repaître, dans le plus grand secret, de plus en plus de Chair de Dragonneau. Car aussi puissante fut-elle, ses bienfaits ne sont en réalité qu'illusions éphémères, et seule une consommation régulière permet de maintenir ses effets.

Peu importe qu'Elle ne l'ait pas choisi la première fois, lorsqu'il était encore lui-même, tant qu'il resterait auprès d'Elle alors tout serait parfait.

Parfois cependant, il avait comme l'impression que la Reine savait, que la Reine ne pouvait être si facilement trompée... Alors il se jetait comme affamé sur cette Chair Sacrée, jusqu'à ne plus pouvoir rien avaler d'autre, et seulement une fois repu il finissait par s'apaiser pour quelques instants...

Règles et Capacités spéciales :

Favori de la Reine :

En tant que favori de la Reine, Loptr'Hvedrung commence la partie avec les 3 avantages suivants :

- Lorsqu'il effectue une action d'attaque de corps à corps ou de tir, après la résolution de l'attaque, la cible de cette attaque doit effectuer un test de CRG à 9+. En cas d'échec elle est « illuminée » ou « gelée » à votre choix.
- Lorsque vous utilisez un Jeton de Pouvoir pour piocher des cartes, vous en piochez 3 au lieu de 2.
- Lorsqu'un Sbire allié s'active dans les 3ps de Loptr'Hvedrung, ce Sbire bénéficie automatiquement de sa capacité « Vif » sans payer de cartes.

Le Prix de la Tromperie :

A chaque fin de tour, lors de la phase 4c) **autres effets de fin de tour**, un Dragonneau de Givre de votre bande et dans les 10ps de Loptr' doit perdre 1PV. Sinon, Loptr' perd immédiatement un de ses 3 avantages de Favori à votre choix. S'il perd ces 3 avantages, alors sa véritable apparence est révélée et il perd immédiatement la partie.

Gorgé de bonne chair:

Si « le Prix de la Tromperie » a fait perdre 1PV à un Dragonneau, gagnez immédiatement un jeton Pouvoir.

Èvon T'Pon Mirari

Les Cultistes des Reflets

Èvon était un beau bébé, une enfant superbe, une jeune femme magnifique.

Née dans une riche famille du Matriarcat Mazionien (la Mazonie est un diadème situé très loin au Sud-est des Couronnes), fille aînée, sa vie de confortable oisiveté et de luxe indécent était toute tracée.

Mais la tragédie frappa... une petite ride, un cheveu grisonnant, une peau moins soyeuse.

Elle vieillissait, comme les autres, comme le commun des mortels...

Elle dépensa sans compter, se ruina presque, mais trouva la solution.

La Magie des Miroirs lui rendit sa beauté, sa perfection, grâce au pouvoir et au sang obtenu par de très nombreux sacrifices.

Sa cruauté est telle que même parmi les adorateurs des Reflets, elle est plus crainte que les démons eux-mêmes.

Règles et capacités spéciales :

« Je suis la Perfection ! » :

Èvon ne peut pas recruter de « Glimpse of Perfection » dans sa Bande.

Bien trop cruelle :

Tous les sbires alliés dans les 3ps d'Èvon subissent un malus de -1 sur leur caractéristique CRG.

Le prix de sa beauté :

Vous recevez 6 DA de moins lors de la création de votre bande.

« Comment osez-vous ! » :

Lorsqu'Èvon est ciblée par l'attaque d'une figurine ennemie, après le jet de dés de l'adversaire, elle peut payer une carte Q pour faire relancer ce jet de dés à son adversaire tout en empêchant celui-ci d'utiliser un jeton Pouvoir lors de la résolution de ce second jet de dés.

Si votre adversaire avait utilisé un jeton Pouvoir en premier lieu pour se donner un bonus de +1, pour relancer son jet de dés ou pour obtenir tout autre bonus éventuel, alors le coût de cette capacité devient QQ.