

BINAH

LA VIERGE NOIRE.
Elle promet la puissance de la famille.
CAPACITÉ SPÉCIALE : toutes les cartes de votre Scène peuvent accueillir un POP supplémentaire.
HIERARCHIE 5.

PETER ANDREW JONES

CHAGIDIEL

LE PATRIARCHE SANGLANTE.
Le père diabolique qui dévore ses enfants.
CAPACITÉ SPÉCIALE : piochez huit cartes au lieu de sept.
HIERARCHIE 4.

PETER ANDREW JONES

CHESED

LE CHARITABLE.
CAPACITÉ SPÉCIALE : piochez une carte chaque fois que vous en jouez une ou vous Défaussez de l'une d'entre elles. Vous ne piochez que quatre cartes au lieu de sept. Vous ne pouvez jamais avoir plus de quatre cartes dans votre main.
HIERARCHIE 7.

PETER ANDREW JONES

CHOKMAH

LE PATRIARCHE.
CAPACITÉ SPÉCIALE : piochez jusqu'à huit cartes.
HIERARCHIE 3.

PETER ANDREW JONES

CHAMALIEL

LA SEXUALITÉ PERVERTIE.
CAPACITÉ SPÉCIALE : ignorez les Indicateurs de Position lorsque vous jouez des cartes Influence.
HIERARCHIE 4B.

PETER ANDREW JONES

CHAMICHICOTH

LE FAUX BIENFAITEUR.
CAPACITÉ SPÉCIALE : piochez une carte chaque fois que vous en jouez une ou vous Défaussez de l'une d'entre elles. Vous ne piochez que quatre cartes au lieu de sept. Vous ne pouvez jamais avoir plus de quatre cartes dans votre main.
HIERARCHIE 8.

PETER ANDREW JONES

CHIBURAH

LE JUGE.
L'impitoyable dispensateur d'une justice quasi-divine.
CAPACITÉ SPÉCIALE : en cas d'égalité lors d'un Combat, votre Entité l'emporte.
HIERARCHIE 9.

PETER ANDREW JONES

CHOLAB

LE TORTIONNAIRE.
CAPACITÉ SPÉCIALE : en cas d'égalité lors d'un Combat, votre Entité l'emporte.
HIERARCHIE 10.

PETER ANDREW JONES

CHAREB-SERAP

LE CORBEAU DES CHAMPS DE BATAILLE.
Le plus sanguinaire des généraux d'Astaroth.
CAPACITÉ SPÉCIALE : vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec l'une de vos Entités qui n'a pas encore combattu au cours de ce tour.
HIERARCHIE 14.

PETER ANDREW JONES

HOD

LE MESSAGER DU CHÂTIMENT.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : pour chaque POP
 Relâché au cours d'un Combat, une Entité
 voit sa CC augmentée de +2.
 HIÉRARCHIE 15.

PETER ANDREW JONES

KETHER

LE SOUVERAIN
 Il s'agit du plus puissant mais aussi du plus
 passif des Archontes.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : effectuez votre phase
 d'Asservissement avant votre Déplacement
 de vos Marqueurs de Population.
 HIÉRARCHIE 1.

PETER ANDREW JONES

MALKUTH

LA REBELLE.
 Elle est l'Archonte le plus proche de
 l'humanité.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : tous vos Pions ont
 + 1 à leur CC.
 HIÉRARCHIE 19.

PETER ANDREW JONES

NAHEMOTH

LE MONDE PERVERTI.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : tous vos Pions ont
 + 1 à leur CC.
 HIÉRARCHIE 20.

PETER ANDREW JONES

NETZACH

LE VAINQUEUR
 Il encourage la guerre et les épreuves de force de
 toutes sortes.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : vous pouvez effectuer une
 attaque supplémentaire avec l'une de vos Entités
 qui n'a pas encore combattu au cours de ce tour.
 HIÉRARCHIE 13.

PETER ANDREW JONES

SAMAEL

LE VENGEUR.
 Le défenseur de la vengeance aveugle.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : vous pouvez
 immédiatement effectuer une attaque sur une
 Entité qui a vaincu une de vos Entités.
 HIÉRARCHIE 16.

PETER ANDREW JONES

SATHARIEL

LA MÈRE DÉVASTATRICE.
 Répand le chaos partout où elle se rend.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : vous pouvez
 Défausser jusqu'à deux cartes au cours de
 la phase de Défausse.
 HIÉRARCHIE 6.

PETER ANDREW JONES

THAUMIEL

LE SOUVERAIN INIQUE.
 Il était autrefois le Commandant en Chef des
 Armées d'Astaroth.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : effectuez votre phase
 d'Asservissement avant votre phase de
 Déplacement des POP.
 HIÉRARCHIE 2.

PETER ANDREW JONES

TIPHARETH

L'ARAGNÉE DANS SA TOILE.
 Du temps du Dénouement, elle coordonnait le
 travail des Archontes.
 CAPACITÉ SPÉCIALE : toutes vos Créatures
 en jeu sont considérées comme des
 CONJUREURS.
 HIÉRARCHIE 11.

PETER ANDREW JONES

TOGARINI

LE PROTECTEUR DES NÉCROMANCIENS.
CAPACITÉ SPÉCIALE : toutes vos Entités
en jeu sont considérées comme des
CONJUREURS.
HIÉRARCHIE 12.

PETER ANDREW JONES

YESOD

LE FONDATEUR.
CAPACITÉ SPÉCIALE : ignorez les
Indicateurs de Position lorsque vous jouez
des cartes Influence.
HIÉRARCHIE 77.

PETER ANDREW JONES

44 LADBROOKE HILL

Donne le contrôle d'un C et d'un ☠️
YESOD peut placer cette carte sur
n'importe quelle Position de
n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

22/24 RUE DE SEVIGNE

Donne le contrôle d'un ☠️ et d'un ☹️
CHOKMAH peut placer cette carte
sur n'importe quelle Position de
n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

AIDE D'URGENCE HAYWORTH

Donne le contrôle d'une ☹️ et d'un C.
GAMCHICOTH peut placer cette
carte sur n'importe quelle Position
de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

CATHÉDRALE

Donne le contrôle d'une ☹️ et d'un X.
BINAH peut placer cette carte sur
n'importe quelle Position de
n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

CHAMBRES D'ÉCLOSION

Lieu de naissance des Razides. Tant
que cette région est au sein de votre
Croix Mystique, aucune
correspondance de Couleurs n'est
nécessaire pour mettre un
Razide en jeu.

STEFAN THUNBERG

DJERABA

Donne le contrôle d'un ☠️ et d'un ☹️.
TOGARINI peut Placer cette carte sur
n'importe quelle Position de
n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

HERRINGTON'S DISTRICT

Donne le contrôle d'une ☹️ et d'un ☹️.
GEB RAH peut placer cette
carte sur n'importe quelle Position
de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

HÔPITAL BERNAUER

Donne le contrôle d'un **C** et d'un **☠**.
NAHEMOTH peut placer cette carte sur
 n'importe quelle Position de
 n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

INSTITUT BERGSTRÖM

Donne le contrôle d'un **☠** et d'un **☺**.
MALATHI peut placer cette carte sur
 n'importe quelle Position de
 n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

JARDIN DU DRAGON BLANC

Donne le contrôle d'une **☺** et d'un **☺**.
KETHER peut placer cette carte
 sur n'importe quelle Position de
 n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

KTONOR

Donne le contrôle d'un **C** et d'un **☺**.
GAMALIEL peut Placer cette carte
 sur n'importe quelle Position de
 n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

LA CITÉ DES MORTS

Vous donne le contrôle d'un **☠**.

STEFAN THUNBERG

LA CITÉ-MACHINE

Elle occupe 2 Positions de la Scène et
 donne le contrôle de 2 Couleurs, selon sa
 Position (Nord/Est : **C** : Est/Ouest : **☺** ;
 Sud/Ouest : **☺** ; Ouest/Nord : **☠**). Les 2
 décors doivent être libres lorsque
 vous Placez cette Région. Cette
 carte peut accueillir deux POP.

STEFAN THUNBERG

LA CITÉ VIVANTE

Vous donne le contrôle d'un **☺**.

STEFAN THUNBERG

LA FRONTIÈRE

Ces Portails existe dans l'illusion et la
 Réalité. La Frontière vous permet de
 Placer un nombre quelconque d'Entités
 sur sa Position. Si la Frontière est
 Défaussée, vous devez choisir une
 Entité qui restera sur la Position,
 les autres seront Défaussées.

STEFAN THUNBERG

LA GALERIE DES GLACES

Vous donne le contrôle d'une **☺**.

STEFAN THUNBERG

LE CERCLE DUPONT

Donne le contrôle d'un **X** et d'un **G**.
SAMAEEL peut placer cette carte à n'importe quelle Position de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

LE CUBE

Constitué d'une matière inconnue, son usage n'est pas clair. Ceux qui l'approchent ressentent une présence maligne. S'il est au sein de votre CM, toutes les Entités qui attaquent à partir d'une autre CM subissent un malus de -2 à leur CC.

STEFAN THUNBERG

LE DÉDALE

Permet de Placer une Créature sans qu'il y ait correspondance de Couleurs. Vous devez cependant vous Défausser d'un Pion de votre CM lors de la Phase de Déplacement des POP, sinon vous devez vous Défausser du Dédale.

STEFAN THUNBERG

LE HILTON DE BEYROUTH

Donne le contrôle d'une **G** et un **H**.
THAMBEEL peut placer cette carte sur n'importe quelle Position de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

LE LABYRINTHE

Vous donne le contrôle d'un **G**.

STEFAN THUNBERG

LE LABYRINTHE INTERIEUR

Il n'est que chaos où le Temps et l'Espace n'ont aucun sens. Il annule tous les **X** contrôlés par tous les joueurs lorsqu'il est au sein d'une CM. Le contrôle de **X** ne peut être obtenu qu'en Relâchant des POP.

STEFAN THUNBERG

L'ENFER

Les Pions de votre CM qui sont tués sont Rattachés à l'Enfer, face cachée. Chaque Pion Rattaché donne +1 à la CC des Pions de votre CM. Si cette carte se trouve dans la même CM que le PURGATOIRE et/ou la MORGUE, vous choisissez, ou se rendent vos Pions décédés.

STEFAN THUNBERG

LE TEMPLE DE KALI DURGA

Vous donne le contrôle d'un **X** et d'un **H**.
SATHARIEL peut placer cette carte sur n'importe quelle Position de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

MAISON DE REDRESSEMENT 315

Donne le contrôle d'une **G** et d'un **C**.
CHAGIDIEL peut placer cette carte à n'importe quelle Position de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG



U.S.S RELIANT

Donne le contrôle d'une et d'un . **NETZACH** peut placer cette carte sur n'importe quelle Position de n'importe quelle CM.

STEFAN THUNBERG

ADEPTE DU NEW AGE

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE. CONJUREUR.
Les cartes Influence ne peuvent être jouées sur l'Adepte du New Age.

MARY ELVES

ADNAN KAZOUR

RAZIDE. UNIQUE.
Kazour convoite le contrôle du Moyen-Orient. Quand il est sur votre Troupe, les Entités de votre Scène peuvent attaquer les Acteurs. Donne le contrôle d'un tant qu'il est sur votre Scène.

MARY ELVES

AGENT SECRET

PION DE LA PASSION.
Peut être joué au sein de n'importe quelle CM. Il est votre agent, mais le propriétaire de la CM qui l'accueille le contrôle. Il ne peut pas attaquer une Entité de votre CM. S'il est face visible et accueille un POP durant votre tour, vous pouvez le déplacer jusqu'à votre Scène.

STEFAN THUNBERG

ANDREA BERGSTRÖM

LICTEUR ET PION. UNIQUE.
Bergström accorde à tous les Pions de la Passion un bonus de +1 à leur CC. Donne le contrôle d'une tant qu'il est sur la Scène.

PETER ANDREW JONES

ANGE DE LA VENGEANCE

CRÉATURE.
L'Ange de la Vengeance peut immédiatement attaquer une Entité qui vient de terminer un combat contre une Entité de la Croix Mystique de l'Ange de la Vengeance.

PETER ANDREW JONES

ANGE DE SANG

CRÉATURE.
S'il se trouve au sein de la même CM que **L'ANGE DU SANG** et gagne un combat, l'Ange peut effectuer une autre attaque. Peut accomplir un maximum de 2 attaques supplémentaires de cette façon et ne peut jamais attaquer une Entité de la CM de **SATHARIEL**.

MARY ELVES

ANSELM HÖDER

PION. UNIQUE. CONJUREUR.

STEFAN THUNBERG

ANTON PRADWYCK

LICTEUR. UNIQUE.
Il veut usurper le pouvoir du **PRINCE VON HABSBOURG**. Il doit l'attaquer si ce dernier est dans une autre CM. S'ils sont sur la même CM, **HABSBOURG** a +3 à sa CC. Donne le contrôle d'un s'il est sur votre Scène.

MARY ELVES

ANTON TEPTOV 6

RAZIDE, UNIQUE.
Teptov considère les hommes comme ses enfants qu'il doit punir pour les éduquer. Rattachez-lui tous les Pions qu'il défait. Teptov gagne +1 à sa CC par Pion Rattaché. Donne le contrôle d'un C s'il est sur votre Scène.

PETER ANDREW JOHNS

ARTISTE 3

PION DES RÊVES.
Vous donne le contrôle d'un C.

STEFAN LUNBERG

AZAQUI 6

RAZIDE, UNIQUE.
Razide mort-vivant. Dans la même CM que LUIGI CANTORRE. CANTORRE gagne +2 à sa CC. Azaqui n'est jamais Défaussé, mais directement mélangé à votre POCHE. Donne le contrôle d'un C s'il est sur votre Scène.

STEFAN LUNBERG

BAAL RESHEF-SEIGNEUR DE LA PESTILENCE 10

CRÉATURE, UNIQUE.
Retournez RESHEF pour rendre MALADE une Entité. Elle subit un malus de -2 à sa CC. Les POP sur Reshef sont INFECTÉS. Si l'un d'eux est déplacé sur une Entité, elle est Défaussée. Le POP guérit une fois au Cœur d'une CM ou dans la Réserve.

STEFAN LUNBERG

CADRE AMBITIEUX 3

PION DES RÊVES.
La CC (modifiée) du Cadre Ambitieux est doublée quand celui-ci est attaqué. Sa CC reste normale lorsqu'il attaque.

STEFAN LUNBERG

CADRE COMMERCIAL 3

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Retournez-le durant votre phase d'Actions et déplacez un POP de cette carte ou d'une Entité, face visible, de votre Troupe vers n'importe quelle carte (y compris celle-ci), face visible, de votre Scène. Retournez les 2 cartes, faces cachées.

STEFAN LUNBERG

CARDINAL GIORGIO BIOTTI 6

LICTEUR, UNIQUE.
Il désire rétablir la Sainte Inquisition. Relâchez un POP à tout moment pour Rattacher un PRÊTRE en jeu à Biotti. Chaque Prêtre donne +2 à la CC de Biotti. Donne le contrôle d'une C tant qu'il est sur votre Scène.

PETER ANDREW JOHNS

CAVALIER DES SABLES 5

CRÉATURE.
Ne peut être tué que si la CC (modifiée) de l'Entité adverse est égale ou supérieure au double de sa CC. DJERABA ne peut jamais être Défaussée tant que le Cavalier des Sables est dans la même CM.

PETER ANDREW JOHNS

CHERCHEUR 3

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Défaussez le Chercheur de votre CM pour regarder l'une des cartes cachées sous une des Arcanes Majeures. Vous pouvez échanger cette carte avec celle se trouvant au sommet de la pioche du joueur (sans regarder cette dernière).

STEFAN LUNBERG

CHEVALIER DE LA LUMIERE 5

CRÉATURE.
 Cette manifestation des Séraphins combat pour maintenir l'illusion. Il peut immédiatement attaquer n'importe quel Pion attaquant un Liseur, un Razide ou une Créature une fois le combat terminé.

PETER ADREW JONES

CHIEN DE GUERRE 6

CRÉATURE.
 Si le Chien de Guerre défait un VÉTÉRAN au combat, il lui est Rattaché. Le Chien de Guerre a libéré le Vétéran de ses souvenirs et gagne un bonus de +2 à sa CC pour chaque Vétéran Rattaché.

PETER ADREW JONES

COALITION CHAOS ET ENTROPIE 3

CRÉATURE. UNIQUE.
 Ne peut jamais accueillir de POP, ni attaquer ou être attaquée. N'est pas affectée par les cartes Influence et ne peut avoir de Rattachement. Donne le contrôle de deux Couleurs. X exclu. Si vous contrôlez un X, Défaussez-la.

STEFAN LUNBERG

CRUCIFICATEUR 8

CRÉATURE.
 Les Crucificateurs peuvent lancer les Sorts de la Connaissance de la Mort. Lorsque ces tortionnaires battent un Pion celui-ci est retourné, face cachée, au lieu d'être Défaussé.

PETER ADREW JONES

DEALER 3

PION DE LA MORT.
 Refâchez un POP pour Défausser n'importe quel Pion en jeu.

STEFAN LUNBERG

DÉTECTIVE PRIVÉ 3

PION DE LA FOLIE.
 Retournez cette carte, face cachée, à tout moment pour pouvoir regarder les deux premières cartes d'une Pioche de votre choix.

STEFAN LUNBERG

DON MICHAEL CIMARRO 6

RAZIDE. UNIQUE.
 C'est un avocat véreux de Los Angeles, un patron de la mafia de la Côte Ouest. Tous les Pions de la Mort gagnent +2 à leur CC lorsqu'il est en jeu. Donne le contrôle d'une ♣ lorsqu'il est sur votre Scène.

PETER ADREW JONES

DR. MORTIMER BLANCO 6

RAZIDE. UNIQUE.
 Le Dr. Blanco torture ses patients avec un indicible plaisir, en prenant l'apparence d'un proche du patient. Les Pions combattant le Dr. Blanco ont un malus de -2 à leur CC. Donne le contrôle d'un ♠ s'il est sur la Scène.

PETER ADREW JONES

ENFANT DE CHAGIDIEL 3

CRÉATURE.
 Les Pions ne peuvent attaquer l'enfant, mais l'enfant peut attaquer les Pions. Si l'Enfant attaque un Pion, ce dernier peut tout de même se défendre normalement.

DAVE BUIS

ENSEIGNANT 3

PION DES RÊVES.
Relâchez un POP pendant votre Phase d'Actions pour que l'Enseignant puisse jouer une carte Influence. Les Couleurs n'ont pas besoin de correspondre.

STEFAN THUNBERG

ESCLAVES DE LA DOULEUR 5

CRÉATURE.
Ces humains se purifient de leurs péchés en se soumettant à la souffrance. Quand une Entité de votre CM perd un combat, vous pouvez Défausser un Esclave de la Douleur au lieu de l'Entité.

STEFAN THUNBERG

ESPRIT DE LA FAIM 5

CRÉATURE.
Ne peut être tué que si la CC (modifiée) de l'Entité adverse est égale ou supérieure au double de la CC de l'Esprit. Un POP qui réside sur votre Esprit de la Faim plus d'un Tour est retiré du jeu à cause de la famine.

STEFAN THUNBERG

ÉTUDIANT 3

PION DES RÊVES.
Les Pions ne peuvent pas l'attaquer. Peut être remplacé durant votre Tour par un Pion de votre Main (ignorez la correspondance de Couleurs et les Indicateurs). POP et Rattachements sont transférés à ce Pion. Mélangez l'Étudiant dans la Pioche.

STEFAN THUNBERG

EXÉCUTEUR 8

CRÉATURE.
Les cartes INFLUENCE n'ont pas d'effet sur l'Exécuteur. L'Exécuteur ne peut jamais attaquer une Entité au sein de la CM de GEBURAH.

STEFAN THUNBERG

FACTUAIRE 3

CRÉATURE.
Relâchez un POP quand vous le souhaitez pour regarder la Main de l'un de vos adversaires.

NORMAN SMITH

FEMME FATALE 3

PION DE LA PASSION.
Une fois placée sur une Position, vous pouvez Rattacher à tout moment cette carte à un autre Pion, sa Position est libérée. Ce Pion peut la Défausser pour éviter d'être lui-même Défaussé.

STEFAN THUNBERG

FLIC EN CIVIL 3

PION DE LA PASSION.
Le Flic en Civil a une CC de 6 quand il attaque un Pion de la Mort.

STEFAN THUNBERG

FOUILLE MERDE 3

PION DES RÊVES.
La CC de base du Fouille Merde est doublée quand il se bat contre un Lâcheur, un Razide ou une Créature.

STEFAN THUNBERG

GARDE NOIR 5

CRÉATURE.
Le Garde Noir a une CC de 8 quand il est dans la CM de Netzach. Il ne peut pas attaquer une Entité de la CM de NETZACH.

GÉNÉRAL JUAN MARTINEZ 6

RAZIDE. UNIQUE.
Relâchez un POP pour rattacher un ou plusieurs Pions de la Mort à Martinez. Chaque Pion donne à +1 à la CC de Martinez. Lors d'un combat, Martinez peut Défausser ces Pions pour gagner +2 à sa CC.

GÉNÉRAL IMLE P CROWLEY 6

LICTEUR. UNIQUE.
Les CHIENS DE GUERRE dans la même CM que Crowley gagnent +3 à leur CC. Si cette carte est dans la même CM que T.U.S.S. RELIANT, Crowley gagne +4 à sa CC. Donne le contrôle d'un ☠ s'il est sur votre Scène.

GRAND MAÎTRE MARCUS 6

LICTEUR. CONJUREUR. UNIQUE.
Il a abandonné son humanité pour devenir un LictEUR et tente depuis de dominer les LictEURs. Marcus gagne +4 à sa CC quand il affronte un LictEUR. Donne le contrôle d'un ☠ tant qu'il est sur votre Scène.

HAURY 5

CRÉATURE.
Les Pions tués par Haury au cours d'un combat sont retirés du jeu et non Défaussés. Ils ont été dévorés.

HÉRAUTS DE LA MORT 3

CRÉATURE.
Au sein de la même CM que BAAM, RESHEE, ils gagnent +3 à leur CC. Tout Pion survivant à un combat contre eux est MALADE et subit un malus permanent de -2 à sa CC (même si les hérauts ont été vaincus).

HUANG LI-PAO 6

LICTEUR. CONJUREUR. UNIQUE.
Les Sorts des Conn. de la Folie et de la Passion lancés par Li-Pao ne nécessitent pas de correspondance de Couleurs. Dans la même CM que le JARDIN DU DRAGON BLANC, Huang gagne +2 à sa CC. Donne le contrôle d'un ☠ tant qu'il est sur votre Scène.

HUISSIERS 10

CRÉATURE.
Les Huissiers ne peuvent attaquer que des Pions de la Mort ou des Entités affligées de SOMBRES SECRETS.

JELENA KALENKO 5

CRÉATURE. NÉPHARITE.
Kalenko peut doubler sa taille et sa CC jusqu'à la fin du tour du joueur actuel en relâchant un POP qu'elle accueille.

JONATHAN HAYWORTH 6

RAZIDE. UNIQUE.
Fondateur de l'Aide d'Urgence Hayworth, il répand la famine dans le monde. Les ESPRIT DE LA FAIM et HAURY en jeu gagnent + 2 à leur CC quand il est en jeu. Donne le contrôle d'un ☞ s'il est sur votre Scène.

PETER ANDREW JONES

JOURNALISTE 3

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Le Journaliste peut accueillir autant de POP qu'il le souhaite. Le Pouvoir de la Presse lui donne un bonus de + 1 à sa CC pour chaque POP qu'il accueille.

STEVE T. HUBER

L'ARMÉE DES DAMNES 5

CRÉATURE.
L'Armée des Damnés peut accueillir autant de POP qu'elle le souhaite. Pour chaque POP qu'elle accueille, elle gagne un bonus de + 1 à sa CC.

ORIEL SANTA

LA VOIX DU SANG 8

RAZIDE. UNIQUE.
Doit attaquer chaque Tour où elle réside dans la Troupe, ou être Défaussée. S'il n'y a pas d'Entité à attaquer, la Voix du Sang n'est pas Défaussée. Donne le contrôle d'une ☞ si elle est sur votre Scène.

PETER ANDREW JONES

LE GARDIEN 8

CRÉATURE. UNIQUE.
Il veille sur le tombeau vide du Démon. La CITÉ DES MORTS ne peut jamais être Défaussée tant que le Gardien est dans la même CM. Le Gardien ne peut pas attaquer mais peut se défendre normalement.

STEVE T. HUBER

LE GÉNÉRAL HU 6

CRÉATURE. UNIQUE.
Ne peut attaquer que des Créatures dont la CC de base est égale ou supérieure à la sienne. Hu donne le contrôle d'un ☞ tant qu'il est dans la même CM que HUANG LI-PAO.

KERRY DAVES

LE MARQUIS 6

RAZIDE. CONJUREUR. UNIQUE.
Le Marquis pervertit la sexualité d'un individu. Les Sorts de la Conn. de la Passion lancés par le Marquis ne nécessitent pas de correspondance de Couleurs. Donne le contrôle d'une ☞ s'il est sur votre Scène.

PETER ANDREW JONES

LEONARD SAKHIL 6

RAZIDE. CONJUREUR. UNIQUE.
Sakhil doit d'abord attaquer les Pions avant d'attaquer les autres types d'Entité. Donne le contrôle d'un (EIL tant qu'il est sur votre Scène.

KERRY DAVES

LICTEUR 6

LICTEUR.
Un disciple du Démon et serviteur des Archontes. Tant qu'il est sur votre Scène, il vous donne le contrôle d'un ☞.

PETER ANDREW JONES © COPYRIGHT SOLAR WIND LIBRARY

LUIGI CANTORRE 6

RAZIDE, CONJUREUR, UNIQUE.
Il peut lancer les Sorts de la Conn. de la Mort sans correspondance des Couleurs. Dans la même CM que Togarini. Cantorre gagne +2 à sa CC. Donne le contrôle d'un **X** si elle est sur votre Scène.

PETER ANDREW JONES

MAGICIEN 3

PION DE LA PASSION, CONJUREUR.
Ne peut lancer des Sorts que des Connaissances du Temps et de l'Espace, des Rêves et de la Passion.

STEFAN TUNBERG

MANIPHESTOS 3

CRÉATURE.
Un Pion vaincu par le Maniphestos peut être Rattaché à celui-ci. Défaussez les cartes Rattachées à ce Pion. La CC du Pion s'ajoute à celle du Maniphestos. Il ne peut y avoir qu'un seul Pion Rattaché et il ne peut être changé.

PETER ANDREW JONES

MAORO NAKEMI 6

LICTEUR, UNIQUE.
S'il est dans la même CM que NYWERE, Nakemi gagne +4 à sa CC. NYWERE ne peut pas être Défaussé étant que Nakemi est dans la même CM. Donne le contrôle d'un **X** tant qu'il est sur votre Scène.

NAYE BING

MARBAS - SEIGNEUR DE LA SOUFFRANCE 5

CRÉATURE, CONJUREUR.
Ne peut être joué que si ANSELM HÖDER est dans votre CM. Marbas lance les Sorts de la Conn. de la Mort sans correspondance de Couleurs. Vous pouvez sacrifier vos Pions en jeu en les lut Rattachant. Il gagne +3 à sa CC par Pion Rattaché.

SEAN SMITH

MARIA FEODOROVA 6

LICTEUR, UNIQUE.
Elle s'apprête à prendre le contrôle de la Russie par l'intermédiaire de l'église, les PRÊTRES au sein de la même CM qu'elle gagnent +3 à leur CC. Placée dans la même CM que la CATHÉDRALE elle gagne +4 à sa CC.

PETER ANDREW JONES

MEMBRE DE GANG 3

PION DE LA MORT.
Pour chaque Membre de Gang supplémentaire, face visible, au sein de la même CM, ce Membre de Gang gagne un Bonus de +2 à sa CC.

STEFAN TUNBERG

MUSICIEN 3

PION DE LA FOLIE.
Le Musicien distrait les Pions de votre CM, qui gagnent un bonus de +2 à leur CC. Un Musicien ne peut pas affecter sa propre CC.

STEFAN TUNBERG

NACHTKINDER 3

CRÉATURE.
Les NachtKinder sont des créatures Polymorphes, résultats d'expériences ratées à l'Institut Bergström. Relâchez un POP pour gagner un bonus de +2 à sa CC durant un combat.

PETER ANDREW JONES

NEONATE 6

CRÉATURE, CONJUREUR.
Cet ex-Pion a été victime d'expériences visant à briser l'illusion. Relâchez un POP à tout moment pour le déplacer sur une autre Position de n'importe quelle CM.

PETER A. NORSH, JOUES

NÉPHARITE 6

CRÉATURE.
Les Népharites sont des bourreaux, créés par les Anges de la Mort pour instiller un sentiment de culpabilité chez les hommes. Durant votre Tour, un Népharite peut retourner face cachée n'importe quel Pion en jeu.

PETER A. NORSH, JOUES

OAXICI 5

CRÉATURE.
Relâchez un POP pour Rattacher l'Oaxici au GÉNÉRAL JUAN MARTINEZ. La CC de JUAN MARTINEZ augmente de +3 pour chaque Oaxici Rattaché.

STEFAN LUMBERG

OCCULTISTE DÉSABUSÉ 3

PION DE LA MORT, CONJUREUR.
Ne peut lancer que des Sorts des Connaissances du Temps et de l'Espace, de la Mort et de la Folie.

STEFAN LUMBERG

O-LUONG 5

CRÉATURE.
Ils ont une CC de 8 quand le GÉNÉRAL HU est au sein de la même CM. Le JARDIN DU DRAGON BLANC ne peut être Défaussé s'il est au sein de la même CM que les O-Luong.

STEFAN LUMBERG

OUVRIER 3

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Lorsque l'ouvrier est au sein de votre CM, les cartes Objet ne nécessitent pas de correspondance de Couleurs pour être jouées.

STEFAN LUMBERG

PARRAIN 3

PION DE LA FOLIE.
Si le Parrain est au sein de votre CM, vous pouvez piocher et avoir jusqu'à 10 cartes en main. Si le parrain est Défaussé, rejetez des cartes pour réduire votre Main à sept cartes.

STEFAN LUMBERG

PETITE FRAPPE 3

PION DE LA FOLIE.
Retournez cette carte, face cachée, durant votre phase d'Actions pour Défausser une carte (au hasard) d'une Main de votre choix.

STEFAN LUMBERG

PIERRE LOMBARD 6

LICTEUR, CONJUREUR, UNIQUE.
Lombard espère devenir un Pion et ne peut attaquer de Pions. Les Sorts de la Conn. de la Folie lancés par Lombard nécessitent une correspondance de Couleurs en moins. Donne le contrôle d'un œil tant qu'il est sur votre Scène.

PETER A. NORSH, JOUES

PORTEUR DE PESTILENCE (3)

CRÉATURE.
Ce malade incurable a rejoint le Seigneur de la Pestilence. Toute Entité combattant contre le Porteur de Pestilence subit un malus de -2 à sa CC. En cas d'égalité lors d'un combat, le Porteur l'emporte.

STEFAN LUNBERG

PRÊTRE (3)

PION DE LA PASSION.
Le Prêtre ne peut pas attaquer un Pion. Les Pions ne peuvent pas attaquer le Prêtre. Le Prêtre vous donne le contrôle d'une ♣.

STEFAN LUNBERG

PRINCE RAINER VON HABSBURG (6)

LICTEUR, UNIQUE.
Licteur de Kether, il a en partie perdu le soutien de l'Archevêque à cause du nouvel intérêt de Kether pour la Chine. Les Pions du Temps et de l'Espace de la même CM gagnent +2 à leur CC. Donne le contrôle d'un ♣ s'il est sur votre Scène.

STEFAN LUNBERG

PROSTITUÉE (3)

PION DE LA MORT.
La Prostituée a une CC de +3 quand elle attaque des Pions. Les Sombres Secrets joués sur la Prostituée ne nécessitent pas de correspondance de Couleurs.

STEFAN LUNBERG

PURGATOV (8)

RAZIDE.
Incarnation de CHAGIDIEL. Peut accueillir plusieurs POP et gagne un bonus de +2 à sa CC lorsqu'il est au sein de la CM de Chagidiel. Vous donne le contrôle d'un ♣ tant qu'il est sur la Scène.

STEFAN LUNBERG

RAZIDE (6)

RAZIDE.
Disciple d'Astaroth et serviteur des Anges de la Mort. Vous donne le contrôle d'un ♣ tant qu'il est sur la Scène.

STEFAN LUNBERG

RÉDEMPTEUR (3)

PION DE LA PASSION.
Relâchez un POP pour permettre au Rédempteur de se défendre à la place d'un autre Pion Attaqué.

STEFAN LUNBERG

SAMUEL HERRINGTON (6)

LICTEUR, UNIQUE.
Herrington veut construire un monde fondé sur la justice. Il peut accueillir plus d'un POP s'il les gagne au combat contre un Pion de la Mort. Donne le contrôle d'un ♣ tant qu'il est sur votre Scène.

STEFAN LUNBERG

SAVANT FOU (3)

PION DE LA FOLIE, CONJUREUR.
Les cartes Sombre Secret, Faculté ou Restriction ne nécessitent pas de comparaison de Couleurs pour être jouées sur le Savant Fou.

STEFAN LUNBERG

SÉRAPHIN 3

CRÉATURE.
Le Séraphin est un Ange Déchu, abandonné lorsque le Démenteur a disparu. Il peut accueillir jusqu'à 3 POP. Déplacer un POP ne provoque pas le retournement du Séraphin.

SERVAillant 8

CRÉATURE.
Ils ne peuvent entrer dans une Croix Mystique que si au moins un Liseur s'y trouve déjà. Sinon, elle doit être Défaussée. Relâchez un POP pour le Rattacher à un Liseur. Ce Liseur gagne +4 à sa CC.

SERVITEUR DU TEMPLE DE KALI DURGA 5

CRÉATURE.
Vous donne le contrôle d'une ☼ lorsque le Serviteur du Temple se trouve dans la même CM que le TEMPLE DE KALI DURGA.

SOLDAT 3

PION DE LA MORT.
Le Soldat peut accueillir deux POP. Les cartes SOMBRES SECRETS et RESTRICTIONS ne peuvent être jouées sur le Soldat.

TAKEO OSHIMA 8

CRÉATURE. UNIQUE.
Oshima donne un bonus de +2 à la CC de tous les Pions de la Mort en jeu.

TIPHANY REEDER 6

LISEUR. CONJUREUR. UNIQUE.
Les ARTISTES ont +3 à leur CC s'ils sont dans la même CM que Reeder. Relâchez un POP pour lui Rattacher un ARTISTE de la même CM. Ces ARTISTES donnent le contrôle d'une ☼. Donne le contrôle d'un ☾ si elle est sur votre scène.

TOXICOMANE 3

PION DE LA FOLIE.
S'il est au sein de la même CM qu'un Dealer, le Toxicomane gagne un bonus de +3 à sa CC et devient un Conjuteur.

TUEUR À GAGE 3

PION DES RÊVES.
Le Tueur a sa CC divisée par deux (arrondie à l'inférieur) lorsqu'il est attaqué. Sa CC est doublée quand il attaque.

VAGABOND 3

PION DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Le Vagabond peut reproduire les capacités spéciales de n'importe quel Pion en jeu si vous Relâchez un POP. Ce changement est valide jusqu'à ce qu'il prenne les capacités d'un autre pion.

VÉTÉRAN 3

PION DE LA MORT.
Le Vétéran donne un bonus de +2 à la CC de chaque Soldat au sein de la même CM.

STEFAN LUNGVIST

VOIX DE LA DOULEUR 5

CRÉATURE.
Elles terrassent un Pion par Tour en Fattaquant sans qu'il y ait Combat. Le Pion est dévoré. Procédez à un combat normal si l'Entité attaquée n'est pas un Pion ou lorsque les Voix de la Douleur sont attaquées.

STEFAN LUNGVIST

YOSHIKI NAKAMURA 6

LICTEUR UNIQUE.
Nakamura fait gagner à tous les CADRES COMMERCIAUX et CADRES AMBITIEUX un bonus de +3 à leur CC. Vous donne le contrôle d'un œil lorsqu'elle est placée sur votre Scène.

STEFAN LUNGVIST

ANTAGONISME

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE CRÉATURE.
La Créature influencée se retourne contre son maître. Elle ne peut pas accueillir de POP. Chaque adversaire peut attaquer avec cette Créature lors de son Tour.

PIETER A ANDREW JONES

APPAREIL PHOTO

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, OBJET.
Photographie la Réalité. Relâchez un POP et ajoutez +4 à la CC du Pion s'il attaque un LictEUR, un RZIDE ou une Créature. Un seul Relâchement par combat donne le bonus. S'il est donné au JOURNALISTE, aucun Relâchement n'est nécessaire.

PHILO PARENTE

ARME DE POING +2

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET ET ARME.
Donne un bonus de +2 à la CC. Une Entité ne peut utiliser qu'une arme durant un combat, mais deux Armes de Poing comptent comme une arme.

STEFAN LUNGVIST

ARME NATURELLE +4

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, FACULTÉ.
Cette Entité possède une Arme Naturelle extrêmement efficace. L'Entité gagne un bonus de +4 à sa CC.

MARIE S. MS

ARMURE NATURELLE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, FACULTÉ.
L'adversaire doit avoir une CC (modifiée) au moins deux fois plus grande que la CC de base de l'Entité pour la battre.

MARIE S. MS

CARNASSIER

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, RESTRICTION.
L'Entité doit manger de la chair humaine pour survivre. L'Entité doit constamment accueillir un POP ou être Défaussée.

JENS JONSSON

CHANGEMENT DE FORME INTEMPESTIF

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION. RESTRICTION.
Le Pion possède deux formes, l'une humaine, l'autre animale. Il est sous forme humaine lorsqu'il accueille un POP et sa CC est de 3, sinon il est sous forme animale et sa CC est de 6.

JEAN BOISSON

CRIMINEL

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION. SOMBRE SECRET.
Le Pion a pris part à un crime et la culpabilité est insupportable. Il ne peut pas accueillir de POP et a un malus de -2 à sa CC lorsqu'il combat une Entité de la CM de GEBURAH.

JEAN SÉUS

CROCHET DE BOUCHER (+2)

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ. OBJET ET ARME.
Un Crochet de Boucher ajoute un bonus de +2 à la CC tant qu'il est Rattaché. Une Entité ne peut utiliser qu'une Arme par combat.

PAOLO ARANTE

DÉVOIEMENT

INFLUENCE ET SE RATTACHE À L'ARCANE MAJEURE. FACILITÉ.
Vous pouvez maintenant Placer des Entités de n'importe quelle Affiliation au sein de votre CM.

STEFAN NIJBERG

DUPERIE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ. FACILITÉ.
L'Entité affectée peut désormais accueillir un POP supplémentaire.

JEAN SÉUS

ENCHAÎNÉ

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ. RESTRICTION.
Se joue à tout moment. La cible est enchaînée à sa Position et ne peut ni Déplacer ses POP ni en accueillir. Les POP déjà présents ne retournent pas dans la Réserve.

JEAN SÉUS

EXPÉRIENCE OCCULTE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION. SOMBRE SECRET.
Ce Pion a participé ou a été témoin d'événements occultes. Il est désormais terrifié par l'inconnu. Ce pion ne peut plus accueillir de POP.

JEAN SÉUS

EXPÉRIMENTATIONS MÉDICALES

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION. SOMBRE SECRET.
La victime ne peut pas accueillir de POP et a une CC de 1 lorsqu'il est attaqué. Sa CC est normale lorsqu'il attaque. Les POP qu'il accueillait retournent dans la Réserve.

JEAN SÉUS

FUSIL AUTOMATIQUE (+1)

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ. OBJET ET ARME.
Ajoute +4 à la CC de la carte à laquelle il est Rattaché. Une Entité ne peut utiliser qu'une seule Arme pendant un combat.

YANN BASSE

GILET PARE-BALLES

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET.

L'Entité peut éviter d'être Défaussée après avoir perdu un combat en se Défaussant du Gilet. Le Gilet ne peut être utilisé pour une raison autre qu'un combat.

NAME & MS

GRENADE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET ET ARME.

Une Entité peut vaincre une Entité en Défaussant la Grenade pendant un combat. Une Entité ne peut utiliser qu'une Arme durant un combat.

STEFAN THUNBERG

HANTÉ

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET.

Victime d'une soif de pouvoir. Il peut accueillir autant de POP qu'il le souhaite, mais subit un malus de -1 à sa CC par POP accueilli. Si sa CC devient inférieure ou égale à 0, il est Défaussé.

NAME & MS

INCINÉRATEUR

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET ET ARME.

Relâchez un POP pour vaincre n'importe quelle Entité pendant un combat. Une Entité ne peut utiliser qu'une Arme pendant un combat.

MES & ASSON

INSTINCT DE CHASSE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, FACULTÉ.

Cette carte permet à l'Entité influencée d'attaquer une Entité de la Scène.

NAME & MS

INVERTÉBRÉ

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, RESTRICTION.

L'Entité influencée doit être équipée d'une arme pour attaquer.

STEFAN THUNBERG

LE VIDE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À VOTRE ARCANE MAJEURE, FACULTÉ.

Vous pouvez Défausser un nombre quelconque de cartes pendant la phase de Défausse à chacun de vos Tours.

STEFAN THUNBERG

LIEN SYMBOLIQUE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, RESTRICTION ET OBJET.

La force vitale de l'Entité est liée à un Objet. Cette carte représente cet Objet. Si jamais cette carte est Défaussée, l'Entité l'est également.

MES & ASSON

MALÉDICTION

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET.

Victime d'une malédiction. Il ne peut pas avoir de modificateur positif de sa CC. Les modificateurs positifs Rattachés au pion demeurent, mais n'ont aucun effet tant que le Pion est maudit.

NAME & MS

MORQUE

INFLUENCE ET SE PLACE SUR UNE POSITION DE VOTRE TROUPE.
 Considérée comme une RÉGION. Rattachez les Pions tués à la Morgue. Accueillez un POP de plus par Pion Rattaché. Dans la même CM que l'ENFER et/ou le PURGATOIRE, choisissez où vont les Pions.

PENNY DOLYBATES MACIAS

MOUCHARD

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN ACTEUR, OBJET.
 Cet équipement permet à une Entité d'attaquer une Entité de la Scène. Celle-ci peut se défendre normalement.

WYEMER THUNDER

PACTE AVEC LES FORCES DES TÉNÉBRES

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET.
 Le Pion a conclu un pacte avec les forces des ténèbres. Il gagne un bonus de +5 à sa CC, mais subit un malus de -5 à sa CC s'il combat contre un Licteur ou un Razole.

WYEMER THUNDER

PISTOLET MITRAILLEUR +3

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ.
 Un pistolet mitrailleur ajoute +3 à la CC de l'Entité tant qu'elle lui est Rattachée. Une Entité ne peut utiliser qu'une seule Arme pendant un combat.

PETER ANDREW JONES

POSSESSION

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET.
 Choisissez une Créature en jeu. Le Pion ne peut attaquer, avoir de Rattachement ou de POP tant que cette Créature est en jeu. Défaussez les Rattachements du Pion et remplacez ses POP dans la Réserve.

WYEMER THUNDER

PSYCHOTHÉRAPIE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET.
 Ce Pion a été la victime d'une thérapie douteuse et a maintenant des tendances suicidaires. Si le joueur désire attaquer, il doit le faire avec ce Pion ou le Défausser.

WYEMER THUNDER

RAVAGE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET.
 L'Entité peut Défausser n'importe quelle Région au sein d'une Troupe de votre choix en Défaussant Ravage.

WYEMER THUNDER

RÉFLEXES FULGURANTS

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, FACILITÉ.
 Relâchez un POP au cours d'un Combat pour donner +3 à la CC de cette Entité. Un seul Relâchement par Combat permet d'acquies ce bonus. En cas d'égalité, cette Entité l'emporte.

WYEMER THUNDER

RÉGÉNÉRATION

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, FACILITÉ.
 Lorsque l'Entité doit être Défaussée, celle-ci et les cartes Rattachées (sauf Régénération) peuvent être placées au sommet de la Pioche dans l'ordre désiré. Restituez les cartes des autres joueurs. Les POP retournent dans la Réserve.

WYEMER THUNDER

RENAISSANCE (-2)

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ DÉFAUSSÉE. FACULTÉ. L'Entité ressuscite mais a perdu sa personnalité. Placez l'Entité sur n'importe quelle Position autorisée. L'Entité ne peut pas accueillir de POP et subit un malus de -2 à sa CC.

MIKS JONSSON

SANATORIUM

INFLUENCE ET SE PLACE SUR UNE POSITION DE VOTRE TROUPE. Considérée comme une RÉGION. Peut accueillir 2 POP. Permet d'asservir 2 POP sur cette carte durant la Phase d'Asservissement si elle est dans votre Troupe.

STEFAN THURNBERG

SCALPEL (+1)

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE ENTITÉ, OBJET ET ARME. Donne un bonus de +1 une fois Rattaché. Une Entité ne peut utiliser qu'une arme durant un combat, mais quatre Scalpels ou moins comptent comme une arme.

MIKS JONSSON

SIAMOIS

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET. Le Pion influencé a un jumeau. Cette carte représente ce jumeau. Si le Pion est battu lors d'un combat, le jumeau est tué et Défaussé à la place du Pion.

RENATO OLIVEIRA MACIAS

SOIF DE SANG

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE CRÉATURE. RESTRICTION. L'Entité doit boire du sang pour survivre. Elle doit attaquer un Pion à chaque tour ou être Défaussée. S'il n'y a aucun Pion pouvant être attaqué, l'Entité n'est pas Défaussée.

MIKS JONSSON

TRANSFERT

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION. Retournez à tout moment cette carte et le Pion visé, faces cachées, pour permettre à ce Pion d'utiliser la capacité spéciale du Pion visé.

MIKS JONSSON

VICTIME D'UN CRIME

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UN PION, SOMBRE SECRET. Traumatisé, il ne peut supporter la solitude. Il doit résider dans la Troupe. Si il n'y a pas d'Entité sur les Positions mitoyennes à un moment du jeu, ce dernier est Défaussé.

MIKS JONSSON

ZONE IRRADIÉE

INFLUENCE ET SE RATTACHE À UNE POSITION DE LA TROUPE. RESTRICTION. Toutes les cartes sur cette Position sont Défaussées. Les POP qui étaient dessus sont retirés du jeu. Aucune carte ne peut être jouée sur cette Position tant que cette carte y est Rattachée.

MIKS JONSSON

ALTÉRATION FŒTALE

SORTI, CONNAISSANCE DE LA PASSION. Se lance pendant votre Tour. Lancé avant la naissance, les effets apparaissent maintenant. Choisissez un Pion en jeu. Sa CC est doublée ou réduite de moitié (arr. à l'inf.), au choix du Conjuteur. L'effet est permanent.

MIKS JONSSON

ALTERER LE CORPS D'AUTRUI

SORT. CONNAISSANCE DE LA FOLIE.
Se lance à tout moment. Transforme un Pion en jeu en une Entité non-unique en jeu de la même affiliation que l'Arcane Majeure du Conjuteur. Le pion devient définitivement la réplique de l'Entité originale sans ses cartes Rattachées.

ADRIAN SMITH

ALTERER SON CORPS

SORT. CONNAISSANCE DE LA FOLIE.
Se lance à tout moment. Le Conjuteur apparaît comme n'importe quelle Entité non Unique en jeu jusqu'au début de votre prochain Tour. Le Conjuteur est la réplique de l'Entité copiée et de ses cartes Rattachées.

PETER ANDREW JONES

ÂME BRISÉE

SORT. CONNAISSANCE DE LA FOLIE.
Se lance sur tous les Pions de la Folie. Ceux-ci sont Défaussés et échangés contre des POP de la Réserve (un POP par Pion). Placez ces POP sur les Acteurs pouvant en accueillir ou laissez-les dans la Réserve.

STEFAN THUMBERG

CHAÎNES DES CROYANTS

SORT. CONNAISSANCE DES RÊVES.
Vous pouvez jouer cette carte et la Rattacher à n'importe quelle Entité à tout moment. La carte à laquelle elle est Rattachée peut désormais accueillir plusieurs POP.

TONY BARGE

DÉPLACEMENT

SORT. CONNAISSANCE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Se lance n'importe quand. Déplacez une carte vers une Position libre (sans tenir compte des Indicateurs). Les POP et les cartes Rattachées sont déplacées avec.

PETER ANDREW JONES - COPRIGHT: SOLAR WIND LIBRARY

ENVOÛTÉ

SORT. CONNAISSANCE DE LA PASSION.
Se lance durant votre Tour. Prenez le contrôle des Couleurs d'un de vos adversaires jusqu'au début de votre Tour suivant. Vous perdez le contrôle de vos Couleurs. Votre adversaire ne contrôle plus aucune Couleur durant cette période sauf celles contrôlées via des Rattachements ou des cartes commandement.

STEFAN THUMBERG

FOLIE PASSAGÈRE

SORT. CONNAISSANCE DE LA FOLIE.
Lancé sur un Acteur d'un adversaire. Vous pouvez attaquer avec l'Entité Influencée. Vous devez continuer à attaquer jusqu'à ce que l'Entité soit vaincue ou qu'il n'y ait plus d'Entités à attaquer.

PETER ANDREW JONES

LA CROIX

SORT. CONNAISSANCE DES RÊVES.
Se joue sur n'importe quelle CM. La CM a deux nouvelles Positions de chaque côté de la Position 2 de la troupe, appelées 5 et 6. Les cartes pouvant être jouées en Position 2 peuvent aussi l'être sur les Positions 5 ou 6 de la Troupe.

STEFAN THUMBERG

LE SENTIER D'HADES

SORT. CONNAISSANCE DE LA MORT.
Se lance à tout moment. Le Conjuteur peut déplacer n'importe quelle Entité de la même CM sur la Position Nord ou Ouest (ignorez les Indicateurs, il suffit que la position soit libre). POP et cartes Rattachées suivent l'Entité.

STEFAN THUMBERG

MARCHER À TRAVERS LA FOLIE

SORT. CONNAISSANCE DE LA FOLIE.
Peut être lancé à tout moment. Le Conjuteur peut déplacer n'importe quelle Entité de la même CM sur la Position Est ou Sud, si elle n'est pas déjà occupée. Les POP et les cartes Rattachées suivent l'Entité.

NILS DALLAKSSON

MARCHER À TRAVERS LES RÊVES

SORT. CONNAISSANCE DES RÊVES.
Peut être lancé à tout moment. Déplacez n'importe quelle Entité de la même CM sur une position libre de la Scène (sans limitation due aux Indicateurs). Les POP et les cartes Rattachées suivent l'Entité.

STEFAN THUNBERG

MARCHER À TRAVERS LE TEMPS ET L'ESPACE

SORT. CONNAISSANCE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Se lance à tout moment. Le Conjuteur déplace n'importe quelle Entité au sein de sa CM sur une Position de la Scène. Les cartes Rattachées suivent l'Entité.

JENS JOHANSSON

MÉTISSAGE

SORT. CONNAISSANCE DE LA PASSION.
Se lance durant votre Tour. Rattachez une Créature en jeu au Pion. Le Pion gagne les Capacités spéciales de la Créature, en plus des siennes. Les POP sur la créature se comportent comme si celle-ci était Défaussée.

JENS JOHANSSON

MONDE DES RÊVES

SORT. CONNAISSANCE DES RÊVES.
Se lance durant votre Tour. Le Conjuteur crée un monde pour y piéger les dormeurs. Placez cette carte sur l'une des Positions libres de la Scène de la CM du Conjuteur. Cette carte est considérée comme une RÉGION.

PETER MICHAEL JONES. COPYRIGHT: SOLAR MINI LIBRARY

PARTHÉNOGÈNESE

SORT. CONNAISSANCE DE LA PASSION.
Se lance pendant votre Tour. Produit une réplique exacte d'une Entité non Unique en jeu (celle-ci et les cartes Rattachées sont Défaussées). Prenez le contrôle du rejeton et placez-le sur n'importe quelle Position libre de votre CM.

STEFAN THUNBERG

POUSSIÈRE TU ÉTAIS, POUSSIÈRE TU REDEVIENDRAS.

SORT. CONNAISSANCE DE LA MORT.
Se lance pendant votre Phase d'Actions. Le Conjuteur vole la force vitale d'une Entité de sa CM. Défaussez l'Entité et ses cartes Rattachées, ajoutez définitivement sa CC à celle du Conjuteur.

TONY BAGGE

PURIFICATION

SORT. CONNAISSANCE DE LA MORT.
Peut être lancé à tout moment sur n'importe quelle scène. Toutes les cartes de cette Scène accueillant un POP sont Défaussées et retournent dans la Pioche de leur propriétaire.

STEFAN THUNBERG

PUTRÉFIER LE CORPS D'AUTRUI

SORT. CONNAISSANCE DE LA MORT.
Peut être lancé à tout moment. Permet de faire pourrir le Corps d'une Entité. L'effet est lent et douloureux. Rattachez cette carte à l'Entité visée. L'Entité subit un malus de -5 à sa CC; Si la CC atteint 0, l'Entité est Défaussée.

PETER MICHAEL JONES

STASE

SORT. CONNAISSANCE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Peut être lancé à tout moment. Aucun joueur ne peut accomplir sa phase de Déplacement des POP avant le début de votre Tour suivant.

RENATO OLIVEIRA MAGIAS

SUGGESTION DE MASSE (2)

SORT. CONNAISSANCE DE LA PASSION.
Se lance durant votre Tour. Toutes les Entités d'une CM de votre choix ont leur CC de base divisée par deux (arr. au sup.) jusqu'au début de votre prochain Tour. Les Cartes Rattachées ne sont pas affectées.

TONY BARRON

TROUVER OBJET

SORT. CONNAISSANCE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Se lance à tout moment. Retirez cette carte du jeu après l'avoir jouée. Permet de fouiller votre Pioche OU votre Défausse et de prendre une carte pour votre Main. Remélanges ensuite.

STEFAN THUNBERG

TUEUR PSYCHOPATHE (6)

SORT. CONNAISSANCE DE LA MORT.
Doit être lancé sur une Entité pendant un combat. Le Conjuteur crée l'illusion de la chose la plus horrible que l'on puisse imaginer. L'Entité subit un malus de -6 à sa CC.

TONY BARRON

VISION DE LA RÉALITÉ

SORT. CONNAISSANCE DES RÊVES.
Se lance durant votre Tour. Permet de regarder la Main d'un adversaire et d'en Défausser une carte de votre choix par POP que vous Relâchez. Défaussez ensuite cette carte.

STEFAN THUNBERG

VORTEX

SORT. CONNAISSANCE DU TEMPS ET DE L'ESPACE.
Se lance à tout moment. Force deux Entités de la même CM à échanger leurs places. Si une des Entités ne peut normalement être sur sa nouvelle Position, elle est Défaussée.

STEFAN THUNBERG

AGITATEUR

Peut être jouée à tout moment. Prenez un POP d'une Troupe de votre choix et placez-le sur un Acteur libre d'une autre Troupe.

RENATO OLIVEIRA MAGIAS

AGRESSION (+2)

Se joue pendant un combat. Une Entité gagne un bonus de +2 à sa CC jusqu'à la fin du combat.

STEFAN THUNBERG

APPARENCE INHUMAINE

Se joue à tout moment, sauf pendant un Combat. Au sein de l'illusion, l'apparence de cette Entité est inhumaine et l'empêche d'interagir avec les hommes. L'Entité ne peut résider au sein de la Troupe. Si celui qui contrôle l'Entité ne peut pas la déplacer vers la scène d'ici la fin de son tour, l'Entité est Défaussée.

STEFAN THUNBERG

BAISSE D'ÉNERGIE



Doit être jouée immédiatement après un Sort. Le Sort ne fonctionne pas et doit être Défaussé.

PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT SOLAR WIND LIBRARY

BANNISSEMENT



Peut être jouée à tout moment. Déplacez un POP de n'importe quelle Troupe vers la Réserve (aucun bonus de Relâchement de POP).

STEFAN THUNBERG

COALITION



Doit être jouée avant d'attaquer. 2 Entités de la même Troupe peuvent s'unir pour combattre. Additionnez leurs CC. Si la paire est battue, une seule Entité est perdue. Choisissez laquelle.

NILS GALLIKSSON

COLÈRE DIVINE



Peut être jouée à tout moment sur une Entité face visible, sauf pendant un Combat. Cette Entité a offensé un Dieu Oublié et doit être Retournée face cachée pour échapper à sa fureur.

RENATO OLIVARES MAGIAS

COLÈRE POPULAIRE ^{+X}



Se joue pendant un combat. Une Entité gagne un bonus de +X à sa CC jusqu'à la fin du combat. X est le nombre de POP que vous accueillez au sein de votre Troupe et de votre Scène.

RENATO OLIVARES MAGIAS

CROQUE-MORT



Peut être jouée à tout moment. Un joueur peut échanger toutes les cartes de sa Main avec le même nombre de cartes du bas de sa Pioche.

RENATO OLIVARES MAGIAS

EMPALÉ ⁻³



Se joue pendant un combat contre une Entité. L'Entité subit un malus de -3 à sa CC jusqu'à la fin du combat.

STEFAN THUNBERG

ENTERREMENT



Peut être jouée à tout moment, sauf pendant un combat. Prenez une Créature de la Troupe d'un adversaire et placez-la sous le Cœur de ce joueur. Elle y reste enterrée jusqu'à la fin de la partie (si vous Misez, elle ne s'ajoute pas à la Mise du joueur). Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

JENS JONSSON

ENTRAVE



Se joue pendant un combat. La CC de base de l'Entité est divisée par deux (arrondie à l'inférieur) jusqu'à la fin du combat.

PETER ANDREW JONES

ERREUR DE PARCOURS



Peut être jouée à tout moment. Déplacez un POP d'une Scène de votre choix vers un Acteur libre de la même CM (aucun bonus de Relâchement de POP). Si aucun acteur ne peut recevoir de POP, aucun POP n'est déplacé.

JAMIE SIMS

EXCUSE



Doit être jouée immédiatement après qu'une carte Commandement ait été jouée. Le Commandement est sans effet et est Défaussé.

STEFAN THUNBERG

EXPLOSION DÉMOGRAPHIQUE



Cette carte peut être jouée à tout moment. Multipliez par deux le nombre de POP actuellement dans la Réserve de Population. Retirez ensuite cette carte du jeu.

JAMIE SIMS

FLÉAU



Peut être jouée à tout moment. Chaque joueur doit déplacer un POP de sa CM vers la Réserve.

ENS JONSSON

FRÉNÉSIE SANGLANTE



Se joue juste après un combat. L'Entité victorieuse doit immédiatement attaquer à nouveau (si elle le peut).

JAMIE SIMS

FUITE PRÉCIPITÉE



Se joue pendant un combat. Un Pion attaqué de votre choix peut retourner dans la Main du joueur à qui il appartient. Les cartes qui y sont Rattachées sont Défaussées. Les POP retournent dans la Réserve.

RENATO OLIVEIRA MACIAS

GASPILLAGE



Jouée pour stopper les effets d'un Relâchement de POP. Le POP est tout de même déplacé.

TONY BAGGE

HÉMORRAGIE

-2



Se joue pendant un combat. Une Entité subit un malus de -2 à sa CC, jusqu'à la fin du combat.

JAMIE SIMS

IN EXTREMIS



Se joue quand une carte est sur le point d'être Défaussée. Au lieu d'être Défaussée, la carte retourne dans la Main du joueur. Les cartes qui y sont Rattachées sont Défaussées. Les POP retournent dans la Réserve de Population.

PETER ANDREW JONES

KARMA

Peut être jouée à tout moment. Vous pouvez déplacer vos POP comme lors de la Phase de Déplacement des Marqueurs de Population.

RENATO OLIVEIRA MAGIAS

LE CHAOS ASTAROTH

Peut être jouée à tout moment. Tous les joueurs doivent Défausser leur Main, mélanger leur Défausse avec leur Pioche et se reconstituer une Main de 7 cartes.

NILS GULLIKSSON

LE MAL PAR LE MAL

Se joue pendant un combat. Une Entité gagne les mêmes Modificateurs à la CC que son adversaire pendant le combat en cours (cartes rattachées et Commandement compris).

STEFAN THUNBERG

LE PRIX DU SANG

Se joue pendant un combat. Les cartes Rattachées aux Entités n'ont pas d'effet durant ce combat. Les modificateurs ne provenant pas d'une carte Rattachée reste valables.

JAMIE SIMS

MALICE v2

Se joue pendant un combat. La CC de base d'une Entité est doublée jusqu'à la fin du combat.

STEFAN THUNBERG

MANIPULER LA MORT

Peut être jouée à tout moment. Vous donne le contrôle d'un jusqu'au début de votre prochain Tour.

ADRIAN SMITH

MANIPULER LA PASSION

Peut être jouée à tout moment. Vous donne le contrôle d'une jusqu'au début de votre prochain Tour.

PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT SOLAR WIND LIBRARY

MANIPULER LES REVES

Peut être jouée à tout moment. Vous donne le contrôle d'un jusqu'au début de votre prochain Tour.

JAMIE SIMS

MANIPULER LES SENS

Peut être jouée à tout moment. Vous donne le contrôle d'un jusqu'au début de votre prochain Tour.

ADRIAN SMITH

MANQUE DE FOI

Se joue juste après une carte **INFLUENCE**. L'Influence ne fonctionne pas et est Défaussée.

JAMIE SIMS

MOBILISATION +1*

Se joue pendant un combat. Pour chaque POP Relâché, une Entité gagne un bonus de +1 à sa CC jusqu'à la fin du combat.

JAMIE SIMS

ŒIL POUR ŒIL

Se joue sur une Entité pendant un combat. L'Entité affectée à la même CC de base que son adversaire jusqu'à la fin du Combat.

JAMIE SIMS

PERPÉTUITÉ

Peut être jouée à tout moment. Vous donne le contrôle d'un **X** jusqu'au début de votre prochain Tour.

JENS JOHANSSON

PERTE DE CONTRÔLE

Peut être jouée à tout moment. Les POP de votre CM partent en guerre contre ceux d'un de vos adversaires. La moitié des POP (arrondie à l'inférieur) de chaque protagoniste retourne dans la Réserve. Chaque joueur choisit les Marqueurs qui l'abandonnent.

JAMIE SIMS

PURGE

Peut être jouée à tout moment. Retournez une Arcane Majeure, face cachée. Pendant qu'elle est face cachée, elle ne donne plus le contrôle des quatre Couleurs indiqués et le joueur ne peut utiliser sa Capacité Spéciale. Elle est retournée, face visible, à la fin du Tour du joueur.

STEFAN THURBERG

PURIFIÉ

Peut être jouée à tout moment. Une Entité ou un Marqueur est guéri de tout **SOMBRE SECRET**, de toute **MALADIE** et/ou **INFECTION**. Les cartes représentant ces affections sont défaussées.

JAMIE SIMS

RÉDEMPTION

Peut être jouée à tout moment. Déplacez un POP du Cœur de la CM de votre choix à un Décor de la même CM (aucun bonus de Relâchement de POP). Si aucun Décor ne peut accueillir de POP, aucun POP n'est déplacé.

JAMIE SIMS

SABBAT

Peut être jouée à tout moment. Si cette carte est jouée durant un combat, celui-ci se termine sur un nul. Aucun joueur ne peut attaquer avant le début de votre Tour suivant.

RENATO OLIVEIRA MACIAS

SADO-MASOCHISTE (+5)



Se joue après un combat gagné par une de vos Entités. Celle-ci peut attaquer une deuxième fois si elle épargne la première Entité battue. Ajoutez un bonus de +5 à sa CC lors de la seconde attaque.

RENATO OLIVARES MAGIAS

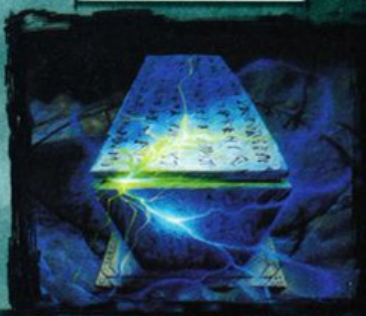
SCHISME



Peut être joué à tout moment. Déplacez deux POP d'une Troupe de votre choix, l'un vers le Cœur, l'autre vers la Réserve (aucun bonus de Relâchement de POP).

RENATO OLIVARES MAGIAS

SECRET DE FAMILLE



Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment sauf au cours d'un Combat. Le Pion garde un Secret bien protégé à propos de sa famille. Le Pion peut se Défausser de tous ses Rattachements.

PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLAR WIND LIBRARY

SÉPARATION DÉCHIRANTE



Peut être jouée à tout moment. Vous pouvez Défausser n'importe quelle carte Rattachée actuellement en jeu.

JAMIE SIMS

SUPERCHERIE



Doit être jouée immédiatement après un combat. Le combat est déclaré nul. Il n'y a ni vainqueur, ni perdant. Aucune carte n'est Défaussée, aucun POP n'est déplacé.

JAMIE SIMS

TÉLÉKINÉSIE



Peut être jouée à tout moment. Déplacez n'importe quel OBJET d'une Entité vers une autre Entité en jeu. L'Objet et ses effets sont Rattachés au nouveau propriétaire.

JAMIE SIMS

TRAFIC D'ESCLAVES



Peut être jouée à tout moment. Échangez tous les POP entre les Troupes de deux Croix Mystiques. Les POP ne pouvant être accueillis sont replacés dans la Réserve de Population.

PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLAR WIND LIBRARY

TRANCHANT (+3)



Se joue pendant un combat. Une Entité gagne un bonus de +3 à sa CC jusqu'à la fin du combat.

RENATO OLIVARES MAGIAS

UN CHEVEU DANS LA SOUPE



Peut être jouée à tout moment. L'un des joueurs contrôle une Couleur de moins (de votre choix) jusqu'à la fin du tour du joueur actuel.

NILS GULLIKSSON

VENDRE SON ÂME



Peut être jouée à tout moment. Votre
Entité peut immédiatement lancer
n'importe quel Sort, comme un
Conjuteur.

STEFAN THUNBERG