



REGARDEZ CE QUE J'AI TROUVÉ !

À jouer après que votre héros ou un allié a ouvert un contenant ou a fouillé un adversaire vaincu. Avec d'autres affaires, vous trouvez un objet de la Table des trésors magiques (voir *Torg Eternity*).





COSM





AFFRONTE-MOI !

À jouer sur un adversaire chargé en *réalité*. Ses attaques contre votre personnage sont Favorisées pour le reste de la Scène.

Gagnez un nombre de Possibilités égal aux Blessures qui lui restent.

2



TORG
ETERNITY

COSM





PIÈGE !

Un piège ou un danger mortel survient au cours de cet Acte. Il affecte un membre du groupe déterminé aléatoirement et inflige 1 DB Blessures. Ces blessures peuvent être annulées normalement.

Gagnez trois Possibilités après la résolution du piège.

3



TORG
ETERNITY

COSM





LE DIEU DANS LA MACHINE

À jouer lors de l'utilisation d'une technologie reliée au Réseau Divin (la plupart des machines en Cyberpapauté, même les appareils électroménagers).

L'interaction attire les autorités.

Les Chevaliers des Tempêtes gagnent de une à trois Possibilités en fonction de la sévérité de la réponse (à la discrétion du MJ).





COSM





LA RÉSISTANCE !

La Résistance vient aider les héros. Des alliés peuvent se joindre au combat, des diversions peuvent empêcher la Police de l'Église de poursuivre les Chevaliers des Tempêtes ou l'équipe peut bénéficier d'informations, de matériel ou d'autres ressources.

2





COSM





CONJONCTION

La zone est parcourue de puissantes énergies magiques pour le reste de la Scène. La Loi de la Magie hérétique est annulée.

S'il n'y a aucun lanceur de sorts dans le groupe, piochez une autre Carte de Cosm.

3





COSM





ULTIME ACTION

L'adversaire peut effectuer une action immédiate puis s'enfuir.

Tous les Chevaliers des Tempêtes gagnent deux Possibilités. Le vilain ne peut revenir avant la prochaine Scène.



TORG
ETERNITY

COSM





PRIS ENTRE DEUX FEUX

À jouer pendant un combat pour ajouter +1 DB de témoins innocents dans la zone. Ces individus doivent être sauvés (encore plus que les autres civils).

Un personnage gagne une Possibilité par innocent sauvé.

2



TORG
ETERNITY

COSM





CAPTURÉ !

À jouer quand un Chevalier des Tempêtes est tué. Au lieu de cela, il est mis KO, capturé ou enlevé par ses adversaires qui l'évacuent de la zone. Tout allié qui périt au cours de cette Scène subit le même destin.

3



TORG
ETERNITY

COSM





DAMNÉ

Prenez de une à trois Possibilités à un autre personnage joueur. Faites un test de Corruption avec un malus égal au nombre de Possibilités prises.



TORG
ETERNITY

COSM





TENTATION

À jouer pour que n'importe quelle compétence soit Favorisée pour le reste de la Scène. Effectuez un test de Corruption.

2



TORG
ETERNITY

COSM





SOMBRES PRÉSAGES

Le groupe fait une sinistre découverte ou est témoin d'un sombre présage. Pour le reste de la Scène (ou la suivante si le MJ estime que la Scène est presque terminée), les résultats des dés issus des Possibilités sont gardés tels quels (ils ne sont pas au minimum de 10). Tous les Chevaliers des Tempêtes gagnent trois Possibilités.

3



TORG
ETERNITY

COSM





ENNUIS EN PERSPECTIVE

Des personnages et des créatures hostiles viennent vers vous pour en découdre. Il peut s'agir de thralls, de pillards ou d'horribles aberrations.

Tous les Chevaliers des Tempêtes gagnent de une à trois Possibilités une fois les ennemis vaincus, en fonction de leur puissance.



TORG
ETERNITY

COSM





SUPRÉMATIE

À jouer contre un adversaire chargé en possibilités. Pour le reste de la Scène, vos attaques contre lui bénéficient de +1 DB. Cet effet cesse si votre adversaire réussit à utiliser *Intimidation* contre votre personnage.

2



TORG
ETERNITY

COSM





CALAMITÉ

À jouer au premier round de combat.
Pour le reste du combat, tous les combattants (ennemis ou alliés) ajoutent deux fois leurs malus de Blessures aux dommages d'Armes de mêlée ou de Combat à mains nues. C'est cumulable avec d'autres capacités similaires.

3



TORG
ETERNITY

COSM





PRISE D'INITIATIVE

À jouer au début d'un round pour conserver la Carte d'Action actuelle un round de plus ou pour en piocher une nouvelle après que la carte de ce round a été révélée.



DESTIN



PRISE D'INITIATIVE

À jouer au début d'un round pour conserver la Carte d'Action actuelle un round de plus ou pour en piocher une nouvelle après que la carte de ce round a été révélée.



DESTIN



HÉROS

Jouez cette carte en tant que Possibilité. Vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte Héros par test mais vous pouvez l'utiliser en plus de vos Possibilités normales et d'une Carte Drame.



DESTIN