

DISCLAIMER

TORG ETERNITY



TENTES DE COSMS

© 2020 Ulisses Spiele. Torg, The Possibility Wars, and all unique characters, concepts, locations, and creatures are trademarks and/or copyrights of Ulisses Spiele.
All rights reserved. French translation © Black Book éditions.

A4
OPTIMISÉ

Lors d'un moment **Critique**, échangez une carte de Destin par une carte **Gloire** piochée dans le paquet du Destin ou la Défausse.

DE LA GLOIRE

9	MAGIE
---	-------

23	SOCIAL
----	--------

LOI



10	SPIRITUEL
----	-----------

23	TECH.
----	-------

DE L'OUTSIDER

Commencez un combat directement avec une carte dans votre Réserve d'Action quand vous êtes en sous-nombre. C'est cumulable avec la **Surprise**, si encore en position **défavorable**.

Aussi dramatique que soit la situation, l'espoir repousse la peur et le désespoir et permet aux gens de canaliser leur créativité pour songer à de meilleurs lendemains.

DE L'ESPOIR

PRIME TERRE

AXIOMES

PRIME TERRE

AXIOMES

23	TECH.
----	-------

10	SPIRITUEL
----	-----------

LOI



23	SOCIAL
----	--------

9	MAGIE
---	-------

DE L'OUTSIDER

Commencez un combat directement avec une carte dans votre Réserve d'Action quand vous êtes en sous-nombre. C'est cumulable avec la **Surprise**, si encore en position **défavorable**.

DE L'ESPOIR

Aussi dramatique que soit la situation, l'espoir repousse la peur et le désespoir et permet aux gens de canaliser leur créativité pour songer à de meilleurs lendemains.

DE LA GLOIRE

Lors d'un moment **Critique**, échangez une carte de Destin par une carte **Gloire** piochée dans le paquet du Destin ou la Défausse.

Dépensez 1 point de choc pour gagner +1 à un test de Compétence magique. Pour un maximum égale au rang de cette Compétence magique.

La Lumière et les Ténèbres sont des forces vitales et tangibles à Aysle. Les Atouts de Lumière illustrent les effets salutaires et sublimes de la vertu. Les Atouts des Ténèbres sont l'envers de la loi

Un objet devient magique lorsqu'un personnage obtient un score de 60+ à un test dans une situation stressante. Voir page 31 du livre de règles pour les détails.

DE
LA MAGIE

DE
LA LUMIÈRE & DES TÉNÈBRES

DE
L'ENCHANTEMENT

24	16	LOI	18	14
MAGIE	SOCIAL		SPIRITUEL	TECH.

A X I O M E S
AYSLE
AYSLE
A X I O M E S

24	16	LOI	18	14
MAGIE	SOCIAL		SPIRITUEL	TECH.

DE
LA MAGIE

DE
LA LUMIÈRE & DES TÉNÈBRES

DE
L'ENCHANTEMENT

Dépensez 1 point de choc pour gagner +1 à un test de Compétence magique. Pour un maximum égale au rang de cette Compétence magique.

La Lumière et les Ténèbres sont des forces vitales et tangibles à Aysle. Les Atouts de Lumière illustrent les effets salutaires et sublimes de la vertu. Les Atouts des Ténèbres sont l'envers de la loi

Un objet devient magique lorsqu'un personnage obtient un score de 60+ à un test dans une situation stressante. Voir page 31 du livre de règles pour les détails.

DE L'UNIQUE VOIE VÉRITABLE
 Invoker des miracles en se servant d'une religion autre que celle de l'Église cybernétique est considéré comme une **Contradiction**.
 Même si l'Axiome Spirituel de la Cyberpapauté autorise à le faire.

DU SOUPÇON
 Les citoyens qui vivent sous la surveillance constante de Jean Maltraux sont soupçonneux et paranoïaques. Ils rapportent aussitôt toute activité étrange dont ils sont les témoins et, par peur ou par fanatisme, ils dénoncent leurs amis ou les membres de leur famille.

DE LA MAGIE HÉRÉTIQUE
 Les Echecs critiques en magie provoquent **1 DB de Choc** supplémentaire.

14	MAGIE	18	SOCIAL	LOI	16	SPIRITUEL	26	TECH.
----	-------	----	--------	-----	----	-----------	----	-------

AXIOMES
CYBERPAPAUTÉ
 AXIOMES

14	MAGIE	18	SOCIAL	LOI	16	SPIRITUEL	26	TECH.
----	-------	----	--------	-----	----	-----------	----	-------

DE L'UNIQUE VOIE VÉRITABLE
 Invoquer des miracles en se servant d'une religion autre que celle de l'Église cybernétique est considéré comme une **Contradiction**.
 Même si l'Axiome Spirituel de la Cyberpapauté autorise à le faire.

DU SOUPÇON
 Les citoyens qui vivent sous la surveillance constante de Jean Maltraux sont soupçonneux et paranoïaques. Ils rapportent aussitôt toute activité étrange dont ils sont les témoins et, par peur ou par fanatisme, ils dénoncent leurs amis ou les membres de leur famille.

DE LA MAGIE HÉRÉTIQUE
 Les Echecs critiques en magie provoquent **1 DB de Choc** supplémentaire.

Vous pouvez dépenser une **seconde** Possibilité pour lancer un autre dé durant un test, et garder le meilleur des deux.

DE L'ACTION

14	MAGIE
----	-------

20	SOCIAL
----	--------



DU LOI

18	SPIRITUEL
----	-----------

20	TECH.
----	-------

EMPIRE DU NIL
AXIOMES
EMPIRE DU NIL
AXIOMES

20	TECH.
----	-------

18	SPIRITUEL
----	-----------



DU LOI

20	SOCIAL
----	--------

14	MAGIE
----	-------

DE L'HÉROÏSME

Les Chevaliers des Tempêtes des joueurs augmentent leur main de base de Cartes de Destin à cinq.
Les joueurs **doivent** défausser la carte de leur choix quand ils ne sont plus affectés par cette Loi.

DU DRAMATIQUE

Chaque événement qui se déroule dans l'Empire du Nil se doit d'être spectaculaire. Les émotions ont tendance à être simple mais amplifiées.
La mort est rarement permanente dans l'Empire du Nil, tout du moins pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes.

DE L'ACTION

Vous pouvez dépenser une **seconde** Possibilité pour lancer un autre dé durant un test, et garder le meilleur des deux.

Les Chevaliers des Tempêtes des joueurs augmentent leur main de base de Cartes de Destin à cinq.
Les joueurs **doivent** défausser la carte de leur choix quand ils ne sont plus affectés par cette Loi.

Chaque événement qui se déroule dans l'Empire du Nil se doit d'être spectaculaire. Les émotions ont tendance à être simple mais amplifiées.
La mort est rarement permanente dans l'Empire du Nil, tout du moins pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes.

DU DRAMATIQUE

DE L'HÉROÏSME

Gagnez "Un de plus !" lors d'un test de *Défaite*. Les personnages blessés effectuent un test de guérison à chaque scène ou une fois par jour, en optant pour le cas le plus fréquent.

Les explorateurs ont récemment découvert des lieux secrets cachés ou même enfouis dans les profondeurs de ce mystérieux royaume, des temples en ruine, d'anciennes cités et même des fragments de cosmos

Quand *Attaque* est une action approuvée, L'option *Attaque Totale* gagne un DB de dégâts.

DE LA VIE

DES MERVEILLES

DE LA SAUVAGERIE

6	24	LOI	7	1
TECH.	SPIRITUEL		SOCIAL	MAGIE

AXIOMES
TERRE VIVANTE
AXIOMES

MAGIE	SOCIAL		SPIRITUEL	TECH.
1	7	LOI	24	6

DE LA SAUVAGERIE

Quand *Attaque* est une action approuvée, L'option *Attaque Totale* gagne un DB de dégâts.

DES MERVEILLES

Les explorateurs ont récemment découvert des lieux secrets cachés ou même enfouis dans les profondeurs de ce mystérieux royaume, des temples en ruine, d'anciennes cités et même des fragments de cosmos

DE LA VIE

Gagnez "Un de plus !" lors d'un test de *Défaite*. Les personnages blessés effectuent un test de guérison à chaque scène ou une fois par jour, en optant pour le cas le plus fréquent.

Certains Atouts, certaines cartes et autres situations déclenchent un test de Corruption: Il s'agit d'un test de volonté ou d'Esprit effectué avec des modificateurs dépendant de l'Atout, ou des circonstances. Une réussite octroie l'avantage indiqué. Un échec indique qu'un héros est Corrompu et perd un point de Charisme définitivement.

DE L'ETERNELLE CORRUPTION

La peur a une présence très réelle et tangible dans les villes, les étendues sauvages et les villages d'Errorsh. Cette sensation constante et accablante étreint même les héros les plus robustes. En Errorsh, une mort effroyable vous guette en permanence.

DE LA PEUR

Une annulation de dommages Simple retire tout les points de chocs mais n'enlève pas de blessure. Un résultat Supérieur annule une seule blessure, et un résultat Spectaculaire annule tout.

DE LA PERSÉVÉRANCE

18	16	LOI	18	16
TECH.	SPIRITUEL		SOCIAL	MAGIE

AXIOMES
ORRORSH
ORRORSH
AXIOMES

16	18	LOI	16	18
MAGIE	SOCIAL		SPIRITUEL	TECH.

DE L'ETERNELLE CORRUPTION

Certains Atouts, certaines cartes et autres situations déclenchent un test de Corruption: Il s'agit d'un test de volonté ou d'Esprit effectué avec des modificateurs dépendant de l'Atout, ou des circonstances. Une réussite octroie l'avantage indiqué. Un échec indique qu'un héros est Corrompu et perd un point de Charisme définitivement.

DE LA PEUR

La peur a une présence très réelle et tangible dans les villes, les étendues sauvages et les villages d'Errorsh. Cette sensation constante et accablante étreint même les héros les plus robustes. En Errorsh, une mort effroyable vous guette en permanence.

DE LA PERSÉVÉRANCE

Une annulation de dommages Simple retire tout les points de chocs mais n'enlève pas de blessure. Un résultat Supérieur annule une seule blessure, et un résultat Spectaculaire annule tout.

Un personnage chargé en Possibilités peut subir une blessure pour éliminer tous ses points de chocs au lieu de devenir KO. Si cette Blessure est sa dernière, il bénéficie d'un tour complet avant de devoir faire son test de **Défaite**.

Les gens surveillent leurs voisins, la paranoïa est rampante. Le gouvernement encourage cette attitude en finançant des publicités, des émissions télévisées, des applications et en diffusant des annonces qui incitent les citoyens à signaler la moindre activité suspecte aux autorités.

Votre main de Cartes du Destin augmente de **un** pour l'Acte en cours et le suivant pour réparer une injustice majeure. Cette injustice contre vous ou un proche doit être antérieure à l'Acte courant. À valider par le MJ.

LA VENGANCE

L'INTRIGUE

LA VENGANCE

TECH.	24		24	MAGIE
SPIRITUEL	8		4	SOCIAL

PAN-PACIFICA
AXIOMES

MAGIE	4		8	TECH.
SOCIAL	24		24	SPIRITUEL

DE LA VENGANCE

DE L'INTRIGUE

DE LA TÉNACITÉ

Votre main de Cartes du Destin augmente de **un** pour l'Acte en cours et le suivant pour réparer une injustice majeure. Cette injustice contre vous ou un proche doit être antérieure à l'Acte courant. À valider par le MJ.

Les gens surveillent leurs voisins, la paranoïa est rampante. Le gouvernement encourage cette attitude en finançant des publicités, des émissions télévisées, des applications et en diffusant des annonces qui incitent les citoyens à signaler la moindre activité suspecte aux autorités.

Un personnage chargé en Possibilités peut subir une blessure pour éliminer tous ses points de chocs au lieu de devenir KO. Si cette Blessure est sa dernière, il bénéficie d'un tour complet avant de devoir faire son test de **Défaite**.

En combat, une action approuvée réussie d'*Intimidation* permet de piocher 2 Cartes du Destin, en garder une et défausser l'autre. Hors combat, la première *Intimidation* réussie contre un personnage chargé en Possibilités accorde **une** carte du Paquet du Destin.

La nature féroce de ce royaume accentue la violence et la plupart des conflits se terminent en bains de sang. Cette énergie sauvage contribue à intensifier le désespoir des citoyens du royaume. Ne retenez pas vos coups, ne faites aucun quartier et tirez toujours le premier.

Un personnage récupère d'un point de Choc si son action inflige au moins **une** blessure.


DE LA DOMINATION

DE LA FÉROCITÉ

DE LA SOUFFRANCE

25	4	LOI	25	12
TECH.	SPIRITUEL		SOCIAL	MAGIE

AXIOMES
THARKOLD
AXIOMES

MAGIE	SOCIAL		SPIRITUEL	TECH.
12	25	LOI	4	25

DE LA SOUFFRANCE

Un personnage récupère d'un point de Choc si son action inflige au moins **une** blessure.

DE LA FÉROCITÉ

La nature féroce de ce royaume accentue la violence et la plupart des conflits se terminent en bains de sang. Cette énergie sauvage contribue à intensifier le désespoir des citoyens du royaume. Ne retenez pas vos coups, ne faites aucun quartier et tirez toujours le premier.

DE LA DOMINATION

En combat, une action approuvée réussie d'*Intimidation* permet de piocher 2 Cartes du Destin, en garder une et défausser l'autre. Hors combat, la première *Intimidation* réussie contre un personnage chargé en Possibilités accorde **une** carte du Paquet du Destin.

PRIME TERRE

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
9	23		10	23

LOI

DE LA GLOIRE
Lors d'un moment *Critique*, échangez une carte de Destin par une carte *Gloire* piochée dans le paquet du Destin ou la Défausse.

DE L'ESPOIR
Aussi dramatique que soit la situation, l'espoir repousse la peur et le désespoir et permet aux gens de canaliser leur créativité pour songer à de meilleurs lendemains.

DE L'OUTSIDER
Commencez un combat directement avec une carte dans votre Réserve d'Action quand vous êtes en sous-nombre. C'est cumulable avec la *Surprise*, si encore en position défavorable.



AYSLE

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
24	16		18	14

LOI

DE LA MAGIE
Dépensez 1 point de choc pour gagner +1 à un test de Compétence magique. Pour un maximum égale au rang de cette Compétence magique.


DE LA LUMIÈRE & DES TÉNÉBRES
La Lumière et les Ténèbres sont des forces vitales et tangibles à Aysle. Les Atouts de Lumière illustrent les effets salutaires et sublimes de la vertu. Les Atouts des Ténèbres sont l'averser de la loi.

DE L'ENCHANTEMENT
Un objet devient magique lorsqu'un personnage obtient un score de 60+ à un test dans une situation stressante. Voir page 31 du livre de règles pour les détails.



CYBERPAPAUTÉ

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
14	18		16	26

LOI

DE L'UNIQUE VOIE VÉRITABLE
Invoquer des miracles en se servant d'une religion autre que celle de l'Église cybernétique est considéré comme une *Contradiction*. Même si l'Axiome Spirituel de la Cyberpapauté autorise à le faire.

DU DU SŒUPON
Les citoyens qui vivent sous la surveillance constante de Jean Malraux sont soupçonneux et paranoïaques. Ils rapportent aussitôt toute activité étrange dont ils sont les témoins et, par peur ou par fanatisme, ils dénoncent leurs amis ou les membres de leur famille.

DE LA MAGIE HÉRÉTIQUE
Les Echecs critiques en magie provoquent 1 DB de Choc supplémentaire.



EMPIRE DU NIL

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
14	20		18	20

LOI

DE L'ACTION
Vous pouvez dépenser une seconde Possibilité pour lancer un autre dé durant un test, et garder le meilleur des deux.

DU DRAMATIQUE
Chaque événement qui se déroule dans l'Empire du Nil se doit d'être spectaculaire. Les émotions ont tendance à être simple mais amplifiées. La mort est rarement permanente dans l'Empire du Nil, tout du moins pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes.

DE L'HÉROÏSME
Les Chevaliers des Tempêtes des joueurs augmentent leur main de base de Cartes de Destin à cinq. Les joueurs doivent défausser la carte de leur choix quand ils ne sont plus affectés par cette Loi.



TERRE VIVANTE

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
1	7		24	6

LOI

DE LA SAUVAGERIE
Quand *Attaque* est une action approuvée, L'option *Attaque Totale* gagne un DB de dégâts.

DES MERVEILLES
Les explorateurs ont récemment découvert des lieux secrets cachés ou même enfouis dans les profondeurs de ce mystérieux royaume, des temples en ruine, d'anciennes cités et même des fragments de cosmos.

DE LA VIE
Gagnez "Un de plus !" lors d'un test de *Défaite*. Les personnages blessés effectuent un test de guérison à chaque scène ou une fois par jour, en optant pour le cas le plus fréquent.



ORRORSH

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
16	18		16	18

LOI

DE L'ÉTERNELLE CORRUPTION
Certains Atouts, certaines cartes et autres situations déclenchent un test de *Corruption*: Il s'agit d'un test de volonté ou d'Esprit effectué avec des modificateurs dépendant de l'Atout, ou des circonstances. Une réussite octroie l'avantage indiqué. Un échec indique qu'un héros est *Corrompu* et perd un point de *Charisme* définitivement.

DE LA PEUR
La peur a une présence très réelle et tangible dans les villes, les étendues sauvages et les villages d'Orrorsh. Cette sensation constante et accablante étreint même les héros les plus robustes. En Orrorsh, une mort effroyable vous guette en permanence.

DE LA PERSÉVÉRANCE
Une annulation de dommages *Simple* retire tout les points de chocs mais n'enlève pas de blessure. Un résultat *Supérieur* annule une seule blessure, et un résultat *Spectaculaire* annule tout.



PAN-PACIFICA

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
4	24		8	24

LOI

DE LA VENGEANCE
Votre main de Cartes du Destin augmente de un pour l'Acte en cours et le suivant pour réparer une injustice majeure. Cette injustice contre vous ou un proche doit être antérieure à l'Acte courant. Avalider par le MJ.


DE L'INTRIGUE
Les gens surveillent leurs voisins, la paranoïa est rampante. Le gouvernement encourage cette attitude en finançant des publicités, des émissions télévisées, des applications et en diffusant des annonces qui incitent les citoyens à signaler la moindre activité suspecte aux autorités.

DE LA TÉNACITÉ
Un personnage chargé en Possibilités peut subir une blessure pour éliminer tous ses points de chocs au lieu de devenir KO. Si cette Blessure est sa dernière, il bénéficie d'un tour complet avant de devoir faire son test de *Défaite*.



THARKOLD

AXIOMES

MAGIE	SOCIAL	LOI	SPIRITUEL	TECH.
12	25		4	25

LOI

DE LA SOUFFRANCE
Un personnage récupère d'un point de Choc si son action inflige au moins une blessure.

DE LA FÉROCITÉ
La nature féroce de ce royaume accente la violence et la plupart des conflits se terminent en bains de sang. Cette énergie sauvage contribue à intensifier le désespoir des citoyens du royaume. Ne retenez pas vos coups, ne faites aucun quartier et tirez toujours le premier.

DE LA DOMINATION
En combat, une action approuvée réussie d'*Intimidation* permet de piocher 2 Cartes du Destin, en garder une et défausser l'autre. Hors combat, la première *Intimidation* réussie contre un personnage chargé en Possibilités accorde une carte du Paquet du Destin.



EMPIRE DU NIL
AXIOMES

Les Chevaliers des Tempêtes des Joueurs augmentent leur main de Destins à cinq. Les Joueurs doivent démasquer la carte de leur choix quand ils ne sont plus affectés par cette Loi.

Chaque événement qui se déroule dans l'Empire du Nil se doit d'être spectaculaire. Les émotions ont tendance à être simple mais amplifiées. La mort est momentanément permanente dans l'Empire du Nil, tout du moins pour les Joueurs et les Chevaliers des Tempêtes.

Vous pouvez dépenser une seconde Possibilité pour lancer un autre dé durant un test, et garder le meilleur des deux.

DE L'ACTION
DE DRAMATIQUE
DE L'HÉROÏSME

MAGIE	14	SOCIAL	20
TECH.	26	SPRITUEL	18
LOI		20	

CYBERPAPAUTE
AXIOMES

Les Echecs critiques en magie provoquent 1 DB de Choc supplémentaire.

Les citoyens qui vivent sous la surveillance constante des Espions et des Agents de la Sécurité Nationale ont tendance à être plus méfiantes. Les rapports usés et les renseignements sont souvent faux.

Même si l'Axome spirituel de la Cyberpapaute n'est pas à faire, le Contradiction considère comme une Église cybernétique est autre que celle de en se servant d'une religion Invocateur des miracles.

Les Echecs critiques en magie provoquent 1 DB de Choc supplémentaire.

DE DU SOUPÇON
DE LA MAGIE HÉTÉRIQUE

MAGIE	14	SOCIAL	18
TECH.	26	SPRITUEL	16
LOI		20	

AYSLE
AXIOMES

Un objet devient magique lorsqu'un personnage obtient un score de 60+ à un test dans une situation stressante. Voir page 31 du livre de règles pour les détails.

Les Atouts des Ténébrés sont et subit de la vertu. Ils traitent les offres salutaires. Les Atouts de Lumière mangent les Atouts de Ténébrés et sont des forces vitales et La Lumière et les Ténébrés pour gagner +1 à un test de Compétence magique. Pour un maximum égale au rang de cette Compétence magique.

DE LA MAGIE
DE LA LUMIÈRE & DES TÉNÉBRÉS
DE L'ENCHÂTEMENT

MAGIE	24	SOCIAL	16
TECH.	23	SPRITUEL	18
LOI		14	

PRIME TERRE
AXIOMES

Assis d'un moment Critique, l'échange une carte de Destin par une carte Cloire piochée dans le paquet du Destin ou la Défausse.

Commencez un combat directement avec une carte dans votre Réserve d'Action quand vous êtes en sous-nombre. C'est combinable avec la Surprise, si encore en position défavorable.

DE L'OUTSIDER
DE L'ESPOIR
DE LA GLOIRE

MAGIE	9	SOCIAL	23
TECH.	23	SPRITUEL	10
LOI		23	

TERRE VIVANTE
AXIOMES

Quand **Attaque** est une action approuvée, l'option **Attaque Totale** gagne un DB de dégâts.

Les explorateurs ont récemment découvert des lieux secrets cachés ou même enfouis dans les profondeurs de ce mystérieux royaume, des temples en ruine, d'anciennes cités et même des fragments de cosmos.

Gagnez "Un de plus !" lors d'un test de Défaite. Les personnages blessés effectuent un test de guérison à chaque scène ou une fois par jour, en optant pour le cas le plus fréquent.

DE LA SAUVAGERIE
DES MERVEILLES
DE LA VIE

MAGIE	1	SOCIAL	7
TECH.	6	SPRITUEL	24
LOI		24	

ORRORSH
AXIOMES

Certains Atouts, certaines cartes et autres situations déclenchent un test de Corruption: Il s'agit d'un test de volonté ou d'Esprit effectué avec des modificateurs dépendant de l'Atout, ou des circonstances. Une réussite octroie l'avantage indiqué. Un échec indique qu'un héros est Corrompu et perd un point de Charisme définitivement.

La peur a une présence très réelle et tangible dans les villes, les étendues sauvages et les villages d'Orrorsh. Cette sensation constante et accablante étreint même les héros les plus robustes. En Orrorsh, une mort effroyable vous guette en permanence.

Une annulation de dommages Simple retire tout les points de chocs mais n'enlève pas de blessure. Un résultat Supérieur annule une seule blessure, et un résultat Spectaculaire annule tout.

DE L'ETERNELLE CORRUPTION
DE LA PEUR
DE LA PERSÉVÉRANCE

MAGIE	16	SOCIAL	18
TECH.	18	SPRITUEL	16
LOI		18	

PAN-PACIFICA
AXIOMES

Les gens surveillent leurs voisins, la paranoïa est rampante. Le gouvernement encourage cette attitude en finançant des publicités, des émissions télévisées, des applications et en diffusant des annonces qui incitent les citoyens à signaler la moindre activité suspecte aux autorités.

Un personnage chargé en Possibilités peut subir une blessure pour éliminer tous ses points de chocs au lieu de devenir KO. Si cette Blessure est sa dernière, il bénéficie d'un tour complet avant de devoir faire son test de Défaite.

DE LA VENGEANCE
DE L'INTRIGUE
DE LA TÉNACITÉ

MAGIE	4	SOCIAL	24
TECH.	24	SPRITUEL	8
LOI		24	

THARKOLD
AXIOMES

Un personnage récupère d'un point de Choc si son action inflige au moins une blessure.

La nature féroce de ce royaume accente la violence et la plupart des conflits se terminent en bains de sang. Cette Église sauvage contribue à intensifier le désespoir des citoyens du royaume. Ne retenez pas vos coups, ne faites aucun quartier et tirez toujours le premier.

En combat, une action approuvée réussie d'Intimidation permet de piocher 2 Cartes du Destin, en garder une et défausser l'autre. Hors combat, la première Intimidation réussie contre un personnage chargé en Possibilités accorde une carte du Paquet du Destin.

DE LA SOUFFRANCE
DE LA FÉROCITÉ
DE LA DOMINATION

MAGIE	12	SOCIAL	25
TECH.	25	SPRITUEL	4
LOI		25	