

TORG

ETERNITY



LIVRE DE RÈGLES

LA TEMPÊTE A UN NOM...

Les « Seigneurs de Réalité », de cruels tyrans venus d'autres réalités se sont unis pour conquérir la Terre et voler son énergie vitale : ses Possibilités ! Partout où ils apparaissent, le monde change, constituant des royaumes soumis aux règles de réalités étrangères.

Mais la Terre n'est pas démunie face à cette offensive. Certains héros absorbent l'énergie brute des Possibilités que convoitent les Seigneurs de Réalité et deviennent des « Chevaliers des Tempêtes » – des êtres capables de plier la réalité à leur volonté. Ils utilisent la magie, la technologie, les miracles et même des super pouvoirs pour lutter contre les Seigneurs de Réalité et leurs innombrables séides.

Le Conseil de Delphes a besoin de vous, Chevalier des Tempêtes, pour protéger notre réalité et pour riposter contre les Seigneurs de Réalité !



VOUS TROUVEREZ DANS CE LIVRE :

- Tout ce dont vous avez besoin pour créer de puissants héros issus de n'importe quel cosm y compris la Prime Terre !
- Des règles pour des combats cinématographiques, des poursuites palpitantes et pour traverser des réalités fluctuantes.
- L'histoire des 90 premiers jours des Guerres des Possibilités et les cartes de la situation actuelle.
- Des détails au sujet des sept cosms ayant lancé l'invasion, chacun d'eux avec une ambiance et des adversaires uniques.



BBETOR01

Le Paquet d'Action de
Torg Eternity est requis pour jouer.



TABLIÉ DES MATIÈRES

Avant-propos	8
Notes du concepteur.....	11

Chapitre 1

LES GUERRES DES POSSIBILITÉS **12**

Les Seigneurs de Réalité	12
Le Torg	13
Les Chevaliers des Tempêtes	13
Le Conseil de Delphes.....	13
Votre mission	13

Chapitre 2

LES COSMS **14**

La Prime Terre	18
Un monde en guerre	18
Le Conseil de Delphes.....	19
L'État du monde	20
Les Lois du Monde	25
Aysle	26
Les Lois du Monde	30
Cyberpapauté	32
Les Lois du Monde	37
L'Empire du Nil	38
Les Lois du Monde	42
La science étrange	43
La Terre Vivante	44
Les Lois du Monde	48
Orrorsh	50
Les Lois du Monde.....	55
Pan-Pacifica	56
Kanawa Corporation.....	57
Une invasion secrète ?.....	60
Les Lois du Monde	60
Tharkold	62
Les Lois du Monde	66

Chapitre 3

CHEVALIERS DES TEMPÊTES 68

Progression.....	71
Dramatis Personae	72
Races	74
Edeinos	74

Elfe	75
Nain	76
Compétences	77
Atouts	84
Arts magiques	84
Commandement	85
Cybertechnologie	86
Edeinos	86
Elfe	87
Foi	88
Lumière	89
Nain	89
Occulte	91
Occultech	94
Paria	94
Pouvoirs du ki	95
Pouvoirs Pulps	95
Prouesses	99
Psioniques	101
Réalité	101
Samouraï électrique	103
Sauvagerie	104
Sociaux	105
Ténèbres	105
Liste des Atouts	106

Chapitre 4 **LES RÈGLES DU JEU** **108**

Niveaux de succès	109
Possibilités	110
Le Paquet d'Action	111
Initiative	111
Actions approuvées	111
La Ligne de Conflit	112
Cartes de Destin	112
Cartes de Cosm	113
Actions	114
Interactions offensives	115
Attaques physiques	115
Dommages	116
Choc	117
Blessures	117
Annulation des dommages	117
Défaite	117
Guérison	118

Options d'action et de combat	119
Exemple détaillé	128
Résumé des actions et des options de combat	129
Résolution dramatique d'une tâche	130
Dilemme	130
Exemple détaillé	131
Véhicules	132
Combat	132
Manœuvres	132
Collisions	133
Poursuites	134
Dangers environnementaux	135
Chaleur/froid extrême	135
Chute	135
Électricité	136
Feu	136
Noyade	136
Radiations	137
Survie	137

Chapitre 5 **ÉQUIPEMENTS** **138**

Acheter de l'équipement	138
Requêtes adressées au Conseil de Delphes ..	138
Ressources personnelles	139
Équipements généraux	139
Armure	144
Boucliers	146
Armes de mêlée	148
Armes de jet	150
Armes à feu	155
Implants cybernétiques	160
Occultechs	161
Armes lourdes	164
Munitions spéciales	165
Explosifs	166
Véhicules	167

Chapitre 6 **RÉALITÉ** **176**

Les Pillards de Réalité	176
Zones	177
Têtes de pont	178
Contradictions	178

Transformation	180
Instant fatidique.....	181
Rôle du Chevalier des Tempêtes	182
Gloire.....	183
Retirer des stelae.....	183

Chapitre 7

MAGIE **184**

Incantation	185
Sorts accessibles.....	186
Description des sorts	187
Ciblage.....	188

Chapitre 8

MIRACLES **196**

Invoquer des miracles.....	197
Religions	198
Description des miracles	199
Exemple de Listes de miracles.....	199

Chapitre 9

PSIONIQUES **204**

Activer un pouvoir	205
Pouvoirs accessibles	206
Pouvoirs psioniques.....	207

Chapitre 10

GUIDE DU MJ DES GUERRES DES POSSIBILITÉS **212**

L'Éternité et le Néant	213
Obscurificateurs.....	213
Les Pillards de Réalité.....	213
Invasion !.....	214
Destruction des stelae.....	215
Taux de transformation.....	215
Stelae des Royaumes	216
Le courroux des Obscurificateurs	218
Obscurificateurs.....	218
Lois Éternelles	220
Les tempêtes de réalité	220
Invoquer des tempêtes	221
Axiomes et Lois du monde	222

Fragments d'Éternité	223
Exemples de Fragments d'Éternité.....	224
Les Axiomes	228
Axiomes des cosms.....	228
Magie.....	229
Social	230
Spirituel.....	232
Technologie.....	233
Les secrets de la guerre.....	235
La Prime Terre	235
Aysle	237
Trésors magiques.....	239
Cyberpapauté.....	240
Scores de Piété	241
L'Empire du Nil.....	242
La Terre Vivante.....	244
Orrorsh	245
Pan-Pacifica.....	247
Tharkold	250
Aventures	252
Ambiance	252
Idées d'intrigues	252
Le mélange des cosms.....	256
Gestion des joueurs.....	257
Structure d'un Acte	257
Structure d'une Scène	257
Les personnages du meneur de jeu.....	258
Accessoires	260
Rythme	261
Récompenses en Possibilités	261
Récompenses d'expérience.....	261

Chapitre 11

PERSONNAGES ET CRÉATURES **262**

Capacités spéciales	262
Tous les cosms.....	266
Gospog de la Première Récolte	266
Ravagon.....	266
Prime Terre.....	266
Officier de police	266
Soldat.....	266
Soldat (Officier)	266
Aysle	267

Dragon.....	267	Loup-garou.....	271
Rôdeur.....	267	Soldat victorien.....	271
Wights.....	267	Pan-Pacifica	271
L'Empire du Nil	268	Agent de sécurité de Kanawa.....	271
Crocodile.....	268	Humain infecté.....	271
Maraudeur masqué.....	268	Jiangshi.....	272
Soldat de choc de l'Empire du Nil.....	268	Tharkold	272
La Cyberpapauté	268	Abomination.....	272
Arpenteur des rues de la Police de l'Église.....	268	Ghul.....	272
Cyberprêtre.....	269	Technodémon.....	273
Démon (Mineur).....	269	Thralls.....	273
Hôte.....	269		
La Terre Vivante	269	AU-DELÀ DU FLEUVE	274
Guerrier edeinos.....	269		
Tricératops.....	270	INDEX	290
Tyrannosaurus Rex.....	270		
Orrosh	270		
Fantôme.....	270		

JETONS

Dans *Torg Eternity* un personnage et ses adversaires peuvent subir différents états et types de dégâts à cause des combats. Vous pouvez noter ces effets sur une fiche ou utiliser des jetons pour les représenter. Les jetons officiels sont inclus dans le *Kit du MJ*. Parfois, certains visuels utilisés sur les jetons officiels peuvent représenter un état comme illustré ci-dessous :



Déstabilisé/Très
Déstabilisé



Choc



Blessure



Vulnérable



En attente



Visée



Déconnecté



Défaillance



Concentré



Entravé



L'INVASION DE LA TERRE RELATÉE DANS DE PRÉCÉDENTS RÉCITS DE TORG S'EST DÉROULÉE DANS UNE VERSION DE NOTRE MONDE.

LES SEIGNEURS DE RÉALITÉ Y FURENT VICTORIEUX PENDANT DE NOMBREUSES ANNÉES MAIS ILS FINIRENT PAR ÊTRE VAINCUS PAR LES GLORIEUX CHEVALIERS DES TEMPÊTES DE LA PLANÈTE.

MAIS IL EXISTE UN NOMBRE INFINI DE VERSIONS DE NOTRE MONDE.

VOICI L'HISTOIRE D'UNE AUTRE TERRE.

UN MONDE OÙ LES CHOSES NE SE SONT PAS AUSSI BIEN PASSÉES...



AVANT-PROPOS

PAR GREG GORDEN

Un constat tout d'abord : il s'agit de la meilleure version de *Torg* qui ait jamais été produite. Ne vous méprenez pas, je suis fier du travail réalisé sur le jeu d'origine. Et je me demande encore comment j'ai pu avoir la chance de travailler avec des gens aussi talentueux que ceux de West End ou que les auteurs indépendants qui m'ont aidé. Mais le livre que vous tenez entre vos mains propose un meilleur jeu que celui que j'ai conçu à West End, en en reprenant les idées les plus intéressantes tout en modernisant le système de jeu. Atouts, système de cartes amélioré grâce à l'utilisation de deux jeux, combats optimisés, refonte et simplification des différents systèmes et, enfin, des illustrations... en couleur.

Si vous n'avez pas encore exploré l'idée de réalités en guerre les unes contre les autres, soyez les bienvenus, vous tombez à point nommé. Si vous êtes habitué à jouer dans des mondes imaginaires, vous retrouverez des personnages et des systèmes familiers. Le Dr Möbius et le Cyberpape Jean Malraux conspirent toujours, Tolwyn de Tancrede combat Uthorion plus furieusement que jamais, les Obscurificateurs sont toujours présents et la table de références est toujours là pour vous permettre de déterminer la valeur dont vous avez besoin pour ce kaiju. Je pense que vous découvrirez un système plus fluide, plus consistant qui vous permettra d'explorer les nombreux nouveaux éléments ajoutés par *Ullisses Spiele* : La Loi des Merveilles, Tharkold en Russie, les redoutables edeinos, les atouts spécifiques à chaque race et aux cosms ? Oui, s'il vous plaît. Je remercie de tout mon cœur Markus Plötz d'avoir donné vie à sa vision de *Torg* et d'avoir permis le retour de ce jeu.

Torg reste encore aujourd'hui mon œuvre la plus personnelle. Je l'ai réalisée à un moment où je changeais ma manière d'aborder les systèmes de jeu. J'avais débuté en étant un fervent partisan du simulationnisme dans la conception des jeux de rôle en concevant des mécaniques et des jeux recréant fidèlement les univers de James Bond 007 et des Héros DC. Alors que je réfléchissais aux idées qui allaient donner naissance à *Torg*, je m'orientais vers le style narrativiste. Oui, je voulais éviter de trop me soucier des détails.

J'avais un nombre ridicule d'objectifs pour *Torg*. En tête de liste, j'en étais venu à comprendre l'intérêt des JDR pour illustrer facilement les comportements dans le monde réel. En disant à un joueur que son collègue Thorton a une intelligence de 17 mais une sagesse de 3, il pouvait avoir une idée des problèmes que Thorton pouvait poser au travail. Mais presque toutes les métaphores tirées d'un jeu n'étaient possibles qu'à un niveau individuel. Je voulais des métaphores au niveau social et culturel afin d'alimenter des discussions différentes.

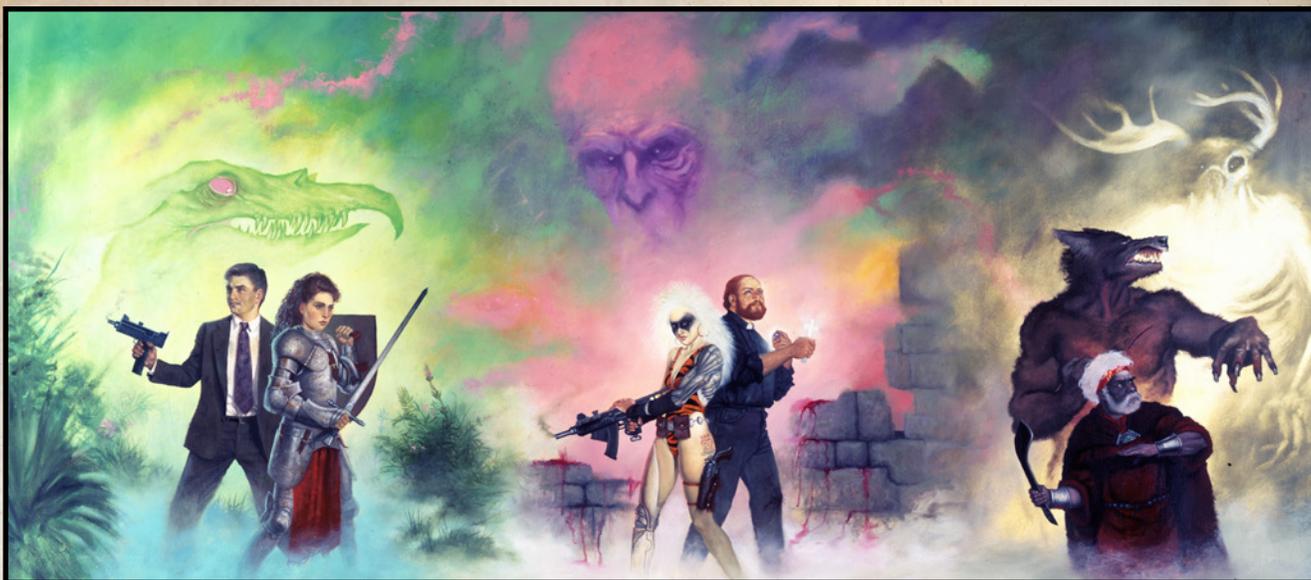
À cette époque, je vivais à Chicago. J'étais un auteur indépendant et la plupart de mes amis étaient également des indépendants ou des acteurs. Mon ex-femme Barbara travaillait à la Continental Bank. Disons juste que nous n'avions pas la même vision des choses.

La Continental Bank était au cœur de la plus grosse faillite bancaire de l'histoire américaine. La banque avait été rachetée par le FDIC (Ndt : agence indépendante garantissant les dépôts bancaires) afin d'éviter une panique financière ; elle était un établissement « trop important pour faire faillite ». Lors d'une soirée, un des responsables de Continental m'a dit que les arts méritaient d'échouer car ils ne respectaient pas les forces du marché. J'ai souri, j'ai fait glisser son verre jusqu'à moi et je lui ai souhaité bonne chance pour respecter les forces du marché jusqu'à ce que les contribuables n'aient plus besoin de lui payer son alcool. Cela a sans doute provoqué une certaine gêne.

Quand nous sommes repartis à la maison, Barbara m'a dit que ce responsable et moi-même ne vivions pas dans le même monde et qu'elle apprécierait que je fasse plus attention. Je me suis excusé pour ne pas avoir été à la hauteur de mon rôle d'époux de femme active puis je me suis renfermé dans une de mes attitudes peu communicatives en admirant le reflet de la lune sur les eaux du Lac Michigan tandis que nous arrivions à Lake Shore Drive. Une idée commençait à se profiler.

Ce responsable et moi-même nous partagions le même monde mais c'était autre chose qui n'allait pas. La même chose qui n'allait pas quand je pouvais bénéficier d'une escorte policière pour aller voter au cours d'une élection majeure et pas mes amis ; ou quand ma femme ne pouvait se faire entendre lors d'une réunion là où elle travaillait ; ou quand ils nous répartissaient pour les repas par affiliation religieuse quand j'étais à l'école primaire à Colombia. Tout cela pouvait trouver de nombreuses explications, mais comment est-ce que je pouvais en tirer des généralités afin de les utiliser à l'échelle d'un jeu ? Ah... le monde était le même mais sa réalité était différente pour chaque individu, les réalités étaient en conflit et cela avait des conséquences. C'était la métaphore que je cherchais. Cela ne suffisait cependant pas pour un jeu ; mais et si les réalités gouvernaient chaque aspect de l'existence, la technologie, la magie, la spiritualité ou même les idées qu'il était possible d'exprimer ? Cela. Pouvait. Fonctionner.

Les jours qui suivirent font partie de ces jours qui donnent tout son sens à ma vie. J'étais totalement habité par les idées qui allaient définir *Torg*, rédigeant mes notes en un flot continu sans voir passer les heures. Les réalités s'organisaient autour de genres familiers avec quelques rebondissements. Comment les réalités étaient contenues ? Quel était le prix à payer pour ceux qui vivaient dans une réalité qui n'était pas la leur ? Comment les conflits pouvaient-ils se dérouler ?



Comment les réalités pouvaient-elles basculer ? Des dinosaures pouvaient-ils violer la loi de l'effet d'échelle et ravager Manhattan ? Bien entendu, mais à un certain prix. Était-il possible que des démons patrouillent dans le ciel de Chicago ? Bien sûr, mais ça serait beaucoup plus dangereux que des dinosaures. Et si les démons constituaient des unités de cavalerie magiques avec des dinosaures pour affronter la 1re Division blindée ? Euh... bon, ok, je verrais ça plus tard. Mais j'étais prêt à jouer.

Avant Hollywood, avant qu'il n'œuvre sur *Torg*, Chris Kubasik était un joueur qui participait à mes campagnes personnelles. L'une d'elles était la *Stillearth War*, une campagne qui a été à l'origine de bon nombre d'idées pour *Torg*. Chris jouait un prêtre ; son personnage était confronté à un démon au sommet de la Tour Hancock de Chicago. Le démon était blessé mais, pour l'instant, c'était lui qui prenait le dessus et il en appelait aux puissances de la nuit pour en finir avec notre héros. Son personnage étant sur le point de faire une chute de quelques dizaines d'étages, Chris a attaqué le démon... avec un discours passionné au sujet des valeurs de l'humanité. Deux jets de dés plus tard, le démon s'écrasait dans la rue en formant un cratère, un autre problème à régler par le département des services des travaux publics de Chicago. Chris avait gagné non pas grâce à sa puissance de feu mais par l'expression de ses idéaux. C'était superbe ; j'avais désormais ce qui constituerait le cœur de mon jeu.

Puis j'ai accepté un travail à West End Games et j'ai relégué mon projet au fin fond de mes étagères mentales. J'étais tout content de concevoir tout ce qui tourne autour des méchants pour leur gamme sur *Star Wars* et j'appréciais la rigueur nécessaire pour travailler avec une équipe aussi talentueuse. Un peu plus d'un an après, West End envisageait la possibilité de publier un nouveau jeu de rôle. J'ai présenté mon idée à Bill Slavicsek. Une semaine plus tard, il est revenu me voir et m'a dit, « C'est réalisable. Mais tu dois bien comprendre que mettre Greg dans la boîte avec le jeu, ce n'est pas possible ». Il voulait dire par là que je devais confronter mes idées avec celles de l'équipe, les modifier ou les remplacer en tenant compte de leurs suggestions afin d'obtenir un jeu moins idiosyncrasique. C'était une fantastique proposition aisée à accepter.

Le travail commença rapidement mais nous n'avions pas de titre. Nous propositions des titres mais rien qui colla véritablement. En interne, le projet était baptisé *TORG*, pour *The Other Roleplaying Game* (l'autre jeu de rôle) en attendant de trouver mieux. Euh... bien... il est possible que nous ayons échoué dans cette tâche. Puis, progressivement, *Torg* s'est imposé comme le nom du jeu et comme le titre suprême revendiqué par les Seigneurs de Réalité.

Les gens avec lesquels je travaillais se sont réellement investis et ont fait un super boulot. Depuis, d'autres expériences m'ont appris qu'une collaboration peut parfois pencher vers la médiocrité avec d'excellentes idées cédant le pas aux bonnes idées au nom du consensus. Mon expérience avec *Torg* a été exactement l'inverse ; chaque idée des membres de l'équipe, qu'elle soit étrange, unique ou excitante, rendait le jeu encore meilleur.





Les arcs narratifs en ont grandement bénéficié ; Bill Slavicsek n'a pas ménagé ses efforts pour établir une structure narrative cohérente entre tous ces éléments distincts. À chaque fois qu'il y parvenait, je débarquais dans son bureau pour ajouter un nouvel élément passionnant validé par l'équipe. Pendant tout le processus, il se montra d'une incroyable patience en ne cessant jamais le dialogue avec moi.

L'univers en a grandement bénéficié ; Ray Winner s'est inspiré des séries B et mon idée de héros aux pouvoirs limités s'est transformée en Empire du Nil. Jim Bamba a apporté une bonne dose d'horreur à ma vision de la technologie religieuse de la Cyberpapauté. Chris Kubasik m'a conseillé de ne pas lésiner avec la Terre Vivante en insistant sur une spiritualité triomphant totalement de la technologie et de la magie.

Le système de jeu en a grandement bénéficié ; le Paquet d'Action, en particulier, a été nettement amélioré par les idées de l'équipe, bon nombre d'entre elles ayant été apportées par Doug Kaufman et Jonatha Ariadne Caspian. Ed Stark m'a prouvé que le système de magie pouvait permettre de transformer la totalité de l'Angleterre en verre. Les axiomes et les lois régissant les mondes furent l'occasion de débats au sein de l'équipe, notamment avec Ray, Chris et Paul Murphy. Jamais je n'ai autant pris plaisir à perdre certains de ces débats ; tous les points ont été discutés, qu'ils soient philosophiques, sociaux ou technologiques. Tout

a été abordé, qu'il s'agisse des edeinos survivant dans le froid, de ce que cela faisait de provoquer une Contradiction, de la manière dont pouvait se manifester l'énergie des possibilités, de la moralité de ceux qui vivent en Orrorsh, de la manière dont pourrait se traduire le penchant d'un agent de Kanawa pour la subversion subtile dans l'univers quadrichromique des bons contre les méchants de l'Empire du Nil. Les discussions furent tout aussi amusantes que pertinentes et il en résulta un univers plus riche et plus abouti.

Je suis reconnaissant envers Bill d'avoir soutenu certaines de mes idées les plus folles. J'ai pensé que les discussions que nous avions au bureau au sujet de Torg pouvaient être adaptées en une campagne interactive appelée l'Infinivers. C'était avant le réseau internet mondial, aussi nous l'avons fait en imprimant des lettres d'information. Les retours et commentaires des joueurs seraient intégrés dans une version primitive d'un amalgame entre Excel et Fox Pro afin de modifier une carte du monde de 3 mètres de large où nous pourrions suivre la progression des Guerres des Possibilités avec des épingles et des ficelles. Ambitieux, n'est-ce pas ?

Les joueurs qui ont rejoint l'Infinivers ne nous ont pas déçus. Presque immédiatement, ils se sont emparés d'une idée qu'avait eue Bill Slavicsek ; l'invasion ratée issue du royaume des techno-démons. Les résultats de la campagne de l'Infinivers devinrent la base du supplément de West End sur le cosm de Tharkold. Les joueurs ne s'étaient pas contentés de jouer avec l'histoire, ils avaient créé un tout nouvel arc narratif. Cette nouvelle manière de faire vivre l'histoire m'a passionné et représentait tout ce que je voulais pour le jeu.

L'influence des joueurs ne se limita pas à ça ; j'en ai rencontré quelques-uns qui sont devenus des auteurs pour Torg. Shane Hensley, Brian Schomberg, Jim Ogle et Stan ! Les gars, ce fut un très grand moment de pouvoir assister au début de votre carrière.

Un quart de siècle plus tard, je suis de nouveau enthousiasmé par Torg. Une autre grande équipe s'est constituée pour le jeu que vous êtes en train de lire. Vous êtes les nouveaux joueurs de cette nouvelle version des Guerres des Possibilités. C'est à vous de jouer avec ces univers, ces personnages et ces idées. Puisse votre imagination vous permettre de tirer des histoires épiques de ce conflit entre cosms. Que les Seigneurs de Réalité en viennent à redouter la vindicte de vos Chevaliers des Tempêtes. Et que la meilleure des réalités l'emporte.



Gary Gardner

NOTES DU CONCEPTEUR

PAR SHANE LACY HENSLEY

Au sein de notre groupe de joueurs à l'université, notre aventure annuelle d'Halloween avait une grande importance. Nous faisons beaucoup d'efforts pour la préparer et c'était en soi un petit événement. Le supplément sur le cosm de la Terre Vivante venait de sortir, aussi j'ai décidé d'écrire une aventure de *Torg* avec une divinité rivale à Lanala, la Mort. J'ai rédigé une aventure très détaillée, je l'ai appelée *Le Temple de Rec Parka* (renommée plus tard en Rec Stalek), et je l'ai fait jouer. Mes amis ont aussi eu l'air d'apprécier aussi quand West End Games a lancé un appel pour trouver des auteurs qui aimeraient participer à leur revue *Infinivers*, j'ai envoyé mon aventure. Miraculeusement, Greg Gorden a lu ma contribution, fait quelques remarques et m'a indiqué que si je faisais quelques modifications, ils pourraient la publier. C'est ce que j'ai fait, ils ont publié mon aventure et toute ma vie a changé.

Des années plus tard, après que West End Games a fermé boutique, Markus Plötz a obtenu les droits de *Torg*. Il m'a demandé de préparer une nouvelle édition mais j'ai dû décliner puisque j'étais déjà très occupé avec mon propre jeu, *Savage Worlds*. Une année s'est écoulée. Pinnacle était devenue suffisamment grande pour que je puisse avoir de l'aide, aussi, quand Markus est de nouveau venu me solliciter, son enthousiasme pour le jeu et son franc sourire m'ont séduit. J'étais embarqué dans cette aventure.

Markus n'est pas seulement un homme d'affaires qui a effectué un bon investissement, c'est aussi un fan. En fait, c'est un super fan qui connaissait le jeu bien mieux que moi. Au fil des années, il avait fait jouer de nombreuses campagnes, même une fois le jeu épuisé. Avec les membres de son groupe, ils avaient effectué certaines modifications très intéressantes à *Torg*, à l'instar des « cybersorcières » de la Cyberpapauté. Markus nous autorisa et nous encouragea également à effectuer des modifications quand nous l'estimions nécessaire, comme rebaptiser Nippon tech, quelque peu daté, en Pan-Pacifica (une idée suggérée par Ross Watson et ses amis). Nous étions extrêmement enthousiasmés par ce royaume qui, au début, baigne dans une ambiance à la *Resident Evil* avant de devenir quelque chose de totalement différent au cours de la seconde année (oui, nous avons défini l'évolution des intrigues majeures des cosms pour la seconde et la troisième année).

Donner naissance à cette seconde édition a été un grand défi. Cela ne s'est pas fait rapidement ou facilement et il nous a fallu surmonter de nombreux obstacles. Conserver le cœur du jeu tout en essayant de moderniser et d'actualiser les règles fut beaucoup plus difficile que nous ne l'avions imaginé. Par exemple, nous ne voulions pas ajouter de dé supplémentaire, mais une fois que nous avons essayé l'idée du Dé Bonus, nous avons su que c'était la bonne solution pour régler le problème du « ninja à la mâchoire de verre » du premier *Torg*. Nous savions aussi qu'il nous fallait un système capable d'équilibrer les différents types de personnages, de rendre un Prime Terrien aussi intéressant à jouer qu'un chevalier ou un ninja et présenter suffisamment d'éléments de *tous* les cosms du livre de base pour que les fans de la première heure sachent comment retourner dans leurs univers favoris. Et c'est ainsi qu'est né le système des Atouts.

Un grand nombre de gens merveilleux ont grandement contribué à cette réalisation. Greg Gorden nous a incités à moderniser et à fluidifier le système de base. Steve Kenson nous a aidés à transformer les cyberdémons de Tharkold en quelque chose de bien plus rare et de bien plus terrifiant. Tim Brown nous a évité de nous égarer. Michael Conn, Michelle Hensley et Jimmy Macias ont testé le jeu chaque semaine. Dean Gilbert a testé chaque règle, surtout celles concernant la réalité, et il a énormément contribué au livre de base et à nos aperçus marketing. Darrell Hayhurst a fait preuve d'une telle opiniâtreté qu'il est désormais responsable de la gamme. Son attitude inébranlable et sa disponibilité pour faire jouer *Torg Eternity* n'importe quand et n'importe où, nous ont grandement inspirés. Et par-dessus tout, Markus a toujours eu confiance en nous et il a accordé à l'équipe le temps et les moyens pour réaliser la meilleure version possible de *Torg*.

Nous avons fait de notre mieux pour que ce que vous tenez entre vos mains soit la meilleure version possible du jeu auquel nous voulons jouer et auquel nous avons joué ces deux dernières années. Nous espérons sincèrement que vous l'appréciez.

— Shane Hensley

Mai 2017

LES GUERRES DES POSSIBILITÉS

Ils viennent d'autres cosms, d'autres réalités, des conquérants unis pour voler l'énergie vitale de la Terre... pour se nourrir de ses *possibilités*. Les Pillards de Réalité ont apporté avec eux leurs propres réalités, transformant des portions entières de notre planète en *autre chose*.

Menés par un ancien et mystérieux individu uniquement connu sous le nom du Décharné, chacun des Seigneurs de Réalité revendiqua pour lui-même une région de la Terre. Au cours de leurs conquêtes, ils établirent sur notre monde leurs propres royaumes, qu'il s'agisse d'une cyberpapauté ou d'un fief empreint de fantaisie noire, d'un royaume primitif ou moderne, d'un univers pulp ou horrifique.

Dans certaines réalités, les pillards se heurtèrent à la farouche résistance des habitants de la Terre et de ses protecteurs manipulant l'Énergie des Possibilités, les « Chevaliers des Tempêtes ». Ils se dressèrent contre le Décharné et ses alliés, ripostant avec toute la fureur de leur volonté avant de finir par repousser les envahisseurs.

Mais ce n'est pas une de ces réalités. Dans celle-ci, les Seigneurs de Réalité sont en train de gagner.

LES SEIGNEURS DE RÉALITÉ

La Terre est attaquée par des envahisseurs venus d'autres réalités, d'autres « cosms ». Chaque cosm est le reflet d'une réalité différente, tel qu'un univers sinistre issu des grands classiques de l'horreur, un monde luxuriant primitif et sauvage ou même un royaume fantastique d'ensorceleurs et de bretteurs.

Avant leur arrivée, les Seigneurs de Réalité ont préparé l'invasion de la Prime Terre pendant des années en utilisant d'anciennes reliques appelées des « Obscurificateurs » pour pénétrer dans notre monde et submerger notre réalité avec les leurs. Mais même leur terrible puissance a des limites. L'influence de leurs cosms doit être alimentée par des « stelae ». Ces balises stabilisent et soutiennent les réalités des envahisseurs, transformant lentement l'environnement de la Terre et vampirisant sa précieuse Énergie des Possibilités.

Les humains vivant dans ces secteurs transformés finissent par devenir d'autres versions d'eux-mêmes. Par exemple, dans le royaume fantastique du Seigneur Uthorion, Aysle, un architecte londonien peut devenir un maître maçon. Un caissier vivant dans la région de la Terre Vivante peut se muer en chasseur-cueilleur dans l'univers primitif qu'est devenue l'Amérique du Nord.

LE TORG

Pourquoi les Pillards de Réalité sont-ils venus sur Terre ? La plupart règnent déjà sur leurs propres cosms, aussi pourquoi prennent-ils le risque d'envahir un royaume en franchissant les barrières de la réalité ? La légende veut que celui qui deviendra le conquérant ultime de notre planète fusionnera sa conscience avec son Obscurificateur et deviendra l'entité légendaire appelée le « Torg ». C'est un ancien mot remontant à l'origine de toutes choses et il est probable que même les Seigneurs de Réalité ne comprennent pas vraiment sa signification. Mais ce sont des êtres cupides, égoïstes et c'est le diamant étincelant du ciel qu'ils désirent de tout leur sombre cœur. Ils l'auront et, s'ils le doivent, ils détruiront des nations, des vies et même des mondes pour l'obtenir. Ils prendront même le risque d'anéantir leur propre âme immortelle si cela leur donne la possibilité de décrocher la récompense ultime.

LES CHEVALIERS DES TEMPÊTES

Mais il y a un espoir. Certains êtres ont la capacité de résister aux réalités des envahisseurs, de pouvoir contrôler de façon innée la réalité qui les environne. Ces individus sont appelés les « Chevaliers des Tempêtes », et ils sont la seule chance de salut de la Terre.

Les armées conventionnelles de notre monde, ses agents ainsi que les hommes et les femmes ordinaires mènent un combat crucial contre les séides des envahisseurs mais seuls les Chevaliers des Tempêtes peuvent inspirer le plus grand nombre afin de générer et de conserver la précieuse énergie de la réalité de la Terre. S'ils triomphent, ils peuvent détruire une stela et permettre à une région de retrouver son état normal.

LE CONSEIL DE DELPHES

La vérité au sujet des Seigneurs de Réalité, des stelae et des Chevaliers des Tempêtes n'est pas connue de tous mais une organisation mondiale, baptisée le Conseil de Delphes, est parfaitement au courant et œuvre pour coordonner les efforts des Chevaliers des Tempêtes de notre monde. Parfois, se comptent dans les rangs de l'organisation des héros venus des cosms des envahisseurs, des dissidents, hommes et femmes ainsi que d'étranges créatures qui combattent l'oppression du Seigneur de leur royaume.

VOTRE MISSION

Votre personnage est l'un de ces héros, un Chevalier des Tempêtes qui consacre sa vie non seulement à protéger la Terre mais aussi à empêcher l'un des Pillards de Réalité de devenir une entité à la puissance inimaginable et à la malveillance incommensurable, le « Torg ».



LES COSMS

Notre monde est appelé la « Prime Terre », même si ce n'est qu'une seule des nombreuses terres de « l'Infinivers », les variations infinies du cosmvers. Dans certaines versions de notre monde, les Pillards de Réalité nous ont envahis à différentes époques et même dans d'autres régions. Parfois, ils ont été vaincus et d'autres fois ils ont transformé le monde en un tas de poussière sans vie.

D'après les connaissances actuelles, cependant, aucun des Seigneurs de Réalité dans aucune autre réalité n'est parvenu à devenir l'entité appelée le Torg. Ceux qui affirment comprendre ce concept disent que si cela devait se produire, *toutes* les réalités seraient affectées. Qu'il en résulterait une totale destruction ou pas est un sujet encore débattu, et cela pourrait même dépendre de *quel* Seigneur de Réalité atteint cet objectif.

Ce qui est certain, c'est que les Seigneurs de Réalité proviennent d'autres mondes dans d'autres réalités appelées des « cosms ». Chacun d'eux a lancé son invasion grâce à une série de « ponts maelströms », fracturant notre réalité avec les leurs et provoquant des tempêtes de réalité cataclysmiques.

L'Amérique du Nord a été envahie par Baruk Kaah de la Terre Vivante, un monde sauvage d'hommes-lézards, de féroces dinosaures et de mystérieuses merveilles.

L'Égypte et une partie du Moyen-Orient sont désormais le domaine d'un fou appelé le Pharaon (ou parfois « Docteur ») Möbius, un vilain digne des univers pulps qui combine la technologie des années 30 avec l'ancienne religion égyptienne à des fins meurtrières.

Les Îles Britanniques et l'Europe du Nord ont été attaquées par le Seigneur Angar Uthorion. Ses pillards vikings ont ravagé l'Irlande, la Grande-Bretagne et une partie de la Scandinavie en lançant de féroces attaques à partir des profondeurs de la terre. Transformés par cette fantastique réalité d'heroic fantasy, les passages souterrains, les caves, les cryptes et les tunnels sont devenus des accès à un vaste univers souterrain de donjons, de dragons et de trésors.

La France et une partie de l'Europe de l'Ouest sont sous l'emprise du Cyberpape Jean Malraux. Le tyrannique Seigneur et sa Police de l'Église règnent sur ces terres d'un gant de fer aidés par une très haute technologie, une surveillance constante et une dévotion fanatique.

Le maître des Seigneurs de Réalité, le Décharné, a frappé les cités, les villes et les villages de l'Inde, du Pakistan et des régions avoisinantes de l'Extrême-Orient. Ses nombreuses terreurs se sont abattues sur ces zones en traversant des ponts cauchemardesques constitués de cadavres grouillants afin de semer la terreur.

La Russie a terriblement souffert de l'invasion à cause d'une race de technodémons issus du monde

cauchemardesque de Tharkold. Ces terribles et puissantes créatures sont rares mais leurs esclaves humains, les thralls, sont nombreux et leur technologie est généralement supérieure à celle de la Terre. Même une frappe nucléaire tactique russe sur le pont maelström de Moscou n'est pas parvenue à les arrêter et n'a eu comme seule conséquence que d'engendrer un désert radioactif où se cachent des rebelles désespérés.

Certains pensent que l'Asie est aussi tombée entre les mains d'un Seigneur de Réalité. La maladie qui répand la folie parmi les populations du bassin du Pacifique est un signe que quelque chose de terrible est à l'œuvre bien que, pour l'instant, aucun Seigneur de Réalité n'y ait fait son apparition.

AXIOMES

Les cosms sont classifiés en fonction de leurs « axiomes », leur niveau magique, social, spirituel et technologique. Dans ce chapitre, ils sont indiqués sous le nom de chaque cosm. La Prime Terre, par exemple, a un Axiome Magie de 9, un Axiome Social de 23, un Axiome Spirituel de 10 et un Axiome Technologie de 23.

C'est le niveau maximum de développement dans chaque catégorie autorisé par ce cosm. La Terre Vivante, par exemple, est un lieu primitif avec un faible Axiome Technologie tandis que la technologie dans la Cyberpapauté est très avancée.

Si un être tente une action qui est supérieure aux axiomes de la zone, il provoque une « Contradiction » et peut être Déconnecté de cette réalité. C'est pourquoi les troupes du monde moderne, dotées d'une technologie relativement évoluée, ont échoué face à la technologie des années 1930 du Dr Möbius ou face aux hordes de dinosaures de Baruk Kaah. Parfois, ceux qui sont Déconnectés de la réalité se transforment pour correspondre aux nouveaux axiomes ; d'autres fois ils sont tout simplement consumés par l'énergie phénoménale de la pure création.

LOIS DES MONDES

Les cosms sont également régis par un certain nombre de « Lois du Monde » qui confèrent à cette région son ambiance particulière. Les héros dans l'univers pulp du cosm de l'Empire du Nil, par exemple, sont difficiles à tuer et peuvent avoir des super pouvoirs. Les Chevaliers des Tempêtes dans le cosm horrifique d'Orrorsh vivent dans un monde où les terreurs victoriennes et des créatures bien plus sinistres sont une réalité.

Les lois de chaque monde sont indiquées avec leur cosm dans ce chapitre. Consultez-les après avoir lu les sections consacrées aux règles dans le **Chapitre quatre : Règles**.

HABITANTS

La grande majorité des habitants d'un cosm sont des individus ordinaires, ou « Ords ». Avec le temps, les Ords s'adaptent aux axiomes et aux Lois du Monde de leur environnement, se transformant souvent physiquement et mentalement en ce qu'ils auraient été s'ils avaient passé toute leur vie ici.

De rares individus, cependant, demeurent Connectés à leur réalité d'origine même au sein d'autres cosms. Ces êtres « chargés en possibilités » sont capables d'exploits a priori impossibles et représentent donc un sérieux danger pour les objectifs des Seigneurs de Réalité.

ZONES & STELAE

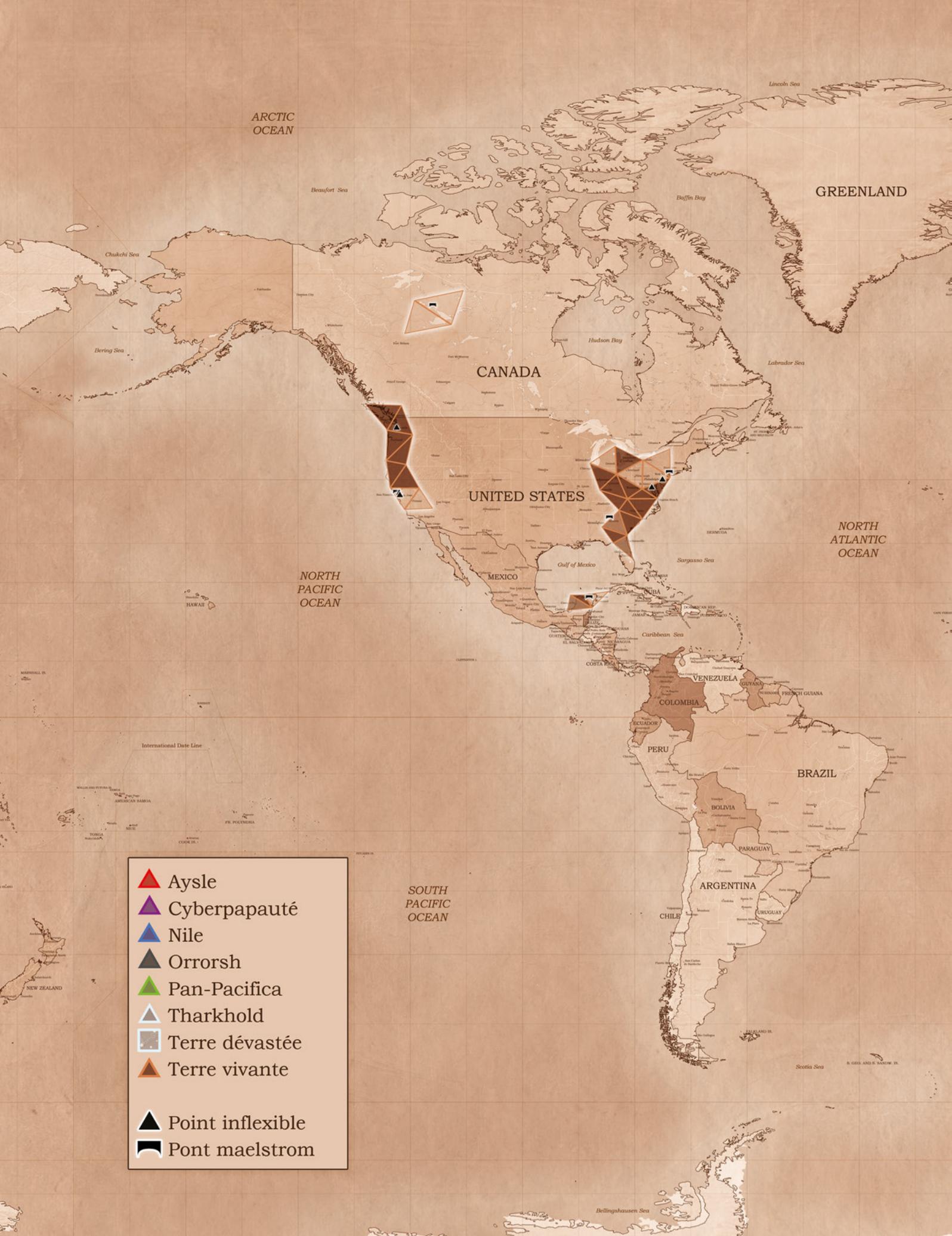
Les envahisseurs lient et contrôlent la réalité de leur cosm d'origine avec celle de la Prime Terre par l'intermédiaire des stelae, des talismans spécialement fabriqués et implantés en triangles d'environ 500 kilomètres de côté.

Les Zones Dominantes sont des secteurs où une réalité est suprême et où toutes les autres réalités sont réprimées. Les êtres vivants peuvent provoquer des Contradictions tant qu'ils demeurent « Connectés » à leur réalité d'origine mais ils peuvent être Déconnectés sous l'influence de la réalité dominante. Les êtres chargés en possibilités peuvent accéder et se reconnecter à leur cosm d'origine mais les Ords doivent y retourner pour pouvoir le faire.

Les Zones Mixtes sont des secteurs où s'affrontent deux réalités. Tout ce qui est autorisé dans l'une ou l'autre de ces réalités peut être effectué sans provoquer de Contradiction. De violentes tempêtes de réalité sont fréquentes puisque les deux réalités tentent de s'imposer. Dans ces zones, il est plus facile pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes de se reconnecter avec leur réalité d'origine.

Les Zones Pures sont semblables aux Zones Dominantes en ce sens où elles ne sont dominées que par une seule réalité. Cependant, le refoulement des autres réalités y est extrême. Même si les êtres chargés en possibilités peuvent toujours provoquer des Contradictions, une fois qu'ils sont Déconnectés, il leur est très difficile de se reconnecter à leur réalité d'origine. Les Ords ne peuvent provoquer la moindre Contradiction dans une Zone Pure.

Les Zones ne sont pas toujours définies par des stelae. Certains artefacts, appelés des points inflexibles, peuvent imposer leur réalité sur une zone localisée consistant en une zone centrale Dominante environnée d'un anneau externe Mixte. La majeure partie de la Prime Terre est considérée comme une Zone Dominante, sa réalité étant plus souple en ce qui concerne les concepts et objets « étrangers ».



- ▲ Aysle
- ▲ Cyberpapauté
- ▲ Nile
- ▲ Orrorsh
- ▲ Pan-Pacifica
- ▲ Tharkhold
- Terre dévastée
- ▲ Terre vivante

- ▲ Point inflexible
- ◩ Pont maelstrom



RUSSIA

KAZAKHSTAN

MONGOLIA

CHINA

INDIA

INDONESIA

AUSTRALIA

INDIAN OCEAN

SOUTHERN OCEAN



**CLASSIFIED
TOP SECRET
BY ORDER OF THE
DELPHI COUNCIL**

LA PRIME TERRE

SPIRITUEL
10

MAGIE
9

SOCIAL
23

TECHNOLOGIE
23

Le monde de *Torg Eternity* n'est pas tout à fait le nôtre. La magie, les miracles et les monstres existent, mais tout ceci n'est rien comparé à certains des autres royaumes dont nous connaissons désormais l'existence. Dans cette version de la Terre, des fanatiques se tapissent dans les plus sombres endroits du monde afin d'invoquer des démons ou d'anciennes divinités. Des armes comme Excalibur sont réelles. La bénédiction d'un prêtre peut véritablement vous octroyer une faveur divine. Il se peut que le bigfoot soit réel ou non mais *certains* cryptides chassés à travers le monde par des individus trop zélés le sont certainement.

La Prime Terre est également plus cinématique et basée sur l'action. Les héros peuvent accomplir d'incroyables exploits et survivre à des choses qui tueraient une personne de notre monde.

Mais le plus important, et la raison pour laquelle les Pillards de Réalité ont choisi cette planète, c'est que la Terre est riche en Possibilités. Les habitants de notre monde, même s'ils l'ignorent, ont un immense potentiel comparé à ceux de tous les autres cosms existants. Cela en fait donc des proies de choix pour les cupides Seigneurs de Réalité. Les habitants de la Terre sont en définitive de véritables viviers de Possibilités pour ces créatures interdimensionnelles. Mais cela signifie aussi que notre monde dispose de plus de héros, plus de Chevaliers des Tempêtes, regorgeant d'Énergie des Possibilités et qui peuvent résister aux assauts de ces pillards sans scrupule.

Les autres défenseurs de la planète combattent comme ils le peuvent. Les soldats et les civils affrontent des légions d'hommes-lézards écailléux en Amérique du Nord ou repoussent des hordes de morts-vivants d'Orrorsh en Asie du Sud. Ils n'ont pas de réel contrôle sur l'Énergie des Possibilités et sont sujets aux transformations à chaque fois qu'ils contredisent une réalité.

Cela signifie que de petits groupes de Chevaliers des Tempêtes doivent agir comme des forces spéciales mobiles, en déjouant les plans des Seigneurs de Réalité là où ils le peuvent, en protégeant les gens prisonniers des réalités intruses et même en détruisant des stelae quand ils en sont capables.

Ce dernier point est une tâche difficile. Les stelae sont fréquemment cachées, souvent gardées et toujours protégées par la réalité envahissante. Les Pillards de Réalité ne permettent pas que leurs plus précieux outils ne soient pas protégés.

Détruire une stela peut tuer les êtres situés dans sa zone d'effet qui se sont transformés en fonction de cette nouvelle réalité. Les Chevaliers des Tempêtes doivent donc d'abord emplir ces âmes de Possibilités en les inspirant par leurs exploits. Alors seulement, les gens pourront supporter une nouvelle modification brutale de leur réalité.

Certains Chevaliers des Tempêtes agissent seuls, comprenant instinctivement leur rôle dans cette grande guerre, mais la plupart sont contactés et guidés par le Conseil de Delphes.

UN MONDE EN GUERRE

Un quart de la population mondiale a été directement affectée par l'invasion. Les gouvernements qui n'ont pas été renversés ou qui n'ont pas capitulé rassemblent des recrues et font tout ce qu'ils peuvent pour contenir les têtes de pont des Seigneurs de Réalité.

Même quand un gouvernement s'effondre, les citoyens se mobilisent rapidement pour constituer des mouvements de résistance. Des prime terriens patriotiques réunissent clandestinement des armes, des munitions et toutes les technologies qu'ils peuvent obtenir pour contrecarrer les plans des envahisseurs.

CYBERPAPAUTÉ

SPIRITUEL

16

Des semaines avant l'invasion de la Terre, un certain nombre de prophètes dans toute l'Europe ont annoncé que la fin était proche. Ils ont prédit l'arrivée de la peste et des châtements, des démons et des monstres ainsi que d'envahisseurs venus d'autres mondes.

La presse n'a prêté attention aux divagations de ces « prophètes du malheur » uniquement parce qu'ils sont apparus au même moment bien qu'ils soient dispersés en France, en Espagne, au Portugal, en Belgique, en Suisse et dans une partie de l'Allemagne et de l'Italie. Les « Prophètes du Malheur », ainsi que les ont baptisés les adeptes des théories du complot, avaient également deux étranges caractéristiques en commun. Aucun d'eux ne connaissait son nom ou ne savait d'où il venait et tous étaient aveugles.

Quelques semaines plus tard, les Seigneurs de Réalité envahissaient la Terre. L'Europe de l'Ouest redoutait le pire... à raison. Tandis que des dinosaures déferlaient dans New York, des hordes de diables impies sont apparus à Paris, à Lyon, à Bruxelles, à Madrid, à Turin et dans de nombreuses autres cités. Les diables se sont livrés à de véritables carnages en prenant pour cible les églises influentes et les officiels des gouvernements. En quelques heures, ils ont éradiqué la plupart des représentants de l'autorité de l'Europe de l'Ouest.

Les armes modernes semblaient inefficaces contre ces êtres. Les balles rebondissaient sur l'épaisse peau des plus grands diables et même les explosifs semblaient totalement inefficaces contre les hordes de créatures inférieures.

Puis un pont maelström s'abattit sur Avignon. Il était constitué d'albâtre blanc et le chant d'un chœur d'anges se faisait entendre dans la lumière vive irradiant de son autre extrémité.

MAGIE

14

SOCIAL

18

TECHNOLOGIE

26

SALUT

Ce n'était pas une invasion... c'était le Salut.

À l'instar des Victoriens d'Orrorsh ou de l'armée meurtrière de Pella Ardinay, de puissants alliés apparaissaient pour sauver l'humanité. Les étrangers étaient menés par Jean Malraux, le « Cyberpape ».

Ils venaient d'un monde technologiquement avancé où seule une branche de la chrétienté s'était développée en adoptant la haute technologie. Leurs soldats portaient de puissantes armures de combat et des armes évoluées. Certains étaient équipés de prothèses bio-mécaniques et d'implants cybernétiques qui augmentaient leurs réflexes, leur force, leur vitesse ou leur résistance. Ils étaient tous unis par une foi infaillible dans le divin et pour leur chef altruiste, le Cyberpape Jean Malraux.

BÉNÉDICTION

La technologie supérieure du Cyberpape prit rapidement le contrôle des télévisions, d'internet et des communications radios, mais ce ne fut pas tout. À la cathédrale Notre Dame de Paris, à celle de Saint-Jean-Baptiste de Turin, sur la Plaza Mayor de Madrid et sur les grandes places de nombreuses autres villes, apparut un hologramme de 12 mètres de hauteur de Jean Malraux.

Il s'adressa aux populations dans leur langue et annonça à toutes celles et tous ceux qui l'écoutèrent que lui et les siens étaient venus les sauver. Ils avaient affronté les diables dans leur propre cosm de Magna Verita et savaient que ces monstres étaient de mèche avec les « Seigneurs de Réalité » attaquant le reste du monde.

Les prêtres de Malraux menèrent des escouades de policiers ecclésiastiques en armure au combat contre les diables en les rendant vulnérables grâce aux miracles divins et en les renvoyant dans les Abysses à coup de Rayon divin.

Les peuples de l'Europe de l'Ouest étaient stupéfaits. Non seulement les monstres avaient été vaincus par des étrangers venus d'un autre monde, mais ces derniers avaient eu recours à d'authentiques miracles. Les vidéos sur internet des prêtres de Malraux faisant s'abattre des colonnes de feu, faisant face aux diables et soignant les blessés se répandirent comme une traînée de poudre.

Finalement, les hordes furent vaincues. Malraux accorda aux masses ce qui semblait être une bénédiction finale mais plusieurs responsables religieux et nationaux le supplièrent de rester. Ils lui demandèrent de partager avec les peuples de la Terre les secrets de sa religion et de sa technologie au cas où les diables reviendraient s'abattre sur leurs villes et cités.

IMPLANTATION

Malraux accepta généreusement de rester.

Très rapidement, les membres de sa Police de l'Église, vêtus d'une armure noire décorée de croix dorées, firent leur apparition à chaque angle de rue, apportant protection et sécurité dans toutes les villes. De nombreuses autorités locales jouèrent le jeu.

Les hologrammes de Jean Malraux continuaient à prêcher son évangile. Des chérubins holographiques dansaient sur les places des villes afin de renforcer les dogmes de la « Cyberpapauté ». Le régime de Malraux partagea avec le monde d'incroyables technologies médicales capables de soigner les aveugles et les malades. En quelques semaines, des dizaines de milliers d'individus bénéficièrent de membres, d'organes et d'yeux artificiels.

Là ne fut pas le seul changement au cours des quelques jours qui suivirent l'invasion. Tandis que la Cyberpapauté se répandait, les téléphones portables cessèrent soudainement de fonctionner avant de redémarrer. Les utilisateurs virent alors s'afficher le message « INSTALLATION DU RÉSEAU DIVIN... ». Tous les fournisseurs d'accès internet furent déconnectés en même temps, leurs serveurs devinrent inactifs tandis qu'un code miraculeux réécrivait des gigaoctets de programmations en quelques secondes.

Quand la mise à jour fut terminée, tous ceux qui étaient situés dans les secteurs affectés disposaient désormais d'un système de communication et d'information ultra-rapide nommé le Réseau Divin.

Ce réseau fournit en temps réel un flux audio et vidéo continu et sans faille à une vitesse inimaginable. De nouvelles applications divertissent, réjouissent, informent et, bien naturellement, répandent la parole de Malraux et de la Cyberpapauté.



L'EMPIRE DU NIL

SPIRITUEL

18

MAGIE

14

SOCIAL

20

TECHNOLOGIE

20

Le Dr Möbius, le Seigneur de Réalité de l'Empire du Nil, est aussi subtil qu'un char d'assaut. Au cours de l'invasion, ses troupes ont surgi, équipées d'une technologie digne des années 1930, d'appareils bizarres et en ayant recours à des miracles égyptiens. L'Empire du Nil, le Dixième Empire comme l'appelle Möbius, est originaire d'un cosm appelé Terra, un univers pulp de héros et de vilains qui s'affrontent dans une lutte éternelle. Möbius est le plus grand vilain de tous, un scientifique fou et un génie du crime qui prétend être le descendant des princes d'Égypte. Möbius est sorti de son tombeau pour mener son empire divin vers la gloire.

Ce super vilain a ouvert un passage vers une autre réalité grâce à des artefacts et une étrange technologie et il s'est rendu compte qu'il lui était plus facile de la conquérir sans l'interférence des héros costumés de Terra. Il a alors étendu son règne sur d'autres dimensions et, désormais, il revendique neuf empires dans différents cosms. La Prime Terre est sa dixième conquête, le plus beau joyau de la couronne du Pharaon.

TEMPÊTE SUR L'AFRIQUE

Comme pour la plupart des Seigneurs de Réalité, les agents de Möbius ont installé des stelae avant l'invasion. Son pont maelström s'est écrasé dans la périphérie du Caire et quand la poussière est retombée, d'anciens temples égyptiens ainsi que leurs divinités étaient de retour.

De nombreux prime terriens transformés par cette nouvelle réalité percurent le « Pharaon Möbius » comme un libérateur. Ils se rallièrent à lui et vinrent grossir les rangs de ses armées. D'autres décidèrent de résister mais découvrirent que les armes modernes

étaient inutiles dans cette nouvelle réalité « pulp » dans laquelle ils furent submergés par les armées ennemies.

Möbius perdit peu de temps au Caire. Ce préambule n'était qu'une démonstration de force, un geste théâtral digne de l'arrivée d'un héritier des divinités, mais en définitive, la ville l'intéressait peu. Lui et ses fidèles progressèrent vers le sud le long du Nil. Devant eux se dressait la cité de Thèbes, ressuscitée par l'interaction de la nouvelle réalité de l'Empire du Nil avec l'histoire égyptienne.

Möbius quitta Le Caire et transféra son pont maelström jusqu'à sa nouvelle capitale. Ses renforts, attendant le signal de leur maître, déferlèrent à travers le portail et lancèrent des attaques vers l'est, l'ouest et le sud.

Les armées modernes attendirent dans le désert, des légions de soldats équipés d'armes et de matériels de haute technologie. Avant l'arrivée des troupes terrestres, les Forces aériennes impériales du Seigneur de Réalité fondirent sur l'ennemi en utilisant des « bombes de réalité » qui transformèrent l'environnement et rendirent totalement inutiles les armes modernes.

Très rapidement, Möbius écrasa toute résistance contre ses forces impériales et étendit les frontières de son empire. Le Dixième Empire s'étend de la Libye à l'ouest jusqu'à l'Arabie Saoudite à l'est. Möbius a concentré ses forces vers le sud en suivant les rives du Nil. Ses troupes se sont enfoncées en Ouganda et ont établi des avant-postes dans la région du Lac Albert et du Lac Victoria avant que leur offensive ne s'arrête à la limite des stelae.

Les appareils de la machine de guerre de Möbius fonctionnent à l'éternium, une forme distillée d'énergie des possibilités similaire aux Fragments d'Éternité. L'éternium alimente ses dévastatrices bombes de réalité et la plupart des appareils issus de son étrange technologie et qui donnent à ses troupes un net avantage contre des adversaires avec un Axiome Technologie supérieur. Mais avec des approvisionnements en baisse, les forces du Pharaon doivent attendre ou prendre le risque d'affronter des ennemis dotés de meilleurs équipements.

ALLIANCES IMPIES

Le Pharaon Möbius entretient des relations tendues avec les autres Seigneurs de Réalité. Ils pensent qu'il est fou, redoutent sa puissance et détestent particulièrement le fait que son royaume engendre de puissants héros, qui finissent éventuellement par nuire à leurs propres intérêts. Möbius, quant à lui, semble se réjouir d'exporter des « bienfaiteurs » vers les autres royaumes. Seul le Décharné semble ne pas se soucier de la perspective de l'inévitable trahison de Möbius.

Contrairement à ce que l'on peut attendre d'un fou égocentrique, Möbius partage son pouvoir. Son empire est gouverné par une vague structure de gouverneurs indépendants. Möbius leur expédie du précieux éternium aussi bien pour les contrôler que pour armer ses capitaines contre ses ennemis.

Möbius enchaîne les succès et les conquêtes dans un monde où il semble que les héros apparaissent spontanément pour s'opposer à ses plans machiavéliques. Les vilains terraniens, normalement trop monomaniaques pour coopérer ou accomplir la volonté d'un autre, se soumettent volontairement à Möbius, tout du moins jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'usurper son pouvoir.

SOUS LA BOTTE DE MÖBIUS

Le Caire est le site d'une lutte constante, avec un équilibre précaire entre le bien et le mal. Le brassage des axiomes a affecté l'architecture de la ville, la transformant à l'image de Möbius en un mélange improbable entre un univers pulp des années 1930 et l'ancienne Égypte. Cependant, le Pharaon utilise peu de ressources pour y imposer son règne, préférant la laisser être un foyer actif de troubles. Des cultes, des gangsters et des vilains marginaux ont transformé Le Caire en un véritable « piège à mouches » pour les héros toujours très actifs du cosm.

L'insidieux Wu Han est le gouverneur du Caire et le bras droit du Pharaon. Sa tâche consiste à s'assurer que la raffinerie de Mostorod près de la ville continue à produire du pétrole pour la machine de guerre de l'empire mais aussi à traquer et à détruire les héros qui pourraient éventuellement menacer Möbius lui-même.



LA TERRE VIVANTE

SPIRITUEL

24

MAGIE

1

SOCIAL

7

TECHNOLOGIE

6

Le Seigneur Baruk Kaah, un homme-lézard venu du monde de Takta Ker (qui signifie littéralement, « la Terre Vivante »), règne sur un royaume primitif baigné par la brume qui s'étend sur de vastes portions de l'Amérique du Nord. C'est un royaume de jungles denses, de volcans en activité, de falaises abruptes et de ruines de mondes perdus. Des créatures évoquant l'époque préhistorique de la Terre hantent les jungles et le ciel. Des survivants ont vu des animaux semblables à des tigres à dents de sabre, des mammouths laineux, des tarentules géantes, des vélociraptors, des tyrannosaures, des ptéranodons volants et d'autres créatures fantastiques.

Ce monde primitif est dangereux pour les hommes et les femmes modernes à cause de leur dépendance aux appareils technologiques qui ne fonctionnent pas dans ce royaume ayant un Axiome Technologie faible.

Contre les armées humaines vacillantes se dressent des hordes massives d'hommes-lézards, les « eदेinos », et de reptiles gargantuesques. Ces hordes sont soutenues par de la magie chamanique et par une adhésion sans faille aux dogmes du Keta Kalles, une religion animiste basée sur la vénération de la déesse Lanala, l'incarnation de la vie et de toutes les créatures de la Terre Vivante.

Le premier pont maelström de jungle vivante de Baruk Kaah s'est abattu dans le Queens à New York au cours du match d'ouverture des Mets au Citi Field. Trois autres ponts se sont manifestés peu après, le premier près de Sacramento en Californie, le second dans l'État du Yucatan au Mexique et le troisième, particulièrement mystérieux, sur les rives nord du Grand Lac des Esclaves au Canada.

L'influence de Lanala, indéniable après l'attaque, a rapidement transformé des millions de kilomètres carrés

de terrains et des dizaines de millions de *personnes*. Trois mois après l'invasion, un nombre incalculable de prime terriens pris au piège de la Terre Vivante se sont transformés pour s'adapter à cette réalité primitive.

D'autres dizaines de millions de survivants ont constitué des campements dans les jungles denses, les déserts sauvages ou les plaines parcourues de dinosaures (les gens les ont appelés des dinosaures même s'ils n'ont aucun lien véritable avec les anciennes créatures ayant vécu sur Terre). La plupart de ces campements sont autosuffisants, des petites villes entourées de palissades pour se protéger des « dinosaures ». Mais d'autres ont besoin de ressources qui doivent être transportées par ceux qui sont suffisamment courageux pour tenter leur chance sur les autoroutes qui existent encore. Les survivants s'inquiètent pour leurs amis et leurs proches qui sont « devenus sauvages » et espèrent, contre toute évidence, que les secours vont arriver.

Ceux qui se trouvent à proximité des frontières ont décidé de prendre leur destin en main et luttent pour se frayer un passage hors de ce royaume avec des lances, des massues et l'aide de quelques Chevaliers des Tempêtes qui parviennent encore à faire fonctionner leurs fusils.

La plupart des cités de la Terre Vivante sont rapidement tombées en ruine. New York a été abandonnée aux humains qui refusaient de fuir : des milices, des transformés et même des gangs qui tirent profit du chaos.

Baruk Kaah n'a pas conquis Washington D.C., mais la capitale est encerclée et elle a été considérée comme intenable. L'Armée américaine est restée pour tenir « Fort Washington » tandis que l'administration et les civils ont fui vers Houston au Texas.

Philadelphie continue à résister principalement grâce aux points inflexibles, tels que celui de Liberty Bell. Des groupes de miliciens dans les Appalaches ont également donné du fil à retordre aux féroces lézards. Les bastions comme ceux-ci servent de points de ralliement pour les réfugiés et de bases pour préparer des contre-offensives contre les redoutables dinosaures et hommes-lézards.

Chicago est tombée comme New York, avec quelques groupes de résistants s'affrontant pour le contrôle des quartiers et des villes environnantes.

La Côte Ouest, de Vancouver jusqu'au milieu de la Californie, a succombé à la réalité primitive.

Au sud-est, Miami tient encore, notamment grâce à une importante base navale qui doit affronter aussi bien des créatures maritimes géantes, que les armées de Baruk Kaah.

Fort Knox dans le Kentucky, est devenue une base stratégique centrale pour l'armée mais avant de planifier une riposte, les responsables doivent trouver de nouvelles manières de combattre les envahisseurs et leur réalité annulant toute technologie.

LES CLANS

Les edeinos sont regroupés au sein de nombreux clans différents. Les Mâchoires rouges de Baruk Kaah combattent dans les régions qui s'étendent de New York au Sud Profond. Les membres de ce clan sont de loin les plus loyaux envers le Seigneur de Réalité et doivent leur nom aux tatouages pourpres sur leurs visages.

Les edeinos dans le Middle West regroupent principalement des membres du Clan de la Lance Blanche. Bien qu'ils aient au début constitué l'un des plus grands clans, des Chevaliers des Tempêtes dans les ruines de Chicago affirment qu'ils ont été corrompus. Certains edeinos amicaux affirment même que les guerriers de la Lance Blanche se seraient rebellés contre Baruk Kaah mais pas pour le bien de l'humanité. Un puissant chaman, nommé Thrakmoss, serait au cœur de cet événement.

Le Clan fantôme opère sur la côte ouest d'Amérique. Contrairement à la plupart des edeinos, ils portent des tenues en cuir qu'ils teignent en blanc ou en gris clair. Cela leur permet de facilement se fondre dans la « Brume dense » qui recouvre la majeure partie de leur domaine et d'attaquer par surprise. Les « Fantômes » se sont pour l'instant emparés des territoires s'étendant de Vancouver à quelques kilomètres après Fresno. L'armée américaine, les forces aériennes, la marine et les marines se sont regroupés à Los Angeles pour arrêter leur progression.



LES RÈGLES DU JEU

Torg utilise un système de résolution souple et dynamique qui permet de tout gérer, du combat à l'échelle des individus jusqu'aux affrontements entre monstres géants.

La plupart du temps, les joueurs annoncent simplement ce qu'ils veulent que leur personnage fasse et cela se produit. Si Sean veut qu'Aidan saute dans son Land Rover et conduise jusqu'aux Pyramides du Caire, c'est ce qui se produit.

TESTS D'ATTRIBUT ET DE COMPÉTENCE

S'il y a une probabilité pour qu'une action échoue ou réussisse d'une manière intéressante, utilisez un dé à 20 faces (un d20) pour déterminer ce qui se passe.

- Lancez un d20. Si vous obtenez un 10 ou un 20, relancez le dé et cumulez les résultats jusqu'à ce que vous obteniez autre chose qu'un 10 ou un 20. Attention, ne relancez pas sur un 20 si vous n'avez pas de rang dans la compétence utilisée (cf. page 77). Le résultat final est votre **total de dé**.
- Regardez la Table des bonus sur votre fiche de personnage (et page 109) pour voir à quoi correspond ce total de dé.
- Ajoutez le bonus à la compétence ou à l'attribut testé ainsi que tout modificateur de circonstance. C'est votre **total d'action**.

Notez que les modificateurs ne changent jamais votre jet de dé, uniquement le *total d'action*.

Exemple : Dean joue Rama Tut, un héros pulp de l'Empire du Nil. Il cherche l'entrée secrète d'une pyramide et le MJ lui demande un total d'*Observation*. Dean lance un d20 et obtient un 10, ce qui signifie qu'il peut relancer le dé. Il obtient à nouveau un 10 et relance encore pour un 3. C'est un total de dé de 23 qui correspond à un +8 sur la Table des bonus. Sa Valeur en *Observation* est de 11, aussi son total d'action est de 19. Rama Tut trouve la porte et entre dans la chambre interdite !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le « Niveau de difficulté » ou « ND » est le total que doit obtenir un personnage pour réussir une tâche. Si le total obtenu par le héros avec tous les modificateurs est égal ou supérieur à ce ND, l'action est réussie.

Le ND « Normal » est de 10, mais parfois, le ND peut être un Attribut ou une compétence. La compétence *Provocation*, par exemple, aura comme Niveau de difficulté la Valeur de la compétence *Provocation* de la cible. S'il faut effectuer un test et qu'aucun ND n'est indiqué, par défaut, il sera de 10.

Parfois, le total est déjà pré-calculé, tel que les ND nécessaires pour lancer un sort, un miracle ou pour utiliser un pouvoir psionique.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

En fonction des circonstances, un personnage peut bénéficier d'un bonus ou d'un malus à son total d'action (encore une fois, les modificateurs ne modifient *jamais* un jet de dé... uniquement le total).

Voici la liste des modificateurs qu'un MJ peut utiliser pour rendre une tâche plus ou moins difficile.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Modificateur	ND ajusté	Complexité de la tâche
+4	6	Très facile
+2	8	Facile
-	10	Normale
-2	12	Complexe
-4	14	Difficile
-6	16	Très difficile
-8	18	Héroïque
-10	20	Presque impossible

NIVEAUX DE SUCCÈS

Un total qui est égal au ND est un succès Simple mais des résultats supérieurs peuvent permettre d'obtenir des effets supplémentaires. Si le total final est supérieur au ND d'au moins cinq points, le personnage obtient un succès Supérieur. S'il est supérieur d'au moins 10 points au ND, il obtient un succès Spectaculaire. Généralement, la seule chose qui importe est de savoir si le résultat est supérieur ou égal au ND, supérieur d'au moins 5 points au ND ou supérieur d'au moins 10 points au ND. La plupart du temps, cela devrait être évident et il ne sera pas nécessaire de calculer le résultat exact.

NIVEAUX DE SUCCÈS

Résultats	Succès
0-4	Simple
5-9	Supérieur
10+	Spectaculaire

ÉCHEC

Ce qui se produit quand un test échoue dépend de ce qui est en jeu. S'il s'agit d'une attaque ou d'une interaction, l'action échoue et le personnage peut de nouveau la tenter (généralement à son prochain tour s'il est en combat). S'il s'agit d'un test d'attribut ou de compétence, le MJ peut décider que le personnage peut de nouveau essayer après un certain temps ou si les conditions changent. Il peut aussi décider d'introduire un élément dramatique qui augmente la tension ou fait courir un risque en cas de nouvelle tentative.

ÉCHEC CRITIQUE

Certains tests, comme le lancement de sorts ou le Tir en rafale, ont des effets supplémentaires en cas « d'échec critique ». Un échec critique survient quand un personnage obtient un 1 sur le dé au premier jet lors d'un test de compétence ou d'attribut. Ne sont pas pris en compte les 1 obtenus en cas de relance du dé, sur les résultats Un de plus ! ou lors d'une dépense des Possibilités, mais uniquement pour le premier dé lancé.

Certaines situations peuvent augmenter le risque d'échec critique qui est alors obtenu sur un résultat de 1-2 ou même 1-4. Ces circonstances peuvent également entraîner des conséquences supplémentaires à l'échec critique. Ceci est expliqué dans les sections concernées quand cela est nécessaire. Si plusieurs circonstances sont applicables, elles se déclenchent toutes en cas d'échec critique.

Un jet de 1 est toujours un échec et aucune Possibilité ne peut être dépensée pour le modifier. Cela signifie que même les personnages avec les compétences et les attributs les plus élevés ne réussissent pas *toujours*.

D'autres échecs critiques, tels que ceux qui sont déclenchés sur un résultat au dé de 2, 3 ou 4, par exemple, peuvent permettre à une action de réussir si le total est suffisamment élevé (ou, plus probablement, en dépensant des Possibilités) mais l'action déclenche tout de même les conséquences liées à un échec critique.

COMPÉTENCES FAVORISÉES

Certains Atouts, sorts ou capacités indiquent qu'une compétence est « Favorisée ». Immédiatement après avoir lancé le premier dé pour un test, et si ce n'est pas un échec critique, vous pouvez ignorer ce résultat et relancer le dé mais vous devez accepter le nouveau résultat.

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
			4	6	8	10	12	14							25	30	35	40	45	50	
Bonus	Echec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

Rappelez-vous de ne jamais appliquer les modificateurs au jet de dé, uniquement au total du bonus.



Jezrael est en colère contre son ancien thrall, Ibis.

L'attaquant doit généralement cibler un groupe précis, tel que l'insidieux Wu Han *ou* ses sbires, mais le MJ doit ajuster ce choix en fonction de la situation. Si un chaman edeinos se trouve bien à l'arrière d'un groupe de guerriers en train d'attaquer, par exemple, le joueur doit choisir cinq guerriers ou le chaman. Si leur chef est un guerrier au beau milieu de la horde, il est logique que tous puissent être affectés.

CIBLES EN FONCTION DE LA ZONE D'EFFET

Taille	Cibles affectées	Exemples
Petite	1	Micro grenades, mines AP
Moyenne	3	Grenades à fragmentation, obus HE, obus de mortier
Étendue	5	Claymore, petite bombe
Très étendue	10	Bombe moyenne
Très vaste	15	Bombe puissante

Effectuer l'attaque : une fois que l'attaquant a déterminé qui peut être affecté, effectuez un seul test d'attaque avec la compétence appropriée. Si personne n'est touché, considérez que l'attaque a été déviée trop loin pour pouvoir affecter qui que ce soit.

Toutes les cibles touchées subissent normalement les dommages ou l'effet indiqué y compris tous les bonus aux dommages. Toute armure couvrant le torse est prise en compte.

Les personnages qui ont choisi l'option Défense active peuvent se mettre à l'abri de la déflagration (basez-vous sur la **Table des valeurs de protection**).

Tirs amis : tous les personnages alliés engagés en mêlée ou déterminés à rester à proximité des cibles visées sont également pris pour cibles et ne comptent pas pour le total de cibles affectées. Utilisez les explosifs avec prudence !

FUSILS À POMPE

Les fusils à pompe, les tromblons et les autres armes qui tirent des projectiles qui se dispersent ont un bonus de +2 sur le total d'attaque à Portée courte mais un malus de -2 à Portée longue.

Fusils à pompe à deux canons : il est possible de tirer les deux balles en même temps en bénéficiant d'un bonus supplémentaire de +2 à Portée courte mais sans aucun avantage à des portées plus importantes.

LUTTE

La lutte s'effectue avec un test de *Combat à mains nues*. Si le test est réussi, le personnage peut immobiliser un adversaire et même lui infliger des dommages de *Force* (dans certains cas, le MJ peut, à la place, autoriser

PERSONNAGES ET CRÉATURES

Les cosms de *Torg* abritent de nombreux adversaires, de sombres menaces et même des monstres. Vous trouverez ci-après certains des antagonistes les plus communs que les Chevaliers des Tempêtes sont susceptibles de rencontrer au cours des premières phases de l'invasion. Les suppléments consacrés aux cosms et les campagnes proposent bien d'autres terreurs et défis.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Les humains et les humanoïdes ont généralement des Atouts comme les PJ bien qu'ils n'aient *pas* à respecter les prérequis indiqués si le MJ ne le souhaite pas. Certains peuvent avoir un passé particulier ou des origines qui expliquent cet Atout mais la plupart des adversaires n'ont pas besoin d'avoir une progression équilibrée comme celle des PJ.

Les autres êtres ont généralement des Capacités spéciales. Certaines de ces capacités peuvent être uniques, d'autres peuvent imiter des Atouts et d'autres peuvent fonctionner légèrement différemment que des Atouts similaires et ont donc droit à une description particulière. Ci-dessous sont détaillées certaines des capacités les plus communes ainsi que leurs effets en jeu.

Si, pour un adversaire, il est indiqué une compétence entre parenthèses, cette valeur ne peut être utilisée qu'en défense. C'est utile quand une créature est plus difficile à affecter avec une interaction précise mais qu'elle n'est pas complètement immunisée.

ARMURE

La créature a une peau écailleuse, un derme épais ou même une armure qui augmente directement sa Résistance. La valeur d'armure est déjà prise en compte dans sa Résistance.

DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

La créature n'a aucun instinct d'auto-préservation et n'a aucune pensée consciente. Elle se contente d'obéir aux ordres de son maître et, à part ce dernier, attaque tout ce qui bouge. Les créatures dénuées d'intelligence sont immunisées contre l'*Intimidation* et la *Provocation* mais les dupeur reste possible ! Elles ignorent les effets de la *Télépathie* et des sorts et miracles similaires.

EFFROI

Effroi est une capacité réservée aux créatures terrifiantes et iconiques telles que les dragons d'Aysle ou les ravagons du Décharné. Quand ces horreurs interviennent au cours d'une Scène normale, elle devient immédiatement une Scène dramatique. Une fois qu'elles ne sont plus présentes (ou qu'elles ont été vaincues) la Scène redevient normale dès la prochaine carte.



Viola fuit un Hôte lancé à sa poursuite. Parfois, le simple fait de réussir à s'échapper est une victoire.

GRANDE/TRÈS GRANDE

Une Grande créature fait de deux à cinq fois la taille d'un humain. Tout ce qui est plus gros est considéré comme ayant une Très Grande taille. Cela correspond à des Modificateurs de taille (page 126), aussi une attaque contre une créature de taille Grande bénéficie d'un bonus de +2 et de +4 contre une cible de taille Très Grande. Les créatures les plus grandes ont tendance à avoir une *Force* supérieure à la normale et à pouvoir encaisser plus de Blessures et plus de points de Choc.

Les Atouts affectent normalement les limites de Blessures et de Choc. Les créatures peuvent aussi se déplacer plus rapidement grâce à leur taille ou à leur forme.

Taille créature/Type	Choc	Blessures
Humaine ou plus petite	Esprit	—
Humaine/Aguerrie	Esprit	1
Humaine/chargée en possibilités	Esprit	3
Grande	Esprit +2	1
Grande/Aguerrie	Esprit +2	2

Grande/chargée en possibilités	Esprit +2	4
Très Grande	Esprit +4	3
Très Grande/Aguerrie	Esprit +4	4
Très Grande/chargée en possibilités	Esprit +4	5

IMMUNITÉ

Immunité est un terme regroupant tout ce à quoi une créature peut être *insensible*, que cela soit une *Provocation* ou une arme normale en passant par certains autres effets. Par exemple, une Abomination ne peut être affectée par les radiations tandis qu'un fantôme peut être immunisé contre toute attaque à l'exception des armes magiques ou en argent.

INFATIGABLE

La créature est infatigable et ignore les points de Choc. La Fatigue n'a aucun effet sur elle. Une créature Infatigable peut tout de même être mise KO à cause des Blessures ce qui représente généralement sa neutralisation ou sa destruction.

INDEX

A

- Accessoires 260
- Actions 114–116
- Actions approuvées 111. Voir aussi Paquet d'Action
- Apeiros 213
- Armes en batterie 174
- Atouts 70, 84–107
 - Arts magiques 84
 - Commandement 85–86
 - Cybertechnologie 86
 - Edeinos 86–87
 - Elfe 87–88
 - Foi 88–89
 - Liste 106–107
 - Lumière 91
 - Nain 89–90
 - Occulte 91–94
 - Occultech 94–95
 - Paria 94–95
 - Pouvoirs Pulp 95–98
 - Prouesses 99–101
 - Psioniques 101
 - Réalité 101–103
 - Samouraï électrique 103–104
 - Sauvagerie 104–105
 - Sociaux 105
 - Ténèbres 105
- Attaques
 - Interactions 115
 - Physiques 115
 - À distance 116
 - Zones d'effet 123
 - Zone d'effet Voir Options d'action et de combat
- Attributs 68
- Axiomes 15, 222–223, 228–234
 - Cosm 228
 - Fléchir 222
 - Magie 229
 - Social 230
 - Spirituel 232
 - Technologie 233
- Aysle 26–31, 237–240
 - Lois du Monde 30
 - Loi de l'Enchantement 31
 - Loi de la Lumière et des Ténèbres 31
 - Loi de la Magie 30
 - Stelae 238

B

- Blessures 70, 117
 - Malus 117
- Bureau des Recherches Psychiques 65

C

- Capacités spéciales 262–265
 - Armure 262
 - Dénué d'intelligence 262
 - Effroi 262
 - Grande/très grande 263
 - Immunité 263
 - Infatigable 263
 - Insidieux 264
 - Morsure/griffes 264
 - Mort-vivant 264
 - Nuée 264
 - Linceul de ténèbres 264
 - Peur 265

Poison 265
 Possibilités 265
 Spires 265
 Vantard 265
 Vol 265
 Cartes de Cosm 113
 Cartes de Destin 112–113
 Chaleur/froid extrême 135
 Chevalier des Tempêtes 177, 181, 213
 Rôle 182
 Chevaliers 13
 Choc 70, 117
 Chute 135
 Compétences 69, 77–83
 Échec d'un test 78
 Favorisé 109. Voir aussi Niveaux de succès
 Liste 79
 Magiques 184
 Miracle 196
 Psioniques 204
 Conseil de Delphes 13, 19, 35, 235
 Conseil de l'Effroi 237
 Contradictions 178–180
 À distance 180
 Conversion des mesures 274
 Cosms
 Mélange 256
 Créatures
 Abomination 272
 Agent de sécurité de Kanawa 271
 Arpenteur des rues de la Police de l'Église 268
 Crocodile 268
 Cyberprêtre 269
 Démon (mineur) 269
 Dragon 267
 Fantôme 270
 Ghul 272
 Gospog de la Première Récolte 266
 Guerrier edeinos 269
 Hôte 269
 Humain infecté 271
 Jiangshi 272
 Loup-garou 271
 Maraudeur masqué 268
 Officier de police 266
 Ravagon 266
 Rôdeur 267
 Soldat 266
 Soldat de choc de l'Empire du Nil 268
 Soldat (officier) 266
 Soldat victorien 271
 Technodémon 273
 Thralls 273
 Tricératops 270
 Tyrannosaurus Rex 270
 Wights 267
 Créatures surnaturelles maléfiques 273
 Cyberpapauté 32–37, 240–242
 Lois du Monde 37
 Loi de l'Unique Voie Véritable 37
 Loi de la Magie hérétique 37
 Loi du Soupçon 37
 Stelae 242
 Cybertechnologie 35

D

Daikoku 247
 Dangers environnementaux 135–137

Décharné 12, 14, 19–22, 26–28, 39, 50–52, 55, 64, 72–73, 91, 93–94, 131, 178, 237–238, 240, 245–248, 250–251, 254, 262, 266
 Déconnexion 179
 Défenses 70
 Esquive 70
 Mains nues 70
 Mêlée 70
 Résistance 70
 Déferlement 178
 Déplacement 69, 114
 Dr Möbius 8, 15, 20, 44, 42–43, 95, 182, 242–243, 253, 268
 Dommages 116–118
 Annulation 117
 Bonus 115
 Défaite 117–118
 Mort 118
 Séquelle 118
 Guérison 118
 Non létaux 123. Voir aussi Options d'action & de combat

E

Échec. Voir Niveaux de succès
 Échec critique. Voir Niveaux de succès
 Électricité 136
 Empire du Nil 38–43, 242–243
 Lois du Monde 42
 Loi de l'Action 42
 Loi de l'Héroïsme 43
 Loi Dramatique 42
 Stelae 243
 Énergie des possibilités 12
 Absorption 214
 Entremonde 27
 Équipements 70, 138
 Armes à feu 155–158
 Armes de jet 150–153
 Armes de mêlée 148–149
 Armes lourdes 164–165
 Armure 144–145
 Boucliers 146
 Disponibilité 139
 Explosifs 166–167
 Généraux 139–142
 Implants cybermétiques 35
 Munitions spéciales 165–166
 Occultech 161–163
 Éternité et le Néant 213

F

Feu 136
 Fragments d'Éternité 223–227

G

Gloire 183
 Gospog 52
 Guerres des Possibilités 24

H

Hordes 264

I

Incantation 185
 Initiative 111. Voir aussi Paquet d'Action
 Innomable (L') 213
 Inspiration 112
 Instant fatidique 181
 Invasion 214
 Invoquer des tempêtes 221

J

Jean Malraux 8, 14, 22, 32–37, 72, 176, 198, 240, 242, 269

K

Kanawa Corporation 21, 56–57, 60, 103, 152, 247–248

Kanawas 248

Keta Kalles 44, 74, 144, 181, 198–199, 244

KO. Voir Choc

L

La Race 62, 64, 250

Lady Pella Ardinay 20, 26, 28, 238

Le Ténébreux. Voir Uthorion

Ligne de Conflit 112. Voir aussi Paquet d'Action

Lois du Monde 15, 25, 222–223

Lois Éternelles 220–222

 Première Loi Éternelle 220

 Deuxième Loi Éternelle 220

M

Magie

 Ciblage 188

 Concentration 185

 Cumul 186

 Sorts accessibles 186

Miracles

 Bannissement 200

 Bénédictio 200

 Abondance 199

 Apaisement 199

 Appel des animaux 200

 Communion avec les animaux 200

 Communion avec les esprits 201

 Concentration 197

 Cumul 197

 Éclair 201

 Exemples de listes 199

 Feu des Enfers 201

 Flétrissement 201

 Frappe 202

 Guérison des maladies 202

 Invocation 197

 Malédiction 203

 Protection contre les ennemis 203

 Répulsion 203

 Soins 203

Modificateurs de difficulté 109

N

Niveau d'habilitation 71

Niveaux de difficulté 108

Niveaux de succès 109

Noyade 136

Nuit des Hurlements 50

O

Obscurificateur

 Profil type 219

Obscurificateurs 213, 218–219

 Courroux 218

Options d'action & de combat 119–127

 Actions combinées 119

 Actions multiples 120

 Armes à feu et mêlée 120

 Attaque ciblée 121

 Attaque totale 121

 Attendre 121

 Cibles multiples 122

 Couverts 122

 Défaillances 122

 Défense active 122

 Deux armes 122

 Explosifs & Attaques à effets de zone 123

 Fusils à pompe 124

 Lutte 125

 Objets 125

 Obscurité 125

 Oppositions 125

 Pris au dépourvu 125

 Protection 125

 Recharger 125

 Se désengager en mêlée 125

 Surprise 125

 Taille 126

 Tir au jugé 126

 Tir de couverture 126

 Tir en rafale 126

 Tirer sur des cibles en mêlée 127

 Visée 127

Ords 180. Voir aussi Transformations

Orrorsh 50–55, 245–247

 Lois du Monde 55

 Loi de l'Éternelle Corruption 55

 Loi de la Persévérance 55

 Loi de la Peur 55

 Stelae 247

P

Pan-Pacifica 56–61, 247–250

 Lois du Monde 60

 Loi de l'Intrigue 60

 Loi de la Ténacité 61

 Loi de la Vengeance 61

 Stelae 249

Paquet d'Action 111–112

Passerelles éphémères & ponts maelström 176

Percussion. Voir Véhicules

Pillards de Réalité 12, 176, 213–215

Poison 265

Possibilités 68, 110

Poursuites 134

Prime Terre 14, 18–25, 235–237

 Afrique 20

 Amérique du nord 21

 Amérique du sud et centrale 21

 Asie 21

 Australie 22

 Communications et voyages 235

 Europe 22

 Lois du Monde 25

 Loi de l'Espoir 25

 Loi de l'outsider 25

 Loi de la Gloire 25

 Moyen-orient 23

Progression 71

Psioniques

 Altération de la mémoire 207

 Barrière télékinétique 207

 Bouclier psychique 207

 Clairvoyance 207

 Clarté 207

 Concentration 205

 Confusion 208

 Conscience 208

Contrôle mental 208
Cumul 206
Déflagration mentale 208
Étranglement 208
Imitation 209
Lecture de l'esprit 209
Obscurcissement de l'esprit 209
Perception de la conscience 209
Pouvoirs accessibles 206
Prémonition 210
Psychométrie 210
Pyrokinésie 210
Rétablissement 210
Stimulation 210
Télékinésie 211
Télépathie 211

Q

Quinn Sebastian 20, 29, 35, 52, 65, 73, 107, 133, 180, 235, 238, 249

R

Races 74–76
 Edeinos 74
 Elfe 75
 Nain 76
Radiations 137
Récompenses 261
 Expérience 261
 Possibilités 261
Reconnexion 179
Religions 198
Réseau Divin 33–37, 86, 141, 157, 160, 213, 219, 225, 236, 240, 242, 252, 268
Résolution dramatique d'une tâche 130
 Dilemmes 130
Ressources personnelles 139
Rounds & Tours 111. Voir aussi Paquet d'Action

S

Science étrange 43
Scores de Piété 241
Seigneurs de Réalité 6, 9–10, 12–15, 18–22, 24–25, 27, 31–32, 39, 41, 43, 52, 57, 63–65, 72, 102, 119, 130, 138, 144, 176–178, 182–183, 188, 213–215, 218–221, 223, 235–237, 240, 242–248, 250–251, 254, 256, 261, 273
Seigneur de Réalité Baruk Kaah 44, 86
Seigneur de Réalité Kranod 62
Sorcellerie pulp 97
Sorts
 Accélération 187
 Acquisition d'une langue 187
 Alarme 187
 Amélioration 187
 Armure 187
 Bouclier 188
 Boule de feu 188
 Brouillage 188
 Cercle de protection 188
 Déguisement 189
 Détection de la magie 189
 Déverrouillage 189
 Dialogue avec les morts 190
 Diminution 190
 Dissipation de la magie 191
 Étourdissement 191
 Foudre 191
 Impulsion électromagnétique (IEM) 191
 Invisibilité 191

Lenteur 192
Lumière du mage 192
Mains du mage 192
Obscurité du mage 192
Ombres des Possibilités 193
Orientation 193
Peur 194
Projectile 194
Réduction des Possibilités 194
Vision 194
Vol 195
Stelae 15, 177
 Destruction 215
 Retirer 183
Surprise. Voir Options d'action et de combat
Survie 137

T

Tables des Valeurs dans Torg 288
Talismans 223
Tempêtes de réalité 220
Terre Vivante 44–48, 244–245
 Lois du Monde 48
 Loi de la Sauvagerie 48
 Loi de la Vie 48
 Loi des Merveilles 48
 Stelae 245
Tests d'attribut & de compétence 108
Têtes de pont 178
Tharkold 62–67, 250–251
 Lois du Monde 66–67
 Loi de la Domination 66
 Loi de la Férocité 67
 Loi de la Souffrance 67
 Stelae 251
Tolwyn 8, 26–29, 238
Torg 13
Tourmenteurs 177, 181
Transformation 180–181
Trésors magiques 239

U

Un de plus ! 112
Uthorion 27

V

Véhicules 132–133, 167–175
 Collisions 133
 Combat 132
 Manoeuvres 132
Vivacité 112
Voies ferrées 173

Z

Zones 15, 177–179
 Dominantes 177
 Mixtes 178
 Pures 177

TORG

ETERNITY

ÉQUIPE DE CONCEPTION D'ORIGINE

Conception des mythes et du jeu : Greg Gorden, Bill Slavicsek et Douglas Kaufman avec Ed Stark, Greg Farshtey, Stan!, Brian Schomburg, Christopher Kubasik, Ray Winner et Paul Murphy

Concepts additionnels et tests : Daniel Scott Palter, Denise Palter, Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, Richard Hawran, C.J. Tramontana, Martin Wixted

Assistance technique : Dr Michael Fortner, Dr George Exner

Tests et conseils : Eric Aldrich, Paul Balsamo, Jeff Brown, Laura Brown, Tim Brown, Gary Corbin, Troy Faraone, Mike Landsdaal, Letha Owens, Barbara Schlichting, John White

Conception du logo : Tom Tomita

Développeurs additionnels : Eric Gibson, Jim Ogle, Gareth Michael Skarka, Nikola Vrtis, Stephen Marsh, Talon Dunning

ÉQUIPE DE CONCEPTION DE TORG ÉTERNITY

Rédaction et conception : Shane Lacy Hensley, Darrell Hayhurst, Markus Plötz, Deanna Gilbert, Ross Watson

Édition : Matthew Cutter

Contributeurs : Greg Gorden, Jim Ogle, Steve Kenson, Ed Stark, George Strayton, Henry Lopez, Aaron Pavao, Angus Abranson, Steven Marsh, Patrick Kapera, Bill Keyes, John Terra, James Kneivitt, Jonathan Thompson, Andy Vetromile, Joseph Wolf, Jasyn Jones

Directeur artistique : Aaron Acevedo

Conception graphique : Aaron Acevedo, Jason Engle

Mise en page : Darrell Hayhurst, Shane Lacy Hensley, Thomas Shook

Couverture originale : Shen Fei

Illustrations intérieures : Chris Bivins, Matheus Calza, Dennis Darmody, Talon Dunning, Bien Flores, Gunship Revolution, Alida Saxon, Andy Trabbold

Tests du jeu : Jimmy Macias, Michael Conn, Damien Coltice, Michael Mingers, Michelle Hensley, Ron Blessing, Veronica Blessing, Scott Sizemore, Golda Lloyd, Andrew Harvey, Dale Davies, Ed Rugolo, Scott Walker, Darrell Brooks, Melvin Willis, James Dawsey, Brad Rogers, Jamal Hassan, Jeremy Dawsey, Kevin MacGregor, Greg Nagler, Terry Cruse, Michael Howse, David Howse, Jon Crenshaw, JP Meisenburg

Dédicace : À Stewart pour The Land Below et l'ensemble de ton excellent travail. Tu nous manques.

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sélène Meynier

Couverture française : Rémi Jacquot

Mise en page : Jérôme Cordier / Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Remerciements spéciaux : Laurent « ZeDiac » Cournault, Ghislain Bonnotte

Édité par Black Book Éditions.

50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.

Dépôt légal : Janvier 2020.

ISBN : 978-2-36328-574-4 / Collector : 978-2-36328-898-1

ISBN (PDF) : 978-2-36328-575-1

Imprimé en UE.



REMERCIEMENT TOUT PARTICULIER À NOS CONTRIBUTEURS DU CONSEIL DE DELPHES :

MICHAEL DYMOND (PROFESSEUR THOMAS CANE)

Thomas Cane, connu par la plupart sous le pseudonyme du « Professeur », est l'Intendant de l'arsenal de la Division Spartiate, la branche militaire du Conseil de Delphes. Il est assez doué dans le domaine de la technologie et essaie de faire en sorte que les Chevaliers des Tempêtes disposent d'armes et de gadgets derniers cris et rares. Son véritable nom est Tonauac Coatl. Cane est un alias suggéré par Quinn Sebastian pour ne pas révéler le cosm d'origine de cet ingénieur talentueux et son passé tragique... pour le moment.

RONALD EGAN (DR ZYTAIUS BLACKBURN)

Zytaius est passionné de sciences physiques et il a une haine profonde vis-à-vis des religieux. Avant la guerre, il utilisait son influence en tant que théoricien physicien renommé pour réfuter tout argument visant à prouver l'existence d'une force supérieure. Après l'invasion, il s'est principalement intéressé à la prise de pouvoir du Cyberpape. Il est à la tête de la Division Archimède, le groupe scientifique du Conseil de Delphes, et il cherche à analyser la manière dont fonctionne la réalité et comment transformer cette connaissance en une arme à utiliser contre les Seigneurs de Réalité.

JOHN ELLISON (OMAR BEDNARCZYK)

Omar Bednarczyk est un expatrié russe basé à Budapest. Après des années à servir au sein de l'armée, il a constitué un réseau de contacts et de clients dans le domaine des antiquités et des objets rares ; il a la réputation d'avoir été confronté à l'étrange et surnaturelle avant même le début des Guerres des Possibilités. Il dirige désormais la mystérieuse Division Cassandre au sein du Conseil de Delphes, un groupe responsable de la recherche et de la récupération des Fragments d'Éternité.

KEVIN HARDY (HAYWARD STONE)

Haywood 'Ole Smokey' Stone est un ancien motard hors-la-loi qui est devenu quelqu'un de respectable à cause de l'invasion. Il est parvenu à regrouper plusieurs groupes de motards, des « gangs de bikers », pour en faire un groupe de combat mobile qui patrouille les frontières de la Terre Vivante afin de contrer toute incursion ou nouvelle implantation de stelaë ; cette force mobile protège également les civils de ces zones contre différentes menaces, un peu comme les anciens Chevaliers Templiers. Le nom officiel de cette mission est l'Opération Convoi et Stone travaille actuellement à lancer des initiatives similaires sur les autres continents.

RON LUNDEEN (ABRAHAM ELLIOT LAKE)

Abe Lake est un homme rude à la cinquantaine bien tassée. Après une vie difficile à souffrir d'alcoolisme et à exercer à mi-temps le métier de mécanicien au sud-est des États-Unis, Abe commençait à reprendre sa vie en main quand les Guerres des Possibilités ont débuté. Son charisme naturel, sa franche honnêteté et son empathie vis-à-vis des opprimés l'ont conduit à la tête de la Division Homère du Conseil de Delphes. Connus familièrement sous le nom des « Combattants de la Gloire », les membres de cette division propagent les récits des exploits héroïques auprès des gens ordinaires et répandent l'espoir.

C. RANDALL NEWTON (DR. WILLIAM LINEAR)

Le Dr Linear est un survivant d'un cosm ravagé et conquis par Baruk Kaah. Il ne sait pas vraiment comment il en a réchappé mais quand il a vu les signes de l'invasion imminente, il a su qu'il devait agir. Ayant suscité l'attention du Conseil de Delphes, ses connaissances sur Takta Ker et sur ses habitants lui ont valu une place à la table du conseil et ont conduit à la création de la Division Python, un groupe qui coordonne les équipes d'assaut ayant pour mission de retirer les stelaë.

TAKERU TAITAI (AYATSUJI MATSURI)

Matsuri Ayatsuji était étudiante à l'université quand les Guerres des Possibilités ont bouleversé son monde. Elle est un génie et elle a riposté en utilisant son intelligence et ses compétences en informatique plutôt que des armes ou des pouvoirs spéciaux ; elle s'est forgée une réputation sous le pseudonyme du « Null Magic Wizard ». Le Conseil de Delphes l'a recrutée pour diriger l'Opération Mittei, l'enquête visant à prouver que le lien entre la Kanawa Corporation et les Seigneurs de Réalité. Le conseil la considère comme la responsable des opérations au sein du Pan-Pacifica même si officiellement, il ne s'agit pas encore d'une zone de guerre... pour l'instant.

KEN WALZ (KENNETH NAKATOMI)

Officiellement, Kenneth Nakatomi était un fonctionnaire au passé agité qui avait finalement réussi à trouver un travail stable à l'ambassade américaine du Caire. Avant que les ponts maelström ne s'écrasent, il était secrètement un espion de la C.I.A. spécialisé dans les déguisements et le recrutement d'atouts. Il s'est transformé au cours d'un « Instant fatidique » et ses compétences sont désormais quasi surnaturelles. Sous le nom de code « Flocon de neige », il dirige les opérations du Conseil de Delphes dans l'Empire du Nil. L'Insidieux Wu Han offre une généreuse récompense à quiconque ayant des informations au sujet de cet énigmatique agent.

GEOFFREY WEST (TENUSHATH)

Tenushath est un elfe d'Aysle qui est parvenu à traverser la Manche jusqu'en France au coût d'une transformation. Il exerce ses considérables compétences de voleur contre le Réseau Divin. Alors qu'auparavant il crochetait de simples serrures et chapardait des babioles, il est désormais capable, au sein de la Cyberpapauté, de contourner des protocoles de sécurité et de mettre à jour des données utiles aussi bien pour son ancien foyer que pour son nouveau monde adoptif. Grâce à sa position unique et à ses compétences, il dirige la Division Marathon du Conseil de Delphes, un réseau d'informations, de messagers et d'espions couvrant l'ensemble de la planète.

JOHN WICK (JAYNE CAMPBELL)

Jusqu'à l'arrivée des Seigneurs de Réalité, Jayne Campbell était une tueuse cynique sans aucun espoir et dénuée de la moindre empathie. Elle a subi son propre « Instant fatidique » et a compris les véritables enjeux des Guerres des Possibilités. Grâce à des contacts mutuels, elle est entrée en contact avec le Conseil de Delphes et s'est portée volontaire pour diriger l'Opération Éris, un groupe clandestin de tueurs à gages, de mercenaires et de « mécaniciens » qui se font passer pour des Tourmenteurs au service des Pillards de Réalité pour saboter leurs opérations de l'intérieur.



Nom _____ Total PK _____
 Race _____ Cosm _____ Disponibles _____
 Axiomes : Magie ___ Social ___ Spirit. ___ Tech ___ Niv. d'habilitation _____

Destabilisé
-4
-2
+4
+2
10
-3
-2
-1
Niveau de Blessures
Vulnérable

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

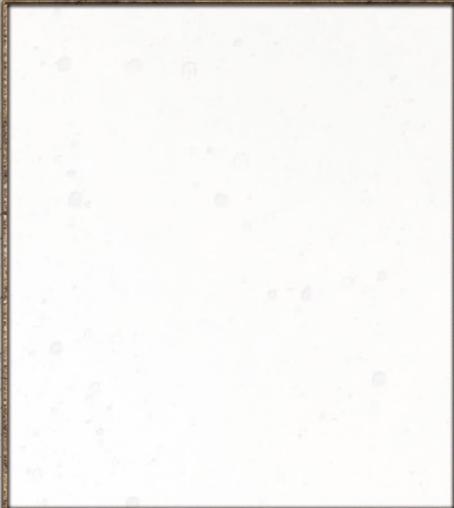
Charisme Dextérité Esprit Force Raison Déplacement Course Résistance totale Armure

DÉFENSES

Esquive
Défense en mêlée
Défense à mains nues

CHOC
BLESSURES

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		
Armes à feu	Dex		
Armes de jet	Dex		
Armes de mêlée	Dex		
Combat à mains nues	Dex		
Compétences d'interaction	Attribut	Rangs	Valeur
Intimidation	Esp		
Manœuvre	Dex		
Provocation	Cha		
Ruse	Rai		
Autre	Attribut	Rangs	Valeur
Discrétion	Dex		
Esquive	Dex		
Observation	Rai		
Réalité	Esp		
Survie	Rai		
Volonté	Esp		



ÉQUIPEMENT		
Objet	Tech	Notes

ATOUPS	
Atout	Effet

ARMURE			
Armure	Tech	Bonus	Notes

ARMES					
Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes

Table des Bonus																					
Jet de dé	1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1