

ZORRO

ETERNITY



ÉCRAN DU MJ

DES ROYAUMES D'AVENTURES À PORTÉE DE MAIN...

Cet écran, magnifiquement illustré pour la version française par Rémi Jacquot, contient trois panneaux regroupant les tables et les modificateurs les plus fréquemment utilisés par le MJ pour faire jouer Torg Eternity.

Vous trouverez également 16 fiches de personnages en couleur pour des archétypes prêts à l'action !



BBETORE01

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme **6** Dextérité **8** Esprit **10** Force **8** Raison **8** Déplacement **8** Course **24** Résistance totale **9** Armure **1**

DÉFENSES

Esquive

10

Défense en mêlée

8

Défense à mains nues

10

CH10C

BLES 3



| Compétences de combat | Attribut | Rangs | Valeur |
|---------------------------|----------|-------|--------|
| Armes à énergie | Dex | | 8 |
| Armes à feu | Dex | +2 | 10 |
| Armes de jet | Dex | | 8 |
| Armes de mêlée | Dex | | 8 |
| Combat à mains nues | Dex | +2 | 10 |
| Compétences d'interaction | Attribut | Rangs | Valeur |
| Intimidation | Esp | +5 | 15 |
| Manœuvre | Dex | | 8 |
| Provocation | Cha | +1 | 7 |
| Ruse | Rai | | 8 |
| Autre | Attribut | Rangs | Valeur |
| Analyse d'indices | Rai | +1 | 9 |
| Débrouillardise | Cha | +1 | 7 |
| Esquive | Dex | +2 | 10 |
| Observation | Rai | +2 | 10 |
| Réalité | Esp | +1 | 11 |
| Véhicules terrestres | Dex | +1 | 9 |

| ÉQUIPEMENT | | | |
|---------------------------|------|--------------------------------|-------------------|
| Objet | Tech | Notes | |
| Cape et masque | 15 | Mystérieux ! | |
| Chargeurs supplémentaires | 20 | Cinq recharges pour le Mauser. | |
| Dispositif de pistage | 20 | Envoie un signal sur 1 km | |
| Fusées éclairantes | 20 | Éclaire | |
| Menottes | 19 | Entrave un adversaire capturé | |
| ARMURE | | | |
| Armure | Tech | Rangs | Notes |
| Veste en cuir | 19 | +1 | Torse, Dex Max 12 |

| ATOUPS | |
|------------------|---|
| Atout | Effet |
| Bagarreur | +2 dommages à mains nues |
| Super Compétence | +2 <i>Intimidation</i> (déjà inclus), Favorisée, dépend d'un appareil, portée 20 mètres |
| | |
| | |
| | |

| ARMES | | | | | |
|---|------|-------------|-----------|----------|-------|
| Arme | Tech | Dommages | Munitions | Portée | Notes |
| Pistolet Mauser (<i>Armes à feu</i>) | 20 | 13 | 10 | 10/25/40 | — |
| Mains nues (<i>Combat à mains nues</i>) | — | For +2 (10) | — | — | — |

| 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 |

THE MASKED CRUSADER

PRÉSENTATION

Un groupe de femmes et d'hommes mystérieux s'est constitué pour mettre un terme au règne tyrannique du Pharaon Möbius. Ces héros sont basés au Caire mais ils voyagent à travers le monde pour combattre le mal. Ils s'entourent de mystères et se voilent le visage pour protéger leurs proches ou pour tromper la police secrète de Möbius. Être un héros est un choix périlleux surtout dans un monde dirigé par des vilains. Quelques rares justiciers viennent de Terra, le monde natal des envahisseurs, mais la plupart sont des citoyens transformés de la Prime Terre.

TACTIQUES

Vous êtes un tireur d'élite et vous savez aussi vous battre avec vos poings. Cependant, c'est l'*Intimidation* votre véritable arme. Avec un rang aussi élevé, le résultat Choix du Joueur est assez fréquent ce qui vous permet au minimum d'annuler la prochaine action du vilain et peut vous autoriser à faire fuir un adversaire. Votre bon niveau en *Réalité* vous permet d'annuler les dommages assez facilement.

Et sous votre masque, vous êtes un détective plutôt doué. Si vos adversaires effrayés refusent de parler, vos compétences de *Débrouillardise* ou d'*Analyse d'indices* peuvent vous permettre de trouver des indices.

INSTANT FATIDIQUE

Vous étiez autrefois un citoyen ordinaire mais le même événement qui a catalysé vos pouvoirs a également été le déclencheur de votre Instant fatidique. Peut-être étiez-vous au bon endroit, au bon moment pour empêcher les sbires de Möbius de piller une tombe près du Caire, une tombe qui contenait un linceul funéraire que vous portez désormais comme une cape. Ou peut-être un héros plus ancien a été vaincu et vous avez décidé d'assumer ses responsabilités pour le venger.

CITATION

« De quoi avez-vous peur ? »

DESCRIPTION

Un masque noir et une cape en lambeaux sont des accessoires nécessaires, à moins que vous agissiez sous votre identité secrète. Ils peuvent être la source magique de votre pouvoir d'effroi ou peut-être qu'un gadget à votre ceinture émet une sorte de champ provoquant la peur. Vous vous exprimez souvent d'une voix grave et basse en affichant un air sinistre. Vos boutades ou plaisanteries occasionnelles rappellent à tous qu'il y a un être humain sous le masque.

OBJECTIF

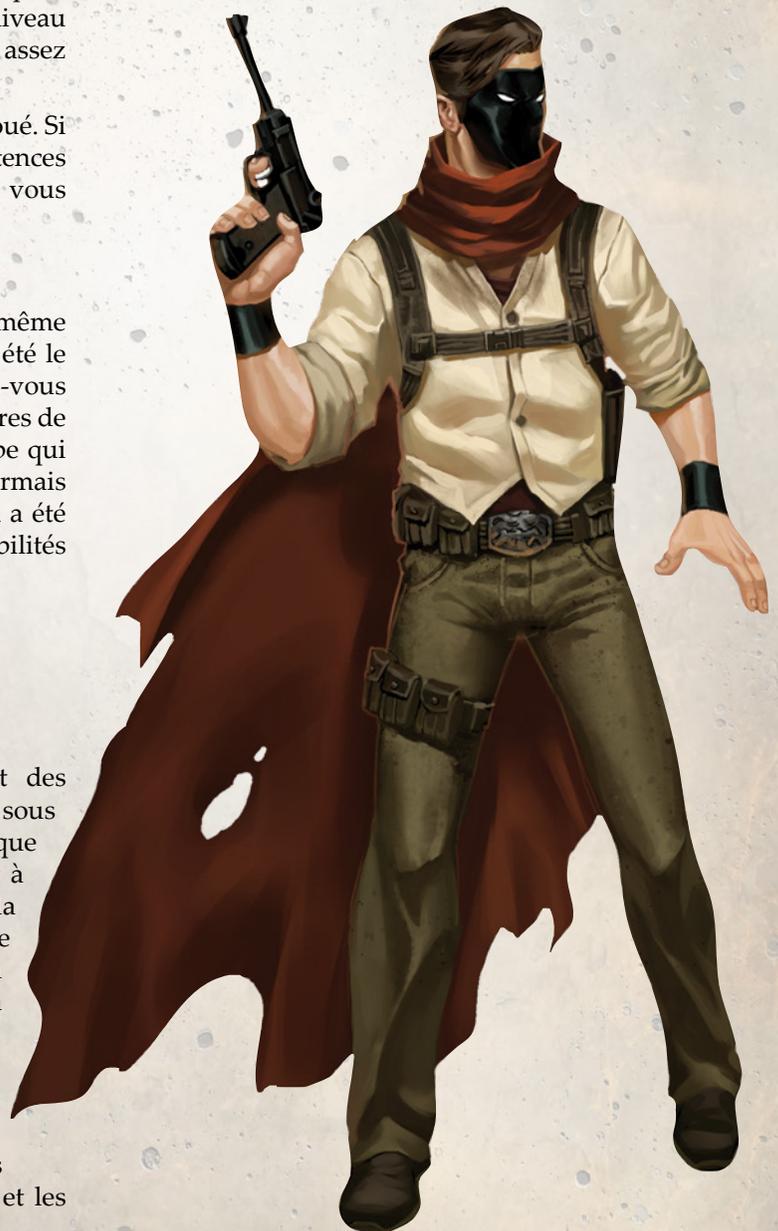
La justice est votre objectif. Qu'il s'agisse des petits forfaits des voleurs ordinaires ou des atrocités des Seigneurs de Réalité, le mal doit être combattu et les coupables punis.

NOMS

Capitaine Fantôme, Apparition Écarlate, Terreur Nocturne, Spectre Rouge, le Linceul

PISTE DE PROGRESSION (OPTIONNELLE)

- (5 PX) Super Attribut (*Esprit* +1)
- (7 PX) Arme de prédilection (pistolet Mauser)
- (2 PX) *Réalité* +2
- (3 PX) *Armes à feu* +3
- (3 PX) *Combat à mains nues* +3
- (4 PX) *Armes à feu* +4
- (6 PX) *Intimidation* +6



ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme **6** Dextérité **10** Esprit **8** Force **7** Raison **9** Déplacement **10** Course **30** Résistance totale **8** Armure **1**

DÉFENSES

Esquive **12**

Défense en mêlée **11**

Défense à mains nues **10**

CHOC

BLES 3 IRES



| Compétences de combat | Attribut | Rangs | Valeur |
|---------------------------|----------|-------|--------|
| Armes à énergie | Dex | | 10 |
| Armes à feu | Dex | +2 | 12 |
| Armes de jet | Dex | | 10 |
| Armes de mêlée | Dex | +1 | 11 |
| Combat à mains nues | Dex | | 10 |
| Compétences d'interaction | Attribut | Rangs | Valeur |
| Intimidation | Esp | | 8 |
| Manœuvre | Dex | +1 | 11 |
| Provocation | Cha | | 6 |
| Ruse | Rai | +1 | 10 |
| Autre | Attribut | Rangs | Valeur |
| Analyse d'indices | Rai | +1 | 10 |
| Discretion | Dex | +1 | 11 |
| Esquive | Dex | +2 | 12 |
| Observation | Rai | +2 | 11 |
| Premiers soins | Rai | +1 | 10 |
| Réalité | Esp | +2 | 10 |
| Sciences humaines | Rai | +1 | 10 |
| Survie | Rai | +1 | 10 |

ÉQUIPEMENT

| Objet | Tech | Notes |
|---------------------------|------|---------------------------------|
| Chargeurs supplémentaires | 19 | Cinq chargeurs supplémentaires |
| Corde | 8 | 30 mètres |
| Grappin | 10 | Pour se balancer et escalader |
| Matériel d'escalade | 23 | <i>Dextérité</i> pour escalader |
| Sac à dos | 8 | Pour transporter des trésors |
| Silencieux | 23 | Un pour chaque Glock |
| Téléphone portable | 23 | Téléphone et applications |
| Torches | 5 | Éclaire |

ARMURE

| Armure | Tech | Rangs | Notes |
|---------------|------|-------|-------------------|
| Veste en cuir | 19 | +1 | Torse, Dex Max 12 |

ATOUPS

| Atout | Effet |
|-------------|-----------------------------------|
| Indomptable | Tests de Défense active Favorisés |
| Tenace | Tests d'Annulation Favorisés |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

ARMES

| Arme | Tech | Dommages | Munitions | Portée | Notes |
|---|------|------------|-----------|----------|----------------------------------|
| Deux Glock 9mm (<i>Armes à feu</i>) | 22 | 13 | 15 | 10/25/40 | — |
| Machette (<i>Armes de mêlée</i>) | 16 | For +2 (9) | — | — | Tests de <i>Survie</i> Favorisés |
| Mains nues (<i>Combat à mains nues</i>) | — | For +0 (7) | — | — | — |

Table des Bonus

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-------|----|----|----|----|----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jet de dé | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | +5 | | | | | | |
| Bonus | Échec | -8 | -6 | -4 | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | +1 |

LA CHERCHEUSE DE RELIQUES

PRÉSENTATION

Avant les Guerres des Possibilités, vous vous intéressiez à l'archéologie mais ce n'était pas votre carrière. Alors que le monde était en train de changer, les tombes, les cryptes et les temples sur toute la planète sont devenus des sources de danger et de pouvoir. Vous avez également changé et désormais vous êtes suffisamment rapide, rusée et brave pour aller trouver des reliques dans ces sites.

La récompense en vaut largement le risque. Certains endroits sombres renferment des informations sur les Pillards de Réalités ou sur les monstres qui les servent. D'autres contiennent des trésors et ceux qui ont le plus de valeur sont des artefacts appelés les Fragments d'Éternité, que recherchent désespérément aussi bien le Conseil de Delphes que les Seigneurs de Réalité.

TACTIQUES

Votre haute *Dextérité* et votre rang en *Esquive* vous permettent de prendre de grands risques et, généralement, de vous en tirer sans une égratignure. Vous n'êtes pas aussi douée en défense en mêlée, aussi gardez vos distances quand cela est possible. Votre machette est une arme de dernier recours mais elle est assez pratique utilisée avec votre pistolet pour bénéficier de votre défense en *Armes de mêlée* contre des ennemis proches. Votre autre option est de faire feu avec deux pistolets à la fois, ce qui vous confère un bonus de +2 pour toucher !

Utilisez *Manœuvre* pour piéger vos adversaires surtout s'il s'agit d'une Action approuvée.

INSTANT FATIDIQUE

Quand la Nuit des Hurlements s'est abattue, vous avez apporté votre aide au cours de la première vague de dévastation. Quand les monstres sont arrivés, tous les autres sont morts. Votre Instant fatidique a pu se produire au moment où vous avez combattu ces créatures et que vous en avez vaincu une en l'attirant dans un piège. Ou il a pu se produire quand vous avez transporté une victime blessée à l'abri.

CITATION

« Sa place est dans un musée ! Enfin, peut-être pas, mais il est hors de question que vous l'ayez ! »

DESCRIPTION

Vous êtes à la mode et vous préférez les couleurs vives et un mélange éclectique d'efficacité moderne et de style traditionnel. Vous êtes téméraire, sincère et calme. Secrètement, vous adorez agacer les Victoriens.

OBJECTIF

Les Fragments d'Éternité sont des artefacts importants. Pas uniquement d'un point de vue culturel mais pour les indices qu'ils renferment sur la manière dont fonctionne la réalité et le pouvoir dont ils sont dotés. Quoi qu'ils puissent

être, vous devez les trouver et éviter qu'ils ne tombent entre les mains des Seigneurs de Réalité.

NOMS

Anishaa, Bhaanu, Dara, Ganjan, Kantha, Maalya, Navya, Padma, Rahel

PISTE DE PROGRESSION (OPTIONNELLE)

- (5 PX) Conscience environnementale
- (7 PX) Endurance
- (1 PX) *Foi* +1
- (2 PX) *Sciences humaines* +2
- (3 PX) *Armes à feu* +3
- (3 PX) *Réalité* +3
- (4 PX) *Esquive* +4
- (5 PX) *Esquive* +5

