

TORG

ETERNITY



JOUR UN

LES GUERRES DES POSSIBILITÉS ONT COMMENCÉ

À travers le monde, des ponts maelström se sont abattus, annonçant l'invasion des Seigneurs de Réalité. Soyez aux premières loges des toutes premières minutes de chaos et d'incertitude des Guerres des Possibilités. Les joueurs jouent des individus normaux originaires de tous les pays du monde qui se retrouvent confrontés à des événements qu'ils ne comprennent pas et sur lesquels ils n'ont aucune prise. Survivrez-vous assez longtemps pour devenir un Chevalier des Tempêtes ?

Obtenez de nouvelles informations sur les cosms alors qu'ils viennent d'arriver sur la Prime Terre et découvrez des indices au sujet des plans et des méthodes des Seigneurs de Réalité. Jouez des héros inexpérimentés alors qu'ils sont confrontés à « l'Instant fatidique » qui fera d'eux des héros.



VOUS TROUVEREZ DANS CE LIVRE :

- Sept aventures dans le monde entier prévues pour être jouées en dix sessions.
- Des personnages pré-tirés qui vous permettront de passer immédiatement à l'action.
- De nouvelles menaces, de nouveaux véhicules et un guide pour les MJ qui débutent dans Torg Eternity.
- Vivez les Guerres des Possibilités dès le premier jour du conflit !



Ces aventures sont prévues pour être jouées avec le livre de base de Torg Eternity.

BBETOR02

TORG

ETERNITY

ÉQUIPE DE CONCEPTION D'ORIGINE

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

Illustration de couverture Rémi Jacquot

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 ETERNITY

Rédaction : Dean Gilbert, Darrell Hayhurst, Shane Lacy Hensley, Bill Keyes, Henry Lopez, Aaron Pavao

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

Directeur artistique : Aaron Acevedo

Conception graphique : Aaron Acevedo, Jason Engle

Couverture : Gunship Revolution

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

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sélène Meynier

Mise en page : Jérôme Cordier

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 : Février 2020.

ISBN : 978-2-36328-593-5

ISBN (PDF) : 978-2-36328-594-2

Imprimé en UE.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Utiliser les aventures du Jour Un.....	4
Apprendre à jouer.....	4
Ordre suggéré.....	5
Accessoires supplémentaires.....	5
Dramatis Personae.....	6
Transcendance.....	6
Utiliser d'autres personnages.....	6
Mains de départ.....	7
Après le Jour Un.....	7

LA TERRE VIVANTE

Dramatis Personae : La Terre Vivante.....	8
Acte Un : La Terre Vivante.....	10
Scène Une : Tête de pont.....	10
Les passagers et l'équipage.....	10
La Tempête arrive.....	12
Problèmes en vue.....	13
La fin du monde.....	15
Scène Deux : La mort vient du ciel.....	16
Se préparer.....	16
L'attaque des laktens.....	16
Scène Trois : La mort vient des profondeurs.....	18
Tout le monde débarque.....	19
Acte Deux : Manhattan.....	20
Scène Une : Jungle de béton.....	20
Apportez vos morts.....	21
Récupérations.....	22
Checkpoint.....	22
Scène Deux : Le monde perdu.....	24
Une bouteille à la mer.....	24
Explorer Ukhaan.....	24
Vue panoramique.....	25
Scène Trois : Le Seigneur de l'Hôpital.....	27
Dans le hall d'entrée.....	28
Brandt le Seigneur Tonnerre.....	28
Conséquences.....	29
Acte Trois : Exode.....	30
Scène Une : Contact.....	30
Les edeinos arrivent.....	31
Évacuation.....	32
Scène Deux : Le Holland Tunnel.....	33

Traversée du tunnel.....	33
Scène Trois : Épreuve de force !.....	35
Épilogue.....	35
Menaces de la Terre Vivante.....	36

AYSLE

Dramatis Personae : Aysle.....	40
Acte Un : Aysle.....	42
Scène Une : Des dragons dans le ciel de Londres.....	42
Le sol tremble.....	43
Au bord de l'abysse.....	44
Une statue attaque.....	45
Le lion mécanique.....	45
Problèmes sur la place.....	45
L'attaque de Charing Cross.....	46
Scène Deux : Un dragon à terre.....	47
Bezladrakus.....	48
Scène Trois : Sous la National Gallery.....	49
Une lueur d'espoir.....	50
Le tunnel des arachnides.....	50
Dans les profondeurs.....	51
Acte Deux : Sous Londres.....	52
Scène Une : Le tourment de la naine.....	52
Le récit de la naine.....	54
Scène Deux : Le Temple de Corba'al.....	55
La Porte des Ossements.....	55
La Galerie Charnelle.....	56
Scène Trois : Le Rituel.....	56
Interrompre le rituel.....	56
Anténoch.....	58
La chute du temple.....	59
Épilogue.....	59
Menace d'Aysle.....	60

PAN-PACIFICA

Dramatis Personae : Pan-Pacifica.....	62
Acte Un : Pan-Pacifica.....	64
Scène Une : Horreur à Harajuku.....	64
L'attaque du jiangshi.....	66
Scène Deux : Fuir Harajuku.....	68
Mauvaises nouvelles.....	68
Quitter Harajuku.....	69

Scène Trois : Le sanctuaire	71
Survivants	71
Les trésors du sanctuaire	73
Les choses se compliquent	73
L'attaque des infectés	74
Une nouvelle mutation	74
Scène Quatre : Le site de Kanawa	74
Défenses automatiques	74
À l'intérieur du bâtiment	75
Course vers le sommet	76
Terminus	77
Épilogue	77
Menaces du Pan-Pacifica	78

THARKOLD

Dramatis Personae : Tharkold	82
Acte Un : Tharkold	84
Instant fatidique	84
Scène Une : Mission Moscou	84
Scène Deux : Le Labo	89
Scène Trois : Le convoi de la mort	91
La course contre la mort	92
Destructeur de mondes	94
Scène Quatre : Gorgabuus	95
Épilogue	95
Menaces de Tharkold	95
Véhicules	97

L'EMPIRE DU NIL

Dramatis Personae : L'Empire du Nil	98
Acte Un : L'Empire du Nil	100
Scène Une : Les sables de Gizeh	100
Visite guidée	100
Le pont entre les mondes	101
La frappe du cobra	103
Cobra égyptien	103
Mitrailage au sol	103
Terre instable	104
Les hordes qui marchent au pas de l'oie ..	104
Le Pharaon en personne	105
Scène Deux : Dans l'ombre de Khéphren ..	105
La chambre des sables	105
La chambre du parchemin	107
Le puits	108
Scène Trois : Fuir Gizeh	108
Faire jouer la fuite	110
Après Gizeh	111
Épilogue	111

Menaces de l'Empire du Nil	112
Véhicules	113

LA CYBERPAPAUTÉ

Dramatis Personae : La Cyberpapauté	114
Acte Un : La Cyberpapauté	116
Scène Une : Sous le ciel d'Orange	116
Le théâtre du nouvel ordre	117
L'Assemblée	119
L'émeute	120
Scène Deux : Le baptême du fer	121
Père Anonyme	121
Entrer dans la clinique d'Orange	122
La salle d'attente	122
La chambre des horreurs	122
L'Attaque de la cybergargouille	123
Scène Trois : Tous à bord !	125
La gare	125
Pris sur le fait	126
Scène Quatre : L'hôte céleste	126
Épilogue	127
Menaces de la Cyberpapauté	128

ORRORSH

Dramatis Personae : Orrorsh	130
Acte Un : Orrorsh	132
Scène Une : Un voyage périlleux	132
L'heure tourne	133
Mauvais présages	133
La station-service	134
Au bord du précipice	135
Quand viennent les ténèbres	135
Scène Deux : Home Sweet Home	135
Le village	135
Fouiller le village	136
Le survivant	137
Les ossements suspendus	138
Préparer les défenses	139
Les champs de gospogs	139
L'attaque du gardien	140
Quitter la ville	140
Scène Trois : Mort à l'aube	141
Les chauves-souris du diable	141
Le Laboureur et sa récolte	141
Épilogue	141
Menaces d'Orrorsh	142

UTILISER LES AVENTURES DU JOUR UN

Les aventures du *Jour Un* sont conçues pour servir d'introduction aux mécanismes du jeu et aux royaumes uniques de *Torg Eternity*. À travers le monde, les infâmes Pillards de Réalité ont envahi la Prime Terre. Là où ils ont atterri, les lois de la réalité ont été modifiées pour se conformer à celles de leurs univers d'origine connus sous le nom de cosms dans *Torg Eternity*.

Chaque aventure se déroule au cours des 24 premières heures de l'attaque coordonnée. Les personnages commencent tous comme des individus normaux pris au milieu du chaos et de la confusion générés par ces invasions. Cependant, ces personnages sont destinés à affronter leur « Instant fatidique » et à devenir des Chevaliers des Tempêtes, de puissants héros luttant contre ces Pillards et leurs maîtres, les Seigneurs de Réalité.

Au fur et à mesure de la progression de chaque aventure, les héros peuvent en apprendre plus sur leurs redoutables adversaires et sur la manière dont ils agissent.

APPRENDRE À JOUER

Vous trouverez dans ces aventures des références à des règles importantes, des suggestions pour les utiliser mais aussi des conseils tactiques pour les joueurs.

Les éléments concernant spécifiquement les nouveaux meneurs de jeu (MJ) apparaissent sous cette forme pour les différencier du reste des textes.

Tous ces conseils ont pour but d'aider un groupe à apprendre le jeu et non d'imposer une unique manière de jouer. La règle la plus importante est toujours de s'amuser. Ne l'oubliez jamais, si un conseil s'oppose au style de jeu du MJ ou des participants.

Il est bon de noter que si les aventures du *Jour Un* constituent une introduction utile à *Torg Eternity*, elles ont quelques caractéristiques atypiques.

Dans une partie normale de *Torg Eternity*, les aventures racontent les exploits d'un groupe de Chevaliers des Tempêtes créés par les joueurs et issus de différents royaumes. Pour chacune des aventures du *Jour Un*, cependant, on utilise des personnages pré-tirés qui proviennent tous de la Prime Terre. Pour chaque aventure, les personnages sont également différents et il est donc peu probable que les Chevaliers des Tempêtes aient l'occasion d'accumuler de l'expérience ou de gagner des pouvoirs.



L'apparition d'un pont maelström scelle le destin de tous ceux qui se trouvent à proximité.

ORDRE SUGGÉRÉ

Toutes les invasions se sont produites dans la même fourchette de quelques heures, aussi elles sont quasiment simultanées. Les aventures ne sont pas chronologiques mais présentées dans un ordre qui met en lumière différents aspects des règles en fonction du style et de l'ambiance de chaque cosm.

Il n'est pas nécessaire de respecter l'ordre proposé mais, dans ce cas, il y a certains éléments dont il faut être conscient.

L'aventure consacrée à la Terre Vivante contient le plus de conseils sur les mécanismes de base et sur la manière de débiter et on y trouve aussi le plus d'informations sur les Seigneurs de Réalité et l'invasion. C'est la plus longue (trois Actes) mais il faut un peu de temps pour introduire les concepts clefs du jeu. Si les joueurs connaissent déjà ces règles et ces concepts, ces Actes se joueront plus rapidement.

L'aventure consacrée à Aysle est presque aussi longue que la précédente et se base sur un environnement bien connu de la plupart des joueurs : la fantaisie médiévale. Les participants y endossent des rôles héroïques plus traditionnels qui contrastent avec les ambiances qu'ils découvriront par la suite.

Pour chacun des autres cosmos, il n'y a qu'un seul Acte qui se focalise sur ce qu'il y a de différent avec ces autres invasions, notamment en ce qui concerne l'expérience de jeu. L'aventure dans le Pan-Pacifica est particulièrement macabre avec une forte probabilité pour que tous les joueurs meurent ; aussi est-elle placée entre deux autres aventures au cours desquelles les personnages sont plus puissants grâce aux Lois du Monde ou à leurs équipements.

L'aventure à Tharkold présente les règles concernant les poursuites et les véhicules qui peuvent s'avérer utiles au cours de celle se déroulant dans l'Empire du Nil. Ces concepts ne sont pas de nouveau présentés en détail s'ils ont été abordés dans une aventure précédente.

ACCESSOIRES SUPPLÉMENTAIRES

Rendez-vous sur le site www.black-book-editions.fr pour plus d'accessoires pour ces aventures y compris des questions fréquemment posées et des fiches de personnages pré-remplies pour tous les héros présentés par défaut.

ARCHIVE LL-A RUBRIQUE 5995A4

Les envahisseurs ont libéré une nouvelle arme terrifiante, les « gospogs ». On a observé des edeinos en train de ramasser des corps au cours de l'attaque initiale. On a tout d'abord cru que c'était pour se nourrir ou peut-être pour s'en servir comme arme psychologique. La vérité est bien pire.

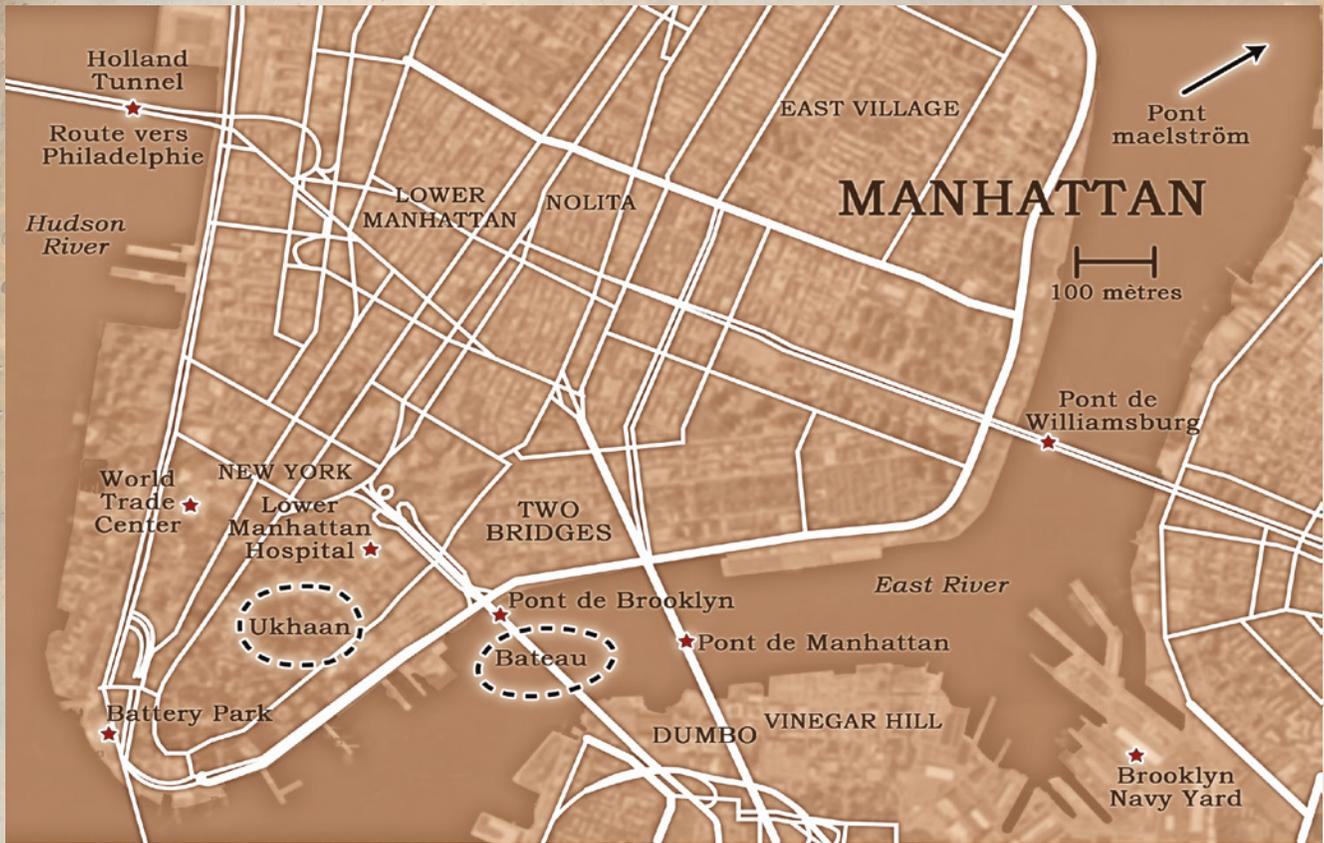
Des sortes de pousses végétales malignes ont été implantées dans les cadavres des nôtres. La période de gestation est d'environ 30 cycles. Une fois ce délai écoulé, la plante anime le cadavre. La créature qui en résulte est dépourvue d'esprit, très agressive et obéit à la volonté des envahisseurs. Le démembrément, le feu ou des dommages pénétrant au milieu du torse sont les meilleures méthodes pour neutraliser un gospog.

Nos éclaireurs nous ont signalé que les champs de gospogs sont constitués de 100 rangées et 100 colonnes parfaitement alignées. Après 60 cycles et de nombreux autres cadavres, une nouvelle espèce de gospog est apparue, une créature plus rare, plus massive et plus dangereuse. La théorie actuelle suggère que les nouveaux cadavres produisent des récoltes de créatures de plus en plus puissantes. Le cycle 90 devrait nous en apporter la preuve.

Les restes de certains spécimens capturés indiquent que les graines implantées ne sont pas originaires de Takta Ker. Ces graines sont-elles un butin de guerre issu d'un autre monde ravagé par les edeinos ? Ou un indice laissant penser qu'ils ne sont que les serviteurs d'un maître encore plus dangereux ?

Quelle que soit leur origine, ces gospogs sont parfaitement adaptés à notre réalité et les envahisseurs s'en servent souvent pour attaquer les points inflexibles que les edeinos évitent.

Suite dans la Rubrique 5995A5.



ACTE UN : PAN-PACIFICA PAR BILL KEYES

L'invasion du Pan-Pacifica n'est ni discrète, ni subtile mais il n'est pas évident de savoir qu'il s'agit d'une invasion. C'est plutôt un désastre. Une épidémie.

La Kanawa Corporation a secrètement renforcé son pouvoir au cours des derniers mois. Un peu auparavant, elle a installé des bombes biologiques dans les principales villes de l'Asie de l'Est y compris Hong Kong, Nankin, Shanghai, Taipei, Beijing, Séoul et Tokyo. Au moment convenu, ces engins libèrent une maladie génétiquement modifiée et extrêmement virulente. Ceux qui sont contaminés deviennent fous et attaquent féroce­ment quiconque se trouve à proximité. Certaines victimes mutent et se transforment en créatures monstrueuses.

Les héros se trouvent dans le quartier commercial Harajuku de Tokyo lorsque la folie s'abat tout autour d'eux. Le groupe se réfugie dans une boutique aux volets baissés puis fuit vers un sanctuaire assiégé pour échapper au chaos et aux émeutes. Enfin, les survivants sont menés vers un site en rapport avec le complot mortel de Kanawa.

Pendant ce temps, les hordes d'infectés se répandent partout et suivent les personnages où qu'ils aillent.

SCÈNE UNE : HORREUR À HARAJUKU

Scène normale. C'est le début de la soirée dans le quartier à la mode d'Harajuku à Tokyo. Ce secteur est connu pour ses boutiques de mode, ses cafés et ses chaînes de magasins internationaux. C'est un centre de la culture de la jeunesse où des adolescents et de jeunes adultes passionnés de mode paradedent avec les produits les plus tendance. Harajuku n'est pas, et n'a jamais été, un quartier difficile et on peut y trouver des individus de tous les âges.

Ailleurs dans le quartier, le virus a été libéré. Il se répand rapidement et, au fur et à mesure que les gens succombent, l'infection se propage encore plus rapidement. Pour le moment, les héros ignorent ce qui est en train de se passer.

LES CURIOSITÉS D'HARAJUKU

Ce soir, comme d'habitude, les rues sont animées. Des hommes d'affaires rentrent chez eux après une longue journée de travail, des gens affamés dînent, des clients vont et viennent et des adolescents se réunissent avec leurs amis. Dans les rues latérales, les boutiques de jour ferment, et leurs propriétaires abaissent leur rideau, tandis que les commerces de nuit ouvrent.



Les infectés sont avides d'autre chose que de simples nouilles.

Voici quelques-unes des curiosités que peuvent voir les personnages en se promenant dans le quartier :

- Des néons et des écrans géants de télévision illuminent la rue comme s'il faisait jour.
- À chaque coin de rue, de charmantes jeunes filles distribuent des petits paquets de tissus publicitaires pour n'importe quel produit allant du téléphone portable aux boîtes de nuit.
- Les employés des restaurants exposent des répliques en plastique des spécialités de leur établissement.
- Une jeune fille souriante en bikini fait signe aux passants de l'intérieur d'une pizzeria.
- Des employés de bureau un peu éméchés se dirigent vers une Karaoké Box tandis que des écolières entrent dans des boutiques en riant.
- Un défilé de mode improvisé est organisé par des adolescents vêtus de costumes évoquant les docteurs de la peste de la Renaissance.

Il y a une forte odeur métallique dans l'air, une certaine tension électrique qui rend tout le monde nerveux. Peut-être est-ce que cela est dû aux récentes histoires de ces étranges attaques en Inde et aux États-Unis mais aussi aux émeutes massives qui secouent la Chine et la Corée.

On ne sait pas grand-chose de ces événements mais cela n'a pas empêché les chaînes de télévision de diffuser des images en direct et de spéculer. Ce que tout le monde sait, c'est que ces émeutes se sont déclenchées spontanément et que la police est totalement dépassée. Il y a des milliers de morts et des atrocités sont commises par ces foules déchaînées. D'après certaines rumeurs, l'armée chinoise aurait été appelée en renfort pour mettre un terme aux émeutes à Beijing.

LA BOUTIQUE DE NOUILLES

Chacun des personnages se retrouve sur la même place au même moment juste devant une petite boutique avec un distributeur automatique de ramen dans une rue

ACTE UN : THARKOLD

Au cours de la première journée dévastatrice de l'invasion de Tharkold, six soldats d'élite reçoivent l'ordre de se rendre au cœur de Moscou pour récupérer des scientifiques qui étudient le pont maelström ainsi que les données qu'ils ont collectées.

Les soldats doivent vaincre ou éviter les troupes de Tharkold situées dans le secteur et décider quoi faire des civils qui s'y trouvent.

L'horreur attend l'équipe au sein du laboratoire. Un seul scientifique a survécu et il est devenu fou. Il est persuadé que l'arrivée de l'escouade signifie que le Haut Commandement a décidé de l'utilisation de son ultime recours : lancer une tête nucléaire contre le pont de Moscou. Harcelés par des thralls et des ghuls, les soldats doivent se dépêcher de quitter Moscou à temps.

Ceux qui parviennent à fuir sont confrontés à un dernier choix : retourner au sein d'une armée à laquelle ils ne font plus confiance ou tenter de trouver leur propre voie sur les terres dévastées engendrées par la destruction du pont.

INSTANT FATIDIQUE

Pour des soldats d'élite, le simple fait de combattre les forces des Seigneurs de Réalité n'est pas suffisant pour déclencher un Instant fatidique. Les combattants doivent faire des choix qui vont au-delà de leur mission et protéger des civils ou des points inflexibles de la Prime Terre pour provoquer leur transformation.

SCÈNE UNE : MISSION MOSCOU

Scène normale. Cela ne fait même pas une journée qu'une étrange colonne de métal sombre, frémissante comme un tentacule grotesque, s'est abattue du ciel avant de percuter le Kremlin comme un marteau. Il s'en est déversé des monstruosité technologiques et Moscou est devenue une zone de guerre.

Les héros se trouvent dans une zone militaire située au nord de la ville. Ils forment une équipe de soldats des forces spéciales, les spetsnaz, spécialisés dans les missions de sauvetage et d'extraction. Ils viennent d'arriver à bord d'un avion dans la zone de transit à l'extérieur de Moscou.

Tout autour d'eux, des soldats démontent des équipements et empilent des caisses de munitions et des provisions dans des camions de transport. Apparemment, la bataille ne se déroule pas bien et ce qui reste des forces conventionnelles s'apprête à partir.



La Bataille de Moscou ne s'est pas bien passée pour les troupes au sol.

Tous les hommes qu'ils croisent en se rendant au briefing semblent secoués. Certaines rumeurs font état de la destruction de divisions entières, de pertes massives au sein de la population et d'adversaires démoniaques.

LE BRIEFING

Après avoir planté le décor, paraphrasez ou lisez le briefing au sujet de la mission présentée par le Colonel Morozov, l'officier en charge.

« Il y a sept heures, un étrange objet est apparu dans le ciel au-dessus du Kremlin. Son atterrissage a déclenché une invasion qui a provoqué la mort d'un nombre incalculable de civils et qui a balayé nos troupes. L'état-major a ordonné une retraite générale. L'ennemi s'est emparé de Moscou.

« Mais il y a quelque chose en ville dont nous avons besoin. Un avant-poste scientifique caché est situé aux coordonnées qui vous ont été transmises. Votre principale mission est de pénétrer dans la base et de récupérer toutes les données collectées sur l'Événement de Moscou. Votre second objectif

optionnel est de récupérer les trois chercheurs qui travaillent dans le laboratoire.

« Nos ennemis brouillent toutes les communications, vous serez donc seuls. Une fois les données récupérées, vous devez immédiatement vous rendre au point d'extraction Trinité situé à environ 70 km au nord de votre cible. Vous devez y arriver à 2100 au plus tard.

« Bonne chance camarades. »

On assigne à l'équipe un GAZ Tigr (page 97) comme moyen de transport ainsi que les armes indiquées sur leur fiche de personnage. L'équipe est limitée par le temps, aussi il n'est pas possible de réquisitionner d'autres équipements.

Morozov répond à toutes les questions au sujet de la mission mais certains éléments sont classifiés. En raison du brouillage des communications et de la supériorité aérienne ennemie, aucun soutien aérien ni aucune extraction ne sont possibles. Il n'a aucune autre information au sujet de l'avant-poste à part sa position géographique. Un peu gêné, il ne répond à aucune question concernant la raison de l'existence de ce centre.

DRAMATIS PERSONAE : ORRORSH

DIVYA NALAN

Divya a été invitée au mariage de Rajan car c'est une bonne amie de sa petite sœur Koeyli. Elle n'aspire à rien dans la vie et poursuit sa carrière de chimiste à cause de la pression de sa famille mais elle essaie encore de savoir ce qu'elle voudrait vraiment faire.

Citation : « Avec cette arme, j'ai trouvé ma raison de vivre. Tremblez, les monstres. »

Cosm : [Orrorsh]

Attributs : Charisme 8, Dextérité 10, Esprit 8, Force 7, Raison 7

Compétences : Analyse d'indices 1, [Armes à feu 3], Armes de jet 1, [Armes de mêlée 1], Discrétion 1, Esquive 1, Langue (Anglais) 1, Manœuvre 2, Observation 1, Provocation 1, [Réalité 1], Sciences 2

Déplacement : 10 ; **Résistance :** 7 ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** 3

Équipement : [Fusil tueur], [Cartouches en argent ×6], grand sac à main (son contenu se transforme en fusil tueur et en munitions)

Atouts : [Armurier], [Tireur d'élite]

SHILPA REVENKAR

Shilpa se rend au mariage en tant que collègue de Rajan. Ils ont eu une relation par le passé mais elle n'a débouché sur rien. Elle a été surprise qu'il accepte de se marier et a accepté de venir accompagné de Shyam afin de soutenir cette union en tant qu'amie.

Citation : « Combattre sans objectif n'est pas une stratégie, c'est une conséquence. »

Cosm : Prime Terre

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 8, Force 7, Raison 10

Compétences : Analyse d'indices 2, Armes de mêlée 1, Discrétion 1, Esquive 1, Langue (Anglais) 1, Langue (Kannada) 1, Observation 2, [Réalité 2], Ruse 3, Sciences 2

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 7 ; **Choc :** 8 [10] ; **Blessures :** 3

Équipement : Caméra, téléphone portable, mixeur (emballé pour le mariage)

Atouts : [Endurance], [Conscience environnementale]

KOEYLI AJEN

Koeyli a une place réservée au mariage car elle est la plus jeune sœur de Rajan. Elle vient juste d'avoir un diplôme équivalent au bac. Elle a souvent rendu visite à son frère à son travail où elle a rencontré Shilpa et Shayam mais elle a passé beaucoup plus de temps avec Divya qui travaille à côté de son école.

Citation : « Je peux me débrouiller seule. Laisse-moi te montrer. »

Cosm : Prime Terre

Attributs : Charisme 8, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 8

Compétences : Armes de jet 1, [Combat à mains nues 3], Discrétion 1, Esquive 2, Langue (Anglais) 1, Manœuvre 1, Observation 2, Premiers soins 2, [Réalité 1], Survie 1, Véhicules terrestres 1

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 8 [9] ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** 3

Équipement : Caméra, téléphone portable

Atouts : [Bagarreur], [Indomptable]

INDEX

A

Actes et Scènes 7
Agent de sécurité de Kanawa 79
Archives 38-39
 LL-A Rubrique 5995A4 38
 LL-B Rubrique 7325B6 39
 LL-C Rubrique 1002C4 39
Armes récupérées 91
Armes verrouillées 119
Arpenteur des rues de la Police
de l'Église 128

B

Branko Poings de brique 112

C

Camion de transport
de troupes 113
Camion Kamaz 97
Cartes de Cosm 68
Cartes Infecté 80-81
Char Khepera 113
Char T-90 97
Chercheur de Kanawa 78
Chevaucheur de bêtes edeinos 36
Cobra Noir 112
Cybergargouille 128

D

Dr Smirnov 95
Dramatis Personae 6, 8, 40, 62,
82, 98, 114, 130
 Aysle 40-41
 La Cyberpapauté 114-115
 La Terre Vivante 8-9
 L'Empire du Nil 98-99
 Orrorsh 130-131
 Pan-Pacifica 62-63
 Tharkold 82-83
Drone Komar 95

E

Edward Gant 142

G

Gardien de la Stela 143

Ghuls 96
Gotak edeinos 36
Gorgabuus 96
Gospog de la Première
 Récolte 60, 142
Guerrier edeinos 36

H

Héraut 129
Humain infecté 78
Humains primitifs 37

I

Instant fatidique 6

J

Jiangshi 78

L

L'Égypte qui n'a jamais existé 105
L'Hôte 129
Laboureur 142
Lady Clepsydre 112
Lakten 36

M

Mordu 80
Mosasaure 36
Moto Yamaha R1 97
Munitions 46

N

Nibikrids 60
Nuée de chauves-souris
 corrompues 142

O

Objets et transformation 103

P

Pièges et trésors 49
PM1 Paket 113
Première Récolte 60
Prêtres de Corba'al 60

Q

Quinn Sebastian 35, 59,
111, 127, 141

R

Rakaya 60
Rôleurs 61

S

Scorpion de pierre géant 108
Sexe et personnalisation 87
Soldats de choc de
 l'Empire du Nil 112

T

Tables
 Fouiller le navire 16
 Récupération de matériel à
 Chokmalli 137
 Récupération de matériel dans
 la boutique 69
 Récupération de matériel
 à Manhattan 21
 Récupération de
 matériel à Ukhaan 25
Theeklik 35
Thralls 97
Transcendance 6
Transformation 17, 45, 103
Transport de troupes GAZ Tigr 97
Tricératops 37
Tyrannosaure Rex 37

U

Ukhaan 24

V

Visions de l'avenir 71

Y

Yokai 79

Z

Zeppelin du Nil 113
Zone Mixte 24