

Torg Eternity

OBJECTIFS

Torg Eternity est un jeu de rôles prenant place à notre époque et où la Terre est attaquée par des envahisseurs venant des réalités parallèles.

Ce site est juste un exercice personnel visant à travailler avec React, et en particulier le routage, l'aspect SPA et composants réutilisables. Il n'a pas pour vocation à être mis en ligne un jour. Il se compose des éléments suivants :

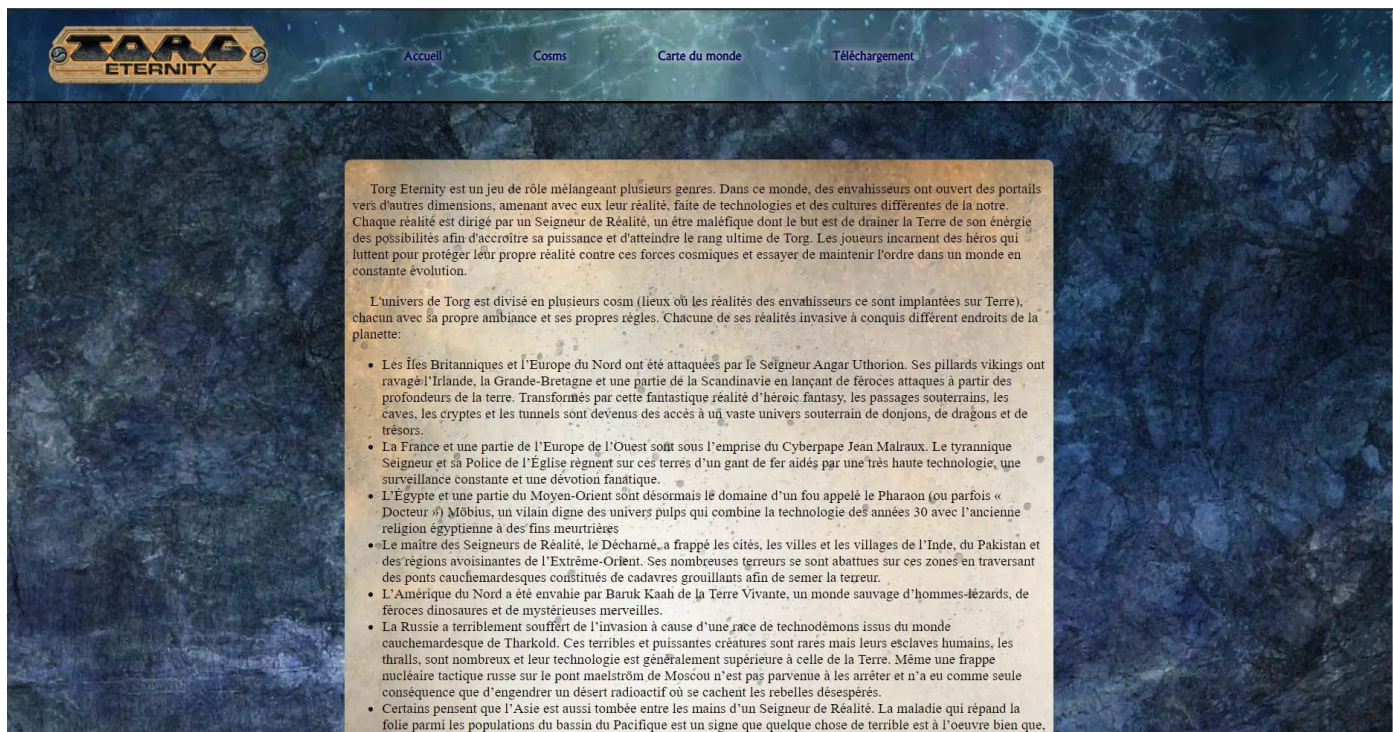
- Une page d'accueil présentant en quelques lignes l'univers du jeu.
- Une page de présentation pour chaque réalité alternative qui tente d'envahir le monde.
- Une page affichant une carte des zones envahies à deux moments différents de l'invasion.
- Une page proposant de télécharger des aides de jeux au format pdf.

TECHNOLOGIES UTILISEES

- HTML
- CSS
- React.js v18.2
- Dépendances :
 - Prettier v2.8.1
 - React Router v6.4.5
 - ESLint v2.2.2

SCREENSHOTS

Page d'accueil





Aysle



Axiomes

Magie: 24

Les objets magiques pleinement conscients et capables de parler sont possibles.

Social: 16

Les hiérarchies basées sur les castes ou la notion de classes commencent à disparaître et l'égalité entre les différents groupes devient une priorité. L'esclavage est aboli ou devient impossible.

Spirituel: 18

Les divinités ou toute autre force divine similaire peuvent se manifester physiquement. Des sites ou des artefacts peuvent disposer de leur propre énergie spirituelle permettant ainsi à leurs effets d'être alimentés en permanence.

Technologie: 14

Les télescopes et les microscopes sont couramment utilisés. Les canons et les premières armes à feu apparaissent sur les champs de bataille. La méthode scientifique est développée.

Aysle est un royaume de magie noire et de terribles créatures. Il s'étend du Royaume-Uni et de l'Irlande jusqu'à la Norvège, la Suède, la Finlande et une partie du Danemark. Des pillards vikings, des nécromanciens, des trolls, des géants, des loups sanguinaires, des wights, des morts-vivants et même des dragons affamés rôdent à la surface ou guettent leurs proies dans les tunnels des profondeurs.

Angar Uthorion dispose de quelques châteaux à Aysle avec sa principale forteresse située à Oslo en Norvège, une région protégée par une vaste flotte de drakkars vikings, leurs équipages de vétérans et des ensorceleurs scaldes.

Londres demeure le plus vaste point inflexible de la Prime Terre dans ce royaume. Les Chevaliers des Tempêtes s'y rassemblent pour échanger des informations, se reposer et se soigner. Ils s'y réapprovisionnent avant de se lancer dans des missions dangereuses dans les villes, villages et autres cités. Ils explorent aussi le Monde souterrain rempli de trésors qui, à ce qui se dit, est relié à toutes les autres régions pour qui sait où chercher.

La transformation de l'Irlande a pris une tout autre nature. S'y trouvent de nombreuses fées bienveillantes aussi bien que nuisibles. Les érudits du Trinity College de Dublin sont fascinés par la manière dont la réalité d'Uthorion s'est mêlée à leur propre folklore en créant ainsi une histoire mythique hybride.

Les géants, les trolls et les gobelins rôdent sur les Highlands. De nombreuses villes et de nombreux villages ont déjà été pillés, forçant la population à se réfugier dans d'anciens châteaux jusqu'alors fréquentés uniquement par les touristes.

Les pillards d'Uthorion, des guerriers vikings soutenus par des géants, ont lancé l'assaut par l'intermédiaire du pont maelström d'Oslo en Norvège. Après des succès initiaux dus au brassage des axiomes et aux technologies rendues défaillantes, la population de la Norvège est parvenue à contre-attaquer et à repousser les envahisseurs jusqu'à leur tête de pont. Mais cette attaque n'était qu'une diversion. Des hordes de morts vivants (y compris des trolls et des géants zombifiés) ont émergé du Monde souterrain près de l'avenue Karl Johans d'Oslo pour prendre à revers les Norvégiens.

Des troupes fraîches de pillards vikings, soutenues par des ensorceleurs et des nécromanciens ont alors traversé le pont maelström pour se joindre à la mêlée sanglante. La majeure partie de cette ville autrefois splendide n'est désormais plus qu'une nécropole en ruines. Il se raconte qu'Uthorion s'y rend souvent afin d'animer des cadavres frais pour ses hordes.

Angar Uthorion



La Cyberpapauté



Axiomes

Magie: 14

Des objets de taille humaine peuvent facilement être transportés grâce à la magie Cinétique. La Conjurateur d'éléments éphémères comme le feu, la foudre ou les gaz devient réalisable.

Social: 18

Les économies nationales sont dirigées par le capitalisme, le socialisme et le communisme. Les théories sur le subconscient et l'inconscient collectif émergent.

Spirituel: 16

Il est désormais possible de manipuler le monde matériel ou d'infliger des dommages directs à de très longues distances sans nécessairement avoir besoin d'une ligne de vue.

Technologie: 26

Les techniques de projection de la lumière sont assez précises pour créer des hologrammes sans support. Apparition des premiers champs de force et champs de lévitation.

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.

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.

À l'instar des Victoriens d'Orrosh 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 ».

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.

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.

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.

Jean Malraux Ier





L'Empire du Nil



Axiomes

Magie: 14

Des objets de taille humaine peuvent facilement être transportés grâce à la magie Cinétique. La Conjuración d'éléments éphémères comme le feu, la foudre ou les gaz devient réalisable.

Social: 20

Essor du pluralisme permettant l'équilibre entre les différentes factions et cultures au sein d'une même société. Les grandes bureaucraties et organismes d'assistance publique deviennent viables. De très rares individus manifestent de faibles pouvoirs de Télépathie et de Kinésie. La Télépathie nécessite un contact physique tandis que la Kinésie n'affecte que le propre corps du psi.

Spirituel: 18

Les divinités ou toute autre force divine similaire peuvent se manifester physiquement. Des sites ou des artefacts peuvent disposer de leur propre énergie spirituelle permettant ainsi à leurs effets d'être alimentés en permanence.

Technologie: 20

Le premier pont maelström du Dr Möbius 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 perçurent 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.

L'Empire du Nil n'est pas qu'un univers de divinités égyptiennes, de sciences bizarres et de brutes militarisées. Quelques individus ont obtenu des pouvoirs qui s'apparentent à ceux des héros des « pulps » de la Prime Terre. Ce ne sont pas de véritables « super » héros des comics modernes (tout du moins la plupart du temps !). Les champions du Nil sont plus des sortes de redresseurs de torts un peu plus forts, un peu plus rapides et un peu plus précis que la normale, des inventeurs d'appareils derniers cris ou des protecteurs inspirant les foules dotés d'un ou deux pouvoirs emblématiques.

Naturellement, certains individus aux capacités supérieures deviennent des vilains qui utilisent leurs pouvoirs pour

Dr Möbius



Axiomes

Magie: 16

Il est possible d'établir une connexion entre deux dimensions et de voyager entre les deux ou invoquer des choses de l'une vers l'autre. La création spontanée d'objets magiques est possible mais rare.

Social: 18

Les économies nationales sont dirigées par le capitalisme, le socialisme et le communisme. Les théories sur le subconscient et l'inconscient collectif émergent.

Spirituel: 16

Il est désormais possible de manipuler le monde matériel ou d'infliger des dommages directs à de très longues distances sans nécessairement avoir besoin d'une ligne de vue.

Technologie: 18

Le développement des machines permet la fabrication de fusils à répétition, des mitrailleuses et des moteurs à combustion interne. Apparition des sous-marins, des dirigeables à hydrogène et des planeurs. La

Le chef des Pillards de Réalité et le grand planificateur de l'invasion de la Terre est le Décharné. Son effroyable royaume, Orrorsh, est un cosm évoquant l'époque victorienne, un univers colonial, d'indigènes martyrisés et de monstres issus des pires cauchemars de l'humanité.

Le domaine du Décharné est constitué de l'Inde, de la Birmanie, du Sri Lanka, du Népal, du Bangladesh et de la moitié du Pakistan. Bientôt, ce funeste royaume de sombres terreurs s'étendra sur le Laos, la Thaïlande et la Chine.

Les terreurs d'Orrorsh sont arrivées grâce à des ponts maelström constitués de cadavres hurlants. Ils se sont abattus en pleine nuit à Calcutta, dans le Parc National Sanjay Gandhi (près de Bombay) et à Bonjoli en Inde, permettant à des hordes de créatures hideuses de déferler sur notre monde. Une partie de ces monstres a ravagé les villages environnants en massacrant des milliers de personnes. D'autres se sont infiltrés dans les villes en commettant des actes ignobles et insidieux afin de saper la volonté de ceux qui voudraient résister.

Ce n'était pas une invasion organisée ou coordonnée mais un véritable cauchemar. Au fur et à mesure que les axiomes d'Orrorsh se sont répandus, les systèmes d'éclairage et les appareils électroniques ont cessé de fonctionner. Tout comme les armes modernes. Bon nombre de créatures ne pouvaient être vaincues que d'une certaine manière et la défaillance des technologies a empêché ceux qui avaient découvert ces secrets de communiquer leurs trouvailles.

Les monstres d'Orrorsh étaient un mélange éclectique de bêtes assoiffées de sang et d'êtres maléfiques beaucoup plus pernicieux. Après avoir été transportés à l'autre extrémité des ponts maelström, la plupart furent tout simplement lâchés sur le monde, libres de céder à leurs pires instincts. Puis vinrent les hommes et les femmes corrompus qui avaient offert leur âme aux ténébres et qui en avaient été récompensés par de terrifiants pouvoirs et d'immenses appétits. Dans le sillage des bêtes décharnées, ils s'attaquèrent à celles et ceux qui avaient survécu en se faisant passer eux-mêmes pour des rescapés.

Les populations terrifiées et assiégées luttèrent avec acharnement. Non seulement elles étaient assaillies par d'horribles démons qu'elles ne pouvaient comprendre mais la modification des Axiomes Social et Technologie les empêchait de s'organiser et de riposter.

Heureusement pour l'humanité, les survivants du dernier monde ravagé par le Décharné, Gaéa, vinrent les aider à combattre. Ces individus venaient d'une Terre parallèle où une championne nommée Victoria avait combattu les Romains avant de devenir la nouvelle Impératrice. Elle laissa en héritage la nation et le peuple appelés les « Victoriens ».

Le Décharné





Pan-Pacifica



Axiomes

Magie: 4

La magie existe sous forme de longs rituels incertains uniques à leurs créateurs. La Divination permet d'avoir des visions d'endroits lointains très précis mais pas du passé, ni du futur.

Social: 24

Les organisations supranationales ayant l'autorité sur les nations deviennent viables. Les théories économiques permettent de prédire avec précision la production, la distribution et les ventes. Les droits et devoirs des individus et les besoins économiques sont équilibrés. Etablissement de méthodes non destructrices pour régler les conflits. Les manifestations psychiques peuvent être renforcées par des appareils technologiques. La Kinésie peut déplacer des objets aussi rapidement qu'une voiture qui se déplace à pleine vitesse.

Spirituel: 8

La puissance divine peut subtilement affecter le monde physique. Les miracles peuvent améliorer physiquement l'invocateur. Les protections contre les esprits deviennent

Aucun pont maelström évident ni Seigneur de Réalité ne semble avoir fait son apparition dans la région de l'Asie-Pacifique mais quelque chose a cependant changé. Une épidémie d'une mystérieuse maladie a frappé des millions de personnes de Tokyo à Séoul en passant par Shanghai. Le virus a transformé des hommes et des femmes en cannibales féroces et d'autres en « jiangshis », des êtres dotés d'une rapidité incroyable et capables de faire des bonds impressionnants.

Les jiangshis des légendes chinoises (kyonshis au Japon et gangshis en Corée) sont surnommés les « vampires bondissants » à cause de leur manière très particulière de se déplacer. Ces malheureuses victimes n'absorbent pas la force vitale et ne bondissent pas toujours, la plupart se déplacent en titubant, mais elles portent tout de même le même nom.

Au début, les forces de police et de l'armée ont été déployées pour endiguer l'épidémie mais, dans certains secteurs, les soldats hésitaient à tirer sur des civils. Bon nombre de ces héros consciencieux furent malheureusement submergés et virent grossir les rangs des jiangshis.

Les forces gouvernementales furent submergées par la vague de contestation et par la multiplication du nombre de jiangshis. Et avec les invasions affectant d'autres régions du monde, les nations du Pan-Pacifique ne pouvaient espérer une quelconque aide venue de l'extérieur. La guerre civile menaçait.

Fort heureusement, la Kanawa Corporation offrit rapidement son aide. Au cours des premiers jours de l'épidémie, le méga-conglomérat parvint à rétablir l'ordre dans de vastes secteurs de Tokyo. La cité de Kyoto, où se trouvait le siège de la société, demeura stable malgré le total effondrement des institutions locales.

Grâce à sa technologie avancée et à ses forces de sécurité bien équipées, la Kanawa Corporation parvint à contenir les infectés à la périphérie de la plupart de leurs implantations corporatistes. Des techniques modernes d'ingénierie biologiques s'avèrent également très utiles pour réprimer les émeutes grâce à la dispersion d'aérosols de pacification. En raison de cette situation sans précédent, et puisqu'elle était gérée par des forces privées et non celles du gouvernement, l'acceptation de ces efforts draconiens fut soutenue par des personnalités publiques comme des acteurs, des chanteurs mais aussi par les médias.

En position de force après avoir démontré l'efficacité de ses mesures, et avec l'aide des médias, Kanawa présenta un plan aux nations de la région. Le conglomérat proposait de fournir des spécialistes, des formations et des équipements afin d'aider à contenir les victimes et à restaurer l'ordre, une offre que la plupart des régimes acceptèrent sans trop de

Ryuchi Kanawa



Axiomes

Magie: 1

Les concepts de chance, de présages et de superstitions existent mais ne se manifestent pas ou n'ont aucune puissance.

Social: 7

Le commerce et la différenciation des tâches se développent. Des rôles spécialisés comme celui de marchand, de soldat ou d'esclave apparaissent.

Spirituel: 24

Les divinités de la foi dominante peuvent se manifester en personne quand elles sont invoquées et octroient souvent des faveurs aux fidèles. De telles divinités sont puissantes mais elles ne sont ni omnipotentes, ni omniscientes.

Technologie: 6

Maîtrise de la fonte du cuivre. Production de petits outils et armes en bronze.



La Terre Vivante



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 « edeinos », et de reptiles gargantuesques. Ces hordes sont soutenues par la magie chamannique 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.

Baruk Kaah s'est abattu dans le Quêens 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.

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 geys 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.

Baruk Kaah





Tharkold



Axiomes

Magie: 12

Les créatures magiques comme les elfes, les centaures et les démons peuvent exister. La magie d'Altération peut modifier les émotions et l'apparence des êtres vivants mais pas leur forme générale. Les objets enchantés comme les bâtons ou les baguettes peuvent avoir des charges et durent jusqu'à leur épuisement.

Social: 25

La culture et le langage ne sont plus des barrières pour gouverner ou coopérer. L'égalité et la justice sociale deviennent la norme. Les processus de décisions permettent de trouver des solutions qui, la plupart du temps, sont acceptables par tous. La Télépathie peut sérieusement endommager les esprits. La Kinésie peut propulser des petits objets à une vitesse supersonique.

Spirituel: 4

Les croyants ayant la Foi peuvent aider lors de ces rituels sans avoir l'Atout Miracles. La présence des sceptiques et des non-croyants ne perturbe plus les rituels.

Tharkold est un royaume de techno-horreur hantant les cités et de survie post-apocalyptique dans les vastes régions qui s'étendent entre elles. C'est un univers où des technodémons règnent sur des esclaves humains appelés crûment la « Race ». Les « hordes » de tharkoldiens sont gouvernées par sept puissants Ducs dont le plus redoutable est le Seigneur, Kranod.

Des mois avant son arrivée, les sbires de Kranod ont disséminé des stélæ dans les steppes froides et les cités grises de la Fédération de Russie. Cependant, peu de temps après que le pont s'est abattu, des saboteurs rebelles issus de la Race ont détruit plusieurs stélæ. Le pont a commencé à disparaître et les troupes de Kranod ont battu en retraite. Seules les actions d'une cellule menée par l'une des « thralls » humaines de Kranod, Jezrael, a permis de sauver la situation. Elle a exterminé les saboteurs, remis les stélæ à leur place et mené l'invasion contre les meilleures troupes de Russie.

Les Russes ont combattu bravement mais en moins de 24 heures la Bataille de Moscou était perdue. La combinaison de la puissance brute des démons, de leur sauvagerie et, surtout, de leur magie s'est avérée trop insurmontable.

Les Russes tenaces se sont montrés presque aussi impitoyables que les envahisseurs. Le Président Aleksandr « le Loup » Volkov a engagé la majorité de ses forces aériennes pour frapper le pont maelström. Quand cette opération s'est soldée par un échec, il a eu recours à un missile nucléaire tactique.

La chaleur et l'onde de choc dégagées par l'explosion nucléaire ont ravagé des quartiers entiers de Moscou. Les pertes civiles se sont chiffrées par plusieurs centaines de milliers de victimes, un sacrifice acceptable, aux yeux du Loup, pour repousser l'invasion.

La majeure partie de la masse du pont a été pulvérisée dans l'atmosphère où elle a été imprégnée par les axiomes concentrés de la réalité de Tharkold. Les retombées de l'explosion ont ainsi permis d'étendre le royaume des démons un peu comme avec les bombes de réalité employées par le Pharaon Möbius de l'Empire du Nil mais sans grande précision et sans objectif défini.

Après l'explosion, de dangereuses tempêtes de réalité ont ravagé les régions affectées. Les soldats russes se sont retranchés dans les champs et villages de la périphérie de Moscou et, pendant ce temps, Kranod a été contraint de réorganiser ses troupes et de se défendre contre plusieurs tentatives visant à remettre en question son autorité.

Quand tout fut terminé, Moscou et les terres situées au nord et à l'est jusqu'à la Mer de Kara étaient imprégnées des

Kranod



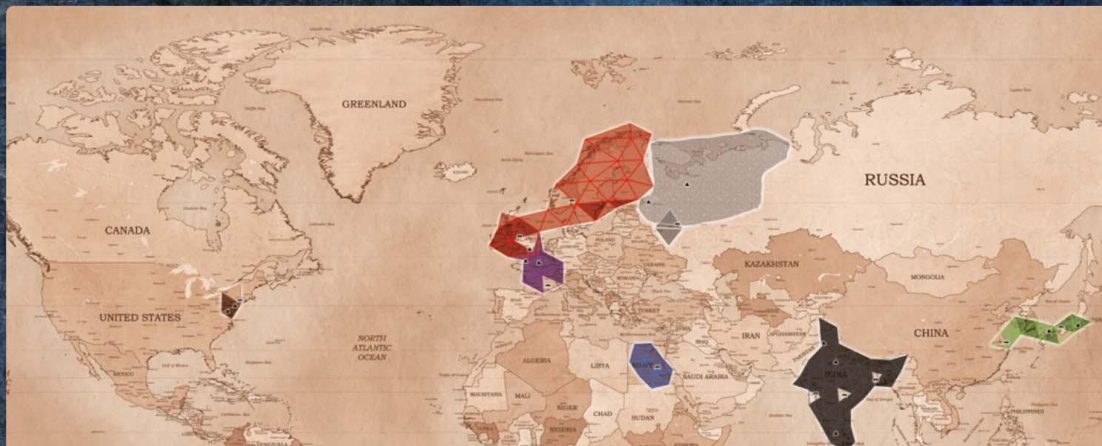
Carte du monde

Carte du monde

Moment de l'invasion:

Jour 1

Jour 90



AccueilCosmosCarte du mondeTéléchargement

Téléchargement

**Feuille de personnage**
[Télécharger](#)

**Feuille de personnage éditable**
[Télécharger](#)

**Aide de jeu: tapis**
[Télécharger](#)

Petrow Patrice | Copyright © 2022 | Réalisé avec React.js