



TORG ETERNITY

GENCON ADVENTURES

Design and Writing: Leamon Crafton Jr., Darrell Hayhurst and Jay Rutley

Editing: Ron Blessing, Greg Gorden, Rachel Savicki and John Watson

Art Director: Aaron Acevedo

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle and Maik Schmidt

Additional Graphic Design: Alida Saxon

Layout: Aaron Acevedo, Greg Gorden, Darrell Hayhurst and Matthias Lück

Cover: Gunship and Matthias Lück

Interior Illustrations: Arthur Bowling, Von Caberte, Donald Crank, Talon Dunning, Bien Flores, Gunship Revolution, Aaron Riley, Alida Saxon, Martin Sickree, Unique Soparie and Waclaw Wysoki

Playtesting: John Thompson, Jacob Ratliff and Chris Plotts

Gencon All-Star Team: Scott Darley, Michael Dymond, Brian Rothfuss, Takeru Taitai and Kenneth Walz

In Loving Memory of Red Lightning

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Ausgabe: Claudia Feld, Frauke Forster, Kai Großkordt, Elisabeth Raasch, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Michael Mingers, Vincent Modler, Markus Plötz, Daniel Schumacher

ORIGINAL DESIGN TEAM

Mythos and Game Design: Greg Gorden, Bill Slavicek, & Douglas Kaufman, with Ed Stark, Greg Farshtey, Stan!, Brian Schomburg, Christopher Kubasik, Ray Winger, and Paul Murphy

Additional Concepts and Playtesting: Daniel Scott Palter, Denise Palter, Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, Richard Hawran, C.J. Tramontana, Martin Wixted

Technical Assistance: Dr. Michael Fortner, Dr. George Exner

Original Logo Design: Tom Tomita

Revised & Expanded Developers: Eric Gibson, Jim Ogle, Gareth Michael Skarka, Nikola Vrtis, Stephen Marsh, Talon Dunning

Original Orrorsh Design: Chris Kubasik, Greg Gorden

TORG ETERNITY DESIGN TEAM

Writing and Design: Shane Lacy Hensley, Darrell Hayhurst, Markus Plötz, Deanna Gilbert, Ross Watson

Contributors: 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 Knevitt, Jonathan Thompson, Andy Vetromile, Joseph Wolf, Jasyn Jones

Art Director: Aaron Acevedo

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle

Playtesting: Jimmy Macias, Michael Conn, Damien Coltice, Michael Mingers, Michelle Hensley, Ron Blessing, Veronica Blessing, Tracy Sizemore, Golda Lloyd, Andrew Harvey, Dale Davies, Ed Rugolo, Scott Walker, Darrell Brooks, Melvin Willis, James Dawsey, Brad Rogers, Jamal Hassan, Jeremy Dawsey

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule

Torg, The Possibility Wars, and all unique characters, concepts, locations, and creatures are trademarks and / or copyrights of Ulisses Spiele. All rights reserved.



INHALTSVERZEICHNIS

DER PREIS DES RUHMS

4

Zusammenfassung	5
Orientierung	5
Ein Neuankömmling	7
Verfügbare Waffen und Ausrüstung	7
Cosm-Karten während Szene Eins	8
Vorbereitungen	8
Szene Eins: Die Reise nach Norden	9
Die Teergrube	9
Der gefangene Edeinos	9
Daybaskers Geschichte	10
Schwierige Entscheidungen	10
Szene Zwei: Die Stele	11
Die Stele entwurzeln	11
Szene Drei: Der verschwindende Tempel	13
Der erste Ring	13
Der zweite Ring	13
Orrorsh	14
Orrorsh Cosm-Karten	14
Der dritte Ring	15
Die Kommandozentrale	16
Szene Vier: Die Belagerung der	
Lincoln University	17
Die Verteidigungsanlagen nutzen	17
Abschluss	18
Bedrohungen	19
Atanakta	19
Edeinos Satafresser	19
Edeinos-Krieger	19
Tyrannosaurus Rex	19
Gospog der Ersten Pflanzung	20
Gospog der Vierten Pflanzung	20
Pakkoat, der Jäger	21
Horrorsaurus Rex	21
Infizierter Lorbaat-Krieger	22

DER TOD DER MYSTERY MEN

24

Zusammenfassung	24
Szene Eins: Auf der Spur	24
Die Reise	25

Fort Rashid	25
Was wartet im Inneren?	26
Szene Zwei: Wadi El Natrun	27
Das Labor	27
Das Tor der Prophezeiungen	27
Szene Drei: Grufttraum	28
Die Gefallenen Retten	29
Einen High Lord besiegen?!	30
Flucht und Nachspiel	30
Bedrohungen	30
High Lord Mobius	30
Gospog der Zweiten Pflanzung	30
Sturmsoldat des Nil-Imperiums	31
Sturmsoldat-Offizier	31
High Lord Baruk Kaah	31

DORF DER DÄMONEN

33

Einleitung	33
Szene Eins	34
Industrieviertel	35
Hafenviertel	35
Szene Zwei	35
Ein dämonischer Dance Battle	36
Mordrok, der Tanzchampion des Volkes	37
Szene Drei	38
Lucindra, Dämonenkönigin	39
Szene Vier	39
Heilige Eanswythe, Angelus	40
Wikinger-Berserker	40
Wikinger-Kriegshäuptling	40
Wikinger-Plünderer	40
Nachspiel	41
Das GodNet wiederhergestellt	41
Eanswythes Zerstörung	41
Elfenkonsortium	41
Bedrohungen	41
Besessener	41
Dämon (Niederer)	42
Konsortium-Sicherheitswache	42

TANZ AUF DER NADELSPITZE

44

Szene Eins: Willkommen beim Fixpunkt	
Eiffelturm	44
Ein Engel hoch über der Stadt.	45
Szene Zwei: Spionagespiele.	46
Interessante Leute	47
Interessante Orte	48
Szene Drei: Die Lichter von Paris	49
Nachspiel	50
Was die Unterstützer getan haben	50
Bedrohungen	50
Angelus	50
Cybergargoyles	50
Dominique Villiers	51
Eisendämon	51
GWI Samson-Panzer	51
Inquisitorin Cassandra Lourent.	51
Kirchen-Streifenpolizist	51

DER FEIND MEINES FEINDES

53

Geheimhaltungsstufe Beta!	53
Szene Eins: Das Problem	53
Vorstellungen werden überbewertet.	54
Das Abenteuer anpassen/ Blut auf dem Verheerten Land	54
Szene Zwei: Die Lösung.	56
Entscheidet euch für eine Seite!	56
Nachspiel	57
Bedrohungen	57
Ghul	57
T-90-Panzer	58
Unterwürfiger Technodämon	59
Leibeigener	59
Wolkows Storm Knights.	59
Zusätzliche Ausrüstung für Wolkows Storm Knights.	60
Tharkold-Stele	60
Potenzielle High Lords	61
Erlösung für Jezrael?	62
Was die Unterstützer getan haben	63

EINE FIKTIVE WELT

Torg Eternity ist ein Spiel in einer fiktiven Welt, die jedoch auf unserer Welt basiert. Es spielt im Jahr 2017, zu dem Zeitpunkt, als das Grundregelwerk erschienen ist. In den vergangenen fast sechs Jahren hat sich viel in unserer realen Welt getan, wodurch sich unvorhersehbare Parallelen aufgetan haben. Als prominente Beispiele möchten wir hier den Ausbruch einer Seuche in Ostasien und den Krieg rund um die Ukraine nennen. Wir möchten außerdem darauf hinweisen, dass diese Beschreibungen in keiner Weise die realen Ereignisse oder das Leid der betroffenen Menschen relativieren, oder dieses gar zur Unterhaltung missbrauchen sollen.

Diese Ereignisse spielen vor dem Hintergrund einer fiktiven Welt und wir empfehlen jeder Spielgruppe, sich im Vorfeld darüber zu verständigen, ob alle Aspekte dieser Welt für alle Beteiligten akzeptabel sind. Sollte dies nicht der Fall sein, so ändert bitte den Hintergrund in eurem Sinne ab – dies ist euer Spiel! Es soll Spaß machen und niemanden verstören, triggern oder mit einem unguuten Gefühl zurücklassen.

Wenn ihr euch ausführlicher mit diesem Thema auseinandersetzen wollt, können wir euch das Werk Torg Eternity – Spielsitzung Null wärmstens empfehlen. Ihr findet es unter folgendem Link in unserem eBooks-Store:



INDEX

64



DER PREIS DES RUHMS

Hierbei handelt es sich um ein spezielles Abenteuer, das für die **GenCon 2017** geschrieben wurde. Es bietet den Storm Knights die Wahl, ob sie die Bewohner eines Fixpunkts retten, eine Stele entwurzeln, oder eine Entdeckung über einen potenziellen neunten Cosm machen wollen. Die Fragebögen am Ende des Abenteuers sind der Vollständigkeit halber enthalten. Die Ergebnisse der Befragungen von Spielern sind in weiteren Abenteuern berücksichtigt worden.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Possibility Wars toben seit fast einem Jahr. Die Storm Knights sind bereits ein Team, das seit vielen Wochen zusammenarbeitet. Sie sind in der Lincoln University, einem Fixpunkt im Lebenden Land, stationiert. Tatsächlich handelt es sich um einen der wenigen verbliebenen Fixpunkte in Missouri. Edeinos haben im Rahmen zahlreicher Überfälle die anderen Fixpunkte überwältigt und zerstört. Das Team hat hier zwei Aufträge. Die Helden sollen den Halt der Zentralerde in der Region sichern und verteidigen und die umliegenden Gegenden nach Wundern auskundschaften.

Der Campus der Lincoln University ist schwer befestigt. Es handelt sich um eine gemischte Streitkraft aus regulären Soldaten und Angehörigen des ROTC (Reserveoffizier-Ausbildungskorps), und alle Überfälle wurden bisher mit minimalen eigenen Verlusten zurückgeschlagen. Die Suche nach den sogenannten Wundern war bei Weitem nicht so erfolgreich. Die Abenteurer selbst haben noch kein derartiges Wunder gefunden, und die letzte Gruppe Kundschafter, die auf der Suche nach einem Wunder ausgeschickt wurde, ist seit einem Tag überfällig.

ORIENTIERUNG

Abgesehen von der Gruppe befinden sich drei wichtige Persönlichkeiten auf dem Campus. Rund um die Stadt Jefferson gibt es mehrere Gruppen primitiver Menschen, mit denen man eine freundschaftliche Beziehung unterhält. Vor ein paar Wochen gab es Neuigkeiten von ihnen. Sie berichteten über Storm Knights, die im Mark Twain National Forest kämpften. Dank der ermutigenden Geschichten herrscht momentan Hochstimmung.

PROFESSOR HAWKMAN

Die Leute sehen zu Hawkman auf, auch weil er der größte Mann im Fixpunkt ist und der ehemalige Professor ist derjenige mit dem höchsten Ansehen, der noch hier anwesend ist. Er ist Anthropologe und verbringt nun den Großteil seiner Zeit damit, die primitiven Menschen zu studieren, die in der Nähe der Schule leben. Bereits vor den Possibility Wars war er von den sogenannten „Mound Builders“ fasziniert. Dabei handelt es sich um einen uralten Stamm, der vor Jahrtausenden in der Ge-