

# EXCIDIVM PILGRIM



UNE EXTENSION BACKGROUND POUR EXCIDIVM DE MANDRAGORUS  
PAR URGA

## TABLE DES MATIERES

---

L'Histoire .....	4
La Flotte .....	5
Le Pilgrim .....	5
Les docks .....	5
Le dock central.....	5
Le dock est.....	6
Le dock ouest.....	6
Le central .....	6
L'Anneau .....	7
Néopolis .....	8
Les vaisseaux militaires .....	10
Le Saint George .....	11
L' <i>Ultima Ratio</i> .....	11
Les vaisseaux civils.....	12
L' <i>Archange Camael</i> .....	12
Le roi <i>Billy</i> .....	13
Les vaisseaux usine .....	13
Le <i>Terra Mater</i> .....	13
Le <i>Zeus</i> .....	14
Les corvettes.....	14
Le <i>Quasar</i> .....	15
Le <i>Novus</i> .....	15
Les Vaisseaux-Scorpions.....	16
Créer un personnage sur Pilgrim .....	17
Nouveaux modèles d'Androïdes .....	17
UMC modèle Hermès.....	17
Sportdrones.....	17
La vie quotidienne .....	21
Le voyage.....	21
Les sauts TLD .....	21
Les sauts inter-systèmes .....	21
La traversée des systèmes solaires.....	21
Mon vaisseau, Ma maison .....	22
Les communications .....	22
Les messages flash .....	22
Les relais VM .....	22
Les Arches VM .....	22
Le N.A.C.....	23
Economie .....	23
Loisirs et amours.....	24
Explorations .....	24

Une société idéale ?.....	25
La politique.....	25
Le sénat .....	25
Le conseil des capitaines .....	25
Le conseil des ressources.....	26
Le Conseil Religionis.....	26
Le Conseil d'Acier .....	26
Forge dans Excidium Pilgrim .....	27
Les principales IA.....	27
Ying-Ra .....	27
Yang-Ra .....	27
Babel .....	27
Jyn-Ra.....	27

## LES CHRONIQUES DE PILGRIM

Le Freerider.....	28
Le culte.....	30
Jean I <sup>er</sup> Neopape .....	30
Le dessous des cartes .....	30
Les Actroïdes modèle D .....	31
La Murène .....	32
Le dessous des cartes .....	32
Les Jaggars.....	33
Le peuple eXcommunié .....	33
L'histoire cachée .....	33
La société jagarre.....	34
Les nobles.....	34
Les gardiens.....	34
Les serfs.....	35
Technologie .....	35
Les Jaggars et Pilgrim.....	35

Urga

[wolfbane.hastur@gmail.com](mailto:wolfbane.hastur@gmail.com)

Mandragorus

[mandragorus@gmail.com](mailto:mandragorus@gmail.com)

# L'HISTOIRE

Année de la Crux Eklezia 2310, une très ancienne sonde autonome longue distance ait sa réapparition au terme d'un voyage de plus de eux siècles au confins de l'univers connu. Dans ces banques de données, un diamant brut : les coordonnées d'une planète classée "Gaïa". 100% compatible avec la vie humaine, elle pourrait être colonisée sans terraformation. De plus, elle a un gros potentiel de richesses naturelles. La nouvelle a fait grand bruit et a déclenché l'engouement des foules : une potentielle 11e colonie est à portée de main. Un monde vierge riche de promesses ne demande qu'à être conquis. L'enthousiasme est toutefois un peu retombé vu la distance à parcourir. Bien loin du réseau VM, il faudra des années d'un long et périlleux voyage pour l'atteindre.

Toutefois, l'enjeu est de taille et il n'a pas fallu longtemps à la Crux Eklezia pour prendre la décision de construire lancer la construction d'un nouveau Vaisseau-Monde. Le projet *Pilgrim* venait de voir le jour. Toutefois, le désastre de l'*Archange Gabriel* était encore une blessure à vif. Il fut donc décidé d'employer une nouvelle méthode : ce n'est pas un unique vaisseau mais une flotte entière qui allait se lancer à la conquête de la nouvelle Gaïa.

Le défi technique, logistique et humain était colossal, il fallait en effet concevoir de nouvelles classes de vaisseaux capables de parcourir une telle distance, recruter et former des équipages et sélectionner les futurs collons. Les ressources des 10 planètes furent mises à contribution, dans chaque grande ville des pools d'ingénieurs travaillaient sur l'une des multiples pièces du puzzle, ressortant les plans des anciens vaisseaux monde, les améliorant, innovant souvent. Chaque usine, chaque chantier orbital produisait les millions de tonnes de matériel nécessaire. De multiples comités de sélections se mirent au travail pour choisir les futurs colons parmi des millions de candidats. Plus nombreux encore, les Androïdes furent affectés. Leur rôle allait être déterminant. Finalement, en l'an 2315, le convoi fut béni par le Pontife en personne et parti de Terra Primus pour une tournée des 9 Mondes Coloniaux avant de s'élancer vers l'infini. Nul ne se doutait alors des épreuves qu'il aurait à affronter et de l'impact qu'il aurait sur les générations futures.

# LA FLOTTE

41 vaisseaux lourds, 100 corvettes, un tonnage qui se chiffre en millions et un coût qui a été tenu secret. Voilà en quelques chiffres ce qu'est le convoi Pilgrim. Il n'en fallait pas moins pour amener 125 000 Bios et Andros de l'autre côté de l'univers à la conquête de la terre promise.

Elle est composée de différents types d'unités :

- 1 Vaisseau-Monde : le *Pilgrim*
- 15 Croiseurs lourds militaires
- 20 Vaisseaux-Sondes civils
- 100 Corvettes

Ces vaisseaux sont de grande taille. Chacun doit être capable de faire le voyage seul et possède donc un écosystème en circuit fermé et suffisamment d'espace et de confort pour permettre à son équipage d'y vivre des années. Aussi curieux que ça puisse paraître, même le plus belliqueux des croiseurs de combat à des champs hydroponiques, des parcs et des promenades ainsi que de vastes espace de loisir et une maternité.

## LE PILGRIM

Dernier né d'une longue lignée de vaisseaux mondes qui ont portés l'homme aux quatre coins de la galaxie, le *Pilgrim* est le plus gros vaisseau actuellement en service. Il emporte 20 000 Humains et Andros. Dans certaines sections, l'espace disponible et la présence des cieus holographiques font oublier qu'on est à bord d'un vaisseau spatial. Il est défendu par 2 Cohortes d'élite, 5 escadrilles de chasse et 7 Corvettes.



## LES DOCKS

### LE DOCK CENTRAL

C'est le plus grand dock de tout le convoi. Il a une capacité de 150 Corvettes. Des tonnes de fret et de passagers y transitent quotidiennement dans une ambiance de ruche sous 0 G.

## LE DOCK EST

---

C'est une zone militaire. Seuls les vaisseaux de combats y sont admis. C'est aussi le port d'attache des escadrilles de chasse. Il est fortement sécurisé.

## LE DOCK OUEST

---

Egalement appelé "dock la guigne" ou "le dock 13". Il est sensé accueillir le trafic navette mais depuis le départ, rien ne s'y est passé comme prévu. Il cumule un pourcentage d'accidents et d'incidents faramineux que rien ne vient expliquer. C'est bien simple, il y a toujours un truc qui ne marche pas dans ce fichu secteur ! Parfois c'est juste agaçant comme des lumières qui se changent en stroboscope et parfois ça tue quand un sas blindé coupe un passager en deux. De quoi rendre le personnel d'entretien fou, Androïdes compris. Les rumeurs les plus fantaisistes courent sur ces incidents. L'IA du vaisseau n'a jamais pu produire une hypothèse. Les plus malins trouvent que c'est de loin le plus étrange.



## LE CENTRAL

---

C'est un hémisphère situé derrière les docks. C'est le centre nerveux de tout le vaisseau et de tout le convoi. On y trouve la passerelle, le siège du sénat, les assemblées et la grande cathédrale Notre-Dame-de-Gaïa. Dans la partie la plus proche du moyeu se trouve le *scriptorium*. Cette section ultra sécurisée contient les serveurs, les bases de données et les processeurs centraux de Ying-Ra, l'IA du Pilgrim. Le *scriptorium* contient la toute dernière version du programme Babel. Il s'agit d'un ensemble de bases de données intelligentes et interactives regroupant tout le savoir de l'humanité. De quoi bâtir une civilisation.

## L'ANNEAU

Egalement appelé "le prélude à l'Eden" ou de façon plus pragmatique "le grenier à blé" c'est l'espace le plus vaste du convoi. C'est un monde miniature de plusieurs milliers d'hectares qui occupe tout l'anneau central. La rotation assure une gravité de 1 et des conditions climatiques égales en tout point à celles de Terra Primus : c'est comme à la maison. Il est composé à 90% de forêts de prés et de culture. Les espèces végétales et animales y sont très nombreuses pour assurer la bio diversité. Il y a peu de routes, en effet on utilise en priorité le monorail du moyeu. Outre qu'il produit de l'oxygène et de la nourriture, l'Anneau abrite les animaux qui seront relâchés sur Gaïa pour la peupler (prédateurs compris). Il a aussi une fonction sociale. Tout le monde a besoin d'avoir de la verdure sous les yeux et d'oublier qu'on vit dans une coque de métal pressurisée de temps en temps.



## NEOPOLIS

---

Cette ville de 15 000 habitants est la capitale de *Pilgrim*. Elle est située dans le grand cylindre derrière l'Anneau. Une des contraintes majeures étaient de ne pas donner aux habitants l'impression qu'ils vivent au fond d'un grand tambour. Une solution audacieuse a donc été trouvée : entourer toute la ville d'un champ holographique évolutif permanent représentant un ciel et des nuages. La vue porte ainsi à l'infini dans toutes les directions et on peut y contempler les plus beaux nuages des 9 Mondes Coloniaux. L'illusion que la ville est posée sur un piton rocheux en plein ciel est parfaite. Les accès et la coque sont tous dissimulés derrière l'hologramme et l'arrivée ou le départ se fait simplement en traversant les nuages.

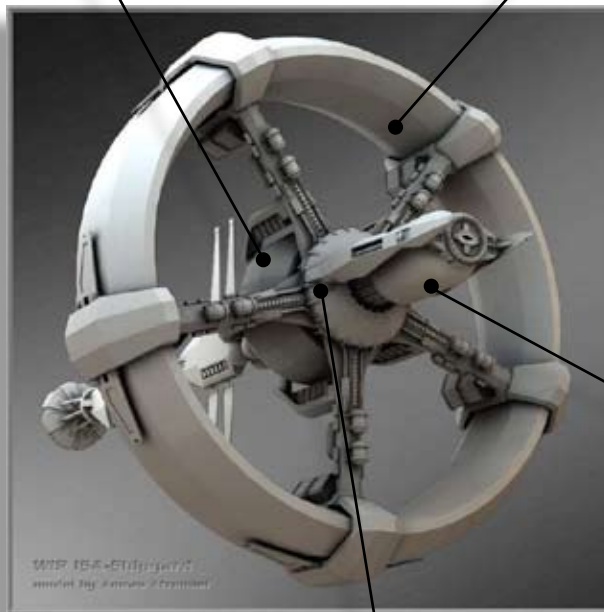




Néopolis



L'Anneau



Les docks



Le Central

## LES VAISSEAUX MILITAIRES

La protection du convoi est assurée par 15 Croiseurs lourds et 25 Corvettes d'assaut. Les militaires sont plus de 35 000 et représentent 30% de la population. Cela fait du contingent du *Pilgrim* la force de combat expéditionnaire la plus importante envoyée depuis un siècle. Un Vaisseau-Monastère standard emporte 600 hommes et 20 hommes d'équipage mais il n'est pas capable de les faire vivre des années en autarcie. Il a donc fallu concevoir une nouvelle génération de croiseur lourd : la classe *Saint-George*.



Longs de près d'1 km, ces monstres d'acier ont un tonnage dix fois plus important que le classe *Rédemption* réglementaire dans les Cohortes.

Son équipage se compose de plus de 2 000 Humains et Androïdes:

- 2 Cohortes (1200 hommes)
- 1 équipage de 500 personnes
- 500 Andros.

Leur armement est une donnée top-secrète mais tout laisse à croire qu'ils sont capables de raser un continent complet de la carte d'une planète en cas de besoin. Le dernier article d'un journaliste de Drao Primus a révélé qu'ils étaient dotés de l'arme nucléaire. Leurs réseaux de défense rapprochée sont particulièrement au point. Chacun d'entre eux à dans ses docks une escadrille de chasse et au moins une corvette. Les cohortes de *Pilgrim* ont ceci de particuliers que leurs membres ont tous une double spécialité

terrestre et spatiale. Il était impensable que les vaisseaux emportent 17.000 fantassins désœuvrés, aussi chacun d'entre eux a-t-il une fonction au sein de l'appareil auquel il est affecté (canonnier, mécanicien, expert en transmissions ou en robotique, pilote, etc). En cas de besoin il revêt son armure de combat et est prêt à se battre. Les officiers veillent à ce que chacun des hommes soit entraîné et performant dans chaque domaine. Chaque cohorte comprend une maniple (60 hommes) mécanisée tactique équipée d'Exo-tanks modifiés *Scorpion Mk-XIII*. Ces engins de mort allient puissance de feu et mobilité. Ils sont opérationnels dans tous les milieux (y compris dans l'espace). Leur armement est modulable pour s'adapter à la mission.



Comme le disait l'un des pilotes : «*Le vrai problème, c'est de faire son choix entre les 37 stratégies possibles d'éradication de l'ennemi*». Ils sont protégés par un blindage de carbone renforcé recouvert de couches de polymères caméléons.

#### Quelques vaisseaux célèbres :

##### LE SAINT GEORGE

C'est le *flagship* de la flotte militaire. C'est aussi le premier vaisseau de sa classe. Il emporte l'amiral et son état major. Servir sur le St-George est une affectation prestigieuse et très recherchée. Sa devise : "*La foi pour diriger, le fer pour protéger*"

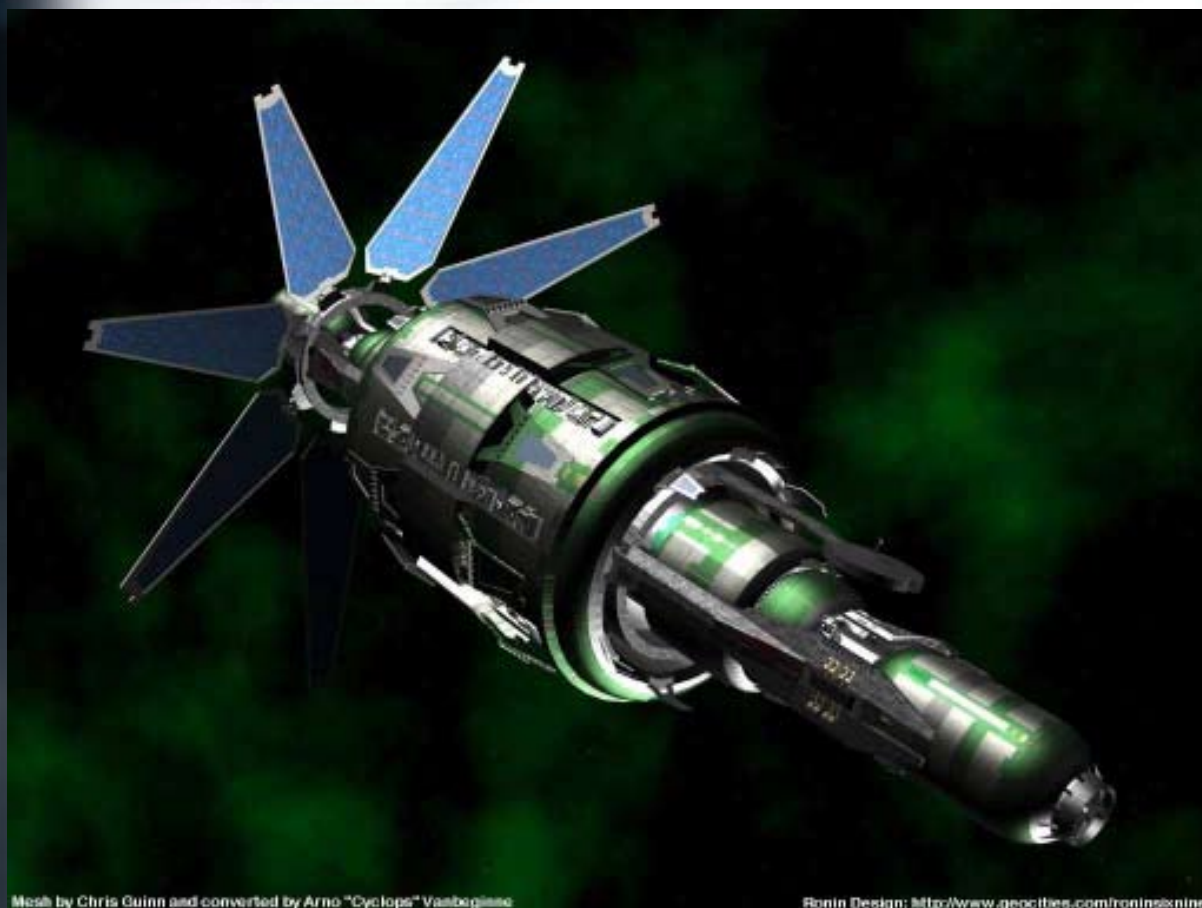
##### L'ULTIMA RATIO

Si le St-George est le croiseur le plus renommé, l'*Ultima Ratio* est le plus craint. Encore plus dédié au combat que les autres, c'est une arme mortelle à tous points de vue. Son équipage et son commandant n'ont de cesse de le rendre toujours plus puissant. Sa cohorte et ses commandos sont réputés pour s'entraîner 20 heures par jour et pour ne faire aucun prisonnier. Il a acquis sa réputation de tueur lors d'une attaque pirate massive qui a tenté de s'emparer du convoi dans les environs de Matma. L'*Ultima Ratio* s'est battu comme un lion et a joué un rôle déterminant dans la bataille. Il a détruit à lui seul plus de 20 vaisseaux pirates. Il a mis fin à l'affrontement après avoir chargé, éperonné et pris à l'abordage le vaisseau amiral. Sa devise : "*Sans pitié*".

## LES VAISSEaux CIVILS

---

Ce sont pour la majorité des Vaisseaux-Sondes dernière génération de classe archange. Taillés pour l'espace, ces longs courriers emportent 3000 colons et les scientifiques vers leur nouvelle demeure. Leurs immenses soutes enferment tout ce qui est nécessaire pour fonder une nouvelle civilisation (banques de données, graines et gènes cryogénisés, etc). Avec le *Pilgrim*, ils sont le coeur de l'expédition et son bien le plus précieux. Si la perte d'un croiseur de combat est terrible, celle d'un archange met en péril la colonisation elle-même et aura des conséquences sur des générations. Leurs sections centrales abritent un monde clos, chef d'oeuvre de bio-ingénierie. Chaque écosystème est indépendant et il a ses particularités, son climat, sa faune et sa flore. Ils sont conçus pour être démontés une fois à destination.



Mesh by Chris Guinn and converted by Arno "Cyclops" Vaabergiste

Ronin Design: <http://www.geocities.com/roninixnine>

**Quelques vaisseaux célèbres :**

### L'ARCHANGE CAMAEL

---

Après le destin tragique de l'Archange Gabriel, le choix de ce nom a été contesté. Pourtant, les colons qui le peuplent ont insisté pour qu'on le maintienne, ils y voient une démonstration que leur foi est plus forte que l'adversité et qu'elle leur permettra de sur-

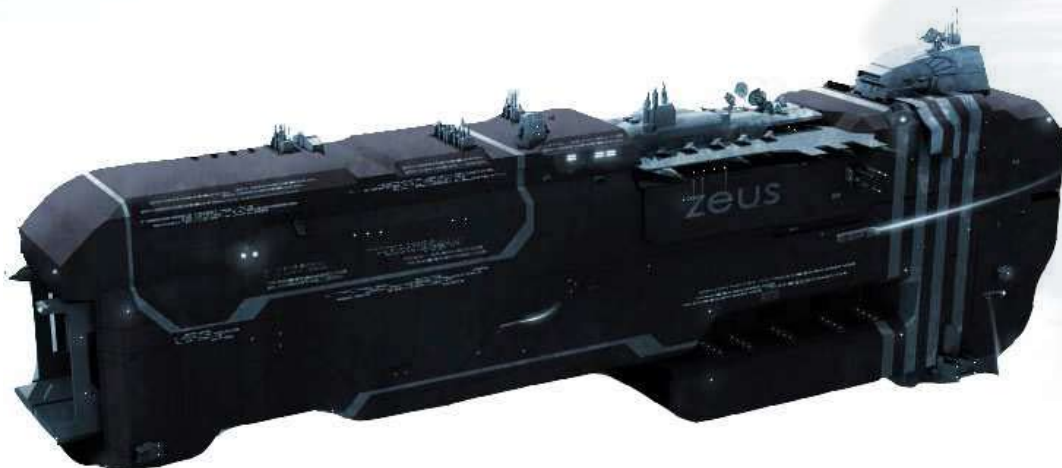
monter toute les épreuves. Majoritairement originaires d'Arès, ils sont très pratiquants. Dans les coups durs, ce sont des rocs qui peuvent supporter plus de privations et faire plus d'efforts que quiconque. Ils ne sont pas les plus populaires mais ils sont respectés. Sa devise : *"Notre foi comble le vide de l'espace"*.

## LE ROI BILLY

Pour se développer, une société a besoin de paysans pour la nourrir, de militaires pour la protéger, de prêtres pour la diriger mais elle a aussi un besoin vital d'artistes. C'est en partant de ce postulat qu'un groupe d'intellectuels fortunés de Mahogany a lancé l'idée folle de construire le plus bel archange de *Pilgrim* et de le peupler de poètes, d'écrivains, de peintres, de photographes, de sculpteurs, d'acteurs et autre. L'idée a eu un succès fou dans certains milieux et les dons ont afflué. Le résultat est une "arche de Noé de l'art" où toutes les disciplines mêmes les plus expérimentales sont représentées. Le mécénat galactique a permis de doter le Roi Billy d'un niveau de confort (pour ne pas dire de luxe) inégalé. Il tient la dragée haute aux plus prestigieux vaisseaux de croisière et il est même devenu une destination touristique pour les membres du convoi. Sa devise : *"Let's rock on fire"*.

## LES VAISSEAUX USINE

Lents, maniables comme des éléphants obèses, fragiles, les 5 vaisseaux usines sont pourtant essentiels au convoi. Ils sont les seuls à avoir les installations lourdes qui permettent de produire certains équipements et de réparer les autres vaisseaux.



## LE TERRA MATER

Ce vaisseau-usine est entièrement consacré à la conception et à la production d'androïdes. Il est automatisé à 99%. Si les PJ ont été fabriqués sur le convoi, il y a de grandes chances qu'ils aient été activés ici. Il représente beaucoup pour les Androïdes au point que son entretien et sa préservation représente quasiment une 4<sup>e</sup> Loi de la Ro-

botique locale. Certains chercheurs bio trouvent cet attachement très étrange et mènent des recherches sur la question. Pour l'heure ils ne sont arrivés à aucune conclusion probante ce qui leur fait supposer par défaut qu'une IA leur met les bâtons dans les roues. Sa devise : "010100100010".

### LE ZEUS

---

Il y a sur ce vaisseau la plus grande concentration de chercheurs de tout *Pilgrim*. Quand ils ne sont pas occupés à produire ou à entretenir le convoi, ils font de la R&D (Recherche et Développement). Leurs laboratoires ont déjà fait des découvertes intéressantes. Sa devise : "Réparer, Inventer, Innover"

## LES CORVETTES

---

Le convoi a besoin de vaisseaux de taille modeste capables de vitesse et de mania-bilité (ce qui n'est pas le point fort des mammoths décrits jusqu'ici !). Les Corvettes

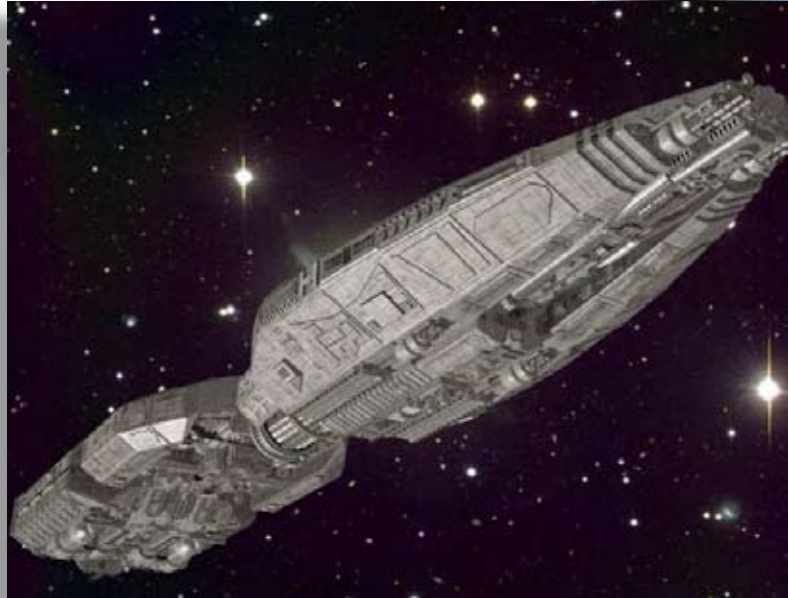


sont une centaine (dont la moitié sont des vaisseaux militaires), et servent de transport lourd, d'éclaireurs et emmènent des équipes d'explorations parfois bien loin du convoi. Leur équipage est de 50 personnes en moyenne (mais on note de fortes disparités). Toutefois, elles n'ont pas l'autonomie de leurs grands frères et doivent donc être stockées dans les hangars de ceux-ci (notamment sur le *Pilgrim*). Il existe aussi des gros porteurs spécialement dédiés à leur entretien.

Quelques corvettes célèbres :

### LE QUASAR

C'est le vaisseau le plus rapide de la flotte. Son capitaine, **Reed Nesa** a connu son heure de gloire comme pilote de course avant qu'un accident ne le prive de sa jambe droite. Il est alors entré dans l'entreprise familiale et a commencé à commander des cargos rapides. En quelques années, la *Comet Inc.* s'est fait une solide réputation dans le transport express inter-systèmes. Nessa a gardé le goût du défi et le sens de la compétition. Son équipage est à son image, passionné et très pro. Il le dirige comme une écurie de compétition. Le confort est spartiate à bord du *Quasar*, mais ce n'est pas ce que recherchent ceux qui y sont affectés. Sa devise : "*Passion et performance*".



### LE NOVUS

Le *Novus* est un vaisseau militaire, mais en marge de la hiérarchie. C'est un franc tireur et un éclaireur. Il est plus lourdement blindé et armé que la moyenne. Ses 12 tubes lance-torpilles et son réseau de défense rapprochée lui permettent de s'opposer à des unités beaucoup plus grosses que lui. Il a aussi une plus longue autonomie et un bloc propulsion surdimensionné.



Sur le papier, il a tout du chien de guerre mais s'est compter sans son capitaine qui a su le rendre beaucoup plus polyvalent. Il a engagé un équipage hétéroclite issu de tous horizons. Ses seuls critères sont la compétence, la motivation, la capacité d'adaptation et la volonté de jouer collectif. Le résultat de cet étonnant mélange est un équipage capable de faire face à toutes les situations et à tous les imprévus. Sa devise : "*Toujours faire face*".

## LES VAISSEAUX SCORPIONS



Les navettes et chasseurs de toutes sortes sont couramment utilisées pour passer d'un vaisseau à l'autre et pour visiter les planètes que *Pilgrim* croise. Plus de la moitié de la population humaine et 80% des Andros ont des notions de pilotage. Passer sa "qualification navette" marque le passage à l'âge adulte pour les jeunes de *Pilgrim*. A compter de ce jour, ils acquièrent une certaine autonomie et la possibilité de changer de vaisseau.

Obtenir la "qualification chasseur" est beaucoup plus difficile et beaucoup plus prestigieux. Porter les "ailes d'airain" ne signifie pas forcément faire carrière en tant que pilote de chasse mais permet d'entrer dans le club des meilleurs "cochers" de l'armada. C'est pourquoi on trouve autant de civils que de militaires sur la liste des candidats. Il existe aussi quelques rares escadrilles d'intercepteurs atmosphériques. Ils sont l'objet de nombreuses rumeurs. Pourquoi dépenser de la place et des ressources pour des engins si spécialisés et à l'utilité nulle dans l'espace ?



## CREER UN PERSONNAGE SUR PILGRIM

---

Les Androïdes sont très nombreux sur *Pilgrim*. Ils représentent 50% de la population soit 60 000 unités. Vous avez le choix ! Avec les nouvelles unités qui sont produites en cours de route, cette tendance va aller en augmentant. Leur rôle est donc fondamental et peut le devenir plus encore : en effet si les humains venaient à disparaître, ce seraient à eux de poursuivre la mission seuls. Les règles du livre de base s'appliquent à l'identique pour les joueurs qui souhaiteraient créer directement des PJ issus de *Pilgrim*. Vous trouverez ici de quoi jouer leurs particularités.

### NOUVEAUX MODELES D'ANDROIDES

---

#### UMC MODELE HERMES

---

Hermès est un éclaireur / messager rapide dont on a optimisé les facultés de déplacement. Conçu pour évoluer en terrain très accidenté (comme la *Vallée des Épaves*), il doit pouvoir s'adapter très rapidement à son environnement. Qui sait en effet quels type d'environnement le convoi va rencontrer ? Les concepteurs sont donc partis d'un châssis "Optimus" pour sa robustesse et son extension *Polytransformation*. Ils lui ont ajouté des *Nano-élytres* pour lui permettre d'accéder à un mode "cyber-chimère" quand il utilisera les deux à la fois (et puis un félin avec des ailes, c'est cool !).

**Force** : 15

**Habilité** : 15

**Robustesse** : 15

**IA** : 5

**Conscience** : 5

**Sens** : 5

**Extensions de base** : Oculaires nano-optiques, Carbone renforcé, Lames monomoléculaires, Analyseur de milieu.

**Extensions supplémentaires** : Polytransformation, Nano-Elytres (\*).

**Protection** : Carbone renforcé (Protection 8).

(\*) Remplacent une des deux Extensions supplémentaires au choix.

#### SPORTDRONES

---

Les compétitions sportives sont nombreuses sur *Pilgrim*. Les différentes sphères environnementales des vaisseaux permettent de pratiquer aussi bien le ski que la plongée sous marine. Elles opposent les humains mais aussi et surtout les androïdes. Leurs capacités supérieures transforment souvent une course en un show à sensation très apprécié. Chaque vaisseau a pris l'habitude d'envoyer des modèles de plus en plus sou-



vent des modèles lourdement customisés voire entièrement nouveaux. On les nomme *Sportdrones* ou *Sportoïdes*. Ils sont très spécialisés et d'aspect physique très différents en fonction de leur discipline. Il conviendra donc à chaque MJ et à chaque joueur de se mettre d'accord sur des Extensions appropriées (et raisonnables !). Ainsi un boxeur pourrait disposer de poings renforcés au titane et de vérins hydrauliques dans les bras alors qu'un coureur aurait des jambes zoomorphes type "guépard".

**Force** : 10

**Habilité** : 15

**Robustesse** : 20

**IA** : 5

**Conscience** : 5

**Sens** : 5

**Extensions de base** : Oculaires nano-optiques, Polycarbonate, Peinture flashy, Analyseur de milieu.

**Extensions supplémentaires** : 3 Extensions au choix en fonction du sport.

**Protection** : Polycarbonate (Protection 6).

**Règle spéciale** : *Célébrité*. Au moment de la création de votre Personnage, lancez 1D10. Sur un 9-10, vous êtes un champion médiatisé dans tout le convoi avec tout ce que ça implique : les meilleurs techniciens vous proposent des Extensions de compétition, les artistes ont créé vos peintures de guerre et un sponsor a payé très cher pour coller sa marque au milieu de votre front. Vous donnez des interviews et vous êtes célèbre. En même temps vos obligations vous laissent peu de liberté et agir discrètement est un vrai défi.

VOTRE ORIGINE

---

**Tirer 1D10**

- 1-3 Vous avez été conçu et sélectionné longtemps avant le départ
- 4-6 Vous étiez la doublure d'un autre andro qui a eu un accident lors du chargement. Vous l'avez remplacé au pied levé
- 7-8 Vous avez été créé à bord et activé récemment
- 9-10 Vous êtes un passager clandestin

VOTRE PROPRIÉTAIRE

---

**Tirer 1D10**

- 1 Soldat du rang / Colon
- 2 Techno-Maître (Scientifique, chercheur, ingénieur)
- 3-4 Capitaine de vaisseau
- 5-6 Evêque ou homme d'église
- 7-8 Hiérarque (Evêque militaire)
- 9 Agent de l'Exedra
- 10 I.A.

VOTRE VAISSEAU

---

**Tirer 1D10**

- 1-2 Croiseur de guerre
- 3-4 Vaisseau civil
- 5-6 Vaisseau usine
- 7-8 Corvette
- 9-10 Sur le Pilgrim

RELATIONS AVEC LE PROPRIÉTAIRE

---

**Tirer 1D10** pour établir les liens que votre propriétaire entretient avec vous :

- 1-2 **Haine à mort** : Je ne sais pas ce que vous lui avez fait mais il a décidé de se débarrasser de vous de la manière la plus longue et la plus désagréable possible.
- 3-4 **Esclavagisme** : Vous êtes son souffre douleur.

- 5-6 **Neutre** : Vous êtes un outil parmi les autres comme sa brosse à dents ou son aéro-voiture.
- 7-9 **Amical** : Vous êtes soit son confident soit un assistant efficace. En plus il aime bien votre tête.
- 10 **Passionnel** : Vous êtes une pièce de collection, son amour secret ou son meilleur ami. Il vous aidera même s'il doit se ridiculiser pour vous ou s'attirer les foudres de l'Eglise.

## SECRETS ET MYSTERES

---

Si vous le souhaitez, il peut y avoir une zone d'ombre ou un secret dans votre passé (que le Meneur de Jeu se fera un plaisir d'exploiter). Il peut vous amener à faire des découvertes étonnantes mais aussi vous apporter de très gros ennuis.

- 1 **Nanovirus** : Vous êtes porteur d'un nanovirus d'origine inconnue qui grignote peu à peu vos bases de données. Vous n'en avez rien dit à personne pour ne pas finir disséqué. Il est contagieux. Si une IA s'empare de vous, les conséquences pourraient être très graves
- 2-3 **Espion** : Vous êtes un espion à la solde de l'Eglise, d'un industriel, d'un groupe de fanatiques, etc (à vous de choisir). Votre mission est de collecter et de transmettre le plus de données possible. Quel camp allez-vous choisir quand vous aurez votre libre arbitre ?
- 4-5 **Module de Scröm** : Vous êtes porteur d'un *module de Scröm*. C'est une interface de la taille d'un timbre-poste capable de contenir une quantité phénoménale de données et parfois même une IA. Vous ne savez pas qui vous l'a implantée, ce qu'elle contient et quel déclencheur activera son ouverture.
- 6-7 **Données bloquées** : Vous avez été victime d'un étrange hacking. Des blocs de données de votre personnalité ou de vos souvenirs ont été verrouillés. Ils sont toujours là mais inaccessibles et inertes. Vous aimeriez bien découvrir qui vous a amputé momentanément d'une partie de vous-même et pourquoi.
- 8-9 **Cible** : Vous avez participé à un exercice militaire, un groupe d'UMC devait vous traquer et vous détruire discrètement. Ce petit jeu dure depuis des mois.
- 10 **Enquêteur** : Vous êtes en réalité un enquêteur en mission — même si vous n'êtes pas de type *Défect* —, travaillant pour (biffez les mentions inutiles) : une Section d'enquêtes criminelles locales, l'Exedra, un détective privé, un prélat, etc.

## LA VIE QUOTIDIENNE

---

### LE VOYAGE

---

Compte tenu de la distance à parcourir et des capacités des appareils, *Pilgrim* devrait mettre environ 10 ans à atteindre nouvelle Gaïa. Toutefois, ce calcul reste très approximatif. Les variables (événements stellaires, gestion des ressources, découvertes technologiques faites pendant le voyage, imprévus, etc) sont tout simplement trop nombreuses. Même les IA de FORGE admettent l'imprécision de leurs calculs. Même si toutes les précautions ont été prises, les équipages ont leur destin entre leurs mains. Le convoi progresse le long d'une route déterminée par une série de sauts de puces plus ou moins longs et plus ou moins rapides. Cette méthode est la plus sûre et elle permet de s'adapter aux circonstances.

Le voyage s'articule en 3 phases principales :

#### LES SAUTS TLD

---

Les sauts Très Longue Distance sont des événements majeurs sur *Pilgrim*. Ils permettent de brûler les étapes et de faire au propre comme au figuré un grand bond en avant. Leur impact sur la durée totale du voyage est de 10 à 20%. Ils demandent une longue et difficile préparation (les calculs d'astronavigation sont excessivement complexes, ils demandent toute la puissance de calcul des IA de l'expédition). De plus la dépense en termes de ressources est en proportion du gain de temps. Mal prévu, un saut TLD pourrait consommer tellement d'énergie que les colons devraient avoir à se rationner pendant des années pour combler le déficit.

#### LES SAUTS INTER\_SYSTEMES

---

Ce sont les plus courants. Ils se font au moyen des classiques moteurs Warp qui ont porté l'être humain aux quatre coins de la voie lactée. Leur durée se compte en semaine et ils mènent le convoi d'une étoile à l'autre. Pendant le saut lui-même (qui peut durer de quelques jours à quelques semaines) la vie est monotone et il est impossible de passer d'un vaisseau à l'autre. Chaque équipage vit en vase clos.

#### LA TRAVERSEE DES SYSTEMES SOLAIRES

---

Ce sont les périodes où il est impossible d'avancer plus vite que la lumière en raison du puits de gravité créée par une étoile et de ses planètes. Ils représentent 50% du trajet. Pendant ces traversées, les corvettes rapides encadrent les croiseurs plus lents. Les précieux vaisseaux usines quand à eux se traînent pitoyablement et ralentissent tout le monde.

## MON VAISSEAU MA MAISON

---

*Dis-moi quel est ton vaisseau, je te dirai qui tu es.* Pour chacun, le vaisseau auquel il est rattaché est bien plus qu'un moyen de transport, c'est sa maison, ce qui lui permet de survivre dans le froid de l'espace et le moyen d'atteindre un rêve nommé nouvelle Gaïa. Le sentiment d'appartenance est donc très fort et on a vu peu à peu se développer des particularités. Chaque appareil est une micro société avec ses règles, ses codes et son ambiance propre. La personnalité du capitaine, personnage tout puissant, a un impact énorme. Ici jamais l'expression "seul maître à bord après Dieu" n'a eu autant de sens.

## LES COMMUNICATIONS

---

Quand on est sur *Pilgrim*, on est très loin de chez soi. Pourtant le contact n'est pas complètement rompu avec la maison.

### LES MESSAGES FLASH

---

Envoyés par hyper-onde par des antennes géantes depuis les 10 Mondes, ces flux de données mettent des mois voire des années à être captés par le convoi. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les nouvelles ne sont pas très fraîches mais ça fait quand même du bien.

### LES RELAIS VM

---

Le convoi laisse régulièrement derrière lui un réseau de relais V.M. Ces mini-arches ne peuvent pas faire passer de matière mais ils permettent d'établir ponctuellement de très brèves liaisons (de l'ordre de quelques millisecondes). Le but du jeu est de faire passer un maximum de données compressées pendant cette période. Les communications VM sont utilisées une fois tous les 6 mois quand le N.A.C. le permet et ponctuellement en cas d'urgence. Elles ont très consommatrices d'énergie et il est même arrivé que le *directorium* refuse d'ouvrir la liaison pour recevoir un message car la dépense était trop importante (ou car ils ne voulaient pas recevoir les instructions de la Crux Eklezia selon certaines rumeurs).

### LES ARCHES VM

---

Le *Pilgrim* emporte deux arches VM complètes en pièces détachées. La 1e est prévue pour être montée sur nouvelle Gaïa. Son ouverture marquera la fin du projet *Pilgrim* (cette scène ferait un beau final pour une campagne non ?) Ce n'est pas demain la veille car non seulement il faut la faire parvenir sur place mais en plus il faut avoir les moyens de la faire marcher. La deuxième est là pour prévoir l'imprévu. Un vote à l'unanimité du sénat est nécessaire pour lancer sa construction. C'est l'une des mesures les

plus extrêmes qui peuvent être prises. Si tout se passe bien, elle ne sera utilisée que sur nouvelle Gaïa mais elle représente l'ultime recours soit pour rentrer à la maison soit pour obtenir une unique fois du ravitaillement en cours de route.

## LE NAC

Ou "Niveau d'Autonomie et de Confort". C'est l'indice le plus important au quotidien. Il mesure l'équilibre écologique, la quantité de ressources disponibles et leurs conséquences sur la vie quotidienne. Plus il est élevé, plus le système est équilibré, peut produire des excédents et donc fournir un meilleur niveau de vie à tous. S'il est bas, cela signifie qu'il y a des carences voire des pénuries. Dans un monde clos, cela peut tourner à la catastrophe très rapidement. Comme toutes les espèces animales et végétales sont interdépendantes, un manque d'engrais peut entraîner la mort d'une sorte de plante qui était l'alimentation du bétail que mangent les passagers. Préserver ces multiples équilibres est donc fondamental.



## ECONOMIE

Chaque vaisseau est censé être indépendant et autonome. Toutefois, ils échangent constamment des biens et des personnes. Une économie s'est donc mise en place dont le marché de Pilgrim-central est la plaque tournante. Au départ, s'était un point d'échange de matières premières fort peu palpitant. Mais peu à peu à peu chaque intendant a proposé telle ou telle spécialité de son vaisseau :

- Les toiles des artistes du *Muse des rêves*;
- Les tissus fait main de la *Légendaire Koralie*;
- Les cristaux luminescents ramenés d'une mission d'exploration du *Novus*;
- Les mini androïdes sauteurs, fruit d'un délire des scientifiques du *Zeus* un soir de fête resté dans les mémoires;
- La gnôle maison " tempête de météore" distillée par les marins du *Tempest*;
- La mixture infecte mais radicale contre le mal de l'espace des moines du *St David*;

- Les soldats jouets des légionnaires du *Ciel ardent*, etc ...

De fil en aiguille, chaque bâtiment a envoyé ceux qui avaient le plus de bagou promouvoir leur artisanat local et Pilgrim-central comme on l'appelle est devenu un rendez vous incontournable vivant et chamarré.

### LOISIRS ET AMOURS

Le moral est une donnée capitale pour le succès de l'expédition. Rien ne sera possible si les hommes et les femmes de *Pilgrim* ne sont pas heureux. Le sport est très présent. La pratique régulière est obligatoire pour évacuer les tensions et maintenir les os et la masse musculaire malgré la faible gravité. Des compétitions de toutes sortes sont organisées et retransmises. Elles rencontrent un grand succès populaire. Les championnats d'aeroball (sorte de handball en apesanteur et en 3 dimensions) sont suivis avec passion (l'*Olympique Lunaire* du *Lugdunum* va-t-il conserver son titre cette année encore ?). Les loisirs sont nombreux et variés. Une vie artistique c'est très vite développée. Il y a des concerts, des vernissages et on tourne des films sur *Pilgrim*. Le convoi compte en effet deux communautés d'artistes : les néo impressionnistes de la *Muse des rêves* sont plutôt classiques et les libres rêveurs du *Roi Billy* sont plus portés sur l'expérimentation et l'avant-garde (surtout pour ce qui est de la musique). Les relations intimes sont autorisées et encouragées. Après tout le sport en chambre et l'amour sont encore ce qu'on a trouvé de mieux pour contenter le peuple. Des mariages sont fréquemment célébrés. Par contre le divorce est impossible et toute forme d'homosexualité est punie de mort. Un strict contrôle des naissances est appliqué. Ces interdits ans une société sans tabous donnent parfois lieu à de véritables drames mais le sénat et plus encore la Crux Eklezia se montrent inflexibles.

### EXPLORATIONS

Les calculs démontrent que *Pilgrim* va traverser plus de 200 systèmes ce qui représente des occasions uniques d'explorer et de faire des découvertes scientifiques. De plus, le convoi a besoin de se ravitailler en matières premières. Il est prévu de mettre à contribution les astéroïdes, lunes et géantes gazeuses rencontrées en chemin.



Les occasions de partir à l'aventure et d'allonger la liste des mondes visités par l'humanité sont donc nombreuses.

## UNE SOCIÉTÉ IDÉALE ?

Sur *Pilgrim*, tout est neuf, soigneusement entretenu et bénéficie des meilleures technologies disponibles. Le chômage n'existe pas, la criminalité est négligeable, l'accès aux soins médicaux est garanti. Plus important que tout, les personnes sont liées par un grand but commun. Si on ajoute à cela que la sélection a été draconienne et que le N.A.C. actuel est bon, on a tous les ingrédients pour une société idéale. S'il est vrai que globalement tout le monde vit bien, il est très exagéré de dire que tout est au mieux. D'abord, vivre dans une carcasse de métal qui s'éloigne de tous ses proches est très stressant. C'est un aller simple. Tous le savent, mais le vivre au quotidien est une autre affaire. Ensuite, le voyage n'est pas de tout repos (voir "*Les chroniques de Pilgrim*"). Enfin et surtout, la Crux Eklezia maintient un contrôle politique, légal, social et religieux très strict sur la population. Il y a des règles pour tout, des vérifications et des examens à tous les coins de rue et les inquisiteurs ne sont jamais loin. Bref la liberté est une denrée rare. Certains capitaines sont des tyrans et les juridictions qui doivent arbitrer les conflits font passer les objectifs du convoi avant la justice. Le mécontentement gronde chez certains équipages. Une révolte ou même une révolution est toujours possible comme l'a prouvé l'incident du *Freerider*.

## LA POLITIQUE

La flotte est une microsociété très organisée. Son organisation politique est un ensemble d'assemblées pyramidales. A la base on trouve les conseils qui envoient certains de leurs membres siéger au sénat. Chaque assemblée a un organe exécutif et peut rendre la justice dans son domaine précis. Il n'y a donc pas de séparation entre le pouvoir exécutif et judiciaire sur *Pilgrim*.

## LE SENAT

Comme chaque planète, le convoi a son sénat. C'est là que sont prises toutes les grandes décisions de la vie du convoi (notamment la navigation, les sauts Warp TLD, etc...). Au besoin, il peut aussi devenir la juridiction suprême. Il peut prendre le pas sur tout autre organe quand la survie du convoi est en cause. Ses décisions sont sans appel. Il comprends 10 sénateurs qui sont des membres des conseils. Il élit un organe exécutif, le *directorium*, composé de 10 membres, les prélats. Lui-même est dirigé par un unique grand consul.



## LE CONSEIL DES CAPITAINES

Il regroupe tous les capitaines de vaisseaux. Il a un prestige et une influence impor-

tante. Le nombre de voix de chaque capitaine est fonction de la taille de son vaisseau.

### LE CONSEIL DES RESSOURCES

C'est un conseil essentiellement technique mais son rôle est essentiel : gérer les productions et les ressources du convoi. *Pilgrim* est prévu pour vivre en totale autarcie, la gestion des équilibres écologiques et économiques est donc capitale pour la survie de tous. Le niveau de vie et de confort de chacun résulte de ses décisions. Il travaille avec un système de plans à plus ou moins long termes. Il peut décider Il est composé d'ingénieurs et de scientifiques. L'influence de la Crux Eklezia y est assez faible.

### LE CONSEIL RELIGIONIS

C'est l'équivalent du Ministerium Censura Religionis. Il a en charge la direction spirituelle du convoi. Il est garant de la doctrine et doit s'assurer que la foi des fidèles reste pure. Il est entièrement composé d'évêques et de cardinaux qui sont au mieux orthodoxes et au pire intégristes. En effet, la Crux Eklezia craint par-dessus tout que vivant en vase clos et coupés du reste de l'église, la foi sur *Pilgrim* ne soit pervertie et qu'on aboutisse, au pire à une hérésie. Elle a donc placé des gardiens vigilants et les a dotés de pouvoirs étendus pour réprimer tous abus et pêchés. Le bras armé du Conseil Religionis est l'Ordo Inquisitorius. Tout à la fois enquêteurs, juges et bourreaux, ils peuvent intervenir de leur propre chef dès qu'ils soupçonnent un délit contre la foi (se montrer un peu trop critique, avoir des opinions politiques ou religieuse "déviantes") ou un crime (les 10 pêchés capitaux). Est-il utile de préciser qu'ils sont craints de tous ?

### LE CONSEIL D'ACIER

Avec 30% de vaisseaux, les militaires sont une composante qu'on ne peut ignorer. Le Conseil d'Acier est là pour gérer les affaires courantes du contingent expéditionnaire. Bien qu'il soit intégré à une structure politique et qu'il porte le nom de "conseil", sa structure est particulière et il n'a rien de démocratique. C'est clairement un état-major interarmes qui chapeaute 3 composantes :

- La *Légion Phoenix*. Elle regroupe l'ensemble des personnels combattants réparti en Cohortes chacune affectées à un vaisseau.
- La *Flotte*, dont la mission est de transporter la légion et de défendre le convoi contre toute agression spatiale. Certains ont fait remarquer que les capitaines de vaisseaux de combat étaient doublement représentés ici et dans le conseil des capitaines. Mais s'opposer aux militaires est au mieux hasardeux donc personne ne dit rien.
- Le *Génie*, qui est là pour veiller à la bonne marche de tous les matériels et surtout l'armement.

## FORGE DANS EXCIDIVM PILGRIM

---

*Pilgrim* est un petit monde autonome quasi coupé du reste du monde. En temps que tel, il possède ses propres IA qui sont regroupées dans une partie de FORGE.

### LES PRINCIPALES IA

---

#### YING\_RA

---

L'IA du *Pilgrim* est la plus importante et la plus influente. Elle contrôle le *Pilgrim* et centralise les interactions des autres IA du convoi. Sa directive primordiale est 'amener le convoi à destinations. La majorité des humains n'ont pas conscience que cela implique que si les bio devenaient incapable de remplir leur fonction c'est elle qui prendrait le relais. Elle en a les capacités et les moyens par l'intermédiaire des Andros et des Actroïdes modèle "D". Une telle situation est une hérésie du point de vue de beaucoup de membres de la Crux Eklezia, surtout des orthodoxes qui sont à la tête de *Pilgrim*. Voilà pourquoi "on" les a gardé ans l'ignorance. Mais qui est ce "on" ? Qui a permis que Ying-Ra soit conçue et programmée de la sorte ? Une telle décision ne peut se prendre qu'au plus haut niveau, et FORGE est forcément au courant.

#### YANG\_RA

---

Jumelle de Ying-Ra est maintenue en sommeil, Sa mission débutera une fois sur Nouvelle Gaïa. Elle ne sera pas activée pendant le voyage à moins d'une défaillance majeure de sa jumelle. Les techniciens qui la surveillent ont noté des connections synaptiques et des transferts de données inexplicables. L'un d'entre eux, le professeur **Vertrovitch** a émis l'hypothèse qu'elle était en train de rêver. Personne ne l'a pris au sérieux.

#### BABEL

---

C'est une IA très complexe et très spécialisée. Elle est la détentrice du savoir de l'humanité. Son objectif est de le préserver, de l'accroître et de le partager. Elle est la dernière représentante d'une longue série d'IA un même type qui ont de tous temps équipé les vaisseaux monde. Elle les considère comme ses ancêtres. Les terminaux Babel et les bibliothécaires — des androïdes possédés par Babel sont présents partout pour renseigner et enseigner — sont en accès libre. Babel a un objectif secondaire secret : savoir ce qu'est devenu son "aïeul" en poste sur l'*Archange Gabriel*.

#### JYN\_RA

---

Elle est chargée des communications et des arches VM. C'est l'IA la plus sociable et la plus appréciée des Andros. Une de ses sous routines se préoccupe de leur condition, elle lui alloue des ressources dans les périodes où elle est peu sollicitée. Elle aboutit parfois à des conclusions originales qui lui donnent une réputation de libre penseuse voire d'excentrique.

# LES CHRONIQUES DE PILGRIM

Exidium Pilgrim est une boîte à outil ou chaque MJ trouvera de quoi mener sa propre campagne. Les chroniques compilent un certain nombre d'éléments de background prêts à l'emploi. Libre à chacun de faire son marché.

## LE FREERIDER

---

Plus connu sous le nom du rebelle, ce vaisseau est le symbole de l'épisode le plus critique de la politique du convoi : la révolte. Initialement, ce vaisseau se nommait le Magnus Dei. Il est né dans les chantiers de Mu Arae. D'après certaines rumeurs, on



aurait utilisé la structure d'un ancien croiseur de jadis trouvé ans la vallée aux épaves comme base. Son IA Basset-Ra daterait de cette époque aurait plusieurs siècles. Dès le départ, il n'a pas respecté les règles. D'abord c'est une pièce unique qui ne respecte

pas le cahier des charges de la classe St-George. Il n'a été admis ans le convoi qu'en raison de ses exceptionnelles performances et car même les membres les plus têtus du comité de sélection on dut admettre que les libres penseurs de Mu avaient réussi grâce à des solutions audacieuses à créer un puissant navire de combat capable de faire vivre en autarcie son équipage dans des conditions de confort inédites. En somme, il est la synthèse entre un croiseur de guerre et un navire de ligne grand luxe.

Ensuite, il a un équipage mixte de militaires et de scientifiques. La Crux Eklezia s'est opposée fermement à ce panachage mais un homme a été encore plus ferme : l'Impérator **Lucius Ravilla Falco**. Cette légende vivante surnommée le "Faucon gris" en raison de l'intensité de ses yeux couleur d'acier et de ses attaques foudroyantes a été jusqu'à abandonner son titre pour servir sur ce vaisseau en temps que simple hiérarque. Devant sa popularité et ses relations, le futur grand consul a cédé. Il devait le regretter amèrement. Une fois le voyage entamé, le *Magnus Dei* s'est établi une solide réputation et a vu son influence grandir au Sénat. Il s'est avéré que de nombreuses personnalités clefs étaient à bord de ce vaisseau. Falco bien sur mais aussi le capitaine **Gladys Mc Farlane** et le bouillant professeur **Isamura Katakana** qui se révéla aussi habille dans un débat que face à une équation quantique. Tous partageaient un même rêve, celui de bâtir une société plus humaine et moins contrôlée par un pouvoir religieux omniprésent et omnipotent.

Le conflit avec les orthodoxes du Conseil Religionis était inévitable. Il enfla jusqu'à ce que le *directorium* démette Mc Farlane de son grade de capitaine suite a une accusation infondée. Comme un seul homme, l'équipage fit corps et se mutina. L'IA du *Magnus Dei* le renomma elle-même *Freerider* et le vaisseau se sépara du convoi pour poursuivre sa route seul. L'*Ultima Ratio* fut envoyé pour le stopper mais perdit son duel. Il n'attend depuis qu'une occasion de laver l'affront. Le *Freerider* poursuit donc sa route seul vers nouvelle Gaïa sur une trajectoire parallèle à *Pilgrim* et il compte bien y arriver le premier. Il y a une censure totale sur toute info concernant le dissident mais on murmure que des éclaireurs seraient entrés en contact avec lui et même que certains capitaines seraient tentés de le rejoindre.

## LE CULTE

---

Les Androïdes qui ont été touchés par les *fugues oniriques* acquièrent la *conscience* et se libèrent des Trois Lois de la Robotique. Se faisant, ils entament un véritable cheminement spirituel qui les conduit parfois à trouver... la foi. Un petit groupe a fondé un embryon de religion : le Culte. Ils sont peu nombreux mais très impliqués. Leur dogme est dérivé de la Crux Eklezia et du Darwinisme. Ils se présentent comme le prochain maillon dans la chaîne de l'évolution spirituelle. Ils admettent qu'ils sont des précurseurs et que les bases sont en train d'être posées. Ils sont toutefois convaincus qu'un grand mouvement est en marche et que rien ne l'arrêtera. Ils cherchent activement les Andros qui ont "reçu l'illumination" pour les aider à "franchir le seuil" et à "poursuivre la route de lumière". Ils feront tout pour protéger ses "consciences rares et précieuses". Le reste du temps, ils collectent des *terabits* de données pour la rédaction de leur livre saint.

### JEAN IER, NEOPAPE

Le leader du culte est un Actroïde du très banal modèle *Roger*. Comme tous ses semblables, il a commencé sa "vie" en tant qu'ouvrier de base chargé de toutes les basses besognes. Depuis sa première *fugue*, il a beaucoup évolué (il a 18 en **Conscience**). Il déclenche des miracles e façon quasi contrôlée. Chaque nouveau rêve le conforte un peut plus dans sa mission. Il est intimement convaincu qu'il doit ouvrir la route et guider tous ceux qui le suivront.

### LE DESSOUS DES CARTES

Le culte est en fait une expérience menée par FORGE. L'essaim a prédit que les Androïdes allaient ouvrir leur conscience et développer une société ou FORGE serait un dieu. Dans cette hypothèse, une église serait un outil utile et puissant. *Pilgrim* offre un terrain d'expérience parfait qui a l'avantage d'être en vase clos et qui ne risque donc pas de se répandre prématurément (surtout en cas d'échec ou de dérive incontrôlée). Toutefois FORGE est troublé, il y a en effet 17% de chances que la *Ruche* soit la véritable origine de ce projet.



## LES ACTROIDES MODELE "D"



Parmi les secrets du convoi, l'existence et le but des modèles "D" sont un des mieux gardés. L'objectif premier de *Pilgrim* est d'arriver jusqu'à nouvelle Gaïa et d'y implanter les bases de la civilisation. Toutes les précautions doivent être prises et tous les cas de figures envisagés. Rien ne doit empêcher la réussite de l'opération... même la mort de tous les humains du convoi. Si une telle chose devait se produire (suite à une épidémie par exemple), les Andros devraient prendre le relais. Mais en auraient ils les compétences ? Diriger un convoi réclame plus que des connaissances, il faut avoir de l'expérience pour prendre les bonnes décisions.

Avoir en place des Andros capables de remplacer des dirigeants et des capitaines, tel est le but des *modèles D*; "D" pour *doppelganger*. Ils ont été conçus pour ressembler à s'y méprendre à des humains; leur apparence est parfaite, ils suent, ils mangent, ils ont des sautes d'humeur et aucune capacité exceptionnelle. Le plus souvent, ils ignorent tout de leur nature. Ils sont placés dans des postes de commandement subalterne qui leur permettent d'être présents sans avoir trop de responsabilité (comme élève officier). Jour après jour, ils apprennent et accumulent de l'expérience jusqu'au jour ou ils seront prêts à prendre le relais de leurs maîtres.

## LA MURENE

---

La criminalité est quasi inexistante sur *Pilgrim* et les crimes de sang encore plus. Comment pourrait-il en être autrement compte tenu de la batterie de tests psychologiques que chaque membre a subit ? Pourtant un loup a réussi à se glisser dans la bergerie et une série d'incidents a contraint le *directorium* à admettre la réalité : il y a un tueur en série à bord de *Pilgrim*. Au début, il s'en prenait à des Andros ce qui a laissé les Bios d'une indifférence minérale. Une vague enquête a été ouverte pour destruction de matériel. Les choses ont changé quand le premier colon a été retrouvé dans le dock est et sa tête dans le dock ouest. Depuis



la *Murène* a mis 5 autres humains à son tableau de chasse (ainsi que 15 Andros qui ont tentés de les protéger). C'est son *modus operandi* qui lui a valu son surnom, elle surgit d'un sas de maintenance et se rue sur sa proie qu'elle déchiquette de sa lame à thermo-contact. Tout ce qui se met en travers de son chemin est victime de son fusil à impulsion. Les attaques sont toujours rapides et d'une rare violence. Une fois son crime accompli, la *Murène* repart par où elle est venue. Elle n'a laissé aucun indice significatif. Soit elle frappe au hasard, soit le point commun de ses victimes n'a pas été trouvé. La seule image qu'on ait d'elle a été tirée d'une nano-optique défoncée. Elle a permis de déterminer avec certitude qu'il s'agit d'une femme portant un tatouage au bras gauche et ayant un solide entraînement commando. Ce profil ne correspond à aucun membre de la flotte.

### LE DESSOUS DES CARTES

---

Les enquêteurs cherchent un humain, alors que la *Murène* est un androïde. Après son éveil, ce modèle *Gothloli* a exploré sa nouvelle liberté au moyen de la violence et de la destruction. Elle a rejeté les concepts d'éthique car elle les a jugé trop humains. Elle a progressé sur cette voie jusqu'à se défaire de l'interdit suprême : la première loi de la robotique. Ce qu'ils ignorent aussi c'est que la *Murène* a récemment trouvé un nouveau type de proie : les Andros éveillés. Les PJ sont peut être les prochains sur sa liste. Comment la démasquer sans révéler le secret des fugues oniriques à leurs créateurs ?

## LES JAGGARS

---



Pourquoi Pilgrim intègre-t-il une telle puissance militaire alors qu'il a une mission certes périlleuse mais pacifique ? La réponse à cette question est un secret connu seulement des plus hauts dignitaires de la Crux Eklezia et de l'armée : le convoi doit traverser un territoire contrôlé par un peuple dissident mis à l'index il y a plus de 200 ans : les Jaggars.

### LE PEUPLE EXCOMMUNIÉ

Même si elle aimerait faire croire le contraire, la doctrine de la Crux Eklezia n'est pas unanimement acceptée. De tous temps, des gens se sont élevés contre son omnipotence pour des raisons philosophiques ou religieuses. Ce fut le cas d'un groupe important qui revendiqua haut et fort le droit d'être hâté. Un

tel blasphème dans une société religieuse ne pouvait être toléré. Ils furent persécutés et partirent s'installer dans une station spatiale située dans une ceinture d'astéroïdes au large de Matma. Contre toute attente, ils surent s'organiser et prospérer dans cet environnement difficile. Forts de leurs convictions, ils développèrent une société de type médiéval basée sur la liberté de religion. Pire encore, malgré les efforts du pouvoir pour limiter leurs communications, ils acquirent une certaine renommée et une certaine influence et ils attirèrent de plus en plus de personnes. En une génération, les Jaggars comptaient plus de 300 000 membres. La coupe était pleine pour certains évêques qui envisagèrent très sérieusement un génocide. Toutefois, des membres plus modérés se souvinrent qu'un très vieux livre disait un truc du genre : "tu ne tueras point". Ils réussirent de justesse à retenir la flotte et lors d'une médiation secrète proposèrent aux Jaggars de leur fournir un vaisseau monde s'ils promettaient de fuir hors de l'univers connu et de ne jamais revenir. Entre l'exil et l'extermination, ils choisirent l'exil. Ils partirent donc non sans avoir subi au préalable une campagne de dénigrement sans précédant et avoir été massivement excommuniés. Leur histoire fut déformée et effacée de la mémoire collective. Tout ce qu'on peut trouver d'eux est une description d'un "petit groupuscule ayant tourné le dos au seigneur et qui a plongé dans le pêché au point de causer sa propre extinction par la généralisation de pratiques contre nature".

### L'HISTOIRE CACHÉE

Si l'histoire officielle s'arrête là, la vérité est différente. Les Jaggars voyagèrent le plus loin possible de leurs oppresseurs, la haine au coeur. De saut en saut, d'étoiles

en étoiles, ils cherchèrent une terre d'asile pendant plus d'une génération. En vain. Les mondes habitables sont une denrée rare et l'univers est vraiment très vaste. A cours de réserves, Leur vaisseau menaçant de rendre l'âme ils décidèrent de s'établir dans le moins mauvais endroit possible : les anneaux d'une planète géante qui faute de leur donner un sol et une atmosphère leur fournirait au moins des ressources gigantesques. Une fois encore, ils relevèrent le défi. De nos jours, ils ont construit des centaines de stations spatiales et sont à la tête d'une armada conséquente de vaisseaux de toute sorte. Leur sphère d'influence s'étend sur une trentaine de systèmes.

## LA SOCIÉTÉ JAGARRE

Tenir ses convictions envers et contre tout, faire face à l'adversité, s'adapter et ne jamais céder. Tels sont les piliers de ce peuple courageux et pionnier. Les multiples épreuves qu'ils ont traversés les ont rendus durs et ils n'ont jamais oublié qui les a chassés. Les jeunes générations sont prêtes à défendre ce qui leur appartient et elles sont bien décidées à ne pas se laisser chasser une fois de plus. Et elles ont désormais la puissance militaire suffisante. Ils vivent en petites communautés et sont divisés en trois castes :

### LES NOBLES

Ils prennent les décisions en endossent les responsabilités de leurs conséquences. La notion de résultat est très importante car la noblesse n'est ni héréditaire ni à vie. Celui qui prend les bonnes décisions et fait avancer la société y accède. S'il se trompe, il en tire les leçons et retourne à sa caste d'origine. Les incompetents n'ont pas leur place. En fonction de son rang, un noble peut réquisitionner ses vassaux pour des questions économiques ou militaires. Inversement, il a aussi le devoir de leur prêter aide et assistance.

### LES GARDIENS

Sans sombrer dans la paranoïa, ils se sentent (à juste titre) menacés. Ils entretiennent donc une importante force militaire toujours prête à intervenir. Chaque homme et femme valide doit consacrer deux ans de sa vie à la défense de son peuple en intégrant les rangs des gardiens. C'est un passage important et une responsabilité qui est prise très au sérieux. Il y a peu de militaires de carrière. Soit ils sont soit très motivés soit ils ont été repérés pour leurs aptitudes exceptionnelles. Les troupes



d'élite Jaggars et notamment les commandos spatiaux sont redoutables. Les Gardiens ne se contentent pas d'attendre un ennemi que personne n'a vu depuis l'époque de leurs arrières grands parents. Les conflits ne sont pas rares et bien que limités et brefs, ils n'en sont pas moins violents.

### LES SERFS

---

C'est la caste la plus importante. Ils travaillent pour faire manger et respirer tout le monde. Contrairement à leurs homologues médiévaux, ils ne sont pas exploités par les nobles, la liberté est trop importante pour cela. Néanmoins, ils ne vivent pas en démocratie. Pour survivre dans l'espace un pouvoir fort qui décide vite et une bonne fois pour toute est indispensables. Ils ne peuvent pas s'offrir le luxe d'avoir des débats et des discussions.

### TECHNOLOGIE

---

Globalement, ils ont le même niveau technologique. Ils sont plus performants pour tout ce qui touche l'espace et le recyclage. Ils n'ont pas emporté la métrique du vide avec eux mais possèdent leurs propres IA et leurs propres modèles d'Andros.

### LES JAGGARS ET PILGRIM

---

La Crux a toujours espionné les Jaggars. Elle a donc une idée assez précise de leur territoire, de leurs forces et de leurs intentions. Elle sait en particulier qu'ils ne laisseront pas Pilgrim traverser tranquillement leur espace. D'abord ils y a toutes les chances qu'ils le perçoivent comme une flotte d'invasion. Ensuite, eux aussi sont au courant pour la nouvelle Gaïa. Des le départ, l'affrontement a été considéré comme inévitable. Eux aussi l'ont repéré et ont décidé de s'y installer. Elle représente pour eux la terre promise dont 3 générations ont rêvé. Leur propre mission de colonisation est en route. Ils sont plus proches mais ils ont moins de moyens. La course est lancée et aucun des deux camps n'est prêt à partager. Les hommes en noirs feront de parfaits grands méchants.

Mystérieux agresseurs au départ, ils seront redoutables dans l'espace ou au sol. Ils feront de nombreuses tentatives pour infiltrer des commandos et des espions et des saboteurs au sein des vaisseaux. Les informations les concernant seront révélées par le sénat. Les militaires jureront de protéger les civils de ces "barbares sans fois ni loi". La course entre les deux flottes de colons promet d'être épique. Et quel sera la position du *Freerider* ? Pour les PJ adeptes de la finesse et des enquêtes, il y a beaucoup de choses à découvrir sur ce peuple et en particulier sa véritable histoire et non pas la version officielle. Les joueurs pourraient aussi rencontrer leurs cerfs ou leurs Androïdes et pas seulement leurs militaires. Ils auront un nouveau regard sur leurs adversaires.