

EXCIDIUM



SOUS L'OEIL D'HORUS

UN SCENARIO POUR EXCIDIUM PAR URGÀ

wolfbane.hastur@gmail.com

MISE EN PAGE MANDRAGORUS

mandragorus@gmail.com

TABLE DES MATIERES

Présentation	3	Jour 4 : Endgame	14
Le dessous des cartes	3	Scénario	14
Les Jaggars.....	3	Réaction des cobayes	14
Connais ton ennemi	3	Rôle des PJ	15
L'opération «oeil d'Horus»	4	Intrigues secondaires.....	16
Le vaisseau.....	5	La tueuse psychopathe	16
Les lieux importants	5	L'espion jaggar.....	17
Le décor: l'Oeil d'Horus	5	Battle Royale in space.....	19
Les passagers	7	La disparition du Délect	20
L'apesanteur : Vivre sous Zéro-G.....	8	Théories de complot.....	20
Combat sous Zéro-G.....	8	Nous sommes observés	22
Mille yeux qui vous épient.....	9	Découvrir la vérité	22
Jour 1 : Enlevés	10	Par qui ?	23
Réveil	10	Pourquoi ?	23
Intrigue principale	10	Si tout le reste a échoué	23
Premières questions	11	PNJ	24
Jour 2 : first contact	11	Leeroy Lacer, journaliste.....	24
Scénario	11	Le père Leo Vandoorle	24
But.....	11	Le Vicarius Huntington	25
Réaction des cobayes	11	Le professeur N'canda.....	26
Rôle des PJ	12		
Jour 3 : abordage	13		
Scénario	13		
But.....	13		
Réaction des cobayes	13		
Rôle des PJ	14		
Les éventuels prisonniers.....	14		

PRESENTATION

Sous l'Œil d'Horus est un scénario pour Excidium qui vous permettra d'introduire le seul peuple qui s'oppose à la Crux Eklezia : les Jaggars. La lecture d'*Excidium Pilgrim* et du *Codex Jaggar* est recommandée mais pas indispensable. Il est destiné à des joueurs ayant 1 ou 2 scénarios derrière eux.

LE DESSOUS DES CARTES

LES JAGGARS

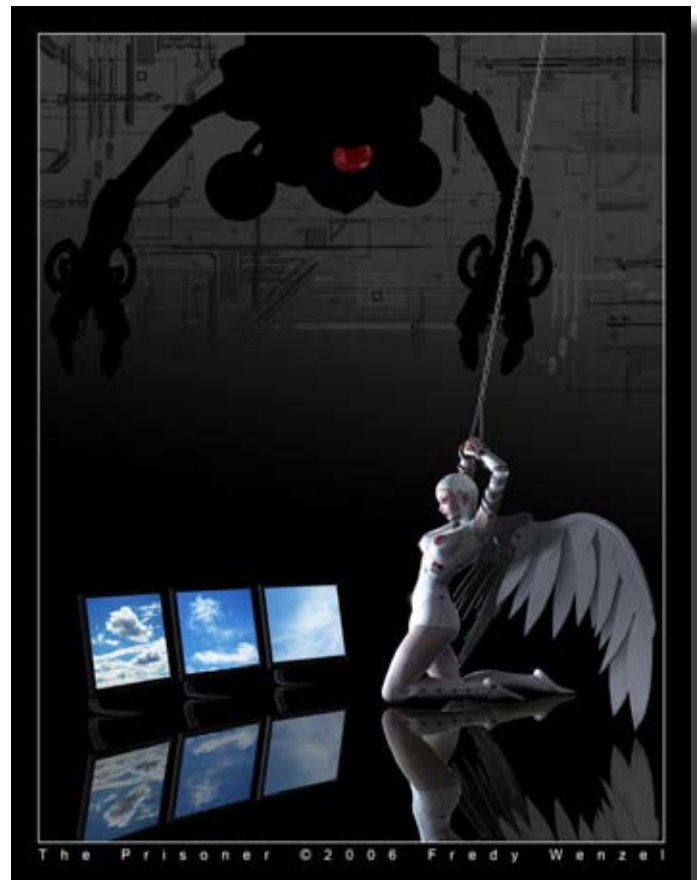
Les Jaggars étaient à l'origine un groupe de dissidents qui ont commis l'erreur de défendre leur athéisme un peu trop fort. Ils ont été persécutés puis bannis par la Crux Eklezia. Finalement, leur existence a été effacée des mémoires de l'histoire officielle. Mais ils ont survécus et ont prospéré aux confins de l'espace. N'ayant pas oublié la cause de tous leurs tourments et craignant que l'Eglise n'envoie une flotte de guerre finir le travail, ils entretiennent un réseau d'espionnage efficace et très discret dans les Mondes Coloniaux.

La découverte d'une 11^e planète viable a déclenché l'envoi d'un convoi de colonisation nommé *Pilgrim*. Or, sa trajectoire va l'amener à traverser l'espace jaggar. Persuadés qu'il s'agit en fait d'une invasion, ils font tout pour être prêts.

CONNAIS TON ENNEMI

C'est dans ce contexte que les Jaggars ont lancé l'opération "Œil d'Horus". Elle vise à réunir un échantillon représentatif de la population et de le soumettre à son insu à divers tests, afin de recueillir de précieuses données sur les réactions qu'auront les colons de *Pilgrim* lors de leur rencontre avec leurs frères. Il ne faut pas oublier que les deux peuples ne se sont pas croisés depuis des générations et que les habitants des 9 Mondes ignorent jusqu'à leur exis-

tence. Croiser des humains athées à l'autre bout du cosmos alors que vous êtes persuadés d'être seuls, ça fait un choc. Quelles seront leurs réactions ? En plus le convoi est escorté par une lourde force armée. Les militaires se comporteront-ils comme les civils ? Les agents Jaggars ont besoin de réponses à ces questions, c'est pourquoi ils vont monter une mystification très élaborée.



The Prisoner ©2006 Fredy Wenzel

L'OPERATION «OEIL D'HORUS»

Lors d'une précédente opération (Cf. le *Codex Jaggars*), les Jaggars ont été amenés à escamoter l'ensemble des passagers d'un vaisseau de ligne dans le but de s'emparer d'un seul homme, le grand reporter Karl Yago. Brillant enquêteur, ce dernier avait réussi à découvrir leur existence et à les infiltrer pendant des mois. Il était sur le point de tout révéler et il était en route pour Drao Primus. Ils ont du agir vite et sans fioritures. Mieux vaut une mystérieuse disparition qu'un reportage aux heures de grande écoute.

Le merle n'a pas chanté mais son aventure a donné lieu à un prolongement inattendu. Depuis quelques mois, les espions Jaggars ont renouvelé la manœuvre sur des vaisseaux civils et militaires soigneusement choisis en fonction de leurs passagers. Le but est d'obtenir un groupe de 500 personnes aussi proches que possible statistiquement de la population de Pilgrim (même pourcentage civils / militaires, même rapport bios / andros, même tranches d'âge, etc).

Une fois le "groupe test" constitué, il sera emmené au large des 9 colonies dans un petit coin d'espace bien tranquille, placé dans un vaisseau truffé de caméras, capteurs et micros et soumis à un scénario fort réaliste. Le moindre geste des cobayes sera analysé et disséqué et les Jaggars obtiendront ce qu'ils sont venus chercher.

Evidemment, les PJ vont avoir la joie d'être passagers sur l'un des vaisseaux sélectionnés et de participer contre leur gré à cette amicale petite mascarade.

LE DECOR: L'ŒIL D'HORUS

Sous l'œil d'Horus est un huis-clos qui se déroule dans les couloirs d'acier d'un vaisseau-sonde modifié.

LES LIEUX IMPORTANTS

LE VAISSEAU

L'Œil d'Horus est un grand vaisseau-sonde originaire des 9 Mondes que les Jaggars ont sortis d'un cimetière de vaisseaux. Ils l'ont racheté sous forme de pièces détachées, sous couvert d'une société écran puis retapé, modifié et placé là où ils en avaient besoin. Il emporte 150 hommes d'équipage et 400 passagers. Il y a donc de la place en rab'.

Voici les principaux centres d'intérêts et lieux de réunion.

La passerelle de commandement

Le centre névralgique du vaisseau est accessible à condition d'avoir une bonne raison et de convaincre les gardes à l'entrée. Les militaires l'ont jugé stratégique et l'ont fortifié avec les moyens du bord. 5 hommes en armes y sont de faction 24h / 24.



La salle des cartes

En tant que vaisseau d'exploration, l'Œil d'Horus dispose d'une vaste salle des cartes où trône une grande table de projection holographique. 15 personnes peuvent s'y asseoir à l'aise. Elle a été réquisitionnée par les dirigeants de la petite communauté. C'est là que se prennent toutes les décisions. S'y faire admettre est une priorité pour les individus souhaitant influencer les événements. En temps normal, une grande baie d'observation offre un panorama sur le cosmos. Actuellement, elle donne une vue imprenable sur les vaisseaux Jaggars qui font le siège et rappelle à chaque regard combien ils semblent redoutables.

Le hangar « A »

Il est très vaste, bien éclairé, sonorisé et bordé de passerelles. C'est donc le lieu parfait pour regrouper tout le monde en même temps. Un vaste projecteur holographique a été installé pour pouvoir présenter des images. Il deviendra le principal lieu de réunion et la dernière forteresse en cas de besoin.

Le “resto”

Il y a 1 grand réfectoire et un mess des officiers. Dans les premiers jours, ils garderont leurs fonctions d'origine mais la présence d'un saltimbanque amateur parmi les passagers va donner une bonne ambiance au “resto”. Il va rapidement faire office de bar, de restaurant commun et de salle de détente sur le vaisseau. C'est ici que tout le monde à envie de venir se restaurer, passer un moment ou discuter de tout et de rien. Résultat : l'endroit est bondé à toute heure et c'est le principal lieu où l'on cause.

Le “private club”

Mettez 10 personnes ensemble et en un rien de temps, quelqu'un va ouvrir un bar un autre va se muer en bookmaker. L'Œil d'Horus n'échappe pas à la règle. Comme il n'y a que de l'eau à boire (la scène finale révélera pourquoi), l'option “bistro” est limitée. Reste les jeux clandestins pour occuper et déstresser tout le monde.

Un opportuniste du nom de **Erik Stern** (surnommé “Mon pote” à cause de son habitude d'appeler tout le monde comme ça) l'a bien compris. Il a transformé une cabine discrète en casino de fortune. Tous les désœuvrés viennent y perdre un peu d'argent et oublier leur situation quelques heures.

Monseigneur Lacta cherche activement ce “lieu de débauche” et promet 100 ans de purgatoire à tous ceux qui « fréquenteront ce furoncle purulent ». Depuis qu'il a tenu ce brillant plaidoyer la clientèle a doublé.

Le “private club” est un endroit où les langues se délient et où la liberté d'expression est totale. Chose rare à bord.

Le grand couloir

Il traverse tout le vaisseau dans le sens de la longueur. On y circule sur des sièges-œufs qui se déplacent sur des rails magnétiques. Il y a 10 “stations” et des portes de sécurité tous les 10 mètres. C'est la principale artère de circulation et le moyen le plus rapide d'aller de l'avant à l'arrière. Les passagers lui ont trouvé deux utilisations imprévues : boîte aux lettres (quand on veut laisser un message ou passer une petite annonce, on laisse un mot collé sur la cloison d'une station) et piste de course. Un petit malin en manque de loisir a fait sauter la sécurité des sièges qui font maintenant des pointes à 150 km/h. Comme il y a plusieurs rails, il est possible de passer de l'un à l'autre et de doubler. Un bel endroit pour une poursuite...

Les cabines

Petites mais bien organisées, elles sont confortables et en surnombre. Chacun, androïdes compris, peut s'en approprier une. Il en reste encore beaucoup de libres pour toute utilisation (rdv discrets, guet-apens, etc).

La Chapelle

Comme tout vaisseau de la Crux Eklezia amené à croiser longtemps, l'Œil d'Horus possède un lieu de culte dument consacré. Curieusement c'est le seul

endroit du vaisseau qui ne soit pas nickel. Il semble vieux, décrépit. C'est là que siège **Monseigneur Lacta** et que se rencontre la communauté des prélats. Son adjoint, le **père Sho** est présent toute la journée pour entendre les confessions et jouer son rôle de berger de ce troupeau égaré. Tout ce qui lui sera dit sera répété à son supérieur dans les 15 minutes. Assister au moins à l'un des 3 offices célébrés quotidiennement est obligatoire.

LES PASSAGERS

Ils sont 500 répartis en 5 groupes : les civils, les militaires, les androïdes, le personnel navigant et les ecclésiastiques.

Les passagers civils

Les personnalités marquantes sont le journaliste Leeroy Lacer, et un discret statisticien, le professeur N'canda. C'est parmi eux qu'un espion Jaggar s'est glissé : **Kell Cracken**.

Les militaires

Ils sont assez nombreux (30%) soit 150 hommes. Ils faisaient partie de l'équipage d'un vaisseau-dague qui ramenait le XVII^e Manipule (de la 79^e Cohorte) d'éclaireurs sur Osiris. Très énervés de s'être laissés capturés sans avoir rien vu venir, ils veulent leur revanche, ce qui va influencer sur leurs actions. Ils prennent aussi très à cœur leur devoir de protéger leurs frères civils.

Par la force des choses, c'est le **Vicarius Huntington** qui les commande. Il va s'imposer rapidement comme l'un des "hommes clefs" pour les prises de décision. Primo, c'est un militaire charismatique, deuzio, en cas de danger les gens ont tendance à se réfugier derrière celui qui a le plus gros fusil à impulsion. Enfin, tertio, Huntington est une femme, et plutôt jolie sans son armure Nanosteel.

Les équipages

Les équipages de plusieurs vaisseaux ont été regroupés. Ils ont réussi à s'organiser sans trop de

problème. L'Œil d'Horus demande beaucoup de personnel pour être manœuvré. Certains postes sont en double et désigner des officiers ne s'est pas fait sans heurts mais globalement tout se passe bien.

C'est le capitaine du cargo *Cidrix*, **Numm Hansol** qui assure le commandement. Il n'est pas le plus expérimenté mais il a servi comme officier sur un navire du même type que l'Œil d'Horus et c'est le seul à avoir une expérience d'une aussi grosse unité. Ce choix s'avèrera contestable car s'il est compétent, il n'a pas la carrure pour assumer une situation de ce type. Il a tendance à se laisser porter par les événements et refusera catégoriquement toute action audacieuse.

Les androïdes

Ils sont très nombreux car le *Cidrix* en transportait une pleine cargaison. A part les PJ, il n'y a qu'un "éveillé", le **Dr H. Dextra** (qui s'avèrera être un membre du *Sacrarium*).

Les Ecclesiastiques

Comme on peut s'en douter, ils sont très présents et très influents. **Monseigneur Lacta**, un Hiérarque originaire d'Osiris, qui rentrait d'un conclave. C'est un homme dur dont l'expérience militaire ne fait que renforcer l'attitude autoritaire. Il va tenter rapidement d'imposer une vision dogmatique et d'imposer ses décisions. Il est un farouche partisan de la destruction de tous les andros. Le moindre Miracle en sa présence se terminera sur un authentique bûcher. Le faire taire est une très bonne idée car il représente tout ce que les Jaggars haïssent. Sans le savoir, il contribue à ancrer l'idée que les habitants des mondes coloniaux sont dirigés par de dangereux intégristes.

Il a un opposant discret mais ferme en la personne du père **Léo Vandoorle**, un humble Sacerdote qui s'occupe d'une paroisse retirée de Mahogany. C'est un prêtre profondément humain qui expie certains péchés (commis quand il était membre de l'Exedra) en aidant les plus pauvres. Avec un tel passé, il ne se laissera pas intimider par son supé-



rieur et il comprendra vite que les PJ font partie des personnes clefs. On le trouve rarement à la chapelle, il préfère aller à la rencontre de ceux qui en ont besoin en prodiguant encouragement, conseil et réconfort.

L'APESANTEUR: VIVRE SOUS ZERO_G

Comme la plupart des engins spatiaux, l'Œil d'Horus est entièrement sous Zéro-G. Le long de toutes les cloisons, on trouve des bandes roulantes. Celles situées sur tribord vont vers la proue et inversement. Il suffit de poser la main dessus pour se faire porter en douceur. Ce système régule la circulation dans les coursives et évitera aux non initiés de partir à la dérive à tout bout de champ. On trouve aussi des petits patches magnétiques à fixer sous les semelles et les fonds de culotte pour pouvoir se poser dans les pièces et sur les sièges.

En cas de déplacements rapides, acrobatiques ou en situation de stress, le MJ peut imposer un jet d'habileté. En cas d'échec, le personnage part en tournoyant dans la direction de la dernière poussée exercée. Il ne s'arrêtera que contre un obstacle.

Vous pouvez vous amuser à faire lancer 1D20 de temps à autre, sur un 20 le personnage fait une fausse manœuvre, décolle de son siège, voit son dîner se répandre dans l'air autour de lui, etc. Il peut aussi se retrouver en trajectoire de collision avec un passager maladroit qui flotte en battant des bras. C'est une bonne manière de provoquer des rencontres.

COMBAT SOUS ZERO_G

En fonction de vos connaissances et de vos joueurs, vous pouvez être plus ou moins simulationniste. Dans tous les cas les combats sans gravité doivent avoir une saveur particulière. Le plus important est de penser en 3 dimensions, il est possible de

“marcher sur les murs”, de se cacher au plafond ou de croiser un adversaire qui est à 90° par rapport à vous. Les coups donnés sans point d'appuis n'ont aucune puissance et il est conseillé de se tenir (ou d'utiliser les mouvements de l'adversaire) si on veut être efficace. Les Jaggars maîtrisent tout ceci à la perfection ce qui n'est pas le cas des joueurs. Ils doivent clairement sentir qu'ils ne sont pas sur leur terrain.

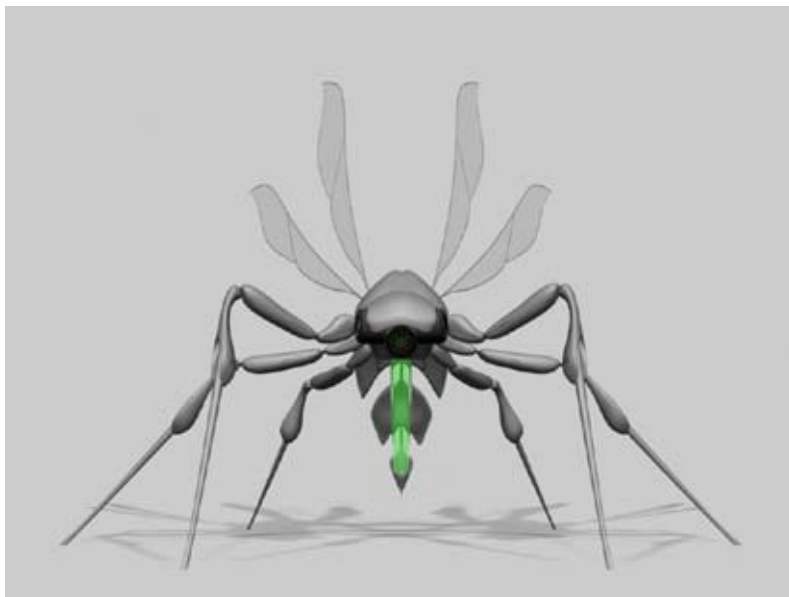
Donnez un malus de - 4 à toutes les actions de combat. Il est possible de le réduire à -2 suivant le roleplay des joueurs. Par contre, les bonus aux Dommages offerts par la Force du personnage seront tout simplement ignorés.

MILLE YEUX QUI VOUS ÉPIENT

L'observation étant la raison d'être de l'Œil d'Horus, il a été truffé de tout ce que ses concepteurs ont pu trouver comme matériel d'espionnage. Des centaines de caméras, de capteurs, de micros, de senseurs et de palpeurs le parsèment pour retransmettre chaque mouvement, chaque conversation et même chaque changement physiologique des passagers.

Cet équipement nanotech est indétectable par des moyens conventionnels.

Il est complété par des nano-robots ailés destinés à apporter un surcroît de surveillance mobile à des individus particuliers. Ces moustiques d'acier sont cachés dans les ombres des plafonds et utilisent les conduits de distribution d'oxygène pour se déplacer, ils sont très difficiles à repérer.



INTRIGUE PRINCIPALE

Ce scénario n'est pas linéaire, il vous est présenté comme une boîte à outils que vous pourrez utiliser à votre guise. A vous de faire intervenir tel ou tel élément en fonction des réactions de vos PJ. Plusieurs pistes vous sont proposées, libre a vous de modifier la chronologie des évènements. L'ambiance et les moyens d'arriver au but peuvent varier grandement d'une partie à l'autre. Amis MJ n'hésitez pas à envoyer aux auteurs un petit mail (wolfbane.hastur@gmail.com ou mandragorus@gmail.com) pour nous dire comment c'est passé VOTRE partie. Ce serait sympa et nous sommes curieux !

JOUR 1: ENLEVÉS

« Calmez vous, vous venez d'être réactivé. Vous êtes désorienté et vous ne comprenez pas ce qui vous est arrivé. Je n'ai qu'une seule bonne nouvelle : nous sommes tous pareils ».

REVEIL

Les PJ se retrouvent directement et brutalement plongés au cœur de l'action. C'est voulu, vous devez tout faire pour les déstabiliser.

- ... Power : **ON**
- ... Cerveau positronique : **connecté**
- ... Bloc mémo-cognitif : **on line**

- ... Courbes de réponses du réseau neuronal : **optimales**
- ... Liaison tronc central : **confirmée**
- ... Routines de mobilité : **activées**
- ... Capteurs sens I à V : **OK**
- ... Extensions : **OK**
- ... Diagnostic système : ... **en cours**
- ... Erreurs détectées : **horloge interne déphasée et segments mémo-cognitifs 15.252G à 15.252K hors service.**

Nos héros (tous des Androïdes) reprennent contact avec la réalité. *Sol de métal, lumières crues, gravité 0 ... Qu'est ce qu'on fait ici ? Bios détectés ... Beaucoup, plusieurs centaines ... Personnes répertoriées dans les fichiers mémoires : 0 ... Androïdes détectés ... types et modèles variables, signatures positroniques répertoriées : uniquement les autres membres du groupe ... je ressens de l'anxiété et de la curiosité.*



La dernière chose dont ils se souviennent est d'avoir préparé un voyage "à l'ancienne" (c'est-à-dire par vaisseau et non par Arche VM) suite à leurs dernières aventures. Ensuite... le néant.

PREMIERES QUESTIONS

- Ils sont dans un vaisseau-sonde qui d'après ses fichiers se nomme l'Œil d'Horus. Personne à bord ne le connaît. Il est en bon état, les systèmes de survie sont 100% opérationnels et il y a à manger pour des mois.
- Toutes les personnes à bord étaient des équipages ou des passagers de différents vaisseaux-sondes civils et d'un vaisseau-dague militaire. Leur histoire est la même : ils croisaient au large de Matma quand il y a eu comme un trou noir. Ils se sont réveillés ici tous ensemble sans une égratignure mais avec une solide gueule de bois. Les souvenirs des derniers jours sont flous, imprécis.
- Les androïdes présents à bord étaient désactivés et leurs blocs mémo-cognitifs amputés des souvenirs des 72H00 précédentes. Impossibles de savoir combien de temps ils sont restés inertes.
- Il n'y a aucun historique ni aucune trace de l'équipage d'origine. Quand les premiers se sont réveillés, ils ont trouvé le vaisseau aussi vide que ses mémoires.
- Le vaisseau est en plein espace en orbite autour d'une planète inconnue. La navigation et le moteur Warp sont HS. Impossible de savoir où ils sont. Toutes les tentatives de communication avec les 9 Mondes demeurent vaines.

- Les affaires personnelles de chacun (armes comprises) sont retrouvées dans les soutes.
- Personne n'a la moindre idée de ce qui se passe ici.

JOUR 2 : FIRST CONTACT

« Une seule chose est certaine : ils sont étrangers aux mondes de la Crux Eklezia »

SCENARIO

D'abord des échos sur les radars, nombreux, en approche. Ni les banques de données ni l'expérience des passagers ne permet de savoir qui ils sont. Ces modèles, leurs emblèmes, tout est inconnu. L'Œil d'Horus est rapidement encerclé.

Ensuite une première prise de contact par radio. Elle est diffusée sur tous les communicateurs en simultané. « *Vaisseau de l'Eklezia, vous êtes sortis de votre zone d'influence et vous avez violé notre sphère territoriale. Nous considérons cette intrusion comme un crime grave. Partez, maintenant.* ». Les contacts seront brefs, secs et ne donneront que le minimum d'info. Enfin un ultimatum « *Si vous n'avez pas enclenché votre moteur Warp et quitté le secteur avant 24h00, nous vous anéantirons* »

BUT

Mesurer et étudier les réactions face à l'apparition d'autres humains alors qu'ils sont certains d'être les seuls de l'univers.



REACTION DES COBAYES

Il y a fort à parier que l'aspect diplomatique sera privilégié et que les passagers de l'Œil d'Horus clament leurs bonnes intentions. Ils n'obtiendront pas gain de cause et ne réussiront pas à nouer un véritable dialogue. Les mystérieux agresseurs ne se présenteront pas. C'est délibéré de la part des Jaggars qui n'ont pas exclu la possibilité que les colons civils du Pilgrim eux aussi croient sincèrement être pacifistes (contrairement aux militaires). Les conditions de la simulation sont donc optimales, le véritable test commence à ce moment.

ROLE DES PJ

Ils peuvent participer aux négociations s'ils le justifient. Compte tenu de la situation tous les talents sont mis à contribution. Ils peuvent aussi rester spectateurs et recueillir des observations précieuses.

JOUR 3 : ABORDAGE

« Ils arrivent ! Défendez vos vies »

SCENARIO

L'ultimatum prend fin. Trois navettes se dirigent droit vers l'Œil d'Horus et le prennent à l'abordage. Des groupes de commandos montent à bord et investissent le navire. C'est parti pour une scène de combat façon pirates.

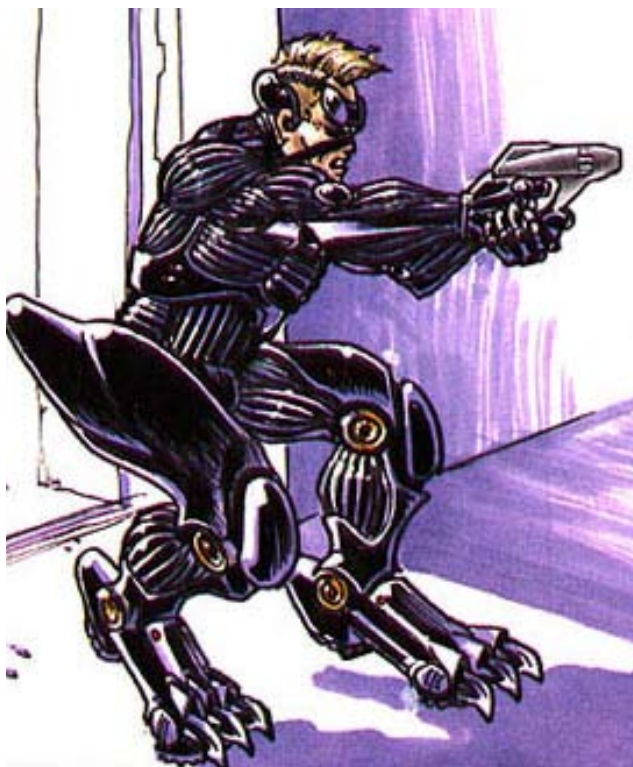
BUT

Mesurer leurs capacités de défense, voir si les militaires ont reçu une formation spécifique pour les combattre et en apprendre plus sur l'interaction civils / militaires en pleine bataille.

REACTION DES COBAYES

50% vont prendre peur et se cacher dans le plus petit trou possible ou se retranchent dans le hangar "A". Les autres, dirigés par les militaires tentent d'organiser une résistance efficace (étude des plans du vaisseau, mise en place de barricades, verrouillage des sas stratégiques, pièges, action de guérilla). Toute tentative de négociation échoue face à la volonté d'en découdre des excités de la gâchette des deux camps.

Les agresseurs réagissent en professionnels. Ils sont bien équipés, bien coordonnés et surtout ils



ont une aisance incroyable sous O-G. Ils utilisent des armes lance-aiguilles qui font très peu de dégâts au matériel. Leur objectif semble être de prendre la passerelle.

Ils sont finalement repoussés. Le bilan des pertes est très léger. Le sentiment général est qu'ils

se sont retenus. « Soit ils sont des putains de sadiques, soit ils testent nos défenses. Ils auraient pu nous renvoyer à l'âge de pierre s'ils l'avaient voulu » dira Huntington.

Gardien Jaggard

Ce sont les troupes d'abordage que les joueurs auront à affronter.

Force	15
Habileté	10
Constitution	15
Sens	10
Intelligence	10
Psychique	5

Type de PNJ	<i>Fou</i>
Protection	Armure Jaggard légère 4
Points de vie	15

Compétences :

Armurerie (Intelligence) :	10
Piloter Vaisseau (Sens) :	10
Sports (Constitution) :	15
Vigilance (Sens) :	10
Sécurité (Sens) :	10
Corps à corps (Force) :	10
Escrime (Habileté) :	15
Tir (Habileté) :	15

Règle spéciale : Vie en apesanteur. Les Jaggards vivent dans l'espace depuis des générations et évoluer en faible gravité est naturel pour eux. Ils ont un bonus de +5 dès qu'ils évoluent sous 0G.

Armes : Pistolet à aiguilles 1D10.

ROLE DES PJ

Dès que les hostilités commencent, la 2e loi envahit l'esprit des PJ. Des humains sont en danger, ils DOIVENT agir. Tous les andros de l'Œil d'Horus accourent. Cette bataille doit avoir une ambiance particulière, en effet, lois de la robotique obligent, les

androïdes ne font pas de différence entre les 2 camps. De leur point de vue, ils doivent gérer deux groupes humains se mettant mutuellement en danger. Ils peuvent donc sauver un Jaggar d'un tir mortel avant de se jeter sur lui pour le désarmer. Les Androïdes peuvent aussi coordonner leurs actions et tenter de trouver une solution globale.

LES EVENTUELS PRISONNIERS

Les Jaggars feront tout pour ne laisser aucun des leurs mort ou blessé sur le champ de bataille. Toutefois, il est possible de faire un prisonnier si vos joueurs ont été brillants ou si toute leur action dans cette scène consistait à en attraper un pour le faire parler.

Dans ce cas, il serait dur de le faire parler mais il pourra quand même révéler des infos sur son peuple et les raisons de l'agression. Il ne dira rien sur la mise en scène et les caméras. Il reste sur sa version : le vaisseau des PJ est entré dans leur domaine pour les envahir, ceux qui lui disent le contraire mentent comme tous les membres de la Crux Eklezia.

JOUR 4 : ENDGAME

« Ils nous tiennent, ils ont tout prévu depuis le départ. La seule question c'est : que vont-ils faire de nous ? »

SCENARIO

Les Jaggars ont prévu en détail la fin de leur opération. Ce ne sont pas des meurtriers et il n'est pas dans leurs intentions de tuer tout le monde. Quand ils jugeront avoir assez de données, ils vont lancer le programme ZZZZ qui est implémenté dans le

système de distribution d'eau. Un puissant somnifère y sera ajouté, plongeant quiconque boira au moins 1 gorgée dans l'inconscience pour 10h00. Pour les andros, la solution sera plus radicale, une bombe à charge EMP suffira à les mettre HS. C'est ainsi qu'ils ont procédé pour les enlèvements. Au besoin, Kell Cracken interviendra pour les imprévus.

Ensuite, Ils auront tous droit soit à un effacement sélectif de données soit à une dose d'une drogue psychotrope qui brouillera leurs souvenirs. Puis, on relâche progressivement et discrètement tout le monde. Ils auront une histoire bizarre et incohérente à raconter et surtout aucune preuve réelle de quoi que ce soit.

Il est prévu éventuellement de garder les éléments jugés les plus dangereux (un journaliste un peu trop malin ou une personne que les autorités pourraient juger trop crédible par exemple).

REACTION DES COBAYES

70% des gens tombent comme des mouches au premier repas. La tension est à son comble, le piège se referme. En effet personne ne peut se passer d'eau et s'en procurer relève de l'exploit. En plus, les réserves de l'Œil d'Horus sont curieusement dépourvues de toute autre boisson. Certains s'organisent pour résister (récupérateur d'humidité bricolé, pénitence, etc), d'autres paniquent. Si le Dr H. Dextra ou le gang des survivants sont encore dans la partie, ils se déchaînent complètement. Kell Cracken sabote les plans des récalcitrants et les drogue à la main quand il n'a pas le choix. S'il était prisonnier, il s'évade. Au final, sauf action héroïque, tout le monde fini HS.

ROLE DES PJ

La dernière Fugue

Comme les autres androïdes, ils sont sonnés par l'EMP mais au lieu d'être inconscients, ils sont plongés dans une Fugue onirique. Ils sont perdus dans un labyrinthe de miroirs qui semble s'étendre à l'infini. Au-dessus de leurs têtes, s'élève un soleil rougeoyant énorme, trop proche, oppressant, qui semble sur le point de les écraser. Son design est d'un style néo-egyptien dont les reflets artificiels sont ceux d'une caméra. Les reflets qui sont renvoyés de toute part ne sont pas toujours les leurs mais ceux des personnes ou des scènes vécues précédemment vues par un œil externe (les enregistrements) mais aussi des colonnes de chiffres sans fin (les statistiques). Ils vont aussi voir leurs corps et ce qui se passe dans le vaisseau en direct (ce qui devrait être assez perturbant).

Le but est de permettre aux PJ de rassembler les derniers morceaux du puzzle et de les amener à utiliser activement cette Fugue pour sortir de l'inconscience. Pour se faire, il faut bien entendu sortir du labyrinthe mais comme il est infini, trouver simplement la sortie est impossible. Laisser vos PJ faire preuve d'originalité (casser les miroirs, trouver un moyen de voler, passer par en dessous, se visualiser libre au milieu d'une plaine sans bornes, fabriquer une porte, etc). L'important est qu'ils fassent un pas de plus dans la compréhension des Fugues, à savoir qu'elles fonctionnent par symbole, qu'ils peuvent agir sur elles, également par symboles et qu'elles ont des incidences sur le monde réel.

Back to buisness

Le réveil des PJ est totalement imprévu. Les Jaggars vont mettre du temps à réagir. Nos héros peuvent en profiter. La fin est très ouverte, ils peuvent se la jouer "super ninja" et tenter de voler un vaisseau ennemi capable de les ramener à la maison, négocier, prendre des otages, etc. Les Jaggars représentés par Kell Cracken ne rejettent a priori aucune solution. Après tout, ils ont ce qu'ils veulent. Ceci n'est qu'un

imprévu assez mineur. Ce qui compte pour eux est de faire en sorte que la vérité et le secret de leur présence ne soit pas révélé à la Crux Eklezia. Ils peuvent proposer un deal du genre : « Si on vous interroge, vous étiez déconnectés. En échange on détruit les vidéos 3-D ou on vous voit violer les Lois de la Robotique et celle ou cette jolie lumière sortie de vos mains referme une blessure mortelle ».

Dans tous les cas, laissez les joueurs trouver eux même une porte de sortie quitte à les favoriser. Ils ont été manipulés depuis le début, il est normal qu'ils prennent leur revanche d'une manière ou d'une autre.

Suites possibles

Suivant la manière dont les choses se sont passées, les PJ peuvent se quitter en plus ou moins bon terme avec les Jaggars. Un respect mutuel entre adversaires de valeur a pu naître comme une envie de revanche brûlante et même un début d'amitié. Si les PJ sont de farouches opposants à l'Eklezia, ils peuvent être ravis de trouver des alliés potentiels. Il est même possible qu'ils se voient proposer (ou imposer) un séjour dans les territoires Jaggars. Ils pourraient ainsi échapper au joug des Mondes Coloniaux, explorer une facette inconnue de l'univers et rejoindre le Pilgrim.

INTRIGUES SECONDAIRES

Un certain nombre de choses (prévues ou pas par les Jaggars) vont émailler les événements prévus par le “peuple excommunié”. Libre à vous de les utiliser en totalité, en partie ou pas du tout. Seule la présence de l'espion Jaggar Kell Cracken est vivement recommandée.

LA TUEUSE PSYCHOPATHE

« Ta souffrance est ma voie vers des lendemains radieux. Alors HURLE, tas de bidoche ! »

Cet élément est à utiliser si vous souhaitez mettre une touche de “cyber horreur” à votre scénario.

Parmi les passagers, se trouve une androïde éveillée, membre très actif de la dangereuse secte d'androïdes connue sous le nom de *Sacrarium* (Cf. *Codex Apocryphus*). Comme tous les membres de cette organisation, elle voue une haine sans limite aux “cobayes biologiques” et n'aspire qu'à libérer ses pulsions meurtrières en expérimentant sur eux des méthodes de torture répugnantes.

Comme elle est médecin, elle va sélectionner ses proies parmi ses patients et les attirer dans son repaire sous prétexte de pratiquer une intervention chirurgicale mineure. Celle-ci va se révéler être une abjecte boucherie ou elle va donner toute la mesure de sa démente en réalisant des “œuvres d'art vivantes” avec le sang s'écoulant en apesanteur des blessures de ses victimes.

Indices

- Les victimes sont toutes humaines. Les corps mutilés ont été retrouvés dans les recycleurs de déchets organiques (comme si on avait voulu les jeter aux ordures).
- Les victimes ont été abominablement torturées. C'est salissant, bruyant et cela a pris du temps. Comme personne n'a rien vu ou entendu, l'assassin doit avoir un repaire quelque part. Une étude attentive des plans du vaisseau, suivie d'une fouille permet de trouver une soute secondaire condamnée pour maintenance (suspect alors que tout le vaisseau est nickel).
- Les victimes avaient un point commun, elles avaient toutes consulté l'un des 5 médecins présents à bord, le Dr H. Dextra une Actroïde modèle *Asklepios*. Une filature permet de découvrir la sinistre vérité.



Réactions une fois découverte

H. Dextra jugera que tout est fini et sombrera définitivement dans son délire pour pousser sa logique absurde jusqu'à la fin. Elle cherchera à faire un maximum de dégâts et de souffrance. Même détruite à 80% (membres arrachés, éventré, en flammes, etc), elle sera toujours agressive et dangereuse. Il faudra détruire son noyau cortical ou le jeter dans l'espace pour en venir à bout.

Bilan : un effroyable gâchis.

Dr H. Dextra, serial killeuse

Force	5
Habileté	10
Robustesse	15
Sens	15
IA	10
Conscience	10

Protection : Carbone renforcé + Ossature de carbone (12)

Points de vie 20

Type de PNJ : *Fou*

Extensions : Sevo-com / Bras rétractiles / Bras synergiques / Nano-optiques / Carbone renforcé / Ossature de carbone / Pistolet neuro-bloquant (pour les anesthésies) / Lames monomoléculaires

Compétences :

Déguisement (Sens) : 10

Discrétion (Habileté) : 15

Forge onirique (Conscience) : 10

MédTech (IA) : 20

Sécurité (Sens) : 15

Armes improvisées (Force) : 15

Corps à corps (Force) : 18

Immobilisation / Projection (Force) : 15

Escrime (Habileté) : 20

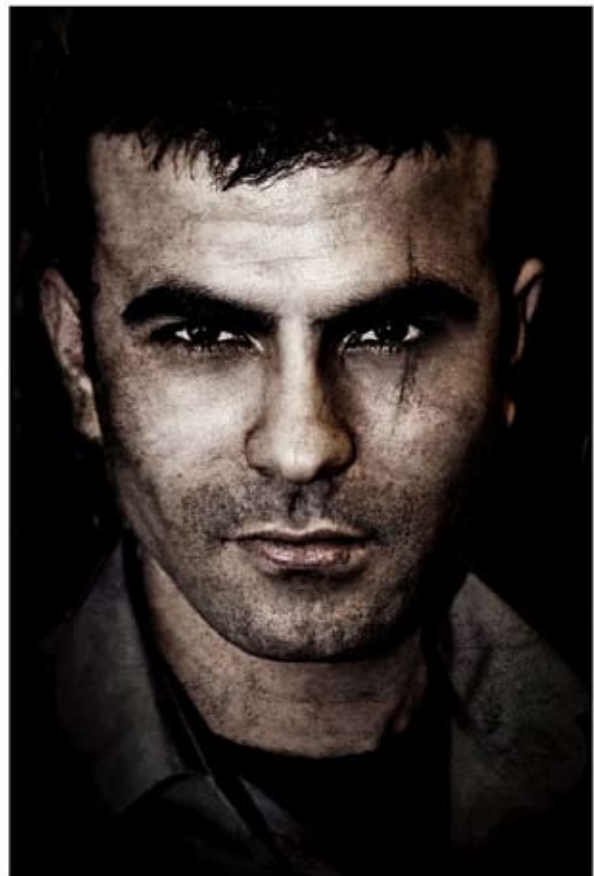
Armes :

4 lames monomoléculaires +1D8 (4 attaques par tour, sans malus).

L'ESPION JAGGAR

« Vous savez, j'ai appris deux ou trois trucs utiles sur l'âme humaine et je n'ai rien de prévu, alors si ça peut vous aider, parlez moi »

Les Jaggars ne peuvent se fier uniquement à leur matériel d'espionnage. Il leur faut un ressenti humain de l'intérieur. Une personne capable de prendre la température et de poser les bonnes questions. Ils ont donc infiltré l'un de leurs meilleurs éléments parmi les passagers. Il se nomme Kell Cracken.



Photography by Arda Cyrtan

Il se fait passer pour un étudiant en psychologie ce qui lui donne une bonne raison de parler à tout le monde. Sympa, drôle, il est toujours dispo pour rendre service et remonter le moral des troupes. Les PJ vont forcément le croiser.

Indices

- Si les PJ refont eux-mêmes le compte des personnes présentes et qu'ils le comparent aux listes des passagers des vaisseaux (présentes dans les mémoires des Actroïdes chargées de jouer les hôtesse de l'air), ils se rendront compte qu'il y a une personne de trop. Un passager de la Sainte Lucie, un vaisseau de ligne.
- Il est pris par surprise dans une bagarre (pendant l'abordage ou face au gang des survivants) et réagit par instinct, révélant involontairement des réflexes de combat parfaitement rodés.
- Un PJ attentif remarquera qu'il est parfaitement à l'aise sous OG. Beaucoup trop pour un type qui passe sa vie derrière des bouquins.
- Il porte un implant lourd inconnu qui semble avoir plusieurs fonctions destinées à adapter son corps à la vie dans l'espace. Les agresseurs avaient le même. C'est la preuve ultime qu'il est dans leur camp.

Réactions une fois découvert

Kell est un patriote qui connaît très bien les enjeux d'une découverte prématurée des plans Jaggar. De plus, il sait que sa situation n'est pas si dramatique car ses amis sont partout. Il sera donc très dur de le faire parler mais il n'est pas prêt à se sacrifier comme un fanatique. Si les joueurs s'y prennent bien (négociation, interrogatoire poussé, etc) et qu'ils lui montrent qu'ils ont déjà compris certaines choses (s'ils connaissent les Jaggars par exemple), il pourra compléter leurs informations. La pire chose à faire est de se la jouer brutal (genre « *Silence ordure, tu n'est pas en position de négociateur, par contre tu vas cracher tout ce que tu sais à la vitesse de la lumière ou mon copain va te casser tous les os d'un corps un par un !* ») Dans un tel cas il se mura dans le silence et il n'y aura plus rien à en tirer.

Kell Cracken, Espion jaggar

Kell a participé à de nombreux conflits entre clans Jaggars où il s'est fait remarquer par ses dons pour l'infiltration. Il a été formé à l'espionnage, équipé des meilleurs implants et envoyé sur Matma à la demande de Ghost. Sa force est de réagir sereinement aux imprévus et de frapper quand et comme il faut. Il peut se montrer sans pitié quand la situation l'exige mais à part ça, il est considéré comme un type bien et réglo. Il y a de grandes chances qu'il s'en sorte et que les PJ recroisent sa route.

Force	15
Habileté	20
Constitution	20
Sens	25
Intelligence	20
Psychique	15

Protection : Blouson polymère + Peau synthétique + Arachno-derme + Combinaison nanoréactive (18)

Points de vie 40

Type de PNJ : *Cavalier*

Compétences :

Contrefaçon (Intelligence) :	15
Décryptage (Intelligence) :	25
Déguisement (Sens) :	20
Discrétion (Habileté) :	25
Fouiller (Sens) :	20
Piloter Exo (Force) :	15
Piloter Vaisseau (Sens) :	20
Sports (Constitution) :	20
Vigilance (Sens) :	15
Sécurité (Sens) :	25
Armes improvisées (Force) :	20
Corps à corps (Force) :	25
Immobilisation / Projection (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	25
Désarmer (Habileté) :	25
Tir (Habileté) :	25
Explosifs (Intelligence) :	10

Transplants: Pack G0 (voir *Codex Jaggar*) / **Interface « pira-tech »** / **Amélioration nano-optique** (optiques permettant des agrandissements équivalents à un microscope électronique pour détecter du matériel d'espionnage nanotech, des numéros de séries d'Hybrides, de clones ou d'androïdes, ou encore des nano-sondes, Nano-filaments, Monofils et autres nano-armes implantées) / **Peau synthétique** / **Arachno-derme** (un maillage nanotech qui renforce la peau et la rend extrêmement résistante aux agressions extérieures. 4 Points de Protection, y compris contre les Lames à thermo-contact. Cumulable avec une Peau synthétique et tout autre type de protection).

Règles spéciales : Vie en apesanteur.

Il vit dans l'espace depuis toujours. Evoluer en faible gravité est naturel pour lui. Il a un bonus de + 4 à ses jets de dès qu'il évolue sous Zéro-G.

Armes :

Pistolet à fusion (+1D 10).

BATTLE ROYALE IN SPACE



« C'est toi ou moi ! C'est ça qu'ils veulent, nous voir nous entre-tuer et moi je ne veux pas mourir !! »

Après le premier abordage et les premiers morts suspects, un petit groupe de passagers a fini par se persuader que le but des ravisseurs est de voir les passages s'entre-tuer et que seuls les derniers survivront. Ils se lancent donc dans un jeu de massacre sous le nom de guerre de "gang des survivants". Ils seront d'abord assez subtils puis de plus en plus barbares.

Réactions une fois découverts

Il est difficile mais possible de les ramener à la raison. Au premier abord ils sont assoiffés de sang mais un choc important (premier mort, se débarrasser du leader, etc) peut permettre le dialogue. Au pire, il est toujours possible de les neutraliser sans les tuer et de les enfermer (tous dans la même cellule si vous êtes sadique).



Membre du "gang des survivants"

Force	10
Habileté	15
Constitution	10
Sens	15
Intelligence	5
Psychique	5

Type de PNJ : *Fou*

Protection : aucune
Points de vie 20

Compétences :

Corps à corps (Force) : 15

Escrime (Habilité) : 10

Tir (Habilité) : 10

Armes (en fonctions de leurs victimes) :

Armes improvisées 1D4 +2

Lame monomoléculaire courte 1D8 + 2

Pistolet à fusion 1D10.

LA DISPARITION DU DÉTECT

« Il me posait des questions quand il a remarqué quelque chose dans mon dos. Il m'a planté là et a tourné précipitamment le coin de la coursière. Je ne l'ai plus revu depuis. »

Erto Mc Bride est un modèle d'androïde Détect militaire utilisé par la Hiérarchie comme agent de renseignements. Huntington l'a chargé de « fourrer son cyber-nez partout et de traquer chaque putain d'indice qui nous permettrait de comprendre quelque chose à ce foutoir ». Son seul tort a été de trop bien réussir sa mission. Il a très rapidement découvert un holo-enregistreur et a remonté sa source jusqu'à une salle secrète de l'Œil d'Horus bardée de matériel de com ou un technicien Jaggar était en plein travail. Il a pu s'échapper mais il a été intercepté par Kell Cracken qui l'a détruit et qui a dispersé ses restes.

Les PJ pourraient bien se dire que si un détective disparaît, c'est qu'il a découvert quelque chose. Leeroy Lacer peut aussi les lancer sur cette piste.

Indices

- Un avant bras du disparu est retrouvé dans un conduit d'évacuation. Il s'était bloqué et a provoqué un bouchon. Pas de trace du reste. Il y a 57 points d'entrée au recycleur dans le vaisseau et 3 km de tuyaux du même genre. La recherche est peu plaisante mais elle s'avère rentable. Les PJ retrouvent la quasi intégralité du

corps de l'andro. Il a été démembré par un pro et ses mémoires sont irrécupérables. Toutefois, il est possible de ressortir les dernières secondes de vidéo de sa nano-optique (pas de son). Il se rendait en hâte vers la passerelle et il a rencontré une personne qu'il connaissait. Cette personne est comme floue (Kell Cracken avait activé sa combinaison nanoréactive au moment d'attaquer) et elle l'a agressé avec une technique de commando. La conclusion fait froid dans le dos : il y a un traître à bord et il est dangereux.

- La fouille du système de recyclage des déchets peut aussi amener les joueurs à tomber sur les restes des victimes du Dr H. Dextra si vous avez envie de brouiller les pistes. Toutefois, le modus opérandi (une frappe chirurgicale sur le Détect et une séance de torture sur les autres) montre qu'il y a deux agresseurs.
- Si les PJ fouillent en détail les déplacements du Détect, et qu'ils sont persévérants ou pleins de bonnes idées, ils peuvent tomber sur un dispositif d'espionnage intégré dans les murs voire carrément sur un technicien planqué dans une salle équipée d'un holo-camouflage militaire.

THEORIES DE COMLOT

« J'ai trouvé la solution. Ecoutez attentivement »

Tout le monde va phosphorer et élaborer les explications les plus délirantes à la situation. La plupart sont complètement à côté de la plaque mais certaines recèlent une part de la vérité.

- Rien de tout ceci n'est réel. Nous sommes dans une réalité virtuelle neuro-interac-

tive générée par une IA. Tout va bien se passer, ce n'est qu'un jeu. Nos corps sont bien à l'abri dans des caissons d'isolation sensorielle surveillés par une armée de techniciens. Faire sauter le vaisseau mettra fin à la simulation.

100% faux.

- Quelle que soit la nature de cette épreuve, elle ne peut avoir qu'un but : tester notre foi. N'écoutez pas les paroles empoisonnées de ces démons mes frères. Priez ... à travers moi c'est votre patriarche qui vous l'ordonne.

100% faux... et propagandiste en plus !

- Ces vaisseaux à l'extérieur sont en réalité des ET qui ont pris cette apparence. Nous avons découvert les premières traces de leur présence sur Mars. Maintenant ils viennent prendre contact. Nous avons une responsabilité immense vis-à-vis de l'humanité, notre conduite doit être exemplaire, à travers nous, c'est toute notre race qu'ils jugent

Ce ne sont pas des ET mais ils sont bien là pour juger des réactions des passagers.

- Les militaires ont encore fait une bavure et ils nous manipulent avec cette histoire à dormir debout.

100% faux, pour une fois la Hiérarchie n'y est pour rien.

- Nous sommes les otages d'un simple baron du crime aux moyens étonnants. Au final ils ne font que jouer avec nos nerfs et nous occuper pendant qu'ils demandent une rançon. Quand ils nous libéreront notre témoignage ne permettra pas de remonter jusqu'à eux.

100% faux.

- Trop bien cette nouvelle drogue ! Trip mortel et troooooooooopppppp réaliste.

100% faux.

- Nous sommes prisonniers d'une nouvelle secte de malades. Ils vont nous torturer et se repaître de nos souffrances et de notre peur avant de nous abattre tous un par un.

Ils doivent nous observer, je sens leurs yeux dans mon dos en ce moment même.

On va tous mourir, tous, je vous dis !.

Il est exact qu'ils sont observés en permanence.

- Je ne sais pas comment mais tout est la faute des androïdes. Ces saloperies synthétiques ont encore fait des erreurs et elles tentent maladroitement de se couvrir.

100% faux mais révélateur.

- Ces gens là dehors, ce sont nos frères perdus. Peut importe ce qui leur est arrivé, nous sommes tous le fruit des œuvres divines. Notre rencontre est le fruit de la providence. Ouvrons leur les bras et aimons les. Montrons leur que si nos routes se sont séparées, elles vont se rejoindre en ce jour béni.

Ce serait la réaction idéale.

- Nous sommes comme des rats dans un labyrinthe. Une puissance supérieure nous manipule nous et les types là dehors. Seule une IA en est capable.

Faux mais l'allusion aux rats est intéressante.

DECOUVRIR LA VERITE

Dans tous les cas, les joueurs doivent comprendre qui les a enlevé et pourquoi. Pour te faciliter la vie, ami MJ, nous avons tout regroupé ici sous forme thématique. Dans chaque catégorie, il y a des indices plus ou moins subtils. A vous de ne donner que les plus fins si les PJ avancent très (trop ?) vite ou de sortir les inratables s'ils pataugent ou que vous voulez faire avancer l'intrigue à grands pas. Il est à noter que le matériel d'espionnage nanotech installé dans les murs du vaisseau sont indétectables par des moyens conventionnels. Seule une amélioration nano-optique (que personne ne possède à bord, hormis Kell Cracken) permettra de déceler ces moyens d'espionnage High-tech.

NOUS SOMMES OBSERVES

- Une étude approfondie des systèmes de survie montrera que le débit et la consommation d'oxygène sont supérieurs à ce qu'ils devraient être. Conclusion, il y a plus de passagers à bord qu'il ne devrait et l'Œil d'Horus a une programmation secrète pour auto-ajuster ses réglages afin qu'ils puissent respirer.

Indice léger

- Un spécialiste en informatique trouvera de nombreux sous programmes dans le réseau de l'Œil d'Horus. Le vaisseau a été préparé à les recevoir mais aussi programmé pour leur cacher des choses. Le travail est bien fait, c'est sans doute l'œuvre d'une IA, inutile d'espérer avoir plus d'infos.

Indice léger

- Les joueurs ressentent une constante impression de malaise, comme s'ils étaient suivis où qu'ils aillent. Mais impossible d'en déterminer la source

Indice moyen

- D'une manière ou d'une autre, les joueurs se rendent compte que le vaisseau émet un flot continu de signaux sur une fréquence

très inhabituelle. Ils sont codés et il s'avèrera impossible de les déchiffrer mais ils prouvent que beaucoup de données sont transmises et ce depuis le départ. D'après la puissance du signal, le destinataire est tout proche (à peine au-delà de la portée des détecteurs). Une réussite exceptionnelle ou beaucoup de persévérance permettra d'obtenir une info supplémentaire : ces données sont constituées d'un fort pourcentage d'images.

Indice moyen

- En suivant en détail la piste du Détect disparu, il est possible de découvrir un dispositif de surveillance.

Indice inratable mais difficile à obtenir.

PAR QUI ?

- Observer attentivement les agresseurs pendant les différentes rencontres permet de déduire qu'ils sont 100% humains mais qu'ils ne peuvent pas venir des Mondes Coloniaux. Leur technologie est différente (bien que proche) et ils semblent adaptés à l'espace et ce depuis longtemps (une telle aisance ne s'acquiert que par une vie entière en impesanteur). Et puis surtout ils semblent athées, ce qui est inconcevable.

Indice léger

- Certains indices (couleur des vaisseaux, athéisme) rapprochent les agresseurs d'une légende urbaine vieille de 200 ans qui parle d'une secte de dissidents : les Jaggars. Ils étaient athées et ont finis par être excommuniés et disparaître (ils pratiquaient massivement l'homosexualité à ce qu'on raconte). Officiellement, le dernier s'est éteint il y a plusieurs siècles. Ils s'étaient regroupés dans une station spatiale. Information donnée par Leeroy Lacer.

Indice moyen

- Un Jaggar (soldat, technicien ou l'espion) est interrogé avec efficacité et crache le morceau.

Indice inratable.

même rapport bios /andros, même tranche d'âge, etc) à celle du dernier vaisseau de colonisation lancé par la Crux Eklezia : le Pilgrim. Ca ne peut pas être une coïncidence. Information donnée par le professeur N'canda, statisticien.

Indice moyen

- Un Jaggar (soldat, technicien ou l'espion) est interrogé avec efficacité et crache le morceau.

Indice inratable.

SI TOUT LE RESTE A ECHOUÉ

La solution de la dernière chance : Leeroy Lacer fait le travail d'enquête a la place des PJ et leur donne la solution sur un plateau.

POURQUOI ?

- Faire la synthèse des diverses théories de complot, en sortir les bons éléments et présenter le tout avec un sourire satisfait.

Indice léger

- Remarquer qu'il y a exactement 500 personnes enlevées. Que l'addition des équipages tombe juste ne peut pas être une coïncidence.

Indice léger

- Les joueurs déduisent de leurs observations et de l'expérience tactique du Vicarius Huntington que leurs agresseurs sont organisés et qu'ils ne veulent pas les tuer. Ils contrôlent soigneusement le jeu et ils observent.

Indice moyen

- La population de l'Œil d'Horus est statistiquement comparable (civil / militaires,

PNJ

Les PNJ jouent un rôle important dans cette histoire. Chacun à ses motivations et sa manière de réagir au stress. Libre à vous de vous concentrer sur ceux qui vous plaisent le plus ou d'en inventer d'autres.

LEEROY LACER JOURNALISTE



C'est votre joker si les PJ ne comprennent rien. Leeroy est un jeune homme au teint blafard et au regard toujours en mouvement. C'était l'ami de Karl Yago et il cherche à comprendre ce qui lui est arrivé exactement. A force de traîner dans le secteur, il a fini par se retrouver sur un vaisseau kidnappé. Il va interroger tout le monde avec sans gêne et pourra paraître très agaçant.

Toutefois, même s'il a une théorie et 3 anecdotes à la minute, il s'avèrera une source de renseignement précieuse. Il est un spécialiste du projet *Pilgrim* et a entendu des rumeurs sur les Jaggars. Si les PJ ne bougent pas, il finira par tout comprendre de lui-même.

Leeroy Lacer

Force	10
Habileté	15
Constitution	15
Sens	20
Intelligence	20
Psychique	5

Type de PNJ : *Tour*

Protection : Blouson polymère 4

Points de vie 25

Compétences :

Décryptage (Intelligence) : 20

Discretion (Habileté) : 25

Fouiller (Sens) : 25

Piloter Véhicule de surface (Habileté) : 15

Vigilance (Sens) : 25

Langue (Intelligence) : 10

Tir (Habileté) : 10

Transplants : Occulaires nano-optiques / Module de Scröm avec puce d'enregistrement audio / vidéo et liaison Neurocom.

Armes:

Son bagou et ses informations.

LE PÈRE LEO VANDLOORLE

Le père Vandoorle est une carte à jouer si vous orientez votre scénario sur l'influence de l'église au sein des passagers. Sa lutte de pouvoir avec Mgr Lacta peut rester verbale ou tourner en putch à la faveur d'une des scènes d'action. Il est aussi là pour prouver que tous les hommes d'église ne sont pas

des fanatiques austères. Il fera aussi une très bonne victime en cas de besoin.

Personnalité

C'est un homme bon qui a eu une jeunesse tumultueuse et obscure. Ses fonctions exactes au sein de l'Exedra sont inconnues mais il est certain qu'il a vu et commis bien des horreurs. Sa conscience l'a poussé à tout arrêter avant de franchir la limite. Depuis, il essaie modestement de faire le bien autour de lui.

Réactions

Il restera calme et objectif. Il a vécu d'autres situations de ce type et il en faut plus pour le faire paniquer. Cette force intérieure fait de lui une personne naturellement rassurante. Il n'a rien contre les andros et n'hésitera pas à prendre leur défense en cas d'abus. Le cas échéant, son expérience de la manipulation pourra lui permettre de faire des déductions intéressantes.

Père Léo Vandoorle

Force	15
Habileté	10
Constitution	15
Sens	15
Intelligence	10
Psychique	15

Protection	aucune
Points de vie	25

Type *Fou*

Compétences :

Discrétion (Habileté) : 10
Vigilance (Sens) : 15

Armes : Aucune.

LE VICARIUS HUNTINGTON

Cette jeune femme athlétique originaire d'Adaman a pris le commandement des militaires malgré son faible grade. Elle s'est imposée par son sens tactique et par la réputation des Sœurs de l'Expiation.



Personnalité

Malgré son langage fleuri, Elle a un grand sens pratique et trouve rapidement des solutions pragmatiques aux problèmes. Elle est autoritaire mais sans excès. Le plus haut gradé s'est effacé devant elle, trop heureux de lui confier la responsabilité d'une situation explosive (et de pouvoir lui faire porter le chapeau en cas de désastre).

Réactions

Elle voit les choses d'un point de vue tactique et pense en termes de rapports de forces. Elle n'attaquera pas le premier mais classera les Jaggars "hostiles" dès la première attaque. Des lors, elle sera verrouillée à toute autre vision des choses comme le militaire têtu qu'elle est.

Le dessous des cartes.

Il est étonnant qu'un sous-officier sensé commander 10 hommes maximum soit si à l'aise et soit un si fin stratège. En réalité, Helena Huntington est un ancien haut gradé des Sœurs de l'Expiation. Elle a été rétrogradée pour avoir frappé un évêque. C'est le dernier d'une longue série d'incidents que lui ont valu ses mauvaises manières et son manque total de diplomatie. Elle se rendait devant la cour martiale quand son vaisseau a été arraisonné.

Vicarius Helena Huntington

Force	25
Habilité	18
Constitution	25
Sens	20
Intelligence	20
Psychique	15

Type	<i>Cavalier</i>
Protection :	Armure intégrale Nanosteel + Bio-squal (16)
Points de vie	30

Compétences :

Armurerie (Intelligence) :	20
Discrétion (Habilité) :	24
Sports (Constitution) :	25
Vigilance (Sens) :	25
Armes improvisées (Force) :	15
Corps à corps (Force) :	25
Tir (Habilité) :	25
Explosifs (Intelligence) :	15

Transplants : Transplants amplificateur / Bioprocresseurs / Inducteurs génétiques, Bio-squal (une sorte de "peau de requin")

très résistante (6 Points de Protection), mais offrant surtout la possibilité pour le porteur d'"éteindre" sa signature thermique, réduisant les chances d'être observé par infrarouge ou analyse thermographique. Offre un bonus de + 5 en Discrétion et parfaitement cumulable avec les autres Transplants de protection et/ou une Combinaison nanoréactive).

Armes :

Pistolet "Black Mambat"	1D10+4
Fusil Hyper-C	1D10/2D10

LE PROFESSEUR N'CANDA

C'est un petit Africain frêle comme un oiseau qui porte d'antiques lunettes à montures d'écailles (les verres étant quand même remplacés par des micro-écrans avec correction de la myopie intégrés... faut pas pousser la nostalgie trop loin). Il est statisticien pour le Centrum Recensionis Urbanum. Autant dire que ce n'est pas ses compétences qui sont les plus utiles dans la situation présente.

Personnalité

Il est très mal à l'aise avec les gens en général (ce qui explique pourquoi il est toujours plongé dans le monde rassurant des chiffres). Il se confiera plus volontiers à une machine (au hasard, les PJ !), surtout s'ils l'ont aidé (en le sauvant du psychopathe ou de l'abordage par exemple).

Réactions

Il va se faire discret et se cacher en cas de danger. Pourtant il va garder l'esprit clair et ne restera pas inactif. Il va faire des statistiques diverses sur leur situation et il va découvrir une pièce capitale du puzzle : c'est lui qui va se rendre compte de la similitude statistique entre la population de l'Œil d'Horus et celle du Pilgrim (il a fait une étude destinée aux comités de sélection des colons).

Professeur Jacko N'Canda

Force	5
Habileté	10
Constitution	10
Sens	15
Intelligence	15
Psychique	5

Protection aucune

Points de vie 20

Type de PNJ *Fou*

Compétences :

Statistiques (Intelligence) : 25

Discretion (Habileté) : 10

Vigilance (Sens) : 15

Armes : Aucune.