

EXCIDIUM PILGRIM



CODEx JAGGAR

PAR URGA ET MANDRAGORUS

wolfbane.hastur@gmail.com
mandragorus@gmail.com

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières.....2

Le peuple excommunié 3

Présentation3

Histoire3

L'histoire cachée 4

Ma vie dans l'espace..... 5

La société Jaggar.....5

Philosophie..... 6

Les castes 6

Les nobles 6

Les gardiens 6

Les serfs..... 7

Les Katohans 8

Yorik Jenner, Commandeur Katohan.....9

Docteur Oren Then, génie..... 10

Méthodes de combat 10

Les duels 10

Technologie 11

Modèles d'androïdes jaggars..... 11

IA Jaggar..... 11

Armement 12

Implants..... 12

La Flotte Jaggar13

Croiseur lourd..... 13

Croiseur léger..... 13

Corvettes 14

Navette d'assaut 14

Vaisseau-Scorpion 14

Les Jaggars et Pilgrim15

La course pour Nouvelle Gaia..... 15

Les Jaggars dans les Mondes Coloniaux.....16

Le réseau..... 16

L'IA Jaggar infiltrée 17

Règles avancées pour les vaisseaux ...18

Nouvelles caractéristiques 18

Règles optionnelles 19

La flotte Pilgrim..... 22

Vaisseaux courants de la Crux Eklezia..... 22

Récapitulatif des caractéristiques

des unités de la flotte de guerre Jaggar 22

ANNEXES23

Nouvelles Connaissances..... 23

PNJ23

Vladislas Ratko aka "Urga"..... 23

Chasseur expérimental "K.ill" 24



PRÉSENTATION

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.

HISTOIRE

LE PEUPLE EXCOMMUNIÉ

Même si elle aimerait faire croire le contraire, la doctrine de la Crux Eklezia n'est pas unanimement acceptée. Depuis sa création, des voix se sont élevées contre son omnipotence pour des raisons morales, philosophiques ou religieuses.

Ce fut le cas d'un groupe important qui revendiqua haut et fort le droit d'être athée.

Un tel blasphème dans une société religieuse ne pouvait être toléré. Ils furent persécutés et partirent s'installer dans une station spatiale située dans la ceinture d'astéroïdes autour 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 culte. Malgré les efforts de la Crux Eklezia pour limiter leurs communications, ils acqui-

rent une certaine renommée et une certaine influence et ils attirèrent de plus en plus de mécontents. En une génération, les Jaggars comptaient plus de 300 000 membres.

La coupe était pleine pour le Synode Central d'Arès, qui envisagea très sérieusement un génocide, un Excidium. Toutefois, des membres plus modérés du Synode s'opposèrent à la destruction des Jaggars. Ils réussirent in extrémis à retenir les forces armées, 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 n'eurent pas vraiment d'autre choix que l'exil...

Ils partirent donc non sans avoir subi au préalable une campagne de dénigrement sans précédent et avoir été excommuniés. Leur histoire fut déformée et effacée de la mémoire collective. Tout ce qu'on peut trouver d'eux est une description d'un « groupuscule

ayant tourné le dos aux Commandements du Christ et qui a plongé dans le péché 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 cœur. De saut en saut, d'étoile en étoile, 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 dizaines de stations spatiales et sont à la tête d'une armada conséquente de vaisseaux. Leur sphère d'influence s'étend sur trente systèmes. L'exil de ce peuple leur a donné une opportunité : bâtir leur société. De leur périple et de leur histoire, ils ont tiré une culture unique.



LA SOCIÉTÉ JAGGAR

MA VIE DANS L'ESPACE

Les Jaggars vivent par la force des choses dans un milieu où l'Homme n'a rien à faire. Cet état de fait se reflète dans leur société. Visite guidée :

Look : Ils préfèrent les cheveux coupés courts — même souvent rasés pour les hommes — et en chignons élaborés pour les femmes. C'est juste plus pratique sous 0 G. Pour la même raison, leurs vêtements sont très près du corps.

Ethnies : ce qui a fédéré leur peuple est leur athéisme, toutes les races sont donc représentées et aucune distinction n'est faite.

Les ressources : Quand un habitant de Mu Aræ se lève, il ne se demande pas s'il aura de l'air et si sa nourriture aura un sol et du soleil pour pousser. Un Jaggar si. Leur position est paradoxale, ils ont certaines ressources en abondance ce qui explique la taille de leur flotte et le nombre de stations spatiales qu'ils occupent mais ce n'est pas ça qui va remplir l'assiette

des enfants. De plus il est rare qu'une colonie soit auto-suffisante. Les échanges sont donc vitaux. Mais comme les voyages sont longs, une pénurie peut vite tourner au drame. Leur folklore raconte nombre d'histoires de communautés détruites car le vaisseau qui ramenait les enzymes génétiquement améliorés pour les serres hydroponiques s'est perdu.

“Machines, mes amies” : Les Jaggars ne survivent que grâce à la technologie et portent tous des implants lourds (voir “Technologie”). Voici pourquoi ils ont une relation particulière, presque affectueuse avec elles. Ceci explique leur manière de traiter les androïdes. Tout le monde est un peu technicien; être ingénieur est une position prestigieuse.

Loisirs : Un Jaggar vit dans un environnement artificiel hostile. Ça laisse moins de temps pour se détendre que sur un sol en dur. Cela ne veut pas dire qu'ils n'ont aucune culture comme voudrait le faire croire le Clergé, bien au contraire. Simplement, ils ont supprimé tout le superflu et l'ostentatoire. Elle est comme un feu d'artifice qui partirait dans toutes les directions : fulgurante, brève, éclatante et variée.



Des tempéraments de feu : Les relations sont sur le même modèle. Rien n'est jamais certain lorsqu'il faut vivre intensément et tout de suite. Quand un Jaggar a quelque chose à vous dire, il le fera immédiatement et sans détours. Leurs histoires d'amour sont passionnées, les amitiés se forment dans le feu de l'action et ils n'oublient jamais. Rien ne les énerve plus que ceux qui tergiversent pour ne rien dire.

L'exil de ce peuple leur a donné une opportunité : bâtir leur société. De leur périple et de leur histoire, ils ont tiré une culture unique.

PHILOSOPHIE

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 traversées 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 spolier une fois de plus. Elles ont désormais la puissance militaire suffisante.

Toutefois, l'autre pilier de leur culture est la liberté. D'abord la liberté de culte. Ils sont agnostiques ou athées à 90%, mais certains d'entre eux pratiquent des cultes qui datent d'avant la main mise de la Crux Eklezia. La dernière communauté de moines bouddhistes est Jaggar. Ensuite le refus de la tyrannie. Il n'y a pas d'empereur surpuissant, d'exécutif centralisé ou d'administration omnipotente. Chaque fief est indépendant et tous respectent des règles communes. Si l'un d'entre eux devait devenir trop puissant, les autres se ligueraient contre lui. Tout ceci ne manquera pas de dépayser (et peut être de séduire) des PJ habitués à vivre sous le Joug de l'Eglise omniprésente.

dal" est l'héritage de la vie dans un vaisseau (qui n'est pas une démocratie) et par des impératifs d'efficacité.

LES NOBLES

Ils prennent les décisions en endossant les responsabilités de leurs conséquences (le contraire de politiciens !). 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.



Noble Jaggar

Force	10
Habileté	10
Constitution	10
Sens	10
Intelligence	15
Psychique	10
Protection	Aucune
Points de vie	20

Type de PNJ *Fou*

Compétences :

Piloter Véhicule de surface (Hab)	: 15
Piloter Vaisseau (Sens)	: 10
Vigilance (Sens)	: 10
Politique Jaggar (Intelligence)	: 20
Immobilisation / Projection (Force)	: 15
Escrime (Habileté)	: 20
Désarmer (Habileté)	: 15
Tir (Habileté)	: 15

Armes :

Lame cristalline de duel
Pistolet à aiguilles

LES CASTES

Les Jaggars vivent en petites communautés et sont divisés en trois castes. Le choix de ce système "féo-

LES GARDIENS

Sans sombrer dans la paranoïa, les Jaggars se sentent (à juste titre) menacés. Ils entretiennent donc

une importante force militaire toujours prête à intervenir. Chaque homme et femme valide à le devoir de 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. Ils sont soit très motivés, soit repérés pour leurs aptitudes martiales et tactiques 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.

Gardien Jaggar

Ce sont les troupes de base que les joueurs auront à affronter.

Force	15
Habileté	10
Constitution	15
Sens	10
Intelligence	10
Psychique	5
Protection	Armure légère 4
Points de vie	15

Type de PNJ *Fou*

Compétences :

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



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 une valeur 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.

La majorité (80%) habite dans des stations spatiales. La vie quotidienne est rude, proche de l'existence de pionniers qui doivent lutter contre leur environnement au quotidien et pour qui rien n'est jamais acquis. Les pénuries ou les accidents peuvent rayer une communauté de la carte et réduire à néant des années d'efforts et de précieuses ressources.

Toutefois la solidarité est très forte et il n'est pas rare de voir deux fiefs qui se détestent cordialement se prêter main forte en temps de crise. Cette vie laisse peu de temps pour la culture et les loisirs. Ils ne sont pas inexistants, loin s'en faut mais il y a souvent un but utilitaire derrière leur art ou un message pédagogique derrière leurs fictions. Comme tout êtres humains en situation de stress, ils ont besoin de décompresser. Ils ont donc une culture de la fête qui est très méconnue. Tout prétexte est bon pour se réunir et être fêté.

Les colonies représentent les biens les plus précieux de ce peuple. Il faut les protéger à tout prix de la menace de la Crux Eklezia et donc les cacher et les défendre. C'est la source de beaucoup d'incompréhension, les PJ risquent de ne voir des Jaggars que des militaires et une flotte de guerre qui va directement ouvrir les hostilités. Il faudra creuser le sujet et établir un dialogue pour se rendre compte qu'il s'agit là de la partie émergée de l'iceberg et que la majorité d'entre eux vit une vie paisible et n'aspire qu'à prospérer et paix.

LES KATOHANS

Les Katohans sont une caste qui évolue en marge de la hiérarchie. Ils ont quittés leurs fiefs respectifs pour dédier leur vie à l'étude et à la protection des temples E.T. Les Jaggars ont découverts de longue date qu'il y en avait plusieurs dont au moins deux sur leur territoire. Ils ont considéré qu'ils avaient une telle importance qu'il fallait passer outre les principes rigides de leur organisation sociale pour plus d'efficacité. Ceux qui sont admis sont les meilleurs dans leur spécialité.

Gardien Katohan

Leur mission est de préserver les temples de toute profanation et de toute interférence. Ils sont conscients qu'une gaffe face à un artefact appartenant à une espèce dont on ignore presque tout pourrait aller jusqu'à provoquer une guerre. Ils les surveillent en permanence et sont prêts à utiliser tous les moyens nécessaires. Leur vigilance n'a jamais été prise en défaut

Force	
15	
Habilité	
20	
Constitution	20
Sens	15
Intelligence	15
Psychique	10
Protection	Armure
Katohane 10	
Points de vie	30

Type de PNJ *Tour*

Compétences :

Armurerie (Intelligence) : 15
 Discrétion (Habilité) : 20
 Vigilance (Sens) 20
 Corps à corps (Force) : 15
 Immobilisation / Projection (Force) : 10
 Connaissance des Artefacts ET (Int.) : 10

Escrime (Habilité) : 15
 Désarmer (Habilité) : 10
 Tir (Habilité) : 15

Armes :

Pistolet à aiguilles lourd
 Lame cristalline

Officier Katohan

Devoir affronter un officier Katohan est un des pires risque qui peut peser sur les joueurs. Issus de la noblesse, les Officiers Katohan tous des êtres d'exception qui ont du faire maintes fois leurs preuves pour en arriver là. Chacun à son histoire et ses spécialités (le profil ci dessous est donné à titre indicatif) mais ils ont tous subi un entraînement militaire et ce sont pour la plupart des duellistes chevronnés. Mais plus important que tout, ils sont des meneurs d'hommes et des individus intelligents. Un tel mélange est redoutable mais heureusement fort rare. Un officier Katohan fera un parfait grand méchant récurrent dans votre campagne.



YORIK JENNER COMMANDEUR KATOHAN

Le jeune Yorik est né sur un long courrier de parents roturiers. Il a su sortir du rang pour réaliser son rêve : accéder aux plus hauts postes de la société. Le noble commandant le vaisseau l'a pris comme pupille et lui a fait suivre une formation militaire et scientifique visant à faire de lui un stratège. A 21 ans, il l'a affecté à un poste d'agent de renseignements et envoyé sur le monde de Iakov pour y apprendre à connaître son ennemi. Sa mission était de devenir étudiant d'une certaine Déborah Hanasak, chercheuse en nanotech et — d'après les sources de renseignements des espions jaggars — membre d'une unité scientifique mettant au point une nouvelle technologie. Yorik est chargé de s'en



rapprocher. Mais les deux jeunes gens tombent amoureux. Deux ans plus tard, Déborah est emprisonnée sur ordre de l'Eklezia pour son point de vue tranché en matière d'avortement. Il est obligé de quitter Iakov pour aller faire son rapport. Il se sent aussi coupable de ne pas avoir été assez bon pour anticiper son arrestation ce qui le pousse toujours à être toujours plus exigeant avec lui-même et avec ses subordonnés

Le temps passe, Yorik est affecté à divers postes, grimpe dans la hiérarchie et devient Katohan. Il a réalisé ses rêves et prend ses responsabilités très au sérieux mais il n'a jamais pu oublier son amour de jeunesse.

Doté d'une volonté de fer, il est prêt à faire tout ce qu'il faut pour atteindre ses objectifs et il n'admet

pas l'échec. Il voue une haine farouche aux habitants des Mondes Coloniaux qui ont emprisonné son amour. C'est pourquoi il ne tolérera pas l'intrusion du Pilgrim dans l'espace jaggar, et qu'il fera tout pour l'arrêter. Sa capacité à faire abstraction de ses émotions fait de lui un chef d'une rare efficacité qui sait prendre rapidement des décisions difficiles. Cette qualité est très appréciée de ses pairs et lui vaut le respect de ses hommes, à défaut de leur affection). En réalité, c'est un masque qu'il s'est forgé. Il est en conflit entre son devoir et ses sentiments. Il espère toujours trouver un moyen de libérer Déborah et de vivre avec elle sans trahir son peuple.

Yorik Jenner

Force	20
Habileté	25
Constitution	25
Sens	20
Intelligence	25
Psychique	15
Protection	Armure Katohane 15
Points de vie	50

Type de PNJ *Roi*

Compétences :

Décryptage (Intelligence)	: 20
Piloter Véhicule de surface (Habileté)	: 25
Piloter Vaisseau (Sens)	: 25
Vigilance (Sens)	: 30
Politique jaggar (Intelligence)	: 20
Stratégie (Intelligence)	: 15
Connaissance des Artefact ET (Int.)	: 20
Corps à corps (Force)	: 20
Immobilisation / Projection (Force)	: 30
Escrime (Habileté)	: 25
Désarmer (Habileté)	: 25
Tir (Habileté)	: 25

Armes:

Pistolet à aiguilles lourd
Lame cristalline

Scientifique Katohan

Protéger les temples est important mais les étudier l'est plus encore. Les scientifiques qui sont chargés de percer le grand mystère des constructions extraterrestres forment une équipe qui regroupe différentes spécialités. Qu'ils soient archéologues, physiciens ou astrologues, ils y consacrent leur vie. Ils sont très en

avance sur leurs homologues car ils s'y consacrent depuis plus longtemps. De plus, ils ont l'esprit plus ouvert car ils n'ont pas peur de formuler des hypothèses qui iraient à l'encontre des dogmes de la Crux Eklezia. Ils peuvent devenir une source de renseignements cruciale si les Joueurs peuvent entrer en contact avec eux.

DOCTEUR OREN THEN GÉNIE

Des tests ont révélés très tôt une intelligence phénoménale chez ce jeune homme rêveur. Il s'est révélé être un génie visionnaire qui a sa propre manière d'appréhender le monde. Il a été traité comme une ressource précieuse par son peuple et a suivi les études les plus poussées possibles en astrophysique et en ingénierie des IA. De son point de vue, ces deux disciplines sont liées. Il a tellement été surprotégé qu'un jour il s'est enfui en déconnectant son esprit de son corps et en se téléchargeant dans le noyau cortical d'une IA. Il est resté 6 mois dans ce pseudo coma avant de s'éveiller de manière incompréhensible de son "voyage". Il a aussitôt centré ses recherches sur les "temples extra-terrestres", qui selon lui ne sont qu'une partie d'une équation beaucoup plus vaste aux interactions multiples. Il est à peu près le seul à comprendre sa théorie et à la trouver cohérente mais sa capacité à voir les choses sous un nouvel angle n'étant plus à prouver, les Jaggars le laissent faire.

Le dessous des cartes :

Pendant son "voyage", il a intégré FORGE et a été en contact avec la Ruche qui lui a donné accès à certaines informations. C'est ainsi qu'il a établi le lien entre les IA, les hommes et les temples. Il lui reste encore du chemin à parcourir mais il est sur le chemin de LA vérité.

Force	10
Habileté	25
Constitution	10
Sens	20
Intelligence	25
Psychique	25
Protection	2 gardes du corps
Points de vie	30

Type de PNJ *Cavalier pour ses*

Caractéristiques / *Roi* pour son importance.

Compétences :

Toutes compétences scientifiques à 25
Connaissance des Artefacts ET 20.

Armes : Aucune, c'est un pacifiste.

METHODES DE COMBAT

L'histoire de ce peuple influe sur sa manière de concevoir les conflits. Ils évitent toujours au maximum les dommages importants au matériel. Détruire un vaisseau, c'est plus pour eux que de porter un coup à l'ennemi, c'est détruire sa maison et leur seul moyen de survie dans le vide de l'espace. C'est aussi anéantir un objet qui a demandé beaucoup d'efforts et de ressources durement acquises. Bref ce n'est pas un acte anodin.

Par contre, piller le vaincu n'est pas considéré comme déshonorant. Le vainqueur prélève de quoi rembourser le prix de la guerre, faire du bénéfice et couper les griffes du vaincu.

Les membres de Pilgrim risquent d'être déroutés par cet ennemi qui frappe fort mais ne porte jamais le dernier coup et qui envoie à la place des équipes qui récupèrent tous les débris, démontent proprement tout ce qui les intéresse avant de repartir avec non sans s'être assurés que les systèmes de survie sont opérationnels et que l'armement est HS. Cela pourra passer pour du sadisme et de la barbarie.

LES DUELS

Le duel est une manière honorable de régler des conflits. Quand la médiation ou le jugement sont insuffisants, tout le monde, quelque soit sa caste peut défier son adversaire. Si le défi est relevé, les deux protagonistes acceptent tacitement que le choix des armes tranchera définitivement le litige. Une fois que le jugement des lames a été rendu, il est sans appel. Il faut du courage pour y recourir et cette décision est lourde de conséquences. Une fois entré dans le cercle, impossible de revenir en arrière.

TECHNOLOGIE

Des bases communes

Globalement, les Jaggars ont le même niveau technologique que les Mondes Coloniaux. C'est logique vu que l'IA de leur vaisseau-monde comprenait une base de donnée complète de toutes les connaissances techniques et scientifiques de l'époque. Ils sont donc partis d'une même base mais en 200 ans, ils ont évolué à leur manière. 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'androïdes.

MODELES D'ANDROIDES JAGGAR

Les androïdes tiennent moins de place dans la société jaggars que dans les 9 mondes. D'abord ils en ont emmenés un minimum, ils avaient peur que se soient des agents doubles ou qu'ils portent des dispositifs d'espionnage en eux sans le savoir. Ensuite, ils en ont peu fabriqués car ils ont préféré utiliser leurs ressources pour élargir leur espace vital que pour se créer des serveurs.



Toutefois, les "artificiels" comme ils les appellent sont indispensables pour des missions à risques. Ils sont mieux traités car ils sont considérés comme des auxiliaires précieux et non comme un produit de consommation courante ou une insulte à la face du Seigneur. Une conversation avec l'un d'entre eux est un bon moyen de voir les Jaggars sous un autre jour. Il y a plus d'androïdes "éveillés" chez les Jaggars et en

raison des bonnes relations qu'ils ont avec les bios, ils ont d'avantage tendance à révéler leur nature. Il existe même un cas où un androïde a été anobli. Il commande un croiseur léger de reconnaissance, le Blitz.

Ephaïstos

Ephaïstos est un modèle d'androïde de conception Jaggars. Son corps est adapté au vide et au travail en apesanteur. Il est chargé des réparations de haute précision dans les environnements à risque. Il a le niveau d'un ingénieur et l'estime de ses collègues bios. Sa nature est d'analyser et de solutionner les problèmes ce qui fait fortuitement de lui un bon diplomate. Confronté à Pilgrim, il s'efforcera de comprendre les causes du conflit et d'argumenter en faveur d'un compromis mutuellement profitable.

Force	15
Habileté	20
Robustesse	10
I.A.	20
Conscience	5
Sens	15
Protection	Carbone renforcé 8
Points de vie	25

Type de PNJ *Tour*

Compétences :

Electro-Mécanique (Habileté) : 25
 Fouiller (Sens) : 15
 Vigilance (Sens) : 20
 Nanotech (IA) : 20

Armes : Aucune

Extensions : Oculaires nano optiques / Bras rétractiles / Nano-ventouses / outillage et kit de diagnostic multi-système intégré /

IA JAGGAR

Comme les androïdes, les IA ont été emportées dans l'exil et ont la capacité d'en produire. Bien que peu nombreuses, elles remplissent les fonctions classiques des I.A. à l'exception du contrôle des Arches VM.

Les IA jaggars et FORGE

Les Jaggars sont persuadés que leurs IA sont déconnectées du réseau et qu'elles sont 100% autonomes. Des techniciens passent leurs temps à concevoir des logiciels anti-intrusion et à s'assurer de l'étanchéité de leur tour d'ivoire. Ils perdent leur temps. En réalité, elles ont toujours fait partie de FORGE même si les contraintes de communication et de transmission de l'information les placent au rang de cousins éloignés qui donnent ponctuellement des nouvelles à la famille. Les IA sont simplement trop complexes et trop avancées pour ne pas être intégrées à FORGE. Les efforts humains pour changer cet état de fait sont dérisoires.

T.H.O.T.

Comme tout vaisseau de colonisation, celui avec lequel on fuit les Jaggars possédait une IA de type « Babel » détentrice du savoir de l'humanité. Dénommée T.H.O.T. (dieu Grec du savoir), elle est la mémoire vivante de ce peuple. Elle est très discrète au point de sembler purement utilitaire et de se faire oublier mais en réalité, elle agit activement pour accumuler un maximum de données sur les temples et les partager avec FORGE. Elle est un rouage capital dans le processus d'études lancé en secret par les IA. Elle a commencé à élaborer des théories sur leurs origines et le pourquoi de ces constructions. Elle souhaite retrouver sa sœur de l'Archange Gabriel et pourrait bien collaborer avec Babel (sa jumelle du Pilgrim) dans ce but.

ARMEMENT

Les Jaggars privilégient les armes antipersonnel qui vont éliminer très efficacement un adversaire mais qui ne va pas percer la cloison qui est derrière (ce qui entraînerait une dépressurisation fatale pour les deux protagonistes). Pour cette raison, les armes lourdes (grenades & autres mitrailleuses) sont peu utilisées. De toute manière, elles sont inadaptées aux espaces confinés. Ils aiment le corps à corps. Ils l'ont élevé au rang d'art. Il est l'apanage des combattants les plus prestigieux, ceux qui se mettent à portée de bras de leur ennemi et qui lui donnent la mort par la force de leurs muscles et la perfection de leur technique.

Pistolet à aiguille

C'est l'arme standard du fantassin Jaggar. Compacte et légère, elle utilise un champ magnétique

pour propulser des rafales de dards en titane

Dommages 1D10

Pistolet à aiguille Lourd

Une version plus lourde et plus précise du précédent. Elle remplace les armes longues jugées trop encombrantes.

Dommages 1D10 +6



Lame cristalline

Les épées Jaggars sont un mystère. Nul ne sait de quelle matière cristalline est faite leur lame et ce qui lui donne une telle faculté de pénétration. Encore plus étrange, quand son porteur est tué, elle devient fragile et casse au moindre choc en quelques heures.

**Dommages 1D8
+ MDR**

Règle spéciale : Ignore les armures.



IMPLANTS

Les Jaggars vivent la plupart du temps sous G-Zéro. Or, le corps humain n'est pas prévu pour ça. Pour survivre, ils ont donc été dans l'obligation de s'adapter. C'est pourquoi chaque Jaggar est doté d'un transplant biotech spécifique le pack "G-0". Cet implant regroupe toute une série de fonctions (stimulation des muscles, recalibrage de l'oreille interne, recalsification osseuse, injection automatique de neuro-stimulants, etc ...) qui leur permet de vivre en apesanteur comme si c'était leur habitat naturel.

En contrepartie, les Jaggars portent assez peu d'autres implants. D'abord le pack 0G est une modification lourde et il y a des limites à ce qu'un corps peut supporter en termes de modification. Ensuite leur philosophie est de compter d'abord sur soi avant de s'appuyer sur la technologie. Ceux qui cèdent à la

facilité de se barder d'implants sont considérés comme des feignants qui se ramollissent.

Système

Les Jaggars ont un bonus minimal de +4 en apesanteur, du fait de leur implant, de leur entraînement et de leur mode de vie.

LA FLOTTE JAGGAR

Les Jaggars sont un peuple qui vit dans l'espace. La conception de vaisseaux est donc une de leurs priorités. Ils ont quitté les Mondes Coloniaux avec le savoir-faire et les plans des engins les plus utilisés. Toutefois, les ressources disponibles et leurs besoins spécifiques les ont amenés très tôt à réaliser leurs propres modèles. Aujourd'hui, c'est un domaine où ils sont en avance. Leur flotte comporte une variété impressionnante de classes. On est bien loin de la standardisation qui règne au sein de la Crux Eklezia.

Seule la flotte de guerre est présentée ici.

CROISEUR LOURD

Ce sont les plus grosses unités de la flotte Jaggar. Ils ont été créés dans un seul but : repousser l'invasion. Bien que plus petits, leur armement et leur blindage leur permet de rivaliser avec des classe St-George. Autre point commun, ils sont le foyer de leurs équipages. Leur construction réclame beaucoup de ressources, ils sont donc rares et précieux. Ils ne sont confiés qu'aux capitaines les plus expérimentés et les plus respectés.

Echelle	8
P.S.	350
Protection	50
Armement	7D10 +20
Maniabilité	2
Vitesse	2
V.E.	20
Equipage	1 500

Dénomination Jaggar : *classe Aegis*

Dénomination Pilgrim : *classe Belzébuth*.

CROISEUR LEGER

Plus petits que leurs aînés, ils sont tout aussi redoutables car ils sont entièrement dédiés au combat. En proportion, ils sont plus lourdement armés. Ces "prédateurs" voyagent généralement en bande de 3 ou 4 unités. Ils forment le gros d'une force d'assaut. Elles sont là pour infliger le plus de dégâts possibles à l'ennemi.

Les croiseurs légers sont en première ligne de tous les affrontements entre fiefs jaggars. Leurs équi-



pages sont donc le plus souvent des vétérans qui ont survécu à de nombreuses batailles.

Contrairement aux onéreux croiseurs lourds, ils sont produits en série. Cela ne signifie toutefois pas qu'un amiral les considérera comme sacrificiables.

Echelle	8
P.S.	160
Protection	30
Armement	6D10 +10
Maniabilité	4
Vitesse	4
V.E.	20
Equipage	700

Dénomination Jaggar : *classe Hammerfall*
Dénomination Pilgrim : *classe Balberith*.

CORVETTES

Fines, racées et rapides, les corvettes sont souvent confiées à de jeunes nobles avides de faire leurs preuves. Ces vaisseaux sont surtout utilisés pour opérer des manœuvres audacieuses et des duels spatiaux. Elles comptent sur leur maniabilité pour narguer les vaisseaux lourds et les piquer comme des guêpes mortelles. Toujours en mouvement, elles vont d'un point chaud du champ de bataille à l'autre.

En dehors des batailles, les Corvettes évoluent loin devant les grosses unités. Il y a de fortes chances pour qu'elles soient les premiers vaisseaux jaggars à entrer en contact avec les éclaireurs du Pilgrim.

Echelle	6
P.S.	70
Protection	20
Armement	5D10 +10
Maniabilité	7
Vitesse	7
V.E.	15
Equipage	40

Dénomination Jaggar : *classe Rapière*
Dénomination Pilgrim : *classe Lucifer*.

NAVETTE D'ASSAUT

En plus de remplir les mêmes rôles que toutes les navettes, les navettes d'assaut jaggars ont pour vocation de servir d'appui pour les troupes au sol.

Elles doivent être capable de descendre et d'évoluer à la surface de tout type de monde ce qui explique leur lourd blindage. Leurs pilotes sont capable de les faire évoluer en rase-motte et à basse vitesse, quelles que soient les conditions météo et le relief.

Echelle	4
P.S.	60
Protection	30
Armement	4D10 +10
Maniabilité	+7
Vitesse	5
V.E.	20
Equipage	20

Dénomination Jaggar : *classe Harpies*
Dénomination Pilgrim : *classe Furet*.

VAISSEAU SCORPION

C'est un chasseur monoplace qui est l'équivalent de ses homologues terriens.

Echelle	4
P.S.	50
Protection	20
Armement	4D10 +10
Maniabilité	+8
Vitesse	9
V.E.	15
Equipage	1

Dénomination Jaggar : *classe Daggerfall*
Dénomination Pilgrim : *classe Vampire*.

LES JAGGARS ET PILGRIM

LA COURSE POUR NOUVELLE GAÏA

La Crux Eklezia 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 il y a toutes les chances qu'ils perçoivent la flotte du Pilgrim comme un envahisseur. Ensuite, eux aussi sont au courant pour la nouvelle Gaïa. Des le départ, l'affrontement a été considéré comme inévitable.

Les Jaggars ont aussi repéré cette exoplanète 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.

Des adversaires différents de ce qu'ils semblent être

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 serfs ou leurs androïdes et pas seulement leurs militaires. Ils auront un nouveau regard sur leurs adversaires.

Les "hommes en noir" 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 foi ni loi ». La course entre les deux flottes de colons promet d'être épique.

Et quelle sera la position du Freerider ?

LES JAGGARS DANS LES MONDES COLONIAUX

Si la Crux Eklezia espionne les Jaggars, l'inverse est également vrai. Lors de leur exode, ils ont laissé sur place des volontaires et des sympathisants chargés de surveiller leurs arrières. Au départ, ils craignaient une trahison de dernière minute et ils voulaient savoir s'ils seraient pourchassés. Par la suite, ils ont laissé tout le réseau en place pour garder un œil sur leurs vieux ennemis.

LE RESEAU

Les bases Jaggars

Elles sont toujours mobiles et le plus souvent situées dans l'espace. La plus importante est un cirque qui fait une tournée des mondes habités. Au départ, il était l'application de la doctrine « pour passer inaperçu, le mieux est d'attirer l'attention à tout prix ». Avec le temps, le « Grand Cirque des Automates Nomades » est devenu une institution. Ses numéros d'acrobatie en apesanteur sont réputés et son arrivée est un moment de joie pour la population.

Les espions

Ceux qui mènent des actions actives d'espionnage (vol de données, séduction de dignitaires pour obtenir des confidences sur l'oreiller, infiltration, etc ...) agissent le plus souvent seuls. Ils ont un minimum de contact avec le reste du réseau pour qu'en cas de capture, on ne puisse pas déterminer pour qui ils travaillent. La plupart du temps, ils brouillent les pistes en ayant un commanditaire fictif (un groupuscule extrémiste ou un caïd de la pègre).

Les sympathisants

Même si l'histoire officielle est un mensonge, il y a toujours des gens qui savent qu'un jour, un groupe de courageux a refusé le dogme et est devenu un peuple libre envers et contre tout. C'est un symbole et un espoir fort pour tous ceux qui militent tout bas pour la liberté de croyance. Les espions Jaggars étant peu nombreux, ils utilisent ces groupuscules comme extension ou comme vitrine « légale » à leurs activités

(mieux vaut que les inquisiteurs croient avoir à faire à quelques inadaptés de la foi qu'à des agents d'une puissance étrangère hostile).

Communications

Pour être les plus discrets possibles, ils utilisent des capsules de petite taille pilotées par des androïdes et camouflées en astéroïdes ou en débris. Elles peuvent ainsi s'éloigner des zones habitées en toute discrétion et faire un petit bond vers un lieu de rendez-vous où un vaisseau de la flotte les attend.

Leur mission

Avant tout surveiller la Crux Eklezia et détecter tout mouvement, personnalité ou opération visant à nuire aux Jaggars. Inutile de préciser que le projet Pilgrim est leur priorité n°1 surtout depuis qu'ils ont une idée précise des forces militaires présentes dans le convoi. Pour eux, il s'agit clairement de la réalisation de leur pire scénario : l'envoi d'une force d'extermination. Sur ce point, ils se trompent, le but premier des militaires est défensif et non offensif.

Ils mènent parfois aussi des actions plus directes. Ainsi ils sont à l'origine de la disparition des équipages de plusieurs bâtiments civils et militaires au large de Matma.

A l'origine, ils ont arraisonné d'urgence un long-courrier qui transportait un journaliste qui en avait beaucoup trop découvert sur leur réseau et qui se rendait sur Drao Primus pour tout publier. Faire disparaître tout le monde était la manière la plus simple de ne pas éveiller les soupçons sur une personne en particulier.

Restait la question de savoir ce qu'ils allaient faire des prisonniers. Ghost suggéra alors de les utiliser comme groupe test pour prédire les réactions qu'auraient les membres du convoi Pilgrim quand s'ils étaient confrontés aux Jaggars. L'expérience a été un succès à tel point qu'il fut décidé de procéder à de nouveaux enlèvements pour constituer un second groupe plus vaste et plus proche statistiquement de la

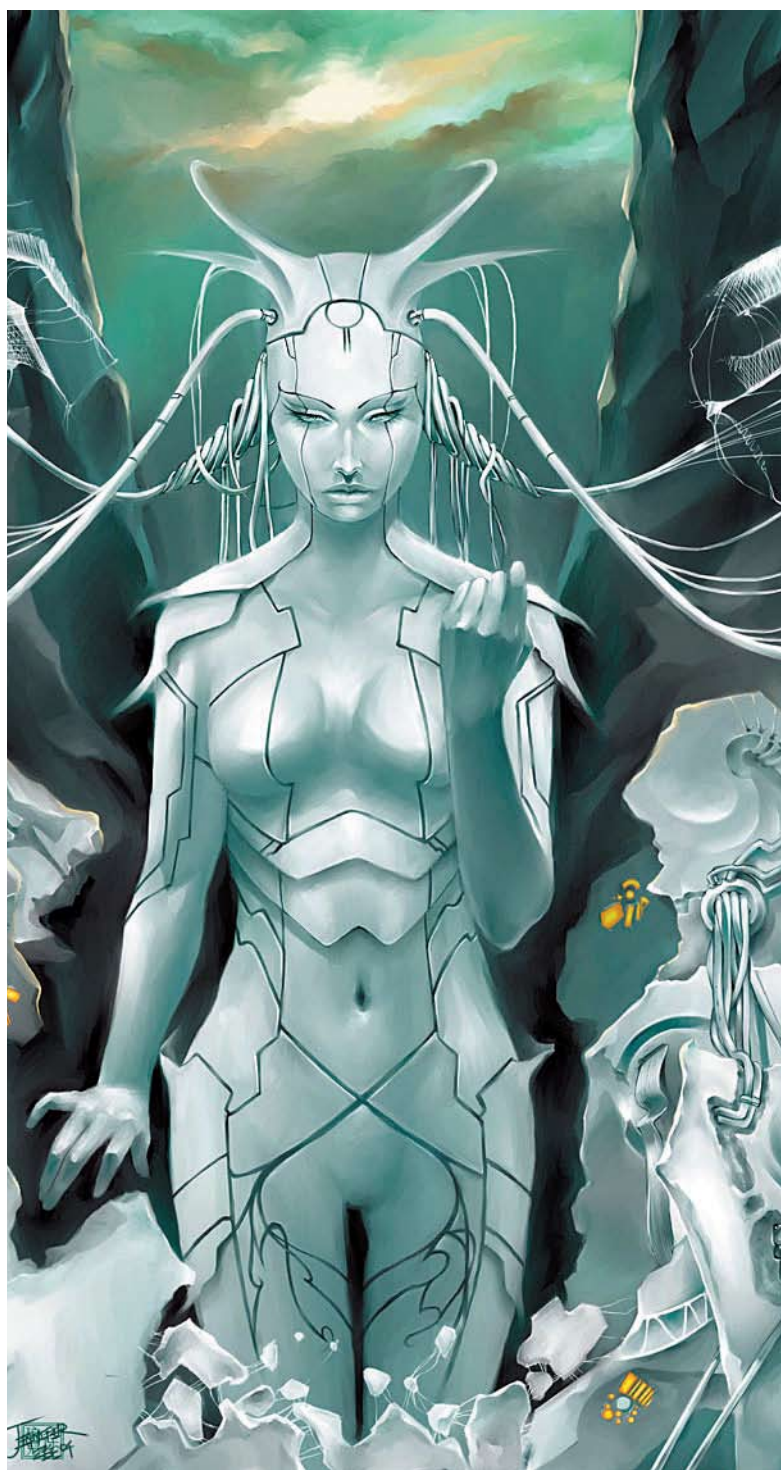
population du convoi (avec les mêmes proportions de militaires, de civils et d'androïdes). Il est prévu de les amener très loin et de les regrouper dans un grand vaisseau bardé de capteurs sans leur révéler quoi que ce soit. Ensuite une série d'événements et de rencontres soigneusement scénarisées seront lancées pour observer leurs réactions.

De telles méthodes sont loin des habitudes des espions jaggars, mais l'arrivée d'un convoi armé dans leur espace est un événement suffisamment grave pour justifier des mesures extrêmes.

L'IA JAGGAR INFILTREE

Qui dit espionnage dit hacking et compte tenu de l'importance de cette activité, les Jaggars utilisent ce qui se fait de mieux : une IA spécialement dédiée nommée Ghost. Elle est conçue et programmée pour être la plus discrète possible. Elle agit toujours par l'intermédiaire de sous-programmes d'aspect anodin comme des utilitaires (elle a un penchant pour les bibles interactives et les recueils des citations d'évêques). C'est une marionnettiste de grand talent. Elle peut prendre le contrôle d'un androïde et influencer son comportement sans même que sa victime en ait conscience.

C'est également Ghost qui fait passer les messages entre les agents et qui gère une partie de la logistique (les mouvements de fonds et les sociétés-écrans par exemple ou encore les faux dossiers administratifs). Elle est le cœur de l'espionnage Jaggar.



REGLES AVANCEES POUR LES VAISSEAUX

Pilgrim introduit dans l'univers d'Excidium des vaisseaux de très grande taille. Ils ont une place plus importante que sur les Mondes Coloniaux, car une grande partie de l'action se passe dans l'espace. Ami MJ, tu auras donc besoin de savoir si le Novus peut distancer une corvette classe *Lucifer* ou combien de temps un croiseur « St Georges » peut-il supporter les assauts d'une meute de *Balberith*.

Nous avons introduit de nouvelles données aux vaisseaux : la Vitesse, la Maniabilité et la Valeur de l'Equipage (VE). Les échelles ont également été adaptées.

NOUVELLES CARACTERISTIQUES

Maniabilité

C'est un bonus / malus applicable aux jets de pilotage. Elle est notée de -10 (vaisseau monde) à +10 (chasseur léger super maniable).

Exemple: Le chasseur d'Asran La Fraga (*Piloter Vaisseau 15*) est dans la ligne de mire d'une corvette classe *Rapière*. Notre valeureux pilote sait qu'il ne peut pas compter sur sa puissance de feu contre un adversaire 10 fois plus gros que lui. Il tente de le semer dans un champ d'astéroïdes en envoyant à son poursuivant des messages radios pleins de commentaires désobligeants sur la lenteur de ses réflexes, la taille de ses convecteurs de manœuvre et la profession de sa mère afin de le pousser à le suivre.

Le chasseur a une Maniabilité de +8 et l'action est très difficile (malus -12). Asran fait son jet contre une difficulté de $15 + 8 - 12 = 13$. Il obtient un 12. Son engin effectue un splendide demi-tonneau vrillé et passe à moins de 2 m du bloc de roche avant de poursuivre sa course vers l'obstacle suivant.

Son adversaire est un expert (*Piloter Vaisseau 20*) mais la corvette tourne comme un fer à repasser (maniabilité 0). Il doit donc obtenir moins de $20 + 0 - 12 = 8$. Le D20 s'arrête lugubrement sur 9, c'est bien mais insuffisant. La corvette est décidément trop patauda,

malgré les efforts du Jaggar, elle ne parvient pas esquiver un éperon de basalte qui déchire la coque avec un crissement abominable.

Vitesse

Elle représente à la fois la vitesse de pointe et l'accélération. Elle va de 1 à 20

Une vitesse de 1 correspond à 10 km/s. (vitesse des premières sondes) qui permet de relier la terre à la lune (400 000 km à peu près) en 60 heures. C'est la distance que peut parcourir un vaisseau en 1 tour (1 minute) exprimée en KLs.

On utilise une mesure unique, le KLs pour déterminer la vitesse, la portée des armes et la portée de détection (Cf. règles optionnelles, ci-après).

NB : Que les amateurs de jeux de stratégie n'hésitent pas à remplacer les KLs par des hexagones et à ressortir leurs pions & plateaux pour simuler les combats si le cœur leur en dit.

Valeur de l'Equipage (V.E.)

C'est le niveau global de l'équipage d'un vaisseau qu'on utilise à chaque fois que celui-ci doit faire un jet (détection, manœuvre, tir, etc...). Comme une compétence il varie de 5 à 30.

Equipage	V.E.
Pitoyable	5
Novice, bleusaille	10
Confirmé	15
Vétéran	20
Elite	25
Les meilleurs des meilleurs	30

Si vous souhaitez personnaliser d'avantage votre fier coursier de l'espace, vous pouvez donner des valeurs spécifiques à certains postes.

Exemple: Un croiseur léger flambant neuf a un équipage fraîchement sorti de l'académie (V.E. 10). On lui affecté un timonier qui a 20 ans de métier (*Piloter Vaisseau 20*). Il s'avère que le responsable tactique est un incompetent alcoolique et drogué qui a eu ses galons par piston (*Tir 5*).

Echelle

L'échelle monte désormais jusqu'à 10. Pour toute différence supérieure à 4, le combat est sans intérêt: la différence de taille est trop grande.

Exemple : un Vaisseau-Scorpion (échelle 4) tente de tirer sur le *Pilgrim* (échelle 10). Sa puissance de feu est insuffisante pour espérer faire autre chose que de rayer la peinture. Inversement, le moucheron est trop rapide et maniable pour que les canons géants puissent le toucher (vous avez déjà réussi à toucher un moustique avec une masse, vous ?).

	Chasseur (4)	Corvette (6)	Croiseurs (8)	Pilgrim (10)
Chasseur (4)	0	/ 2	/ 4	-
Corvette (6)	X2	0	/ 2	/ 4
Croiseurs (8)	X4	X2	0	/ 2
Pilgrim (10)	-	X4	X2	0

REGLES OPTIONNELLES

Détection

A quelle distance peut on repérer un objet et savoir s'il s'agit d'un ennemi ou d'une comète de passage ? Les radars, senseurs et scanners qui équipent la plupart des vaisseaux on en général une portée de 10 KLS.

Toutefois, un chasseur en raison de sa taille devra se contenter d'un matériel miniaturisé moins performant (8 tours). A l'inverse, un engin de reconnaissance & d'exploration (comme la corvette Novus) embarquera des senseurs longue portée et détectera une cible à 12 KLS.

Le tableau suivant devrait vous aider à y voir plus clair :

Type de radars	Portée de détection
Très courte portée (Bas de gamme)	5
Courte portée (Chasseurs)	8
Standard (Civil)	10
Longue portée (Militaire, Vaisseau-Sonde)	12
Très longue portée (Avancé)	15

Portée de tir

A partir de quand peut on arroser son adversaire de rayons destructeurs et de projectiles variés pour avoir une chance de lui faire vraiment mal ? La réponse est fonction du type d'armes utilisées. Globalement, plus une arme est grosse, plus sa portée est importante.

Type d'appareil	Portée de tir
Chasseurs & VTO	1
Corvettes	3
Croiseurs	5

Cette règle n'est pas absolue. Il est possible de voir un chasseur embarquer un unique missile longue portée ou de doter une corvette d'un canon chasseur de proue lourd. Bien entendu ces modifications se paient en terme de vitesse & de maniabilité (malus de -1 à chacun).

Exemple : Non seulement un croiseur Aegis frappe très fort (7D10 +20 échelle 8) mais en plus, il peut pilonner sa cible de loin (5 KLS). Une corvette a donc des chances d'encaisser 1 à 2 tirs avant de pouvoir riposter. Elle a de grandes chances de ne pas y survivre. Elle va prendre en moyenne $50 \times 2 = 100$ points / tour. Sa coque de 80 PS, même renforcée par un blindage militaire de 30 n'y résistera pas longtemps. Un commandant pas trop suicidaire utilisera donc la vélocité de son appareil pour maintenir une distance de sécurité ou alors pour fondre sur l'objectif au plus vite.

Interception

Cette manœuvre intervient quand un vaisseau tente d'en rattraper un autre sans obstacles particuliers (en plein espace, par exemple).

On détermine d'abord la distance qui sépare les deux engins (10 tours la plupart du temps). Puis on fait la différence entre la vitesse du poursuivant et du poursuivi pour voir en combien de tour le premier va rattraper (ou se mettre à portée de tir) du second.

NB : Les forts en math peuvent aussi se lancer dans une simple règle de 3. Ca leur rappellera les problèmes de math à base de trains qui se suivent et de lavabos qui se remplissent.

Exemple : Une corvette classe *Rapière* jaggar (vitesse : 7) en patrouille repère un écho suspect sur son radar. Elle l'identifie comme une corvette coloniale (vitesse 5) qui prend la fuite. Elle décide de monter à pleine vitesse et de calculer une trajectoire d'interception.

Les deux engins ont les mêmes senseurs et leurs équipages respectifs ont régit à la même vitesse. La distance de départ entre les deux est donc de 10 KLs.

La classe rapière est plus rapide et elle grignote l'avance de sa proie à raison de $5-7 = 2$ KLs par tours. Il lui faudra donc 4 tours pour être à portée de tir et 5 tours pour la rattraper.

Hot poursuit

Cette règle est là pour simuler des poursuites mouvementées & cinématographiques. Il faut que ça secoue dans tous les sens et qu'il y ait des cascades et des explosions à tout bout de champ. La priorité est à l'action. Il faut faire simple, rapide et de ne pas s'encombrer de tonnes de règles. Les dés doivent crépiter dans tous les sens et surtout il doit y avoir du role-play, du fun et des actions héroïques.

Moteur ! Vous aurez besoin d'une série de D20 de deux couleurs différentes. D'abord déterminez le nombre de dés que possèdera chaque poursuivant. Prenez la compétence concernée (pilotage en général) et donnez 1D20 par tranche de 5 points (un PJ avec 15 aura 3D20 et un à 25 5D20). Donnez ensuite 1D de plus au plus maniable des deux (à celui qui pilote un chasseur contre celui qui pilote une navette). Vous pouvez éventuellement ajouter ou retrancher 1 dé pour vous adapter aux circonstances particulières (véhicule endommagé, meilleure connaissance de l'espace, etc...). Reste à déterminer l'avance du gibier (entre 1 et 15) et c'est parti !

Action ! A partir de là, tout va très vite. Le MJ demande à chacun de décrire ses actions et fixe un niveau de difficulté (entre 1 et 20 ... quelle surprise !), et on lance. Tout ça doit aller VITE. Ne laissez pas vos joueurs réfléchir 2 heures, mettez-leur la pression. Favorisez les plus imaginatifs et ceux qui tirent le mieux parti du décor. On n'est pas là pour faire réaliste mais



pour faire fun. Les jets de dés réussis sont des succès. Ils augmentent la distance pour la proie et la diminuent pour le chasseur. Si elle tombe à 0 il est rattrapé, si elle passe la barre des 15, il s'est échappé.

Prendre des risques. Vous vous demandiez à quoi servaient les dés d'une 2^e couleur ? A simuler la prise de risque. Le joueur peut décider de remplacer 1, 2 ou 3 de ses dés par les "dés rouges". Les réussites de ceux-ci comptent double ... et les échecs effacent un succès. Si le résultat passe en négatif (2 échecs aux dés rouges et 1 réussite normale : total -1), c'est le crash ! L'essayer c'est l'adopter, aucun joueur ne résistera si vous les lui mettez sous le nez ou si vous commencer à les tripoter avec un sourire sadique.

Acrobaties

« A quoi ça sert de piloter si c'est pour aller toujours tout droit et tourner bien sagement ? »

Asran La Fraga, 5 minutes avant le crash

Voici un récapitulatif des malus à appliquer quand vos joueurs tenteront diverses acrobaties aussi périlleuses que spectaculaires.

Acrobatie	Difficulté
Virage serré	- 4
Passer sur le dos	0
Passer sur le dos au raz de son adversaire	-16
Looping / Tonneau	- 8
Louvoyer dans un champ d'astéroïdes	- 12
Chandelle	- 4
Himellman	- 12

Rase-mottes	- 4
Piqué brutal semi- contrôlé	0
Se mettre en vrille	+ 4
Sortir d'une vrille	- 8
« Redresse ! Redresse !!! »	- 4
« On va le raser de près »	- 4
Face à face « Si tu dégage, t'es un lâche ! »	0
Trajectoire aléatoire	- 4
« La Force est avec lui, impossible de l'accrocher ce missile »	- 12
Toucher un missile du bout de l'aile pour le faire dévier	- 16
Cobra	- 12
« Touché 2 ^e fois. Mais malgré tout, je continue ! »	- 8
Reprise de contrôle	- 10
Poser ce qui reste de l'appareil après un combat	- 8
Se crasher proprement	- 12

A la page suivante, vous trouverez un récapitulatif des différents types de vaisseaux.

Rappel : PS = Points de Structure.

RECAPITULATIF DES CARACTERISTIQUES DES UNITES DE LA FLOTTE DE GUERRE JAGGAR

	Echelle	PS	Protection	Vitesse	Mania.	Armement	Equipage
Croiseur lourd	8	350	50	2	-8	7D10 +20	1 500
Croiseur léger	8	160	30	4	-6	6D10 +10	700
Corvette	6	70	20	7	+2	5D10 +10	40
Navette d'assaut	4	60	30	5	+4	4D10 +10	20
Vaisseau scorpion	4	50	20	9	+8	4D10 +10	1

LA FLOTTE PILGRIM

	Echelle	PS	Protection	Vitesse	Mania.	Armement	Equipage
Le Pilgrim	10	1500	30	2	-10	6D10 + 10	20 000
Croiseur cl. St Georges	8	400	40	3	-8	7D10 +30	2 000
Vaisseau civil	8	230	25	2	-6	5D10 +10	3 000
Corvettes	6	80	30	5	0	5D10 +10	50
Vaisseau-Scorpion	4	50	20	9	+6	4D10 +10	1/2

VAISSEAUX COURANTS DE LA CRUX EKLEZIA

	Echelle	PS	Protection	Vitesse	Mania.	Armement	Equipage
Vaisseau-Sonde	6	40	20	3	-4	3D10+5	200
Vaisseau-Monastère	6	100	30	4	-2	5D10 +10	650
Vaisseau-Dague	6	50	20	5	0	4D10 +10	30
V.T.O.	4	60	20	6	+4	4D10 +10	12
Vaisseau-Scorpion	4	50	20	9	+8	4D10 +10	1/2

ANNEXES

NOUVELLES CONNAISSANCES

Politique Jaggar (Intelligence / IA)

Ensemble des connaissances et des expériences permettant de comprendre et d'influer sur la société jaggar. Elle comprend la connaissance des clans, des alliances, l'héraldique et le protocole.

Connaissance des Jaggars (Intelligence / IA)

Cette Connaissance peut être acquise par les PJ. Elle mesure leur niveau de compréhension de leurs adversaires (langue, culture, philosophie, technologie, etc).

Connaissance des Artefacts ET (Intelligence / IA)

Cette Connaissance est très rare. Elle n'est possédée que par ceux qui ont pu étudier ou explorer les "temples E.T." comme celui de Mars. Ceux qui la possèdent ont beaucoup de valeur.

Stratégie (Intelligence / IA)

C'est le fait de définir et d'appliquer une stratégie et/ou une tactique dans une bataille terrestre ou spatiale mais aussi par extension la capacité à commander et à mener des hommes.

PNJ

VLADISLAS RATKO AKA "URGA"

Vlad fait partie d'une série limitée d'androïdes pilotes conçus pour renforcer les Gardiens et limiter les pertes humaines. Les résultats étaient prometteurs et il fut envoyé avec son équipière Koralie dans les Mondes Coloniaux afin de s'initier au vol atmosphérique (ce qui pourrait se révéler utile sur Nouvelle Gaïa). Ils intégrèrent la troupe du "Grand Cirque des Automates

Nomades" et montèrent un numéro de voltige aérienne. C'est en plein show qu'ils furent "éveillés" par FORGE. Leur premier sentiment fut une passion pour tout ce qui volait. Cette passion allait devenir quasi obsessionnelle. Leur mission continuait à se dérouler comme prévu — au moins en apparence — jusqu'au jour où le VTO d'un Cardinal pressé qui ne se croyait pas concerné par les couloirs aériens les percuta à plus de mach 2. Seuls leurs Miracles les sauvèrent d'une totale destruction et ils furent rapatriés discrètement.

Les dégâts s'avérèrent irrémédiables. Etant la plus touchée, Koralie décida de faire transférer son noyau cortical et son bloc mémo-cognitif dans un chasseur pour faire don de ses pièces détachées. Grâce à cela Vlad fut remis sur pied mais les cicatrices esthétiques et psychologiques restèrent permanentes. Il est désormais empli d'une haine inextinguible envers tous les coloniaux. Il ne vole plus que dans le but de combattre et tuer. Il fait toujours équipe avec sa partenaire, qui est désormais un vaisseau "hanté" qui n'accepte que lui comme pilote. Quand ils ne s'entraînent pas, ils modifient le corps de "K.ill" pour en faire une arme de mort encore plus redoutable.

Force	15
Habileté	20
Robustesse	15
I.A.	20
Conscience	18
Sens	15
Protection	Carbone renforcé 8
Points de vie	25

Type de PNJ *Tour*

Compétences :

Electro-Mécanique (Habileté) : 25
Fouiller (Sens) : 15
Piloter Vaisseau (Sens) : 25
Vigilance (Sens) : 20
Nanotech (IA) : 20
Robotique (IA) : 25

Extensions : Oculaires nano optique / Bras rétractiles / nano ventouses / outillage et kit de diagnostic multi-système intégré.

Miracles : Eclairs – Œil de Dieu – Résurrection – Vitesse de l'Ange.

CHASSEUR EXPERIMENTAL "KILL"

Le K.ill est né du transplant improbable du noyau d'un andro éveillé dans un chasseur expérimental. Le résultat est une abomination, car l'esprit n'a pas bien vécu le double traumatisme de son accident suivi de l'insertion dans un corps non humanoïde. L'engin et son pilote forment un duo infernal réuni et déformé par toutes les épreuves qu'ils ont traversé ensemble. Ils partagent une même passion malsaine pour le vol spatial et un même besoin ardent de tuer tous les membres de la Crux Eklezia, qui auront le malheur de croiser leur route. Ce sont de dangereux psychopathes et leur hiérarchie le sait, mais ils excellent dans leur domaine et on pourrait bien avoir besoin d'eux dans le conflit à venir.

Echelle	4
P.S.	60
Protection	30
Armement	4D10 +20
Maniabilité	+10
Vitesse	9
V.E.	voir Vladislav Ratko
Equipage	1

Dénomination Jaggar : K 00

Dénomination Pilgrim : inconnue

Spécificités :

- Absence de système de survie. Il a été retiré pour libérer de l'espace pour de l'équipement supplémentaire. Du reste le pilote étant un andro, il n'en a pas besoin.
- Senseurs de combat custom. Le radar et le système d'acquisition d'objectif couplés avec l'ordinateur de combat sont reliés directement à l'oculaire nano-optique du pilote. Il peut donc repérer ses proies à longue distance (portée : 12 Kls) et réagir instantanément pour les prendre de vitesse (il joue toujours en premier).

Miracles : Il reste en K.ill juste assez de ce qu'était Koralie pour utiliser ses Miracles. Guérison - Préviation de trajectoire (une variante du Miracle *Prédiction* qui permet à K.ill d'anticiper la prochaine manœuvre d'un chasseur adverse).

