

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !



*Par R.Mike, sur une idée de Sly développée par Scotaire pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons CC BY-SA-NC.*

JaguaRangers, Go !



JaguaRangers, Go !

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !

Dans la lointaine et vénérable civilisation Maya, les Dieux-Jaguars étaient des protecteurs polymorphes invoqués par les Dieux Majeurs pour défendre féroce­ment les hommes et la nature face aux forces du mal. Leurs capacités hors-normes leur permettaient de relever les défis les plus exigeants et de triompher des adversaires les plus redoutables.

Résidant dans leurs mondes souterrains, ils remontaient à la surface pour protéger les pauvres et les opprimés et pour défaire tous ceux qui se mettaient en travers de leur divine justice. Capables de se transformer et de changer radicalement d'apparence, ils n'arboraient que rarement leur robe de fauve et profitaient le plus souvent de leurs capacités pour s'adapter face à la menace.

Loin d'avoir disparus dans le maelström des civilisations, ils veillent toujours depuis les profondeurs et, lorsque la situation l'exige, se réincarnent régulièrement au sein de l'humanité pour accomplir leur destinée. Nous vous proposons ici de suivre le récit de leurs exploits des temps modernes...

JaguaRangers, Go !

Générique

Un samedi matin comme un autre, chez une famille lambda. À l'autre bout de l'appartement, une voix féminine retentit :

« Théo, dépêche-toi ! Il y a ton programme préféré qui va commencer ! »

Le jeune garçon avala son bol de *ChocoPics* en un rien de temps et se précipita dans le salon pour allumer la télé. Alors qu'il appuyait fébrilement sur la télécommande pour sélectionner la bonne chaîne, il s'assit en tailleur à moins de deux mètres de l'écran. Dans la seconde qui suivit, les premières notes d'une musique qu'il connaissait par cœur se firent entendre et il se mit à chanter à tue-tête en même temps qu'il augmentait le son de la télé :

*JaguaRangers, JaguaRangers !
JaguaRangers, JaguaRangers !
JaguaRangers, JaguaRangers !
Go Jaguar Go, le cri des Rangers !*

*Une équipe d'enfer dans la ville,
(JaguaRangers, JaguaRangers)
Les Jaguars visent toujours dans le mille !
(JaguaRangers, JaguaRangers)
Ce sont des guerriers fantastiques,
Ils se transforment quand c'est la panique.*

*JaguaRangers, JaguaRangers !
JaguaRangers, JaguaRangers !*

*Pour traquer Krieger, ce sont vraiment les rois,
(JaguaRangers, JaguaRangers)
Ils sont les meilleurs et font la loi !
(JaguaRangers, JaguaRangers)
Il n'est plus question d's'amuser,
Finie la récré, on n'est plus là pour rigoler.*

*JaguaRangers, JaguaRangers !
JaguaRangers, JaguaRangers !
JaguaRangers, JaguaRangers !
Go Jaguar Go, le cri des Rangers !*



Séquence d'Intro

JaguaRangers, Go ! propose d'incarner de jeunes gens qui, un beau jour, se révèlent être les réincarnations des légendaires Dieux-Jaguars de l'ancien temps. Des divinités Mayas extrêmement puissantes appelées à l'aide par Alaghom Naom, la sage Déesse de la terre et de l'abondance, qui s'inquiète de la montée en puissance du conflit entre les hommes qui n'ont, pour certains, aucun respect pour les ressources de la Terre qu'ils pillent à tout-va et les antiques Défenseurs de la nature du panthéon Maya qui commencent à se réveiller et semblent vouloir éradiquer l'humanité...

Les JaguaRangers vont donc devoir, avec l'aide du professeur Beltrom et de la déesse Naom, sauver les opprimés, déjouer les plans des différents belligérants et découvrir qui tire les ficelles dans l'ombre...

Épisode Pilote – Création de personnage

Matériel

Avant toute chose, il est nécessaire de se munir du matériel suivant :

- Un totem par joueur (salière, feutre, épée en plastique...),
- Un réceptacle au centre de la table,
- Des jetons (des cartes peuvent faire l'affaire),
- Des dés à six faces.

Les JaguaRangers !

Concepts

Il est désormais temps pour les joueurs d'imaginer les JaguaRangers qu'ils vont incarner dans la série ! À la création, chaque participant doit choisir le prénom de son personnage, et un âge compris entre 16 et 22 ans. Il ou elle doit déterminer si son PJ est lycéen, étudiant, ou dans un emploi qui ne le satisfait pas (serveur, guichetier, etc.).

Quel est son Point Fort ? **Corporel**, **mental** ou **social** ?

Qui est la personne la plus importante dans son quotidien ? Un parent, son petit ami, son meilleur pote, l'enfant dont il s'occupe en tant que baby-sitter... ?

Enfin, il ou elle doit choisir un Défaut dans sa personnalité (méprisant, inconscient, paresseux, égoïste, brutal...).

Artefacts

Une fois que les concepts des différents personnages sont définis, le meneur lit aux joueurs ces lignes :

JaguaRangers, Go !

Vous étiez une bande de jeunes sans histoire dans la ville où vous avez grandi. Jusqu'à ce qu'un soir, perdus dans un bois en voulant vous rendre à un festival, vous tombiez par hasard sur la carcasse d'un avion à hélice. Les papiers à bord indiquaient une expédition ramenant des objets amazoniens au musée du célèbre professeur Beltrom. En ouvrant une caisse de ce qui devait être la cargaison de l'appareil, vous avez découvert un grand disque Maya qui s'est illuminé dès que vous êtes entrés en contact avec lui. Un visage féminin est alors apparu pour prononcer ces mots : « Je suis Alaghom Naom, et pour m'avoir libérée, je vais faire de vous mes champions, les héritiers des Dieux-Jaguars. Des forces obscures sont à l'œuvre contre votre monde, et pour le défendre, vous aurez besoin d'outils à la hauteur de vos ambitions ! ». Sur ces mots, des éclairs jaillissent de ses yeux et matérialisent dans vos mains de formidables artefacts.

Un **Artefact** est un objet (arme, bouclier, instrument) d'une puissance exceptionnelle, passé de main en main à travers les âges. Il peut être mythologique,

historique, ou venir d'une dimension plus avancée que la nôtre.

Exemples :

- *Excalibur*
- *Le talisman du zodiaque chinois*
- *Le pistolaser SX-4000*

L'Artefact octroie un pouvoir à la personne qui le manie.

Exemples :

- *Forcer autrui à dire la vérité*
- *Trancher l'acier trempé avec*
- *Lire les langages de l'Antiquité*

Le joueur détermine l'artefact reçu par son personnage, ainsi que le pouvoir qu'il renferme. Le meneur possède un droit de veto sur un pouvoir trop puissant.

Basez-vous sur cette table pour les équilibrer :

| Puissance du pouvoir | Exemple | Fréquence d'utilisation maximale |
|---|--|----------------------------------|
| Aussi efficace qu'un professionnel entraîné | Escalader des parois raides | À volonté |
| À portée d'un champion national avec un équipement nec plus ultra | Maîtriser une brute épaisse d'un seul coup | Une fois par scène |
| Dépassant les moyens humains et technologiques modernes | Courir à 100 km/h | Une fois par jour |

Légendaires

Le meneur lit ensuite ceci :

Vous avez alors appelé le professeur Beltrom, qui s'est réjoui que vous ayez découvert le disque perdu depuis deux décennies. Remarquant vos artefacts, il vous a conseillé de garder le secret : leur pouvoir attirerait l'attention de mauvaises personnes, et comme vous seuls pouvez les manier, vous et vos proches seriez en danger.

Invités dans son musée, il vous a expliqué que vous n'êtes pas les premiers à manier ces artefacts. D'illustres personnes l'ont fait avant vous, puis ont acquis un statut de légende. Ces artefacts vous relient à ces Légendaires. Il plaça alors le disque dans un bas-relief, formant un gigantesque visage dont vous avez entendu la voix féminine dans vos esprits : « Le professeur a raison. En puisant dans ma force, vous pourrez invoquer les précédents champions et ainsi contrecarrer les plans diaboliques des forces qui luttent pour l'éradication du monde des humains et des forces de la nature. Vous êtes désormais des JaguaRangers ! ». Le professeur sortit alors une épaisse encyclopédie, où vous avez pu apercevoir les portraits des précédents propriétaires de vos artefacts.

Un **Légaire** est un personnage (réel ou fictif) connecté à l'Artefact. Il peut s'agir d'un ancien propriétaire, de la personne qui l'a conçu ou consacré, ou d'un ancien gardien. Il peut également s'agir d'un

titre transmis aux possesseurs de l'Artefact. L'Artefact donne au JaguaRanger le pouvoir de devenir temporairement l'avatar d'un Légaire. Les Légendaires sont définis par leur nom et le pouvoir qui les rend puissants.

Exemples :

- *Athéna, déesse et guerrière sans pareil.*
- *Zindor, alien qui change de visage à loisir.*
- *Le protecteur de l'Atlantide, qui commande les torrents.*

À moins que votre partie ne se limite pas à un cercle privé, vos Légendaires peuvent même être des personnages non libres de droits. Voire provenant de différentes licences !

Le joueur choisit ou crée alors deux Légendaires relatifs à son artefact.

Missions

Alaghom Naom reprit : « Les Forces du Mal sont à l'origine des maux de ce monde, et le détruiront si rien n'est fait. D'un côté certains hommes cupides ne s'arrêteront de détruire la Terre que lorsqu'ils pourront vivre en autarcie parmi leurs machines. De l'autre, des puissances insoupçonnées sont prêtes à détruire le

JaguaRangers, Go !

monde des humains pour retourner à l'état sauvage. Vous devez agir au plus vite ! »

Le professeur ajouta : « Depuis que je me suis éjecté de l'avion que vous avez trouvé, nous en avons racheté un nouveau, bien plus moderne. Ce serait un honneur de pouvoir vous mener en mission ! »

Les JaguaRangers se réunissent, forment un cercle et lancent leur fameux cri de guerre en levant le poing en l'air : « Go, Jaguar, Go ! »

— Fin de l'épisode pilote —

Aventures – Progression

Programmation

La progression se fait au fil des **Aventures**, qui sont des unités de scénario équivalentes à un épisode de dessin animé ou de série jeunesse. Une aventure s'étend généralement sur une session, ou deux courtes sessions – séparées par une coupure pub !

Les pubs en question sont le plus souvent consacrées à des jouets, en particulier ceux issus de la série. Entre deux parties, les pubs permettent ainsi d'annoncer aux joueurs les nouveaux gadgets qu'ils vont pouvoir utiliser ou l'évolution de leurs véhicules (cf. ci-après).

Les Statues Sacrées

Au début de la deuxième aventure, le professeur appelle les JaguaRangers au musée : de grandes statues Maya ont été découvertes. Alaghom Naom prend la parole et leur explique alors qu'il s'agit des véhicules pour ses champions. Sur commande, des roues, chenilles et turbines en sortent pour les transformer en bolides roulants, volants ou capables de fendre les eaux. Un pilote automatique permet de les livrer à l'endroit où se trouvent les JaguaRangers.

Chaque joueur détermine le type de son véhicule et l'apparence de la statue correspondante.

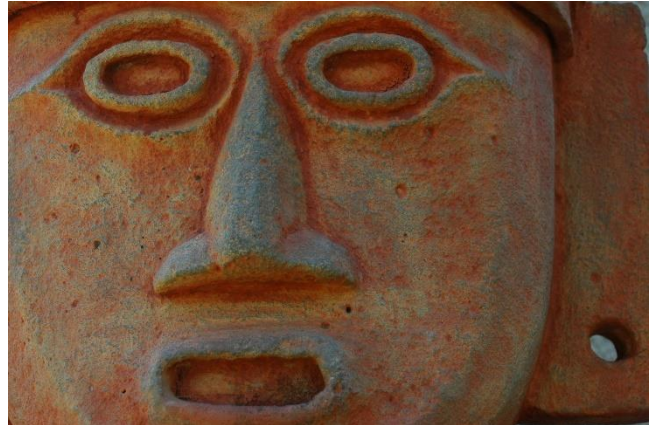
Exemples :

- Un ULM en forme de pégase.
- Une moto en forme de puma.
- Un bateau en forme de tortue.

Les statues Mayas sont relativement anguleuses pour une bonne raison : les véhicules peuvent se combiner entre eux pour former un gigantesque **Titan** de pierre ! Cet assemblage contrôlé par les JaguaRangers est le seul moyen de neutraliser les ennemis géants avant qu'ils ne s'enfuient en détruisant tout sur leur passage.

À partir de là, toutes les deux aventures, chaque JaguaRanger découvre en fin de séance un nouveau Légendaire lié à son artefact, jusqu'à un maximum de

cinq. Chaque joueur invente et ajoute ce légendaire sur sa fiche.



Leçon de Choses

À l'issue d'une Aventure, dans le cadre de l'épilogue ou à la suite de celui-ci, un JaguaRanger peut demander une scène spécifique au meneur lui permettant de montrer qu'il a appris, au cours des épreuves qu'il a surmonté avec les autres Rangers, quelque chose sur la vie qui lui a permis de corriger son Défaut. Il l'efface et le remplace par un autre qui reflète l'évolution de son personnage.

De plus :

- Les prochaines aventures commencent avec un jeton de plus dans le Cœur d'Alaghom Naom.
- Ce PJ « évolue » : il ajoute un jeton de plus au Cœur de Naom quand il sort des formes Légendaire / Titan.

Les autres joueurs peuvent également changer de Défaut à ce moment, mais l'effet n'a lieu qu'une fois par aventure. Tous les JaguaRangers doivent évoluer au fil des aventures avant qu'un PJ ne puisse évoluer une seconde fois.

Mise en Scène – Système de Jeu

Résolution des Actions

Le réceptacle situé au centre de la table est baptisé **Cœur de Naom**. Au début de chaque partie, placez dans le Cœur de Naom autant de jetons qu'il y a de joueurs et de joueuses autour de la table.

Toute action est résolue par le jet d'un dé à six faces, accompagné d'un bonus de +1 si l'action relève du Point Fort du PJ :

- de 1 à 3 : c'est un échec
- 4 ou 5 : c'est un « Oui mais... », l'action est réussie mais il y a une contrepartie
- 6+ : c'est un « Oui et... »

JaguaRangers, Go !

Si l'action est entreprise grâce au pouvoir de son artefact :

- de 1 à 4 : « Oui mais... »
- de 5 à 6+ : « Oui et... »

Exemple : Simon, dont le personnage, Jimmy, joueur de baseball à l'université a comme Point Fort le corporel, est à la poursuite d'un des sbires du Docteur Krieger. Ce dernier a pas mal d'avance mais Jimmy est déterminé et sait qu'il peut compter sur sa bonne condition physique pour tenter de le rattraper et avoir la possibilité d'en apprendre plus sur le plan machiavélique de son chef. Il prend donc ses jambes à son cou et descend les escaliers de l'hôpital à toute vitesse.

Simon jette un D6 auquel il va pouvoir ajouter un bonus de +1. Il obtient 3 sur le dé ce qui fait donc un résultat de 4. L'action est réussie : Jimmy parvient à rattraper le sbire avant qu'il ne s'enfuit mais il a renversé un infirmier dans sa folle cavale. Un de ses coéquipiers va probablement devoir s'occuper d'examiner le brancardier pendant que les autres vont devoir rassurer les badauds.

Conséquences des Actions

En cas d'échec, les conséquences sont souvent assez négatives et ne peuvent être évitées à moins que le joueur ne choisisse de refaire un jet au prix d'un jeton puisé dans le Cœur de Naom (cf. ci-dessous Mauvais Penchants).

En cas de « Oui mais... », la contrepartie, généralement moins prononcée que dans le cas précédent, peut être évitée si elle semble trop coûteuse pour le personnage ou pour le groupe mais cela se fait au prix de l'échec de l'action. À nouveau, il est parfois possible de refaire un jet au prix d'un jeton puisé dans le Cœur de Naom.

Exemple : Jimmy, qui a attaché le sbire sur une chaise, n'a pas réussi à lui faire cracher le morceau (résultat de 2 sur son précédent jet). Simon n'a pas souhaité utiliser un jeton du réceptacle car il sait qu'il a une autre option : le sbire avait sur lui un attaché-case avec une serrure à code.

N'ayant pas le temps de tenter toutes les combinaisons, il se décide à fracasser la serrure de la mallette avec ce qu'il a sous la main. Simon obtient un 4 sur son jet, soit un résultat de 5 grâce à son bonus de Point Fort. La méthode brutale a porté ses fruits et la mallette s'ouvre mais son contenu, des petites fioles contenant un liquide verdâtre, se sont cassées et risquent de répandre un gaz extrêmement toxique dans la pièce et dans tout l'hôpital.

Simon préfère alors éviter cette conséquence et renonce à son succès : la serrure a résisté aux assauts de Jimmy et le contenu de l'attaché-case est intact. Il va falloir trouver un autre moyen de l'ouvrir. Le sbire esquisse un sourire en coin.

Difficultés – Situations

En fonction du contexte, la résolution présentée ci-dessus peut être affectée dans un sens ou dans l'autre. Si les JaguaRangers se sont rendus, d'une manière ou d'une autre la situation plus facile, alors ils auront plus de chances de réussir ce qu'ils entreprennent. À l'inverse, s'ils s'attaquent à quelque chose de difficile ou s'ils sont mal préparés, alors ils auront plus de risques d'échouer.

- Situation favorable : bonus de +1 sur le jet
- Contexte neutre : pas de modificateur
- Situation défavorable : malus de -1 sur le jet

Il est possible de cumuler le bonus de Point Fort et celui de situation favorable. Mais il n'est pas possible d'accumuler des bonus (ou des malus) de situations favorables (ou défavorables). C'est un ensemble de choses qui feront que le contexte général de résolution de l'action est favorable, neutre ou défavorable.

Exemple : Clara, qui joue Tobias un petit génie de l'informatique, prend le relais alors que son personnage vient d'entrer dans la salle dans laquelle se trouve Jimmy. Avec son matériel high-tech, Tobias, qui a pour Point Fort le mental, place sur la serrure une sorte de stéthoscope relié à son PC portable et commence à balayer différentes fréquences pour trouver le point de résonance du mécanisme à même de lui indiquer la bonne combinaison.

Clara obtient un 4 sur son jet ce qui fait un résultat de 6 grâce à ses deux bonus : c'est un franc succès ! Tobias trouve le bon code en un tournemain et ouvre la mallette avec précaution. Krieger projetait donc de gazer l'hôpital avec une arme chimique extrêmement dangereuse.

La Bienveillance de Naom

Un résultat de 0 sur un jet d'action n'est jamais rattrapable, c'est un échec obligatoire car il est interdit d'utiliser un jeton pour refaire un jet. Les JaguaRangers essuient un échec cuisant qui pourra être lourd de conséquence mais Alaghom Naom veille et leur apporte soutien et réconfort : le meneur ajoute un jeton dans le réceptacle central.

Mauvais Penchants

Lorsqu'un personnage mène une action et se laisse aller à son Défaut, il peut utiliser un jeton du Cœur de Naom pour relancer le dé et garder le meilleur résultat. Il peut répéter l'opération sur le même jet tant qu'il reste des jetons. Un tel jet ne compte jamais comme étant vertueux.

Exemple : Jimmy, qui est brutal, aurait pu se laisser aller à ses mauvais penchants dans la cadre de l'interrogatoire du sbire de Krieger mais Simon a

JaguaRangers, Go !

préfér  ne pas utiliser de jeton du réceptacle, d'une part pour les économiser et d'autre part parce qu'il savait qu'il avait une autre piste à privilégier.

Vertu Divine

À l'issue de chaque scène, chaque joueur qui a effectué au moins un jet pour réaliser une action vertueuse (à l'appréciation du MJ) place un jeton dans le Cœur de Naom.

Exemple : Sarah, qui est incarnée par David, a décidé de prendre soin de l'infirmier pendant que Jimmy et Tobias s'occupent du sbire de Krieger. Avec son Point Fort en social, Sarah parvient avec un jet de 6 à parfaitement rassurer les gens et aide le brancardier à se relever avant de le confier au service approprié. Pour le MJ, il s'agit d'une action vertueuse qui permet à David de placer un jeton supplémentaire dans le réceptacle central à la fin de la scène.

Le Pouvoir de l'Amitié

Lorsque la situation le permet, les JaguaRangers peuvent entreprendre une action tous ensemble. Dans ce cas, ils crient tous haut et fort leur fameux cri de guerre : « Go, Jaguar, Go ! ». Ils bénéficient alors d'un bonus de +1 sur le jet commun qui peut se combiner avec tous les autres bonus et malus.

Santé et Dégâts

Dans certains cas, les conséquences d'un échec ou d'un « Oui mais... » peuvent se retranscrire sous la forme de dégâts subis par les personnages, leur équipement, leurs véhicules, les bâtiments...

Les JaguaRangers en tant que divinités ancestrales ne meurent jamais mais peuvent être neutralisés (inconscients pendant un certain temps).

Les sbires sont éliminés en un coup.

Les boss doivent être touchés sept fois avant de s'avouer vaincus.

Effets Spéciaux – Forme Légendaire

Transformation

Pour invoquer un Légendaire, le joueur puise un jeton du Cœur de Naom, saisit son totem, le brandit et proclame :

« Par le pouvoir de [Artefact], j'en appelle à la puissance de [Légendaire] ! »

Dans un déluge d'effets pyrotechniques, son personnage prend alors la forme du Légendaire, accompagné de son leitmotiv. S'il invoque un titre au lieu d'une personne, le PJ est magiquement habillé d'une armure ou d'un costume qui reflète ce titre.

C'est bien le Légendaire qui est invoqué dans le groupe. Même s'il ne fait qu'un avec le PJ pour un temps, Naom leur transfère toutes les connaissances dont ils ont besoin.

Exemple : si le jeune Josh invoque Barbe-Noire, il ne prend pas seulement son apparence, mais c'est bien le célèbre pirate qui est propulsé de nos jours et qui aide activement Josh en prenant sa place. Naom place dans son esprit tous les savoirs et compétences de Josh. La capacité de polymorphe des Dieux-Jaguars leur permet ainsi de passer de l'une à l'autre de leurs différentes réincarnations.

Il est à noter que le Point Fort du PJ est désormais insignifiant pour le Légendaire qui ne compte pas le bonus de +1.

Actions Légendaires

Les actions sous forme Légendaire peuvent être plus fantaisistes que sous forme normale, grâce au super-pouvoir du Légendaire. Artémis peut ainsi tirer une flèche avec une très grande précision à plus de cent mètres. L'avatar « Gardien de l'Amazonie » peut commander la croissance instantanée de végétaux. Beaucoup d'actions nécessitant un jet sous forme normale sont automatiquement réussies sous forme Légendaire. Seules les plus complexes requièrent un jet.

Quand il effectue une action sous cette forme, et que cette action relève d'un super-pouvoir du légendaire, le joueur peut dépenser deux jetons du Cœur de Naom pour obtenir un « Oui et... », et cela même pour remplacer un jet raté.

Chaque round où il prend des dégâts, le Légendaire dépense un jeton du Cœur de Naom.

Lorsque le réceptacle du Cœur de Naom est vide, ou bien lorsqu'il le souhaite, le PJ reprend sa forme ordinaire.

Plusieurs personnages peuvent être en forme Légendaire en même temps.

Merchandising – Forme Titan

Constitution du Titan

Pour assembler le **Titan**, les joueurs dépensent leur nombre en jetons du Cœur de Naom. Ils choisissent ensuite où vont se positionner leurs véhicules dans l'agencement :

- Les bras (deux places maximum) permettent d'utiliser les Artefacts pour attaquer.
- Les jambes (deux places maximum) permettent d'utiliser les Artefacts pour déplacer le titan.

JaguaRangers, Go !

- Le buste permet d'utiliser les pouvoirs perceptifs, cognitifs et sociaux des Artefacts.

Le Titan est assez puissant pour utiliser n'importe quelle puissance de pouvoir à volonté !

Les joueurs brandissent leurs totems devant eux, le(s) joueur(s) tenant leurs totems en haut vont dans les bras, et ceux le tenant en bas vont dans les jambes. Tous crient ensemble : « Titan ! Titan ! Titan ! Gooooo ! »

À la fin de chaque scène l'utilisant, il faut dépenser 3 (ou moins s'il n'y en a pas 3) jetons du Cœur de Naom, et les joueurs peuvent décider de désassembler le Titan. S'il ne reste plus de jeton dans le Cœur, le Titan est automatiquement désassemblé.

Il est possible d'entrer dans le Titan sous forme Légendaire, si les coûts sont bien cumulés.

Épisodes – Aventures des Rangers

Dans le scénario-type de la série, les JaguaRangers sont appelés à la rescousse en début d'aventure, sur le lieu d'une catastrophe naturelle ou d'un désastre industriel majeur. Tout du long, ils protègent leurs identités secrètes. Après avoir secouru civils et animaux, ils enquêtent sur le responsable qui se cache derrière – généralement le consortium D.A.R.K. ou un Mam. La fin de l'aventure consiste à les combattre pour qu'ils ne menacent plus personne à cet endroit.

Les enjeux sont plus forts si la personne la plus importante aux yeux d'un des JaguaRangers se retrouve prise malgré elle et bien par hasard dans le feu de l'action. Si l'aventure se déroule loin de la ville des PJ, ce PNJ peut se retrouver là pour diverses raisons :

- Voyage d'affaires
- Vacances
- Classe verte
- Concert de star
- Finale de coupe de foot
- Visite à son correspondant

Toile de Fond – Univers de Jeu

Naom et Beltrom

Alaghom Naom est la déesse de la Terre, de l'abondance et de la sagesse, celle qui favorise la conscience et la pensée. Elle est ainsi capable de prodiguer des conseils par télépathie aux JaguaRangers au moment opportun. Elle souhaite stopper le conflit entre les humains et la nature. Enlever le disque de la fresque du musée l'isolerait à nouveau du monde, ce que tenteront sûrement ses ennemis durant une Aventure.

Beltrom est un vieil universitaire compétent et renommé. Il est le mentor des JaguaRangers dans le monde civilisé. Il pourra piloter l'avion (qui abrite les véhicules sous forme de statue) s'ils doivent se rendre sous des latitudes exotiques. Il sera en mesure d'expliquer le monde de jeu dans les détails, ainsi que de fournir des alibis pour cacher le secret des PJ. Il inventera des stages pour les excuser auprès des parents, écoles et employeurs. Les ennemis voudront l'enlever lors d'une Aventure pour enfin lui extraire le secret des Légendaires.

D.A.R.K.

Despoiling and Acquisition of Riches for Krieger. DARK est une organisation d'envergure mondiale employant agents, avocats, mercenaires et savants fous, au premier rang desquels le Docteur Krieger est un redoutable spécimen. Ses moyens financiers sont tels que le consortium peut corrompre la plupart des dirigeants nationaux. Son objectif est de parvenir à une industrialisation planétaire totale et à la mise en place d'une ploutocratie qui aurait droit de vie et de mort sur les « inférieurs ».

Les Mams

Les Mams sont d'anciens – et mauvais – dieux Mayas de la nature, qui résident dans la Terre et sont chacun reliés à différents éléments (eau, terre, air, feu...). Leur cousin Kisin les a réveillés et les pousse à anéantir ces humains qui s'attaquent à leur habitat. Ils déclenchent des calamités naturelles par l'intermédiaire de monstres variés. Une fois acculés, ils manifestent leurs vraies formes : des géants élémentaires !

Philip Krieger et Natalia

Avec ses petites lunettes rondes en permanence fixée sur le bout du nez, le Docteur Krieger est le terrible PDG du conglomérat DARK. Fascinée par les sciences occultes, sa comparse Natalia lui a appris à invoquer le reflet du Seigneur Kisin lors de rituels particulièrement complexes. Celui-ci commande Krieger concernant la marche à suivre. Le Docteur Krieger en a toujours retiré d'énormes profits financiers et se considère désormais comme l'élite d'une puissance inarrêtable. Que se passerait-il si Kisin les guidait vers des Artefacts ?

Le Seigneur Kisin

Frère ennemi de Naom, Kisin est le terrible Dieu des morts et le Roi des enfers. Il fait en sorte d'alimenter les deux camps du conflit terrestre afin qu'ils s'entre-détruisent jusqu'au dernier. Son avatar est un gigantesque crâne violet de deux mètres de haut. Il est le boss final de la saison. Sa forme de géant serait-elle capable de détruire le monde ?

Campagne

Première Saison

À force de mettre en échec les différents plans de Krieger, les Rangers finissent par s'attirer les foudres du PDG de DARK qui envoie Natalia elle-même en mission. La redoutable jeune femme vêtue de noir et versée dans l'art occulte devrait donner du fil à retordre aux Jaguars. Une fois vaincue, c'est Krieger lui-même qui va s'occuper des PJ alors que ceux-ci sont de plus en plus souvent accrochés par les Mams. Dans ce qui devrait s'apparenter au final de la saison, ils vont affronter le mécha géant de Krieger, le *Dark Hunter*, pour se rendre compte que celui-ci n'était que le pantin de leur véritable ennemi : Kisin, le dieu Maya des morts et de l'au-delà. Le véritable affrontement final se profile face à une menace d'une toute autre envergure...

Deuxième Saison

Après avoir vaincu Kisin, le répit des Rangers n'est que de courte durée car ils vont désormais devoir déjouer les plans d'Ixtab, la terrifiante Déesse du suicide qui s'est éveillée suite aux différentes actions des Mams et de Kisin. Effectuant son travail de sape à un niveau psychologique, elle détruit l'âme des gens de l'intérieur pour qu'ils deviennent ses marionnettes serviles ou qu'ils en finissent d'eux-mêmes avec leur propre existence. Si l'empire DARK n'a pas survécu à la mort de son géniteur, il n'en va pas de même pour Natalia qui s'est désormais mise au service d'Ixtab qui lui a confié des pouvoirs dignes de ceux des Dieux-Jaguars, faisant d'elle une Déesse-Mygale sans aucune pitié...

Iconographie – Illustrations

Page 1 : domaine public

Page 2 : PTGPTB – CC BY-SA-NC

Page 4 : Ronen Ijansempoi – libre de droit

Page 6 : Tamer Tatlici – libre de droit

JaguaRangers, Go !

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !

Prénom :

Âge :

Profession :

Point Fort :

Lien Fort :

Défaut :

Artefact :

Pouvoir :

Légendaires :

Inconscient :

Statue sacrée :

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !

Prénom :

Âge :

Profession :

Point Fort :

Lien Fort :

Défaut :

Artefact :

Pouvoir :

Légendaires :

Inconscient :

Statue sacrée :

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !

Prénom :

Âge :

Profession :

Point Fort :

Lien Fort :

Défaut :

Artefact :

Pouvoir :

Légendaires :

Inconscient :

Statue sacrée :

JaguaRangers, Go !

Ils reviennent pour sauver le monde !

Prénom :

Âge :

Profession :

Point Fort :

Lien Fort :

Défaut :

Artefact :

Pouvoir :

Légendaires :

Inconscient :

Statue sacrée :