



Creative Commons CC0. / <https://pixabay.com/fr/planet-mars-rover-mission-1944957/>

"Par **XavProd**, sur une idée de **Frogeaters** développée par **Yaakab** pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB"

TERRA MARTIENNE

*« C'est impossible ! La Terre est détruite ! Elle est détruite ! Il n'y a plus rien ! Plus que nous. »
Journal de Bord de l'officier John Wang, Commandant du Heart Gold. 21/10/2018.*



Sommaire

| | |
|--|----|
| Sommaire..... | 2 |
| Un nouveau monde..... | 3 |
| Au commencement :..... | 3 |
| Jusqu'au Jour :..... | 4 |
| Univers..... | 5 |
| Nouvelle Terre Martienne, la colonie :..... | 5 |
| Les complexes et les domes :..... | 5 |
| Monolithes :..... | 7 |
| Groupuscules:..... | 7 |
| But du jeu..... | 9 |
| Événements pré-catastrophe : la Rupture :..... | 9 |
| Événements pré-catastrophe: la survie:..... | 10 |
| Système de jeu..... | 11 |
| Matériel nécessaire :..... | 11 |
| Création des Personnages :..... | 11 |
| Feuille de personnage :..... | 13 |
| Jets de dés :..... | 13 |



Un nouveau monde

Au commencement :

Malgré les cris d'alarme des scientifiques, la population et les différents gouvernements n'avaient jamais prêté réellement attention aux changements climatiques et à la surpopulation. Tout a réellement explosé dans les années 2020 à 2030. La terre fut le théâtre d'une multitude de catastrophes naturelles : sécheresses, ouragans, typhons La famine s'abattit sur la moitié du monde. Les guerres pour survivre emportèrent de nombreux pays et états. Malgré les différents accords le monde que nous le connaissons sur terre ne réussit pas à survivre.

En 20 ans, vers les années 2050 la population fut divisée par 10. Les territoires viables par 100. La sécheresse et les très fortes températures (jusqu'à +70° sur les zones équatoriales), la montée des eaux provoqua la disparition 95% des animaux et plantes connues.

C'est le 30 mars 2068 que les derniers gouvernements, scientifiques décidèrent de lancer une colonie pour s'installer sur Mars dans l'espoir de tout reconstruire.

Il fallut 10 ans pour construire et préparer le départ de cette colonie. Pour ne pas sélectionner les futurs colons, des foetus artificielles

furent créés et élevés pour peupler Mars sans liens avec les habitants sur terre.

Le 17 février 2078 les navettes décollèrent avec les futurs colons. Des IA dans un premier temps furent les premiers décideurs pour implanter les colonies sur Mars.

Les IA étaient chargées de construire des dômes, nourrir, éduquer les colons en attendant leurs majorités intellectuelles.

Il se passa 70 ans... Les colons avaient repris le contrôle des dômes, organisé et développé la vie sur Mars.

De son côté, la Terre n'était plus qu'un amas d'astéroïdes et de poussières galactiques.

Ces colonies étaient formées de scientifiques, techniciens et militaires. Ils avaient pour mission de terraformer la planète rouge, d'y rendre la vie possible sous toutes ses formes, et de s'y multiplier...

Ce fut un succès total : l'homme parvint à y faire vivre de nombreuses espèces. Les scientifiques parvinrent même à faire renaître des créatures de l'ère mésozoïque : les dinosaures foulèrent le sol de Mars, parqués dans d'immenses réserves.

De vastes terres fertiles furent laissées à l'état sauvage, pour que la nature reprenne ses droits et que les différentes espèces puissent y résider. Mars était devenue une réserve ... Après la disparition de la planète Terre, la colonie se donna le nom de Nouvelle Terre Martienne.



Jusqu'au Jour :

Malheureusement, nul bonheur n'est éternel, et de sombres événements s'abattirent sur cette Nouvelle Terre Martienne. Tout commençât par une défaillance signalée par le système de

surveillance d'étanchéité du dôme principal, suivi d'une épidémie causée par un agent mutagène qui en quelques années contamina la majorité des populations humaines et animales, les transformant à jamais.

Ce jeu plonge le joueur dans cette période sombre où la fin du monde terrestre pourrait être suivie de la fin du genre humain...



Univers

*« Notre première naissance, la première martienne...
c'est un joli bébé de 3.6 kg qui se prénomme Gaïa. »*

*Carnet d'observation scientifique du Dr Amanda GARING
15/06/2089.*

Nouvelle Terre Martienne, la colonie :

La terra formation se fit par zone. Chaque zone fut appelé complexe.

Pour protéger les hommes, animaux et plantes d'immense dômes atmosphériques inter-reliés furent construis. Chaque dôme étant composé d'un assemblage d'une myriade d'alvéoles constituées d'un alliage de verre souple comme du tissu, donnant un aspect bulle de savon aux dômes.

Des tubes sous vide permettent de faire communiquer les différents complexes. Le voyage se fait par hyperTrain.

A ce jour, les colonies comprennent un peu plus de cent mille habitants répartis dans différents dômes atmosphériques. Suite à la Grande Catastrophe, les colons se sont vus livrés à eux même. Rapidement, un système démocratique s'est mis en place en suivant le modèle européen, chaque dôme possédant un sénateur le dirigeant. Un sénateur est président pendant 4 ans, chaque élu dirigeant Mars tour à tour.

Les complexes et les dômes :

Complexe de l'Olympos :

L'Olympos fut le premier et le plus grand complexe de dômes reliés et habités. 50 000 habitants y vivaient et travaillaient.

La sénatrice Amimala gèrait le dôme d'Olympos et administre le Conseil des Sénateurs, le Président étant Kaine Black, Sénateur du Dôme d'Amazonis.

A l'intérieur, s'y trouvaient entre autre une vaste réserve naturelle : le Garden.

L'homme s'y 'était interdit d'élire domicile dans la nature sauvage pour en préserver l'authenticité, il pouvait ainsi néanmoins y mener des excursions scientifiques, ou des voyages pédagogiques pour les plus jeunes.

Une grande forêt semblable aux taïgas du vieux Monde Terrestre s'y étendait à perte de vue. Le reste de la surface consistant en d'immenses étendus de plaine gelées et de toundras.



Les animaux à sang chaud de tous types régnaient ici en maîtres, y compris les mammifères géants de la mégafaune du Quaternaire, ressuscités par la science... jusqu'à ce jour funeste où une fuite fût détectée dans le système d'étanchéité du dôme, et où commençât à se répandre l'agent mutagène...

Événements de la catastrophe:

Le rapport d'enquête sur l'agent mutagène MTG-ZB1 mettait en évidence sur les sujets atteints, la présence de fistules purulentes sur l'ensemble du corps, et une putréfaction des chairs infectées. En fin d'incubation, les sujets manifestaient en outre un comportement cannibale.

Il ne fallut pas plus de deux mois avant que l'épidémie ne devienne incontrôlable, et que ne soit décrétée la mise en quarantaine d'Olympus par fermeture des sas de communication.

Olympus est désormais le domaine des « Putréfiés » humains ou animaux !

Complexe Amazonis :

Amazonis fût le deuxième complexe bâti.

Après l'envoi d'une mission d'exploration dans les profondeurs du sol martien, des découvertes scientifiques permirent le clonage à partir d'infimes traces d'ADN. Par curiosité scientifique et par intérêt mercantile, les dinosaures furent ainsi introduits sur Mars, mais ils furent toutefois cantonnés à une zone sécurisée d'Amazonis.

Dans l'atmosphère tropicale de cette réserve d'Amazonis nommée Park, les insectes, par leur renouvellement de génération rapide,

s'adaptèrent facilement à leur nouvel environnement et, la nourriture ne manquant pas, ils mutèrent jusqu'à devenir dix fois plus gros que ceux de la Terre.

Park devint rapidement une zone d'attraction touristique prisée, jusqu'à ce que des super-prédateurs sauriens contaminés par l'agent mutagène échappèrent au système de sécurité...

Complexe Eden :

Eden est un complexe récent de grande taille dans lequel on a tenté de reconstruire ce qui a été détruit à Olympus et Amazonis. C'est un centre d'étude technique et scientifique à grande échelle d'où sont exclus les civils non habilités, et qui est soumis à des protocoles très stricts en termes de sécurité et d'hygiène.

Mais comment être certain à 100% que toutes ces mesures soient suffisantes dans la durée ?

Complexe Jérusalem :

Jérusalem a été conçu comme un refuge ultime en cas de risque majeur. Elle dispose d'un système de sécurité extrêmement renforcé et d'organismes de surveillance sanitaire particulièrement vigilants. Ce à quoi s'ajoutent un contingent armé très important et une police omniprésente. La loi y est martiale, le pouvoir militaire. Toute cette sécurité est évidemment au détriment des libertés, et si des voix dissidentes se lèvent ici ou là pour protester contre le « Totalitarisme » ou la « Dictature » des généraux, l'ordre est très vite rétabli.



Les très rares porteurs potentiels de l'agent mutagène qui sont repérés sont immédiatement transférés, dans des centres spécialisés pour y être « traités ».

Organe d'opposition et de rébellion, déclaré terroriste par le pouvoir en place, la Mano Negra tient secrète son organisation, ainsi que les noms de ses membres. Leur nombre est lui aussi inconnu, mais à en juger par les peintures de mains noires qui apparaissent de plus en plus nombreuses sur les murs, il est évidant que celui-ci est non négligeable...

La Mano Negra n'est « visible » que dans Jérusalem, mais des rumeurs lui prêtent la responsabilité de différentes failles dans les systèmes de sécurité de différents dômes, notamment ceux à l'origine de la chute d'Olympus et d'Amazonis...

Autres complexes et désert martien :

Libre aux joueurs et au maître de jeu d'imaginer les complexes dans lesquels ils souhaitent voir les aventures des personnages se dérouler, qu'ils soient encore intacts et préservés, ou contaminés par l'agent mutagène, ou en proie à l'invasion de prédateurs, ou ne sais quoi encore...

Vous pouvez également choisir de partir en expédition dans l'immense désert martien à la recherche des traces d'une civilisation disparue, d'une forme de vie autochtone, de la source de l'agent mutagène, ou plus simplement pour réparer un monolithe défaillant...

Monolithes :

Pour tenir à distance les Putréfiés, les techniciens de la Nouvelle Terre Martienne ont mis au point d'immenses balises qui émettent un signal que seuls les créatures contaminées par l'agent mutagène perçoivent, et par lequel elles sont irrésistiblement attirées.

Ces Monolithes se présentent sous la forme de grandes stèles noires et sont installés en divers points, suffisamment éloignés des complexes encore sous contrôle. Il faut néanmoins entretenir régulièrement ces installations et il arrive qu'elles tombent en panne, libérant alors les hordes de putréfiés qu'elles avaient rassemblées...

Troupuscules:

La Mano negra :

Au cours des premières décennies sur Mars, les colons oublièrent Dieu et la religion, leur esprit Cartésien les poussant vers l'Athéisme. Mais depuis quelques années, des crimes ont été perpétrés au nom de Satan, la Mano Negra lui vouant un culte. Bien qu'elle ait des ramifications partout, elles ne concernent que le dôme d'Olympus. Le bon côté, ou pas, est que les anciennes religions monothéistes reviennent.

Les sénateurs



Les sénateurs sont élus démocratiquement pour 4 ans. Ils exercent tout le pouvoir sur leurs complexes : militaire, financier, exécutif et judiciaire. Ce choix a été fait pour ne pas contrecarrer le développement de Mars.

Les seules règles qu'ils ne peuvent pas changer et celles des élections.

Les Fanatiques religieux:

Après la grande catastrophe les religieux du dôme de Jérusalem prennent le pouvoir en prétextant que Dieu veut préserver l'Éden. Ils ont un pouvoir inquisiteur, sécuritaire. Personne ne peut entrer dans le dôme sans prouver sa foi. Des armes de prière tentent par la prière de rejeter les démons personnifiés par les mutations.



But du jeu

Les Personnages sont des humains survivants dans des complexes encore fonctionnels, au moins partiellement.

Le but est donc de raconter comment ils vont tenter de survivre en échappant aux multiples dangers de cet univers impitoyable.

Les personnages vivent les évènements ci-dessous et bien d'autres bien-sûr.

L'idée est faire une campagne où chaque élément peut-être un scénario ou une scène que les joueurs jouent.

Pour avoir une vue d'ensemble voici une liste d'évènements à partir du début de la catastrophe.

Évènements pré-catastrophe :

La Rupture :

- **18/03/2208:** Brèche du mur 428B causant la migration des dinosaures dans les secteurs 16, 17 et 18.
- **22/03/2208:** Evacuation des civiles des secteurs 8 à 23. 1e escarmouche entre militaires et dinosaures. Envoi du 1e

régiment d'infanterie Martienne pour sécuriser les secteurs 8 à 23, sans tuer de dinosaures.

- **24/03/2208:** Défaite du Colonel Williamson. Les dinosaures occupent tout Garden. La sénatrice Amimala décrète la fermeture des portes d'Eden. Les joueurs peuvent être envoyés sur place pour colmater la brèche. Les joueurs se seront débordés par les dinosaures.
- **27/03/2208:** Des rapports d'enquête montrent que la brèche du mur 428B est l'œuvre d'un attentat revendiqué le 04/04 par la Mano negra. Les joueurs seront envoyés pour enquêter sur les raisons de la brèche. En enquêtant, ils découvriront que d'autres attentats sont en préparation.
- **31/03/2208:** Incident dans un laboratoire de Neogenesis provoquant l'apparition d'un germe hautement contagieux. Une partie du complexe est interdit par les militaires. Aucune explication est donnée quant à la raison, ni sur les habitants. Finalement, les militaires autorisent les joueurs à enquêter sur la zone contaminée.
- **03/04/2208:** le rapport d'enquête sur le germe montre que les victimes sont prises d'une rage frénétique. Les symptômes sont immédiats. Joueurs sont envoyés pour comprendre ce qui c'est passé et pourquoi le labo ne répond plus.
- **07/04/2208:** l'épidémie est incontrôlable. L'amarchit s'installe dans le dome.



- **08/04/2208:** le Président Black décrète la mise en quarantaine et l'ordre Omega (destruction de la vie autorisée) du dôme d'Olympus.
- **11/04/2208:** Ouverture de la porte Nord par des civils fuyants la zone de quarantaine.
- Les dinosaures envahissent Eden.
- **15/04/2208:** L'épidémie s'étend maintenant sur les dinosaures et animaux du dôme d'Eden.
- **17/04/2208:** Des émeutes, explosions sont ressenties sous tous les dômes.
- **20/04/2208:** Les sénateurs étendent leur pouvoir pour rétablir la situation.
- **25/04/2208:** Escarmouches entre les différents dômes.
- **27/04/2208:** Fin de l'équilibre, chaque dôme est maintenant indépendant pour sa survie.

Les joueurs vont maintenant devoir survivre dans ce nouveau monde hostile.

Événements pré-catastrophe:

La survie:

Voici une liste d'idées post cataclysme que les joueurs peuvent vivre :

- Les joueurs devront trouver un lieu sûr pour survivre.
- Les sénateurs basculent dans la dictature pour survivre.
- Un dôme reste démocratique. Des combats entre dômes commencent.
- Les mutations tentent d'envahir les dômes survivants
- Des missions de sauvetage sont lancées dans les dômes infestés.
- La secte de la mano negra tente de nouvelles actions et souhaite détruire les dômes survivants.

Bon chance :-)



Systeme de jeu

Le système de jeu est basé et adapté ici sur FU, créé par Nathan Russell, sous licence Creative Commons (CC-BY) 2010, et traduit par Bruno Bord, sous licence Creative Commons (CC-BY) 2015.

Matériel nécessaire :

Dés : Des dés à six faces sont utilisés pour résoudre les actions. On fera souvent référence aux dés à six faces en utilisant le terme d6. Si un chiffre apparaît devant ce terme, (comme 2d6 ou 4d6), celui-ci indique le nombre de dés à lancer.

Pièces de monnaie : Lorsque vous êtes en contact avec l'agent mutagène, vous devez tirer à pile ou face votre sort.

Crayons et papier : Les joueurs devront noter les informations sur leurs personnages, prendre des notes à propos de leur mission, et toutes ces sortes de choses. Le Maître aura également besoin de prendre en note les différents éléments de son histoire, faire de croquis, schémas, etc...

Création des Personnages :

La création est assez simple et se résume en 7 étapes que voici :

1- Le Concept :

Quel est le concept qui le/la définit ? Que fait-il/elle ?

Exemple : Femme militaire à la Starship Troopers, engagée dans les troupes de la NTM.

2- Descripteurs :

Identifiez quatre qualificatifs courts et clairs qui caractérisent votre personnage : un pour le Corps, l'Esprit, l'Atout et la Faille. Répartissez 8 dés entre corps et esprits. Max 5 et min 1. Une action se jouant avec l'atout ou la faille donnent une réussite bonus ou un échec au résultat des dés.

Exemple : Corps (Athlétique) 3 points, Esprit (Vif) 5 points, N'abandonne jamais (Atout), Mal à l'aise en société (Faille).

3- Matériel :

Qu'est ce que votre personnage transporte de cool et "iconique" ? Choisissez deux items, en les décrivant avec un adjectif et un nom



Exemple : *Ne se sépare jamais de son « casque » renforcé, ni de son « fusil d'assaut » précis*

4- Description :

À quoi ressemble votre personnage ? Quel est son nom ? D'où vient-il/elle ? Qu'est-ce qui en fait quelqu'un d'unique ?

Exemple: *Joyce Abbygail est une jeune femme de 25 ans au regard sombre, à la peau noire et au crâne tondu. Elle a grandi à l'abri des dangers dans le complexe Jérusalem. Ses parents vivaient dans le complexe Olympus avant sa chute, mais seul sa mère, alors enceinte, a survécu et est parvenue à venir trouver refuge à Jérusalem.*

5- Motivations :

Que veut votre personnage ? Qu'est-ce qui l'en empêche ? Jusqu'où irait-il/elle pour y arriver ?

Exemple: *Joyce s'est juré de participer à la reconquête d'Olympus et d'offrir à son père et aux autres victimes un mémorial. C'est pourquoi elle se porte toujours volontaire pour toute mission dans la zone du complexe Olympus. Mais ces missions sont rares et dangereuses.*

6- Relations :

Comment les personnages se connaissent-ils ? Quelles relations ont-ils ? Idéalement, choisissez des relations avec au moins deux autres personnages pour commencer.

Exemple: *Joyce et Nolan se connaissent depuis leur plus tendre enfance.*

7- Points de Survie et de Santé :

Chaque personnage commence avec 2 points de Survie et 2 points Santé. Il répartit les 3 points restant comme il le souhaite.



Feuille de personnage :

JOUEUR(SE) : _____

Nom du personnage : _____

Race : _____ *Age :* _____

Taille : _____ *Poids :* _____ *Sexe :* _____

Signes particuliers : _____

Points de santé :

Points de survie :

Qualités :

Concepts :

Motivations :

Relations :

Descriptions :

Jets de dés :

Pour résoudre une action, lancez le nombre de d6 que la valeur de votre nonombre en esprit (pour les actions non physiques) ou corps (actions physiques).

Le niveau de reussit se fait par Le nombre de dés pairs.

Ex: john veut esquiver la chute d'un arbre. Il lance 4d6 (4 points dans corps) Il optient :4, 3, 2, 1. Soit 2 réussites (4 et 2).

Il fait donc une réussite de niveau 2 (cf tableau ci-dessous)



Les jets de dés ont pour but de répondre à une question fermée, à laquelle la réponse sera Oui ou Non :

| <i>Tableau des reussites</i> | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 3 et plus | Réussite parfaite (Oui et ...) |
| 2 | Réussite (Oui mais ...) |
| 1 | Réussite simple |
| 0 | Echec simple |
| -1 | Echec (Non mais. ...) |
| -2 et plus | Echec Critique (Non et ...) |

Un résultat avec « et... » ou « mais... » indique que le résultat est augmenté d'un Détail ou d'une Condition.

Détails : Ce sont les caractéristiques de l'environnement ou de la scène qui peuvent influencer sur le résultat d'une action.

Conditions : Ce sont des effets physiques, mentaux ou sociaux qui changent le comportement d'un personnage ou influent ses chances de tenter une action.

Exemple : avec Joyce

Est-ce que Joyce arrive à se cacher du regard du Tyrannosaurus Zombi en se faufilant sous une feuille de bananier ?

Oui et elle parvient à calmer sa respiration pour faire moins de bruit. Non mais l'attention du Tyrannosaurus Zombi est attirée ailleurs quelques secondes par un bruit.

Rendre plus facile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque Descripteur, Matériel, Condition ou Détail qui fournit un avantage pour l'action à effectuer. Le résultat le plus avantageux sera retenu.

Rendre plus difficile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque Descripteur, Matériel, Condition ou Détail qui rend l'action plus difficile. Le résultat se lit sur le plus mauvais dé.

N.B. : Un dé de bénéfice annule un dé de malus, aussi vous ne lancerez jamais un dé "négatif" et un "positif" au même moment.

Et pour les combats ? : Il n'y a pas de "jet d'opposition" ou de "jet de dommage". Le jet de dés pour "ne pas faire d'impair" est le seul lancer utilisé.

Seuls les joueurs lancent les dés. Il faut rassembler tous les bonus (+) et les malus (-) applicables au personnage et à l'opposant, puis les intégrer au jet de dés. Quand vous avez réduit les dés pour en connaître le nombre à lancer, allez-y. En cas de résultat pair, vous gagnez le duel. Si le résultat est impair, votre adversaire a l'avantage.

N.B. : Pour ajuster vos actions, ajustez la question à laquelle vous essayez de répondre : Vous pouvez vivre un combat interminable avec "Est-ce que le tir de Joyce atteint le Tyrannosaurus Zombi ?" ; ou réduire ce combat à un seul jet en



demandant : "Est-ce que Joyce vient à bout du Tyranosaurus Zombi en visant sa tête avec une grenade ?".

Utilisation des points de Survie :

Bonus : Dépensez un point de Survie avant un jet pour ajouter un dé de bonus. Vous pouvez dépenser autant de points de Survie que vous voulez, mais il faut qu'ils soient annoncés en une seule fois.

Relancer : Dépenser un point de Survie après votre jet de dé vous permet de relancer un seul dé. Le second résultat seul est conservé. Vous pouvez dépenser autant de points de Survie que vous voulez, mais il faut qu'ils soient annoncés en une seule fois.

***N.B.** : Il est permis de dépenser un point de Survie pour ajouter un dé de bonus avant le jet, et un autre pour relancer un dé après coup.*

Quand un personnage dépense des points de Survie, le joueur doit expliquer comment il fait ce sacrifice.

Quand un personnage n'a plus de point de Survie, il meurt.

Ces points peuvent être récupérés en jeu, en incarnant à la perfection votre rôle. Quand vous décrivez avec talent une action réussie, ou en décrivant un échec cuisant, ou toute autre situation que le Maître souhaitera récompenser, vous gagnez un point de Survie.

Utilisation des points de Santé :

Quand vous êtes au contact, d'une façon ou d'une autre, avec l'agent mutagène MTG-ZB1 (combat contre un putréfié, inhalation de germes, ...), annoncez Pile ou Face et jetez une pièce en l'air.

Si vous gagnez, vous échappez à la contamination. Sinon, vous perdez un point de Santé.

Vous pouvez changer ce résultat en dépensant un point de survie. Expliquez comment.

Quand un personnage n'a plus de points de Santé, il devient Putréfié et passe aux mains du Maître comme Personnage Non Joueur (PNJ).

Bonne aventure !!!!!