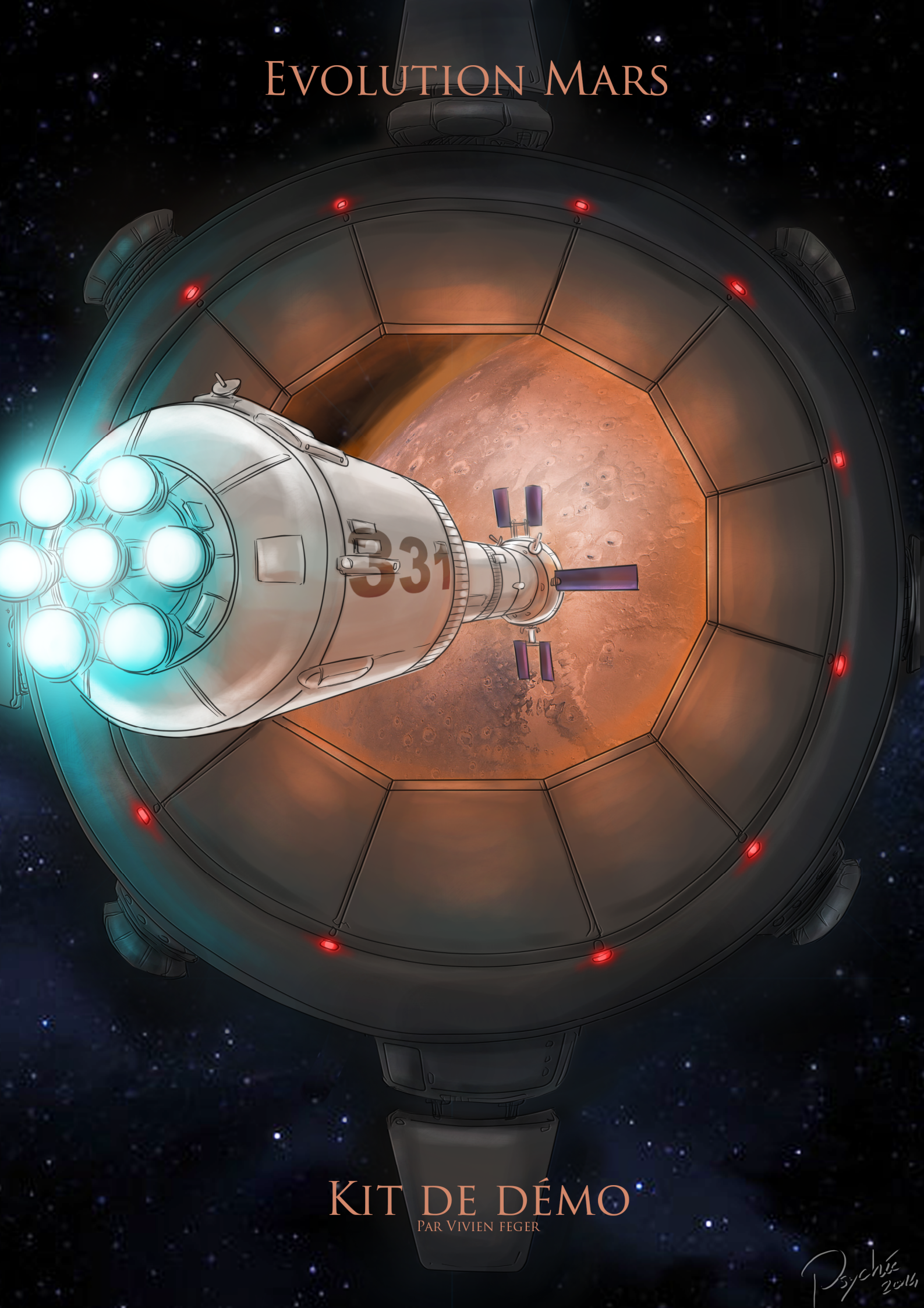


EVOLUTION MARS



KIT DE DÉMO
PAR VIVIEN FEGER

Psyché
2016

Bonjour messieurs,

Vous êtes ici pour sauver l'espèce humaine. Vous avez tous été des meurtriers, des violeurs, des voleurs sur terre et pourtant on vous laisse encore vivre et aider l'humanité jusqu'à la fin de votre vie.

Dans moins de 10 minutes se portail s'ouvrira pour vous emmener vers Mars, la planète rouge. Où les tempêtes de sable vous paraîtront être de légères brises. Où des hommes et des femmes pires que vous sont déjà installés près à vous accueillir.

Bref mesdames et messieurs les criminelles... bienvenue sur Mars.

-Discours tenu aux nouveaux colons de Mars-

1. Histoire

Le 24^{ème} siècle a connu un accroissement de la population mondiale qui est devenue trop importante pour s'alimenter avec les ressources terrestres. Il a été décidé de stopper la progression démographique : les familles ne pouvaient avoir un nouvel enfant qu'à la mort d'un de leur parent. C'est dans ce cadre qu'un groupe de chercheurs internationaux (La société WormHole) a réussi à créer le premier trou de ver. En l'empruntant nous pouvions traverser une pièce d'un bout à l'autre. La démonstration officielle eu lieu le 21 mai 2331. Les gouvernements du monde ont tous voulu obtenir cette technologie cette technologie et c'est devenu une course aux crédits pour ce groupe de chercheurs. Certains en voulaient une utilisation militaire, d'autre une utilisation scientifique, mais tous voulaient son développement.

En seulement 5 ans, et des sommes pharaonique mis dans ce programme, la distance était passé de 5m à 5 000km. De nombreuses guerres ont débutées à cette période, d'anciens états sont réapparues, comme l'état Néo Inca en Amérique du sud, ou encore l'Empire Mongol qui a de nouveau étendu ses frontières sur une grande partie de l'Asie. Au bout de presque une demi-décennie de batailles, et plusieurs millions de morts, la guerre pris fin, et le monde fut métamorphosé.

Devant ce changement, de nombreuses voient s'élevaient contre les nouveaux gouvernements qui ont décidés d'utiliser la technologie de téléportation dans l'espace pour coloniser d'autres planètes. Les gouvernements mondiaux ont décidé de commander à WormHole une porte permettant d'aller de la terre à mars.

Après plus de 10 ans de calculs théoriques et de test sur informatique un projet de portes spatiales est abouti : pour que

l'ouverture reste stable 2 infrastructures doivent être construites pour ouvrir et fermer le passage, les portes ne pourront être utilisées qu'une fois par an après que les panneaux solaires installés sur la structure aient emmagasiné suffisamment d'énergie pour permettre l'ouverture du passage durant 30 minutes pour permettre l'aller et le retour des équipes nécessaires aux voyages. Et bien sur la société WormHole restait maitresse quant à l'utilisation des portes ainsi que leur entretien moyennant un partenariat financier avec les gouvernements mondiaux. Les prisons du monde se remplissaient de « criminelles », adversaires politique, terroristes, et autres prisonniers plus classiques comme des tueurs, violeurs, dealers et autres étaient présents.

La colonisation de Mars allait pouvoir commencer. Pour la permettre il fallait d'abord terra formé la planète pour y permettre la vie. Un bouclier protecteur fut étendu autour de la planète en guide de couche d'Ozone, appelé pour l'occasion O2 (pour Ozone 2). Les prisonniers du monde entier ont été envoyés sur place avec du matériel et des vivres pour construire les premières villes dans lesquels ils allaient vivre. C'est ainsi qu'au début des années 2400 les premiers « colons » arrivaient sur Mars. Tout au long de l'année des satellites ont surveillé l'avancé des travaux, et au bout d'un an de nouveaux colons sont arrivés avec des vivres et des matériaux. Des pouvoirs ont commencé à se développés parmi les nouveaux arrivants, certains étaient d'une force surhumaine, d'autres avaient développés des pouvoirs de télékinésie...

Avec l'arrivé de ces nouveaux colons de nouvelles société ont pris forment dans les villes dômes sur la surface. Toutes différentes quand à la gestion de la ville et

des conflits. Aux fils des ans ces sociétés se sont développées, certaines villes étaient en guerre des gangs perpétuels, d'autres une famille contrôlait la ville par la peur, d'autre encore avait un système d'arène pour régler les conflits et éviter les débordements.

La communication entre les villes était encore impossible, n'ayant reçu que des appareils minimum pour communiquer les ondes ne pouvaient franchir les distances séparant chaque villes.

Une nouvelle forme de colon ont fait peu à peu leur apparition... les « innocents ». Souvent dans l'agriculture, botaniste, jardinier, ils sont arrivés avec les première plantes et les pastilles de recharge des respirateurs en moins grandes quantité. Devenir indépendant en oxygène devenait obligatoire. Les botanistes et chercheurs durent trouver des nouveaux moyens de rentabiliser la production d'oxygène.

Certaines villes ont disparu après le meurtre sans merci de ces hommes et femmes et l'arrêt d'envoi de vivres. Petit à petit d'autres corps de métiers sont arrivé, des ingénieurs, des médecins... pour créer une nouvelle société dont le nombre de « surhumain » n'a fait qu'augmenter.

Les grands gangs contrôlent toujours les villes, ce qui pose problème aux nouveaux arrivants, étant accueilli comme dans une prison à grande échelle. Les gouvernements surveillent également l'évolution des travaux sur le terrain et donne les cubes nécessaires à la survie en fonction du pourcentage effectué par rapport au quota prévu.

Sur terre, la criminalité à chuté peu de temps après l'envoi des premiers colons sur Mars. Aujourd'hui un appel est fait aux volontaires pour être envoyé sur Mars, où un contrat, reconductible tacitement, de 5 ans avec la fortune assuré au retour est promis. Seul la personne ayant signé le contrat peu l'annuler et n'ayant pas de communication direct entre Mars et la

terre, ceux qui partent ne reviennent plus. Certains gouvernements préparent des regroupements familiaux en envoyant les familles des envoyés sur Mars.

Certaines villes de Mars ont développées des infrastructures agricoles sur les terrains proches pour compléter l'envoi depuis la terre qui diminue d'année en année.

Bref en 150 ans Mars est devenu presque vivable dans les villes dômes et la terra formation commence pour l'extérieur à partir de maintenant...

La société WormHole a décidée, dans le plus grand secret, de reprendre le contrôle de certaines villes pour faire les plus grandes mines de la planète. Certains agents partent avec des armes pour assurer la sécurité sur les zones non surveillées de Mars.

2. L'univers

L'univers dans lequel évoluent les PJs est une ville sur la planète Mars et son environnement. Celle décrite dans ce petit kit c'est Alphas 12 renommée New Mars par ses habitants.

C'est une des rares villes où tout les dirigeants, les uns après les autres, ont eu pour objectif de suivre correctement les ordres de quota de la part de la Terre. Le nom du dirigeant est Pieter, depuis sa création il y a environ 100 ans. Elle fait partie des premières villes avec l'équipement nécessaire pour créer les véhicules martiens. Véhicules magnifique pouvant accueillir 3 personnes en combinaison : Le Trilobite 1.0 ! La distance de déplacement n'est donc toujours pas suffisante pour relier une seconde ville, mais les constructeurs du trilobite sont en train de trouver un moyen de renouveler l'oxygène dans le véhicule avec le matériel sur place.

Dans la rue tout, en dehors du sol, est métallique. D'un métal passé, noirci,

buriné par le temps et les hommes qui l'ont travaillé, retravaillés jusqu'à lui donner sa forme encore actuelle. Il y a au moins une forge dans chaque quartier. Les inventeurs sont plutôt autour des entrepôts ouverts au « public », mais tous les cubes ne sont pas accessibles à tous bien sur : la nourriture, les pastilles recharges pour l'oxygène, le terreau, l'engrais, les graines ainsi que l'eau.

Plusieurs fermes hors sols ont été construites, mais seul les plus haut placés ont pour le moment la nourriture venant de ces fermes. Ces fermes sont construites en immeuble de 5 étages avec arrivé d'eau concentré en engrais pour booster le rendement. Il est prévu pour l'année prochaine l'envoi des premières bêtes, les travaux ont commencé pour les accueillir. Bien sur, l'objectif des dirigeants Terriens et de la ville est qu'ils deviennent auto-suffisants pour la nourriture. Au centre du dédale se trouve une serre géante, véritable poumon de la ville. Peu de monde savent comment les abords de cette serre centrale se compose car seul les botanistes et Pieter peuvent y rentrer. La serre à un bac montant en spirale sur les parois jusqu'en haut de la serre que l'on peut voir depuis l'extérieur... Plusieurs niveaux sont présents sur ce bac géant (un petit peu comme une passe à poisson sur les barrages) permettant à l'eau de passer de bac en bac puis remonte au bac le plus haut en diminuant son oxygène créé par la photosynthèse puis augmenté en nutriment pour nourrir les végétaux. Les plantes se reposent durant les nuits artificielles pour garder un rendement acceptable pour la photosynthèse. L'oxygène ainsi produit est envoyé en ville puis 2 fois par jour sur la planète, maintenu sur l'astre grâce à l'O₂.

L'eau des astéroïdes tombant proche de la ville est récupérée et traitée en ville pour être rejeté sur le sol de la planète. Les urines sont également traitées et

envoyées sur la surface de Mars. Des plans d'eaux commencent à se former mais encore beaucoup de temps sera nécessaire avant de ne plus passer par ce procédé sur la planète.

Comme le déplacement hors ville n'est qu'à son balbutiement, il n'y a ni échange ni diplomatie entre les villes, mais les premiers véhicules aidant, ce n'est plus qu'une question de temps avant que le commerce, les attaques, les alliances et la découverte de la planète se fasse réellement.

Bref vous aurez compris qu'il n'y a que très peu de moyen, de technologie sur la planète et surtout tout à y faire, un monde à explorer...

3. Système de jeu

Chaque partie est animée par un Maton. Celui-ci va jouer tout les personnages non joueurs, décrire les décors et toute autres actions nécessaires à la compréhension de l'action auprès des joueurs.

Chaque action se résout par l'addition d'une caractéristique et d'une compétence auquel on peut y ajouter un dé (pris dans la réserve de cube).

Réserve de cube : le Maton va donner des cubes lors de chaque scène des scénarios 5 par joueurs, puis des suppléments en fonction des traits, de l'importance de la mission (de 1 à 5) et des relations des Pjs (allant du gestionnaire des ressources au chef d'un ou plusieurs gangs). Pour 3 joueurs cela peut donc aller de 15 à 25 cubes ressources par scène. A la fin de la scène les cubes non utilisés sont gardés pour la scène suivante où le Maton y ajoute ceux qui juge nécessaire (voir phase précédente). Les joueurs peuvent dépenser ces cubes pour ajouter un dé à leur lancé (1 cube dépensé = 1d6 lancé, un maximum de 4d6 par action).

Les PJs peuvent choisir de 0 à 4 dés dans cette réserve de cube. Il choisit le résultat qu'il veut garder dans les dés jetés. Pour chaque dé faisant un 1, les Pjs donnent un de leur cube au Maton qu'il pourra utiliser contre eux. Pour chaque 6 le Maton leur donne un cube de sa réserve (si elle est vide, un cube hors jeu). Ces 2 règles s'appliquent également pour le Maton.

Un 1 n'amène pas forcément un échec complet, l'action peut réussir mais prendre plus de cubes que prévu (ou moins avec la valeur opposé), cela a pour but d'utiliser des cubes supplémentaires uniquement pour les moments jugés importants de ne pas rater pour les joueurs (et dont la difficulté est généralement plus importante.).

La difficulté de base est de 2, puis augmente de 2 points par niveau de difficultés supplémentaires.

Exemple : John veut améliorer le trilobite 1.0 pour le rendre hermétique. Le maton un jet de Mental+bricolage à John. Il a 2 en Mental et 1 en bricolage et a peur que cela ne suffise pas comme c'est une action qui peut être difficile de son point de vue. Il décide de dépenser 2 cubes : il jette donc 2d6 : les résultats sont 1 et 5, il décide de garder le 5. L'action donne un résultat de $2+1+5 = 8$, la difficulté étant de 8 pour y arriver, l'objet est fabriqué et de bonne facture. John a néanmoins fait un 1, il lui faut plus de ressources que prévu pour obtenir ce résultat car il s'y est pris à plusieurs reprises, un cube supplémentaire est donc retiré en plus des 2 premiers. 3 cubes ressources au total ont été retirés de pool commun : 2 parts dés utilisés + 1 échec critique.

Les cubes peuvent être dépensés pour réussir automatiquement une action essentielle (exemple fabrication d'un objet). Plutôt que de faire pleins de jets de dés, les PJs peuvent « dépenser » une

partie de leur cube et les donnant au MJ. En fonction de la difficulté et du nombre de cube fourni au MJ l'objet aura toutes les caractéristiques demandées, ou non

Exemple : création d'un espace hermétique avec renouvellement d'oxygène dans le trilobite 1.0 vaut 10 cubes. Les joueurs en dépense 6, le trilobite 1.0 aura une indépendance en oxygène pour 3 jours uniquement car les composants devront être changés régulièrement.

L'objectif de ce système de jeu c'est de montrer l'épuisement des ressources sur la planète Mars. De réussir à allier objectif personnel et objectif de colonisation.

4. Les personnages joueurs (PJ)

Chaque PJ est représenté par 4 caractéristiques, et éventuellement, des compétences et 1 trait particulier.

Caractéristiques : Physique, Mental, Social, Trait

- Physique : jets liés au physique.
- Mental : jets liés à la volonté, l'envie, la combativité.
- Social : jets liés aux liens entre les personnes, les discours, diplomatie...
- Trait : jets liés à l'utilisation de son trait.

Liste non exhaustive des traits :

- Résistance : le PJ a une résistance physique beaucoup plus développée que le commun des mortels (+1 dé/ niveaux à ajouter au pool).
- Grand orateur : Le PJ a des facilités pour la diplomatie ou haranguer les foules à sa cause (+1/niveau au jet liés au social).

- Télékinésie : Le PJ peut transporter des objets par la pensée de plus en plus importante (1 kg/niveau).
- Bouclier d'élément : Le PJ peut générer un bouclier d'un élément autour de lui pendant 1d6 round par niveau (Le PJ doit avoir l'élément sur lui, ne peut être choisi que l'eau, le feu ou la terre).
- Paranoïaque : Le PJ pense que tout le monde lui en veut. Il est donc prévoyant et garde toujours une réserve d'eau, de nourriture et d'oxygène caché dans la ville (+1d6/niveau pour le PJ).
- 6^{ème} sens : Le PJ peut sentir quand il est en danger. Agit toujours en premier.

Compétences

Les compétences doivent être assez générales, partant du principe qu'une personne faisant médecine a suffisamment de connaissance pour faire le travail d'un laborantin, d'un infirmier, d'un médecin, d'un chercheur... apprenant une partie de la pratique sur le tas et non en cours.

5. Création de personnage et évolution.

Chaque joueur se voit attribuer 10 points de créations pour leur personnage.

Caractéristiques : entre 1 et 4 points à la création

Compétence(s) : de 0 à 2 points à la création.

Trait : 1 point pour 1 trait (max 1 trait niveau 1 à la création).

L'évolution des personnages se fait par proposition. A la fin de chaque scénario,

le maton propose 2 à 3 caractéristiques / compétence / trait pour chaque personnage et son joueur choisi ce qui est augmenté parmi les propositions. Cette augmentation est d'un point.

Il est conseillé de ne proposer un point de caractéristique que tous les 2 ou 3 scénarios.

Evolution du trait supplémentaire

Le niveau du trait supplémentaire pris par le joueur ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique « trait » du joueur jusqu'au niveau 5. Pour avoir un second trait il faut que la caractéristique trait soit à 6, puis à 8 pour un troisième et dernier trait qui peuvent être montés jusqu'au niveau 5.

Chaque caractéristique à son maximum à 8, et compétences à 4. Le niveau le plus élevé pour les traits supplémentaire est 5.

Scénario – Un accueil chaleureux

Mise en situation :

Dans une salle plusieurs centaines de personnes menottées avec un homme en face faisant un discours.

- Vous n'êtes plus des terriens, nos lois ne s'appliquent donc plus pour vous. Vous allez être opérés, nous allons implanter une puce pour que vous parliez votre propre langue et plus l'une des nôtres. Puis, enfin, vous serez envoyé sur votre nouvelle planète : Mars.

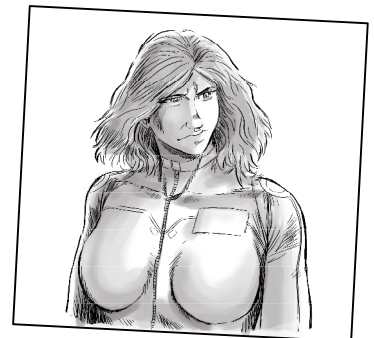
Plusieurs personnes sont dans la même pièce, attachées sur des brancards, vous voyez l'espace depuis un hublot. Un homme s'approche de chaque patient et leur fait une injection. Après le réveil ces mêmes personnes sont assises, la tête lourde, tout autour de vous. Un écran géant s'allume à l'avant de la capsule, un cercle immense est à l'image. La porte aux dimensions disproportionnées commence à s'illuminer. Au bout de quelques minutes des arcs électriques la recouvrent entièrement et se rassemblent en son centre par vague. D'un coup une explosion de lumière s'imprime sur vos rétines. Quand vous retrouvez la vue, vous avez sur l'écran devant vous la planète Mars entourée d'un halo bleu, O2 sa couche d'Ozone artificielle. Des alarmes s'allument, une lumière rouge signale un danger dans la capsule, un satellite aux abords d'O2 passe à seulement quelques centaines de mètres de votre vaisseau. Une poussée importante vous fige au fond de votre siège. Vous voyez que la capsule automatique a quitté le vaisseau pour rejoindre votre nouvelle ville : Alpha 12. Placée proche des falaises de l'Olympus Mons, la ville d'Alphas 12 est celle qui a le plus grand développement, dont la courbe de croissance est proche de celle définie par les spécialistes... C'est bien on ne manquera pas d'eau ni de nourriture...

Alors que vous êtes arrivés dans le hangar, des hommes entrent dans la capsule et vous détache en vous indiquant la sortie. A peine sortie, vous voyez que les autres navettes sont en trains d'être vidées et certaines repartent car déjà vides.

Une demoiselle vient vous parler. Elle a le regard dur, avec un certain charme, non pas qu'elle soit réellement belle, elle a certains traits masculins, mais il est difficile de ne pas la regarder... Après tout c'est le premier contact avec une femme depuis plusieurs mois voir quelques années pour certains d'entre vous...

Elle s'adresse à vous d'une voix haute et autoritaire :

- Règle n°1 : Cette ville s'appelle New Mars, l'appeler autrement vaut la mort. Règle n°2 : Les poings de fer font respecter l'ordre dans les rues. Ils sont nos juges et policiers armés. Règles n°3 : Les quotas sont et seront toujours notre priorité. Les faire valoir assure notre survie ! Règle n°4 : Les frères Aryens vérifient votre travail et gèrent les équipements. Leur désobéir vous supprime un repas. Règle n°5 : Ne vous approchez ni de l'îlot central ni des fermes sauf si vous y êtes autorisé et dépêché pour une mission. Règle n°6 : Vous êtes des New New Yorkais à présent, vous devez allégeance à la ville et à son maire jusqu'à sa mort : Pieter, l'Organisateur ! A présent vous allez rejoindre vos quartiers, demain vous allez creuser une nouvelle ferme.



En sortant de l'entrepôt vous voyez une ville faite de plusieurs métaux. De grandes trappes au plafond sont ouvertes, certainement pour faire sortir l'oxygène nécessaire à la terraformation. Juste au centre de la ville, une verrière immense, véritable poumon de la ville, est présente. Le haut de cette verrière n'est pas fermé, mais de nombreuses rampes de lumière y sont installées, des tuyaux assez importants dansent sur les murs de cette verrière pour la distribution d'eau. Vous croisez aucun homme armé en dehors de ceux avec un pendentif représentant un poing fermé métallique. Ces personnes ont une matraque métallique lestée d'un boulon. Toutes les personnes évitent soigneusement une patrouille de 3 poings de fer, un homme ne fait pas attention et en touche un de son épaule. 2 des hommes maintiennent l'agresseur et le troisième abat sa « masse » sur le coude de l'homme maintenu. Un craquement se fait entendre et le bourreau lui dit :

- Pour ton agression à un membre des poings de fer la sentence a été rendue, puis reprennent leur route.

Vous arrivez enfin à votre bâtiment d'habitation. Un très ancien bâtiment vous promettant des chambres spacieuses permettant d'installer environ 40 personnes, comme la capsule le permettait.

NB : Les PJs ont pu voir, et savent, que tout le matériel présent sur Mars vient de la Terre. Toutes les technologies ne sont donc pas présentes sur Mars, et beaucoup de matériels mécaniques non nécessaires à l'accomplissement des quotas de terraformation ont été bidouillés sur place. Il en va de même pour les armes, uniquement des armes de corps à corps et principalement contondantes.

1^{ère} scène : 5 points ressources par PJ en jeu (de 15 à 25 cubes).

Le lendemain les PJ forment une des équipes creusant sous les premières fermes.

En arrivant sur les lieux :

La mine est en sous-sol. Quelques ouvertures soigneusement placées, complétées de ventilateurs placés sur les murs opposés permettent d'évacuer la poussière.

À l'heure du repas et le soir les trappes s'ouvrent sur le dôme. Les PJ pourront apprendre que c'est effectivement pour mélanger l'air de la ville à l'air de la planète pour la rendre habitable. Hors, lors de la 2^{ème} ouverture de la journée, en début de soirée, les trappes ne s'ouvrent pas.

Le lendemain matin Jennifer vient retrouver les PJ et les envoie sur le dôme pour voir ce qu'il s'est passé car le problème ne vient pas des commandes mais viendrait plutôt de l'extérieur.

Les PJ sont emmenés devant une des portes menant sur l'extérieur, une réserve de 5h d'oxygène leur est fournie ainsi que des scaphandres avec semelles aimantées pour monter depuis l'extérieur, voir ce qui pose problème, le régler et enquêter sur ce qui a pu causer ça. Les semelles aimantées peuvent s'éteindre ou s'allumer en fonction des besoins. En arrivant en haut, un regard rapide permet de voir que TOUT les panneaux ont été soudés (16 panneaux – 4 sur 4 cotés), en comptant la descente ils n'auront pas assez de temps pour réparer l'ensemble.

Intervention du MJ : en redescendant un problème d'énergie peut survenir sur les aimants et s'éteindre. Les PJs descendraient à une vitesse assez importante le long de la paroi extérieure du dôme, la gravité étant beaucoup moins importante sur Mars que sur Terre les PJs peuvent s'en sortir avec un jet de Physique+compétence contre une difficulté de 4.

2^{ème} scène : 7 points par PJ (de 21 à 35 cubes).

Une équipe est intervenue durant la nuit pour refermer ce qui a été ouvert (attention, petit rappel, la température à la surface de Mars varie de -87 à -5°C. Le travail la nuit avec le matériel disponible dans la ville est impossible sauf si les PJ arrivent à créer des

combinaisons chauffantes avec presque rien). En allant à l'entrée, ils découvrent que personne n'est sorti pendant la nuit.

Possibilité de scénario : une enclave inconnue a été construite à l'extérieur de la ville et les adversaires viennent de là ou une seconde entrée (une seule existant pour le moment) a été construite sur le dôme de vie ou en sous sol permettant une sortie discrète. A partir de ce jour une autre équipe est

Enclave inconnue : Plusieurs équipes sortent tous les jours pour projeter un mélange de lichens et d'accélérateur pour créer un sol et un sous-sol sur la surface de la planète. On peut voir tout autour de la ville des cratères, failles pouvant, avec un aménagement et du chauffage, permettre la vie ou la survie sur la planète.

Si vous avez choisi cette possibilité il faudrait avoir une très bonne observation (mental+compétence d'observation : 10) ou fouiller avec le trilobite durant plusieurs jours pour trouver le bon cratère.

Une porte faite dans un alliage non disponible sur la planète Mars à votre connaissance avec une sécurité digitale pour bloquer l'entrée.

A l'intérieur 4 personnes sont présentes. Ils ne se rendront pas sans combattre et, s'ils voient qu'ils ne peuvent pas s'en sortir ils préféreront mourir plutôt que de se rendre et dénoncer leur commanditaire.

Seconde entrée : Le gang des Red Socks (signe distinctif des membres, ils ont tous un vêtement rouge sur eux, ça peut être des chaussettes, un bandana ou un pantalon, bref chaque vêtement peut être rouge) est contre la politique des Pieter.

Jessica dans tout les cas dira au PJs de se méfier d'eux, et que le problème viens certainement de ce coin là de la ville... Le gros problème de cette théorie c'est le nombre de membres de ce gang... ils sont environ 7 000... tous rassemblés dans les quartiers Est de la ville.

Plusieurs jours d'investigation dans leur quartier ou la dépense d'au moins 5 cubes leur donneront 3 pistes :

- 1^{er} : Le vieux forgeron qui pense que les Red Socks ne font pas ce qu'il faut pour contrer Pieter et qu'il peu jouer un double jeu avec des membres du groupe.

Le vieux forgeron, Alb', a la soixantaine bien tassée, la peau tannée par le travail dans une forge durant plusieurs années. En discutant avec lui les PJs apprendront qu'il est un fervent adversaire de Pieter et qu'il ne reculera devant rien pour l'abattre, en dehors de risquer de détruire la ville. New New York est sa seule et vraie amie, il veut la voir se développer et pouvoir se défendre face à ses futurs adversaires, plusieurs enclaves et passages secret auraient déjà dû être construits pour permettre de se défendre et de se concentrer ensuite sur le développement de la ville et non l'inverse. Annoncer que l'on vient sur ordre de Pieter amènera à une altercation rapide, mais attention qu'elle ne déborde pas dans la rue car ses collègues pourraient venir l'aider...

Dans son sous sol il y a une pièce secrète où il travail sur son futur parfait pour la ville.

- 2^{ème} : La femme du chef couche avec son second... Elle voudrait donc déclencher une guerre entre Pieter et les Red Socks pour que son mari meure dans un « accident » lors d'une altercation et, accessoirement, devenir la première dame de New New York.

Hélène, belle femme d'environ 25ans, ayant modifié les vêtements pour qu'ils siéent plus à ses courbes, aime le pouvoir plus que n'importe quel homme. Après avoir échoué à convaincre son mari de commencer une guerre, elle c'est tournée vers l'homme le plus proche de lui : son second. Depuis plusieurs mois ils se voient en secret et lui susurre son

venin à l'oreille et commence à toucher la corde sensible à savoir le contrôle de la ville et d'elle à chaque instant de sa vie... Ils se voient régulièrement, incognito, dans les quartiers proches du QG de Pieter. Les PJs les trouveront en plein ébat... Et Sigmund, son mari arrivera pour les tuer peu de temps après les PJs et en nombre...

- 3^{ème} : Un nouveau gang, les Red killers, font accuser les Red Socks pour déclencher une guerre en étant bien à l'abri des conséquences...

Les Red Killer sont la cause, mais pas uniquement... Ils ont de l'aide venant de l'extérieur... Une équipe de WormHole les a contactés et proposés de les aider à prendre le contrôle de la ville en déclenchant une guerre entre les 2 gangs les plus importants... Ils n'ont que leur QG mais une fouille discrète ou des questions à certains membres permettra d'apprendre (par sous entendu) qu'ils possèdent des armes à rayons (aucunes armes technologiques sont accordées sur Mars...). WormHole leur a fourni arme et combinaisons chauffante pour leur permettre de travailler la nuit (température trop froide normalement pour pouvoir sortir). Une attaque du QG en collaboration avec les Poings de fer permettra de confirmer leur possession d'armes... Il y aura de nombreux morts et les Red Killer feront exploser leur chargeur pour éviter les problèmes plus tard. Les PJs ne seront sûrs que leur mission a réussi uniquement quand les panneaux ne seront pas bloqués. WormHole n'aura laissé aucun indice de leur passage en dehors des armes.

Adversaires : tout les adversaires sont de niveau 2 (donc caractéristique+compétence =2)

Si vous souhaitez avoir un chef : niveau 6 (optionnel)

Réserve de cube : 15 cube/scène où ils apparaissent.

Rumeurs :

- les PJs pourront apprendre de nouveaux venus que sur terre on parle de WormHole comme participant à la terraformation dans certaines villes abandonnées sans que les gouvernements soient au courant.
- Les gouvernements commenceraient à envoyer des troupes pour abattre les habitants de Mars devenant trop puissants.
- Les premières technologies ont été envoyées, bientôt on pourra se défendre efficacement.
- Des aliens auraient pris contact avec d'autres villes de Mars (Impossible à vérifier car pas de contact entre les villes à l'heure actuelle).

A noter : Si les PJs n'ont pas suivi toutes les pistes vous pouvez les exploiter pour d'autres idées scénarios.

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Caractéristique(s) physique marquante :

Physique : 1
Mental : 3
Social : 1
Trait : 1

Compétences

Négociation 1
Recherche 2

Niveau de santé :
 Blessé
 inconscient

Traits : Télékinésie
Description/effet : Peut transporter un objet d'1kg/niv via la pensée.
Niveau : 1

Niveau social :
 Aimé
 Accepté
 Supporté
 Toléré
 Refusé

Equipement

Bonus de ressource : _____

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Caractéristique(s) physique marquante :

Physique : 2
Mental : 1
Social : 2
Trait : 1

Compétences

Intimidation 1
Combat au CC 2

Niveau de santé :
 Blessé
 inconscient

Traits : Paranoïaque
Description/effet : Le PJ fait des réserves personnels car tout le monde lui en veut. +1 cube/niv (uniquement pour lui).
Niveau : 1

Niveau social :
 Aimé
 Accepté
 Supporté
 Toléré
 Refusé

Equipement

Bonus de ressource : 1 personnel

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Caractéristique(s) physique marquante :

Physique : 2

Mental : 3

Social : 1

Trait : 1

Compétences

Bricolage

2

Niveau de santé :

Blessé

Inconscient

Traits :

Résistance

+1 cube à chaque scène pour le groupe par niveau.

Niveau :

1

Niveau social :

Aimé

Accepté

Supporté

Toléré

Refusé

Niveau de santé :

Blessé

Inconscient

Traits :

Grand orateur

+1 social pour tout ce qui est en lien avec la négociation

Niveau :

1

Niveau social :

Aimé

Accepté

Supporté

Toléré

Refusé

Physique : 3

Mental : 1

Social : 2

Trait : 1

Compétences

Maîtrise Arts martiaux

1

Négociation

1

Caractéristique(s) physique marquante :

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Equipment

Bonus de ressource : +1cube

Equipment

Bonus de ressource : _____

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Caractéristique(s) physique marquante :

Physique : 1
Mental : 2
Social : 3
Trait : 1

Compétences

Manipulation/mensonge 2

Niveau de santé :
Blessé
Inconscient

Traits :
Bouclier de terre

Description/effet :
+1/niveau dans les actions de défenses

Niveau :
1

Niveau social :
Aimé
Accepté
Supporté
Toléré
Refusé

Equipement

Bonus de ressource :

Evolution Mars

Nom : _____ Age : _____ Taille : _____

Caractéristique(s) physique marquante :

Physique : 3
Mental : 1
Social : 2
Trait : 1

Compétences

Intimidation 1

Marchandage 1

Niveau de santé :
Blessé
Inconscient

Traits :
6ème sens

Description/effet :
Agit toujours en premier (le niveau du 6ème sens le détermine)

Niveau :
1

Niveau social :
Aimé
Accepté
Supporté
Toléré
Refusé

Equipement

Bonus de ressource :

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Gang :

Relations inter-Gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Nom du gang :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Connaissances et relations :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :

Nom :