



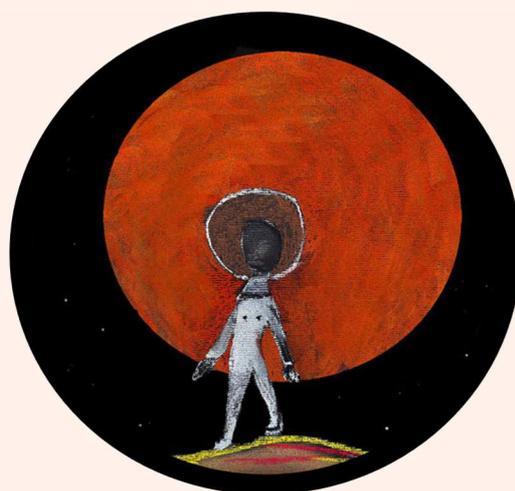
Cheyenne Station

Mars a été terraformée il y a plusieurs centaines d'années. La civilisation humaine a prospéré dans cette colonie éloignée jusqu'à ce qu'un fort désir d'indépendance vis-à-vis de la Terre émerge. Les gouvernements à l'origine du projet éprouvaient de grandes difficultés pour imposer leur loi sur la planète rouge. La distance et les divergences d'intérêts firent monter la tension entre les deux mondes jusqu'au point où un conflit armé semblait envisageable.

La rupture du contact fut brutale. Sans explications, Mars fut brusquement isolée. Les derniers messages en provenance de la Terre faisaient état de troubles d'une nature inconnue. De fortes explosions furent détectées à plusieurs endroits du globe, puis plus rien. Un grand silence se propagea dans les canaux de communications. Les Martiens se retrouvèrent soudainement livrés à eux-mêmes. Au moins 100 ans se sont écoulés depuis et la planète bleue n'est plus qu'un astre présumé mort qui semble désormais bien loin. Si les regards se tournent occasionnellement dans le ciel, c'est au sol que se concentrent les efforts

pour l'avenir. Dans ce monde désertique et sauvage, il n'y a pas de place pour les faibles et une arme à feu chargée constitue bien souvent le meilleur des arguments. Cette dure réalité ne date pas d'hier, mais depuis la rupture du contact avec la Terre, la loi du plus fort demeure la seule règle valable. Les bandes criminelles et les garants de l'ordre s'affrontent à coup de pistolaser, pendant que dans les immenses buildings des grandes villes, les puissants amassent de l'argent sur le dos des plus démunis.

Cheyenne station est le terminus de la ligne 9 qui part de la capitale Arès City et qui passe par Liberty City. Dans cette dernière halte avant le désert profond et ses secrets, la loi n'existe pour ainsi dire presque pas. Cheyenne Station, c'est l'endroit le plus paumé de tout le système solaire.



Sommaire

Le guide des terres rouges	4
Comment lire cet ouvrage ?	5
Univers de jeu	
Histoire martienne	6
Géographie martienne.....	14
Factions	27
Technologie	40
Menaces.....	60
Cheyenne Station	66
Musique	76
Comment jouer à Cheyenne Station ?	77
Inspiration	79
Le mot de la fin	81

Le guide des terres rouges

Bonjour, chères lectrices, chers lecteurs,

Permettez-moi tout d'abord de me présenter : **Bartholomew Butler**, reporter au Daily Cheyenne. C'est moi qui serai votre guide pendant que vous parcourrez cet ouvrage.

J'espère que mon style peu académique ne heurtera pas trop votre sensibilité littéraire. J'ai obtenu mon diplôme de journalisme à la modeste université de Liberty City. Cette dernière est loin d'égaliser en prestige celles que l'on trouvait sur Terre à l'époque du contact, mais sur Mars c'est une des meilleures. Elle est presque aussi reconnue que celle de Chryse City.

Sachez que vous auriez pu tomber plus mal. Le niveau d'éducation du Martien moyen est extrêmement bas. L'apprentissage de la lecture et de l'écriture n'est une priorité pour personne, ce qui est déjà un drame. Plus grave encore, d'autres matières telles que l'histoire ou les mathématiques sont complètement délaissées. Avant le malheureux incendie qui nous priva d'école, j'étais l'instituteur de la ville de **Cheyenne Station**. Combien de fois ai-je surpris les conversations des élèves qui doutaient de l'existence de la Terre ? Quel genre de civilisation sera la nôtre lorsque nos chères petites têtes blondes auront oublié nos origines ? Avec la mort de notre passé c'est l'avenir de notre planète qui sera compromis.

Il est dommage que je sois le seul à déplorer la perte du bâtiment scolaire. Les élèves étaient ravis de faire l'école buissonnière et les responsables municipaux soulagés d'une couteuse ligne de budget. C'est après ce tragique incident que j'ai commencé à publier le Daily Cheyenne. Ce quotidien me permettait de gagner ma vie mais laissait un vide profond en moi. Lister les mariages entre familles de propriétaires terriens ou rédiger des avis mortuaires pour les voleurs de poules ne me comblait pas, loin de là. C'est pour cela que j'ai commencé à mettre par écrit toutes mes connaissances. Mois après mois, les notes se sont accumulées pour former l'ouvrage que vous tenez entre vos mains. Ce **Guide des terres rouges** est un condensé du savoir que j'aimerais transmettre aux générations futures. J'espère que vous en ferez bon usage.

Comme mes connaissances scientifiques sont parfois limitées, j'ai fait appel à un expert en technologie martienne pour approfondir certains points. Le bon Dr Nemrod interviendra épisodiquement pour nous présenter brièvement quelques concepts mécaniques, physiques ou chimiques. Il va de soi que ces encarts ne sont pas indispensables pour comprendre notre mode de vie sur Mars, mais il nous a semblé utile d'aborder ces sujets pour augmenter votre immersion dans notre quotidien. Certaines légendes ont la vie dure et la méthode scientifique est parfois le seul moyen de séparer les vrais infos des *fake news*.



Comment lire cet ouvrage ?

Système de jeu

Cheyenne Station est un univers de science-fiction qui peut être motorisé par n'importe quel corpus de règles existant. Néanmoins, les différents éléments, équipements, personnages joueurs prêtirés, antagonistes seront décrits ici en utilisant **SAVAGE World**. Le livre de base **SAVAGE World** est indispensable pour avoir une connaissance suffisante du système. La consultation du Compagnon Science-Fiction est recommandée pour avoir un aperçu global des règles à mettre en place.

Avertissement pour les mal-comprenants

Ce jeu n'est pas conseillé aux moins de 16 ans. Il s'agit d'un ouvrage de pure fiction qui évoque (avec une tentative d'humour) le culte des armes, l'usage de drogues, le sexisme, le spécisme, les dégâts de la colonisation sauvage et de manière générale l'insondable bêtise humaine. En aucun cas, il ne traite de la réalité ou n'invite le lecteur à pratiquer (ou à subir) tout ce qui sort du cadre raisonnable (et légal) de la vie quotidienne.

Ceci est un jeu, rien de plus, rien de moins. Abordez-le comme vous le feriez avec un livre fantastique ou un film de complète fiction. Amusez-vous avec, c'est fait pour.

Les encarts du bon Dr Nemrod

Ce cher Bart croit savoir beaucoup de choses, mais il ignore un fait capital : lui ainsi que tous les protagonistes décrits dans son Guide des terres rouges (moi y compris) ne sont que des personnages imaginaires faisant partie d'une fiction fantaisiste. Malgré ce que peut bien penser notre journaliste du Daily Cheyenne, mon rôle est ici d'apporter un semblant de réalisme pour augmenter votre plaisir de jeu. Certains détails méritent d'être approfondis pour soutenir la cohérence de l'univers de Cheyenne Station. Dans d'autres cas, au contraire, mon rôle sera plus scolaire car la réalité et la fiction sont deux choses bien distinctes qui doivent parfois être séparées.

Amorce d'histoire : sous ce format vous trouverez des accroches pour des scénarii mettant en scène vos joueurs, des mystères qui ne demandent qu'à être résolus. Certains de ces points contiennent des indications sur les futurs développements de l'univers de Cheyenne Station.

Histoire martienne

L'histoire de Mars pour les nuls

S'intéresser à l'histoire martienne c'est avant tout se plonger dans une série improbable d'échecs. Très peu de gens savent démêler le vrai du faux concernant les premiers pas de l'humanité sur la planète rouge. Ceci est en partie dû à un manque d'archives fiables, mais également à un niveau d'éducation très faible, à une priorité donnée à la survie et à une tendance au rien à foutre général qui caractérise les Martiens mieux que tout. Néanmoins cher lecteur, dans les pages qui suivent nous mettrons tout en œuvre pour que la réalité historique soit retranscrite le plus fidèlement possible.

De toute façon, n'importe qui de sensé sur cette planète vous le dira : la plèbe martienne n'est qu'un ramassis de dégénérés. Les principaux témoignages que nous avons pu recueillir émanent de vieux édentés et analphabètes, de crétins des collines consanguins, de malfrats sans scrupules recherchés dans toutes les plaines et qui se définissent eux-mêmes comme étant en « désaccord temporaire » avec les institutions judiciaires. Autant vous dire que les informations ci-dessous sont à considérer avec prudence !!

Les premiers pas

Tout le monde sait que les premiers colons arrivèrent il y a plusieurs centaines d'années. Les gouvernements en place sur la Terre avaient planifié une présence durable sur Mars afin d'accéder à ses ressources, mais aussi pour augmenter l'espace vital de la race humaine. La planète mère, surexploitée et surpeuplée, menaçait de s'effondrer sous son propre poids écologique et démographique. La maîtrise du voyage spatial balbutiait et Mars devint alors l'unique alternative envisageable.

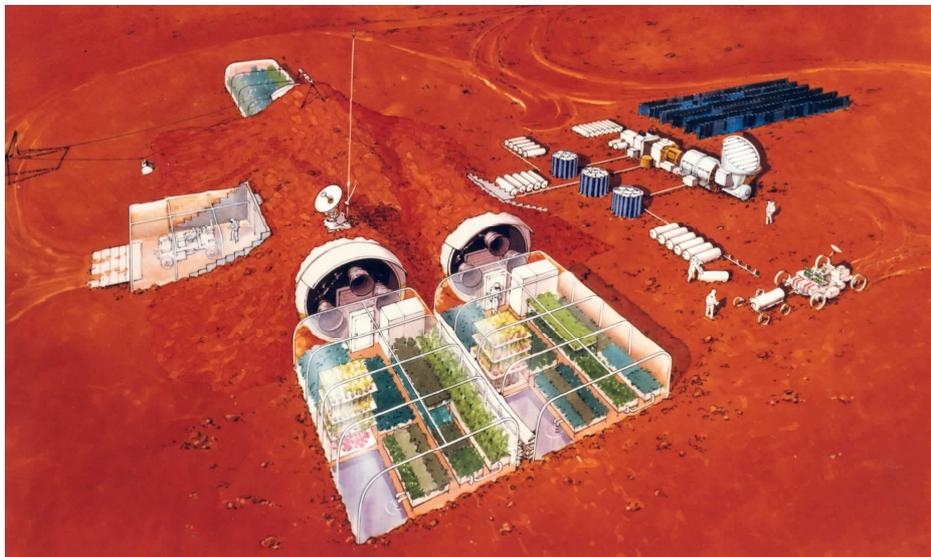
La première génération de colons fut envoyée dans le cadre d'un programme nommé Mars One. En 2024, un équipage quitta l'orbite terrestre pour un voyage sans retour. Les premières bases de la présence humaine étaient posées et le processus de terraformation chimique fut lancé peu de temps après. D'autres missions de colonisation suivirent Mars One et très vite, l'établissement stable d'une atmosphère respirable permit la fondation d'Arès City, la capitale du Nouveau Monde.



Un peu de science dans un monde d'idiots

La première vague de colons avait pour objectif de construire un habitat et de préparer le terrain pour les missions suivantes. La seconde, plus importante, devait commencer la terraformation en implantant un produit issu de la bio-ingénierie : le **Riff**. Cette plante grasse, développée dans les laboratoires agrogénétiques terriens, est en fait le véritable héros de la colonisation. Ses facultés d'adaptation et l'étendue de son champ d'utilisation ont sans doute sauvé la civilisation martienne de l'extinction. Le **Riff** est comestible, il contient 23 % plus d'eau qu'un cactus, il est capable de dégager une large quantité d'oxygène dans l'atmosphère, et pour finir il est combustible sous forme de bûches concentrées. Pourtant, son omniprésence sur la planète rouge, son goût amer, sa couleur brunâtre peu ragoutante et sa tendance à provoquer d'horribles flatulences n'en font pas le meilleur ami des Martiens. Une partie non négligeable de l'argot local lui est consacré sous forme d'insultes et de termes fleuris. Les expressions comme « *Raclure de Riff* » ou « *Pet de Riff* » sont rentrées depuis longtemps dans le langage commun.

À l'aide du **Riff**, l'atmosphère de Mars fut rendue respirable en moins de deux générations et certains parmi les premiers colons vécurent assez longtemps pour pouvoir, enfin, inhaler le premier air martien.



Production d'oxygène

Sur Terre, les cellules productrices d'oxygène s'appellent les chloroplastes, elles reçoivent les rayons solaires et absorbent les longueurs d'ondes rouge et bleu. C'est pourquoi les végétaux sont majoritairement verts. Cette lumière consommée représente une certaine quantité d'énergie qui alimente des réactions d'oxydoréduction, transformant ainsi le gaz carbonique de l'atmosphère en oxygène.

Le soleil étant beaucoup plus éloigné de Mars que de la Terre, les cellules productrices d'oxygène devraient en théorie absorber moins d'énergie en une journée. Dans cet univers, les chloroplastes du Riff ont été modifiés par manipulation génétique pour assimiler la majeure partie du spectre lumineux. C'est pourquoi cette plante possède une teinte brunâtre peu éclatante. Comme une leçon d'humilité donnée par la nature, sa laideur est une conséquence directe de son efficacité.

Des astronautes et des Red Neck

Les colons des premières heures étaient recrutés selon des critères très stricts : compétence, stabilité mentale et physique ainsi qu'un sens du dévouement à toute épreuve.

Au fil du temps et des missions de colonisation, la nécessité d'importer de la main-d'œuvre bon marché et en grande quantité changea les règles du jeu. Cette décision donna l'occasion à toute une frange de la population terrienne d'être envoyée sur Mars sans aucune sélection. Les Martiens furent donc divisés en deux « castes » sans que cela ne soit jamais reconnu officiellement : d'un côté, les descendants des astronautes choisis et de l'autre, ceux des colons volontaires. Au fil du temps, les origines se sont plus ou moins mélangées, mais cela n'empêche pas aujourd'hui aux habitants de Mars de se traiter allégrement de « *Fils de colons* », de « *Cochon de colon* » ou de « *Tube de colon* » (expression étrange que personne ne comprend vraiment à l'heure actuelle).

On raconte même que certaines sociétés secrètes ont été fondées en prétendant réunir uniquement les vrais descendants des astronautes.

La naissance de la Marssitude

Alors que tout ce joli plan de colonisation semblait parfait sur le papier, la stratégie issue des brillants cerveaux de la Terre commença à se fissurer dès la deuxième génération de Martiens.

En effet, les magnifiques penseurs à l'origine du projet avaient pris pour acquis que Mars resterait une annexe de la planète des origines et qu'elle se plierait à ses exigences. Ils espéraient recevoir docilement ses ressources. Ils avaient tort. Il est vrai que les premiers colons avaient de fortes attaches avec le monde-berceau dont ils étaient issus, mais la deuxième génération n'avait connu que Mars et c'était leur unique patrie.

Les Martiens ont la tête comme du bois, tout le monde le sait ; allez donc expliquer à ces

fils et filles de colons pourquoi ils devaient travailler dur et envoyer toutes leurs richesses sur une planète lointaine, arrogante et paternaliste. Très rapidement, les plans de propagandes terriens se révélèrent insuffisants et la graine de la rébellion commença à germer. Le sentiment d'indépendance ne fit que croître génération après génération.

L'échec de la terraformation

Un autre accroc vint ajouter une difficulté supplémentaire aux relations Terre-Mars : la terraformation, qui avait pourtant connu un démarrage prometteur, subit un ralentissement soudain et inquiétant. La transformation des sols et du cycle de l'eau était censée se prolonger durant plusieurs décennies qui suivraient. Le plan initial était d'exploiter 85 % des surfaces de la planète devenue fertile au bout de 100 ans de colonisation.

Malheureusement, il devint évident que quelque chose avait foiré dans le processus : la terraformation de Mars n'évoluait pas comme prévu et si un océan avait commencé à se créer autour du pôle Nord, le reste des terres demeuraient désespérément sèches.

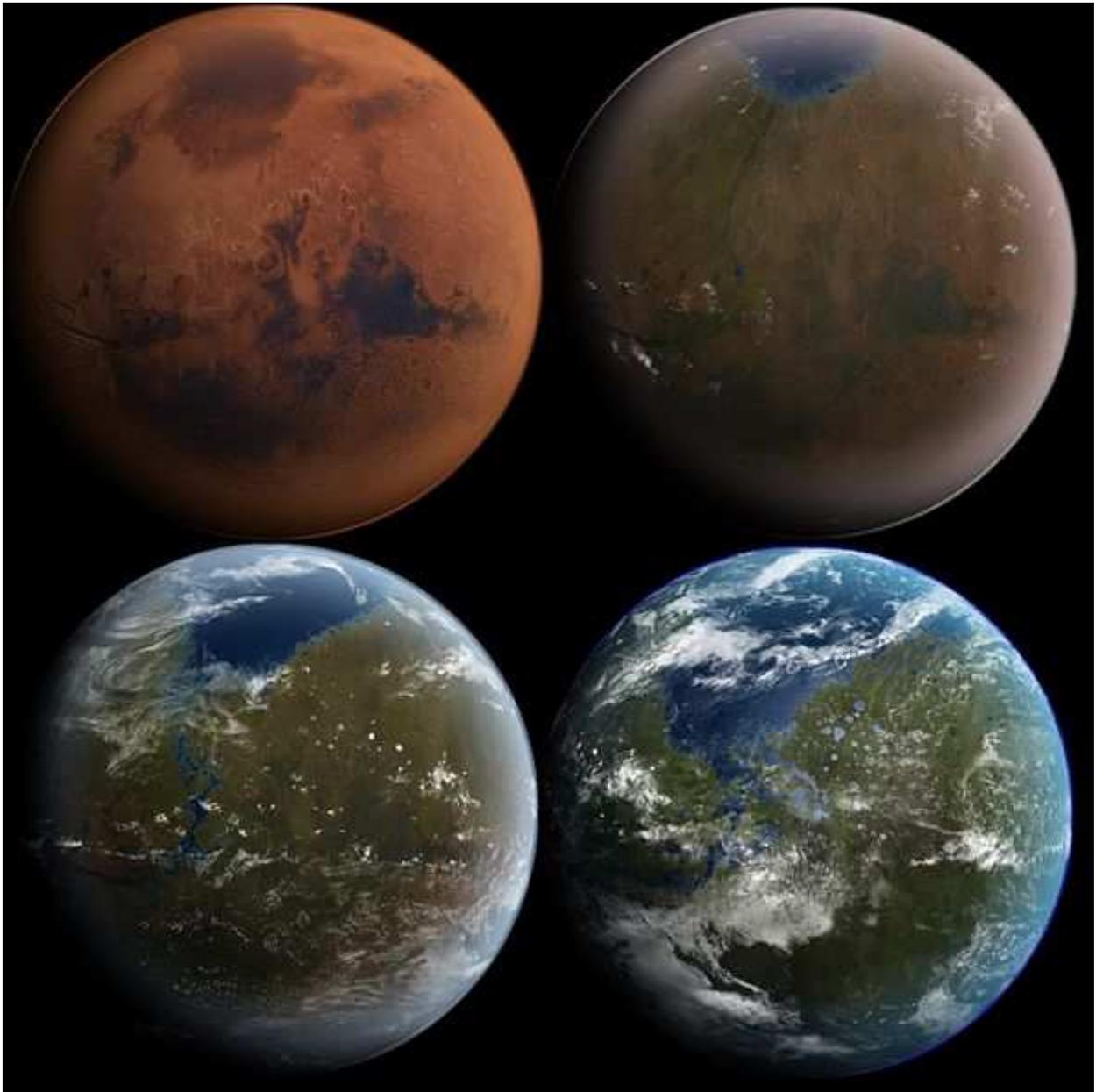
L'utilisation des glaces enfouies dans les sous-sols de Mars et l'humidité contenue dans l'atmosphère aurait dû, en théorie, initier et entretenir le cycle hydrologique. Rapidement, il apparut que les relevés préliminaires ne correspondaient pas à la réalité. L'eau présente était insuffisante. Certains experts clamèrent que la couche gazeuse de Mars s'était érodée suite à de violentes attaques de vents solaires dans le lointain passé de la planète. D'autres supposèrent que quelque chose avait tout simplement vaporisé une partie de l'atmosphère et l'avait propulsé dans l'espace. Un plan d'urgence (et horriblement coûteux) fut imaginé avec un approvisionnement en eau provenant de la ceinture d'astéroïde bordant Mars, mais le contact fut rompu avant qu'aucune action ne puisse être mise en place.

Le projet Barsoom

Le programme de terraformation fut nommé le projet Barsoom en hommage à une série littéraire à succès de l'ancienne Terre. Il comportait 4 phases.

- **Le stade Rouge** décrit l'écologie initiale de la planète : atmosphère non respirable, températures basses et absence d'eau liquide.
- **Le stade Orange** est le stade intermédiaire : présence d'atmosphère respirable et d'un minuscule océan.
- **Le stade Vert** aurait été atteint si une végétation endémique avait pris le pas sur le Riff.
- L'ultime phase, **le stade Bleu** impliquait la couverture majoritaire de la surface par les eaux.

À ce jour, le processus d'adaptation planétaire est resté inachevé et n'a jamais dépassé le stade Orange.



Taille de planète et atmosphère

On l'oublie souvent, mais les conditions permettant l'apparition de la vie sur Terre sont si fines et si précises que notre existence en tant qu'espèce tient presque du miracle. Ce sujet est, depuis longtemps, au cœur du débat entre évolutionnistes et créationnistes. Un des paramètres nécessaires à la génération biologique spontanée est la présence d'eau sous forme liquide en quantité suffisante. C'est un problème majeur sur Mars et la quasi-absence de cette eau tant désirée s'explique par deux facteurs : la proximité de Jupiter et la taille de Mars. Jupiter est la plus grande planète du système solaire, elle est située au-delà de la ceinture d'astéroïde principale. Sa présence ainsi que sa masse extrêmement élevée (317,8 fois celle de la Terre) en font un aimant à astéroïdes. C'est une bonne chose pour nous car sans cela, il est probable que notre planète bleue ait été constamment attaquée par des corps célestes et qu'elle n'ait pas pu porter en elle une quelconque forme de vie. Par contre pour Mars, la proximité du géant gazeux a eu quelques conséquences néfastes. En effet, sa masse élevée a empêché l'accrétion de nombreux planétoïdes lors du grand bombardement tardif (ou familièrement appelé GBT et datant de 4,1 à 3,9 milliards d'années avant notre ère) retardant la croissance de Mars et limitant sa taille. La faible masse de la planète rouge ne lui permet pas de conserver son atmosphère de manière durable. On estime qu'elle a perdu plus de 80 % de son eau durant les premiers milliards d'années de son existence. Sous l'influence conjointe du rayonnement solaire et de sa révolution orbitale, il est probable qu'une majeure partie de son atmosphère se soit évadée dans l'espace.

Enfer froid ou enfer chaud ?

Si la température de Mars était initialement beaucoup plus basse que celle sur Terre, le processus de terraformation a au moins eu un impact positif : celui de libérer des gaz à effet de serre pour capturer au maximum la chaleur solaire. Le problème est que ce phénomène a fonctionné au-delà de toute prévision et que la température au sol peut désormais atteindre des niveaux très élevés. L'air est étouffant, été comme hiver. La différence entre les saisons se remarque d'ailleurs à peine.

Les gaz libérés par la terraformation rendent le ciel opaque par endroits et lui donnent cette couleur rougeâtre. Ce n'est que dans certaines régions côtières du nord où l'atmosphère est moins dense et la température plus fraîche que les habitants ont l'occasion de voir un véritable ciel bleu la nuit.



La rupture du contact

Mars était, au départ, destinée à servir de grenier pour la population terrienne qui atteignait des proportions démesurées. Les têtes pensantes de notre monde d'origine comptaient sur un approvisionnement massif de nourriture pour garder les foules sous contrôle. Autant vous dire que l'échec de la terraformation n'a pas vraiment aidé à maintenir la stabilité sur la planète mère. Personne ne sait ici exactement ce qui déclencha la rupture. Que ça soit une guerre, une catastrophe écologique sans précédent ou une attaque extraterrestre, tous s'accordent à dire que cet événement arriva à point nommé.

La distance Terre-Mars fait que les communications n'ont jamais été très soutenues et que les voyages entre les deux mondes étaient épisodiques. Cette situation a nourri le sentiment d'isolement des Martiens et la rupture du contact fut ressentie comme un immense soulagement. Les derniers messages provenant de la Terre mentionnaient des troubles majeurs un peu partout sur le globe. Puis un grand silence blanc se fit sur les ondes radio.

Les nombreuses tentatives de rétablir la communication se soldèrent toutes par des échecs. Le réseau était coupé, soit parce que la technologie de réponse avait été désactivée soit parce que plus personne ne se trouvait à l'autre bout de la ligne. Les derniers messages reçus furent archivés et sont conservés maintenant dans la **Tour des Colonies** à Arès City.

La technologie de voyage interplanétaire était couteuse et exclusivement terrienne. Les **Méga-transporteurs** faisaient l'aller-retour en partant systématiquement depuis la planète bleue. Ainsi, personne sur Mars n'était en mesure d'imaginer la construction et le lancement d'un de ces vaisseaux vers la Terre. La rupture de contact fut donc vécue comme une fatalité contre laquelle on ne pouvait rien. Aucune scène de panique ne survint, aucun drame n'eut lieu et la vie continua simplement.

Certains oiseaux de malheur proclament qu'un conflit armé avec la Terre était sur le point d'éclater au moment de la rupture. Les Martiens n'avaient qu'un très faible sentiment

d'appartenance vis-à-vis de leur berceau. Les cadences de production infernales imposées aux travailleurs de la planète rouge creusaient un fossé de plus en plus important entre les deux communautés. La fraternité avait depuis longtemps laissé place à une forte rancœur. Il est d'ailleurs fort probable que la majorité des Martiens, trop conscients de ce qu'ils pourraient perdre, refuseraient de rétablir le contact si le choix leur était laissé.

La Sainte Trinité martienne : la Flotte, le Kerranium et le Riff

L'atmosphère de Mars est maintenant respirable et un cycle de l'eau a pu être mis en place malgré tout. L'écosystème est enfin stable, mais la planète demeure terriblement aride et hostile. Un unique océan recouvre le pôle Nord alors que le reste n'est qu'un immense désert rouge. Les Martiens ressentent cruellement l'absence d'eau. Son extraction est un des principaux problèmes parmi la frange pauvre de la population.

Le très faible taux d'humidité entraîne de terribles orages statiques qui paralysent tout engin électrique dans les régions les plus sèches. Le pôle Sud, ainsi que le désert profond de la zone australe sont le siège de tempêtes de sable d'une violence inouïe : les tornades du diable. De vastes espaces sont ainsi complètement dépeuplés et de nombreux secteurs restent encore méconnus à ce jour.

Le **Riff**, omniprésent, a permis aux habitants les plus isolés de survivre sans trop de mal, car cette plante grasse capte l'humidité de l'air avec plus d'efficacité qu'un cactus. Malheureusement, cette solution sommaire s'est vite révélée insuffisante pour les cultures et l'établissement durable de la présence humaine sur le sol rouge. L'extraction d'eau de l'océan boréal et sa désalinisation à des fins agricoles nécessitait beaucoup trop d'efforts pour les premiers colons. Heureusement, les sous-sols de Mars dévoilèrent une autre ressource d'importance capitale : le **Kerranium**. Ce minerai combustible à haut rendement énergétique, présent en grande abondance sous la surface de la planète, a lancé une nouvelle dynamique dans le processus de colonisation.

Le **Kerranium** est un cristal semblable à un diamant rouge. Il est composé d'un mélange équimolaire de silicium et de germanium. Grâce à une configuration cristalline stable, mais pleine de tensions, cette roche peut dégager une quantité phénoménale d'énergie sous forme de rayonnement divers (chaleur, radioactivité, électricité). Il semble que l'énergie d'activation appliquée au **Kerranium** soit directement proportionnelle à l'énergie qu'il délivrera ensuite. Agissant comme un catalyseur décuplant les forces auxquelles il est soumis, le **Kerranium** sert désormais dans de multiples applications : simple combustible thermique ou réactif nucléaire.

Les rares physiciens présents sur le sol martien persistent encore à rechercher l'origine de cette fabuleuse énergie. Actuellement, personne ne comprend le mécanisme de formation du **Kerranium** sur Mars ni les raisons de sa totale absence sur Terre. Les experts se perdent en conjectures sur ses possibilités et il reste beaucoup de zones d'ombre. Néanmoins, certains documents de la tour des Archives parlent d'un paléomagnétisme très fort dans le lointain passé de la planète qui aurait eu un effet important sur les développements géologiques.

Toutes ces informations ne sont que des rumeurs invérifiables et, désormais, la seule certitude est que l'humanité n'aurait pas pu survivre si longtemps dans le désert rouge sans le **Kerranium**. À l'heure actuelle, des tonnes et des tonnes de ce minerai sont englouties quotidiennement dans l'extraction et la désalinisation d'eau potable.

De fait, c'est devenu la principale monnaie en cours. L'unité de base de **Kerranium** a la taille d'une pépite. Dix unités de **Kerranium** ont la taille d'un cristal gros comme le poing. Dans le langage courant, on parle de **Pépyte** et de **Crystal** pour désigner ces unités de mesure.

Les **Méta-cristaux** (équivalents à 10 **Cristaux**) sont beaucoup plus rares et servent souvent comme combustibles pour alimenter les objets technologiques plus importants.

La magie de la géologie

Le Kerranium est un minerai imaginaire, propre à l'univers de Cheyenne Station. Néanmoins, il est amusant de penser que la géologie comporte réellement un certain nombre de phénomènes qui pourraient s'apparenter à des miracles. Saviez-vous par exemple que le charbon et le diamant sont des cousins ? Les deux sont en effet constitués majoritairement d'atomes de carbone. Leur différence s'explique par leur pureté et par leur morphologie. Le charbon est un composé amorphe alors que le diamant comporte une structure cristalline (cubique face centrée pour être exact). Il est amusant de constater que quelques ajustements dans l'agencement de la matière font passer le carbone d'un état jugé peu noble, salissant et friable à un minerai parmi les plus précieux. Évidemment, aucune magie ne se cache derrière tout ceci. La géologie est une science qui décrit des phénomènes lents selon notre point de vue. Au centre d'une planète résident des forces colossales qui s'appliquent pendant des milliers d'années. Les diamants sont formés sous l'impact de ces pressions inimaginables.

Bref, avec Mars, ça repart toujours...

D'une certaine manière, les Martiens sont comme des sales gosses turbulents dont les parents habituellement trop sévères auraient quitté la maison pendant tout un week-end !!! Le bonheur de l'émancipation est d'autant plus fort que les Martiens ne savent pas quand leur isolement prendra fin. Beaucoup pensent avec conviction que la Terre ne reprendra jamais contact et que la planète berceau n'est désormais plus qu'un bout de charbon carbonisé dans le ciel. D'autres, par exemple le groupe extrémiste des Colons Fondateurs, supposent que la reprise de la liaison est inévitable et que Mars devra être prête à réclamer son indépendance ou à la gagner par la force si nécessaire. Seulement une faible minorité espère que le contact soit rétabli. Le sujet fâche, divise et alimente la plupart des conversations de la planète.

Le pouvoir en place, sous l'autorité du gouverneur de Mars, tente de faire régner un semblant d'ordre. Le but avoué est de consolider les institutions qui permettront à la planète rouge d'être en position de force le jour où le contact sera rétabli.

Comme dans tout nouveau territoire colonisé, la loi du plus fort s'est installée durablement et le gouvernement central peine à garder tout ce petit monde dans le droit chemin, en particulier les citoyens des zones périphériques.

Et maintenant ?

Plus de 100 années se sont déroulées depuis la rupture du contact. La principale préoccupation des habitants de Mars n'est plus d'assurer la survie de l'espèce dans ce milieu hostile, mais bien d'augmenter le confort et de pérenniser les activités humaines à la surface.

Depuis **Arès city**, le gouverneur de Mars orchestre le ballet des cercles de pouvoirs qui l'entoure : le **Consortium des Mines**, l'administration de **Chryse City** et le mouvement naissant des **Forces primitives** se battent pour

des intérêts souvent divergents.

Et l'homme du peuple dans tout ça ? Il survit tant bien que mal dans un monde hostile où l'eau et le **Kerranium** valent plus que sa propre existence, où le **Riff** lui sauvera la vie s'il s'aventure dans le désert profond.

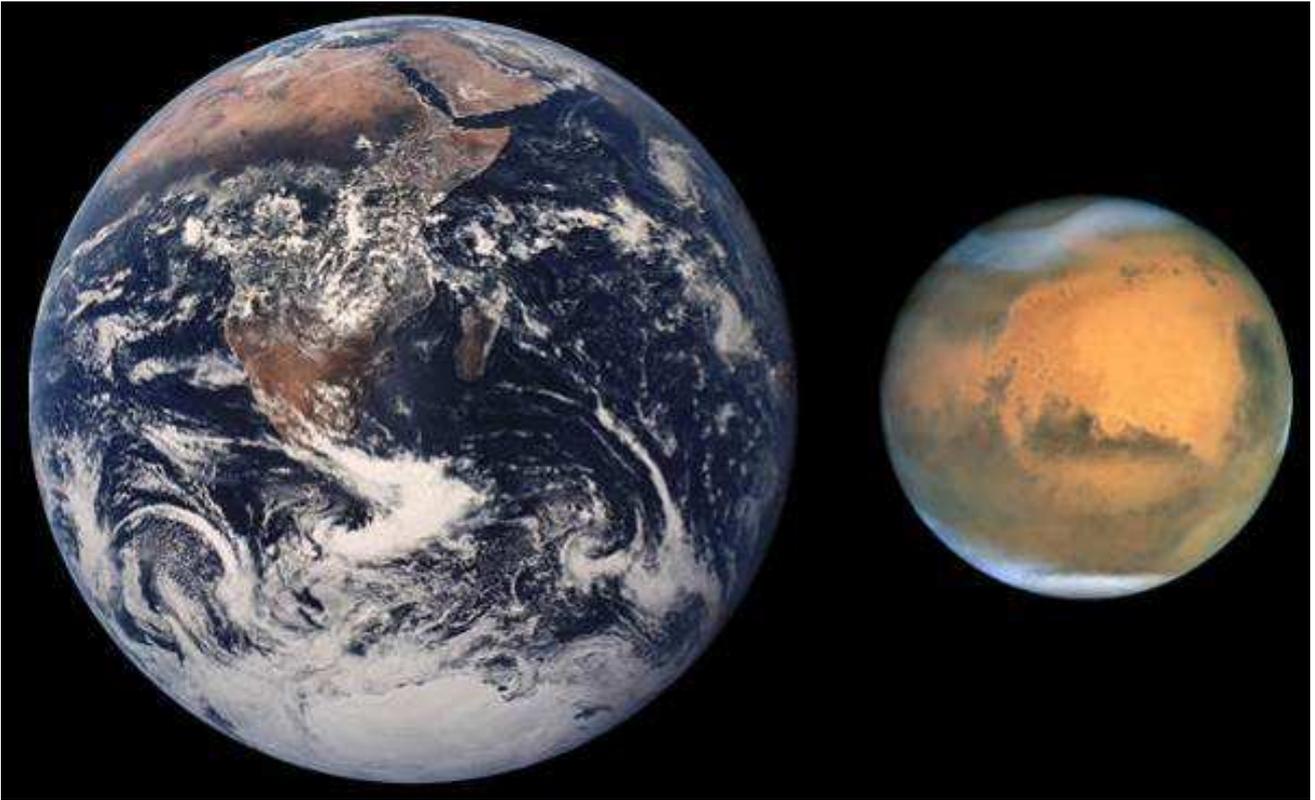
Le reste c'est à vous de le raconter !

Le propos de cet univers est de raconter l'histoire de la première colonie humaine lorsque celle-ci se retrouve isolée et brusquement responsable de l'héritage de toute une civilisation. Le background développé ici est volontairement incomplet afin de garder une ambiance de mystère et de nouveauté. Les hommes ne sont pas sur Mars depuis longtemps et la planète recèle encore une énorme part d'inconnu.

Les joueurs incarnent des héros naviguant entre les puissants, les hors-la-loi, la bêtise humaine et l'environnement hostile. Ils partiront à la conquête d'un monde à peine domestiqué par l'homme. En chemin, peut-être découvriront-ils les secrets de Mars, car, comme le dit le proverbe : *« Ce que les mains enfouissent sous le sable rouge, le vent se chargera de le ramener à la surface ».*

Vous êtes encouragés à compléter les immenses zones d'ombres par vous-même. Des suggestions de développement seront proposées dans la suite de ce document et seront notées **comme ceci**.

Géographie martienne



Propriété	Valeur terrestre	Valeur martienne	(Mars % Terre)
Rayon équatorial	6 378,1 km	3 396,2 km	53,3 %
Surface	510 072 000 km ²	144 798 500 km ²	28,4 %
Masse	5,9×10 ²⁴ kg	6,4×10 ²³ kg	10,7 %
Gravité à l'équateur	9,78 m/s ²	3,71 m/s ²	37,9 %
Durée du jour solaire (1 sol)	1 d = 86 400 s	1,03 d ≈ 88 775 s	102,75 %
Période orbitale (1 an)	365,2 d	668,6 sols ≈ 686,9 d	188,1 %
Distance au soleil	Entre 147 et 152 millions de km (1 UA)	Entre 206 et 249 millions de km (1,52 UA)	152%
Rayonnement solaire	1 321 à 1 413 W/m ²	492 à 715 W/m ²	
Température moyenne au sol	14 °C	35 °C (Actuelle -63 °C)	
Température la plus élevée	58 °C	66 °C (Actuelle -3 °C)	
Température la plus basse	-89 °C	15 °C (Actuelle -133 °C)	
Vitesse de libération	11 186 m/s	5 027 m/s	44,9 %

Réalisme contre simplification

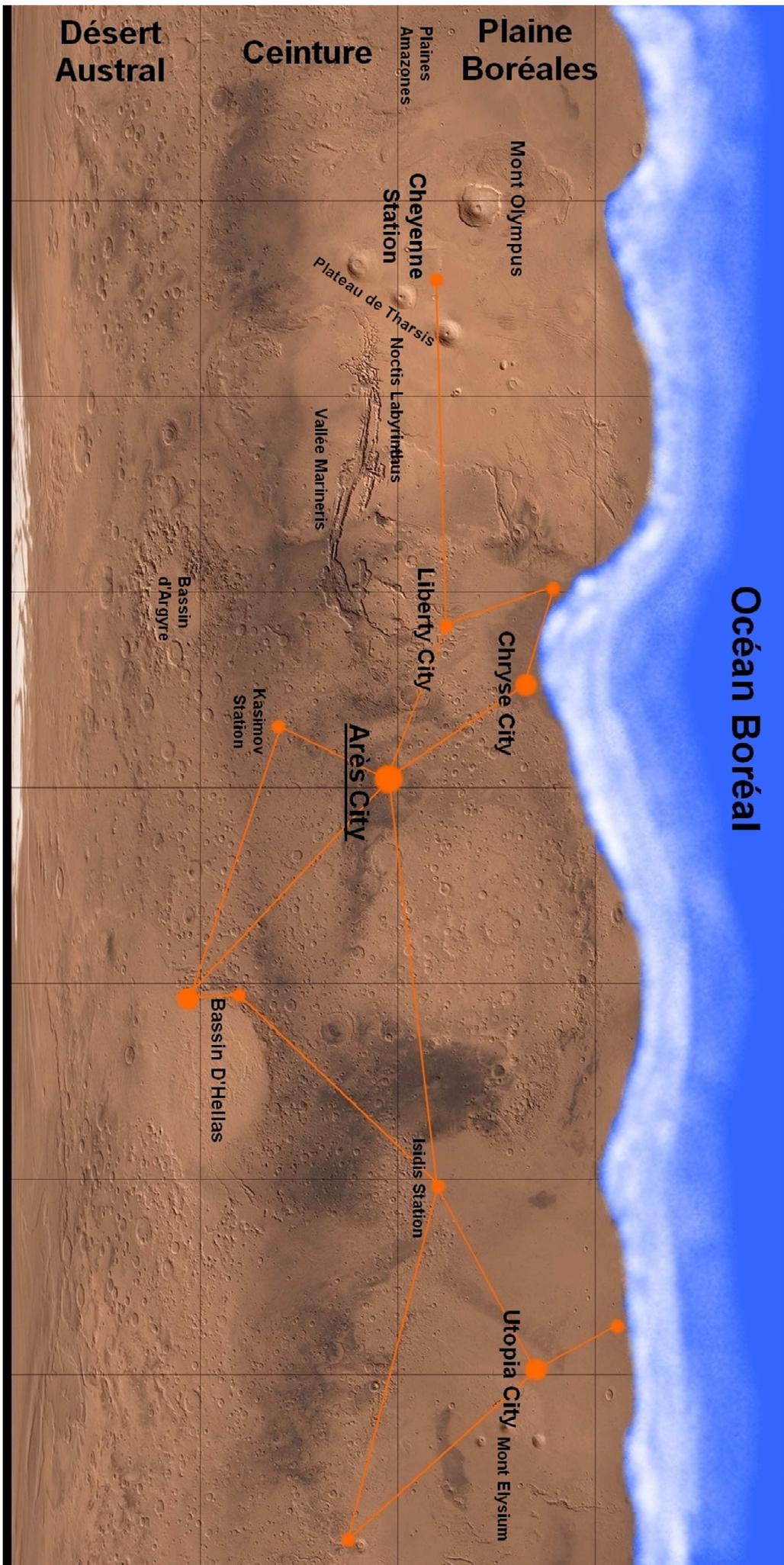
Lors d'une partie de jeu de rôle, chacun amène le niveau de vraisemblance qu'il désire pour contenter ses envies. Dans la description de l'univers de Cheyenne Station, nous avons arrêté certains choix pour conserver le principe de simplicité et de fun que nous essayons de promouvoir. Si vous avez, autour de votre table, de fervents adeptes du réalisme total, vous voici avertis : ces pages ignorent un bon nombre de faits scientifiques avérés.

Comme vous pouvez le constater, dans le tableau ci-dessus, Mars est très petite en comparaison de la Terre. Ceci implique plusieurs conséquences dont la plus flagrante est la différence de gravité. Elle est directement proportionnelle à la masse de la planète et donc 3 fois inférieure à celle que l'on trouve sur Terre. Par souci de simplification, nous ne tiendrons pas compte de cette différence. Si l'on voulait être totalement réaliste, la faible pesanteur devrait entraîner un déplacement au sol grandement facilité. La distance de course, la hauteur de saut, le poids qu'il serait possible de porter pour un homme normal seraient multipliés par 3. La situation se complique si l'on imagine une présence à long terme sur Mars : la musculature des colons et leur structure osseuse changeraient au fil des générations. Les implications sur l'évolution de l'espèce humaine sont difficiles à prévoir. On verrait probablement l'apparition d'une nouvelle branche de notre race que l'on pourrait appeler homo sapiens marsensi. Pour garder les choses simples et vous permettre de jouer facilement avec l'univers décrit dans ces pages, nous passerons donc sous silence ce fait scientifiquement avéré et admettrons que les actions des personnages ont la même difficulté que si elles avaient lieu sur Terre.

On peut voir une situation identique avec la température au sol. Il fait beaucoup plus froid sur Mars car la distance au soleil est 1,5 fois supérieure. Les valeurs actuelles (et réelles) sont indiquées dans le tableau entre parenthèses. Pourtant, les températures de Mars dans l'univers de Cheyenne Station sont bien au-dessus de celles que l'on rencontre sur Terre. Il est important de souligner que cette supposition n'est pas si absurde, car la présence d'une quantité massive de gaz à effet de serre dans le ciel (dioxyde de carbone ou méthane) pourrait provoquer de tels changements.

Dernier point de réalisme qui mérite d'être noté : la taille de Mars est trop faible pour lui permettre de conserver son atmosphère sur le long terme. Autre effet pervers de la gravité réduite, l'attraction martienne n'est pas suffisante pour compenser l'agitation thermique induite par le rayonnement solaire. En conséquence, les composés de la haute atmosphère atteignent inévitablement la vitesse de libération et s'enfuient dans l'espace sur une échelle de temps géologique. L'hydrogène et l'hélium tout d'abord subissent ce phénomène, puis c'est le tour du dioxygène, de l'azote et du dioxyde de carbone. En un milliard d'années depuis sa création, l'atmosphère martienne a donc théoriquement diminué de moitié. Ce fait très simple est un obstacle presque insurmontable à une éventuelle terraformation car l'eau, les gaz à effet de serre et tous les composés essentiels au maintien de la vie disparaîtront tôt ou tard.

Cheyenne Station



Zones macro - géographiques

Océan Boréal : la terraformation, bien qu'inachevée, a néanmoins permis la naissance d'un océan primitif dans les vastes dépressions du Pôle Nord. Il s'agit de la plus grande réserve naturelle d'eau de la planète. Suite à la débâcle du programme initial, un plan d'urgence fut mis en place. Il comprenait le détournement d'une centaine d'astéroïdes situés entre Mars et Jupiter pour récupérer leur eau. La technologie de voyage spatial étant perdue après la rupture du contact, cette option n'est plus qu'un lointain souvenir. L'océan Boréal est désormais le bien le plus précieux des Martiens. Ils le chérissent à un point tel que c'est dans cette zone préservée que la réintroduction d'espèce animale a été la plus grande. Rien ni personne sur Mars n'oserait polluer ou mettre en danger ce gigantesque parc naturel. Tout le monde s'accorde à dire que les Martiens ne sont que des bons à rien, pourtant il existe dans ces régions nordiques un profond amour de la planète et un respect total pour son environnement fragile et naissant. L'intelligentsia martienne, lorsqu'elle n'est pas occupée à éviter les goudrons et les plumes, se réjouit d'observer qu'il existe sur Mars une sensibilité écologique qui avait été perdue depuis longtemps sur Terre. Cette constatation rassurera peut-être certains lecteurs, mais n'ayez aucune crainte, nous verrons ensemble dans les pages à venir que l'on peut tout à fait avoir un profond amour de la nature et rester bête comme ses pieds.

Amorce d'histoire : le porte-parole d'un riche entrepreneur arrive à Cheyenne Station et fait savoir que son patron **Herman Walbuck** engage des braves gars pas peureux à bord du **Pitwick**, un bateau baleinier. Son objectif ? Atteindre le pôle Nord pour chasser les grands céta-cés à coup d'assommeur ultrason. Ces créatures sont évidemment protégées à cause de leur faible nombre et du coût de leur réintroduction. Les héros feront-ils partie de l'expédition ou au contraire essayeront-ils de la saboter.

Le désert Austral : également appelé désert profond, grand Austral ou encore Grand Père désert. Cette zone recouvre l'intégralité de la partie sud de Mars ce qui fait approximativement un tiers de la surface de la planète, de l'équateur au pôle. Le désert Austral est très mal connu pour plusieurs raisons : personne n'a ni le temps ni l'envie de se balader dans cet enfer pour la beauté de la science (les Martiens ont autres choses à faire, croyez-moi). De plus toute expédition devra affronter les énormes tempêtes statiques, les tornades du diable qui vous déchirent un **Exodigger** en moins de deux. De temps à autre vient un illuminé qui promet des montagnes de **Kerranium** pour qui le suivrait. Ce genre d'initiative finit toujours de la même façon : le désert les avale et efface leurs traces. Lorsqu'au détour d'un hasard incroyable, il recrache un de ces pauvres bougres, ce n'est plus qu'une chose tremblante, titubante, rendue folle par le vent, le soleil, la solitude et la soif. Alors : oui, peut-être qu'il y a du **Kerranium** là-bas, mais croyez-moi, personne de sensé n'irait chercher des noises à Grand Père désert.

Amorce d'histoire : un jour, un homme se présente aux abords de Cheyenne Station. Il a l'écume aux lèvres et l'esprit rongé par le désert. Il prétend être le dernier survivant d'une expédition partie quelques années plus tôt. Il meurt peu de temps après sa prise en charge par le docteur, mais, durant sa convalescence, il tient des propos incohérents à propos d'une oasis de verdure cerclée par des falaises abruptes au cœur du grand Austral. Dans son délire, il évoque une ville merveilleuse nichée dans cet Eden. Cette cité posséderait une technologie dépassant l'entendement à un point tel qu'on pourrait douter qu'elle ait été construite de la main humaine. Comme souvent, ce genre de témoignages n'est pas pris au sérieux, mais comment réagiront les héros s'ils découvraient qu'un récit similaire a été reporté dans le Daily Cheyenne 5 ans auparavant ?

La ceinture : l'étendue située entre l'équateur et l'océan Boréal est la zone habitable. C'est ici que le climat est le plus tempéré. Depuis la capitale Arès City, les lignes d'**Hyperwagon** se déploient comme une toile d'araignée dans toutes les directions. La région côtière du Nord est la plus prospère. L'énergie éolienne et le Kerranium alimentent de gigantesques usines de désalinisation. La population de ces latitudes est composée de riches propriétaires terriens, d'une classe moyenne majoritairement ouvrière et urbaine ou d'une plèbe rurale plus ou moins hétéroclite. Loin des élites cultivées de l'hémisphère nord, dans le Sud ce sont les paysans édenisés et les idiots des collines qui font la loi.

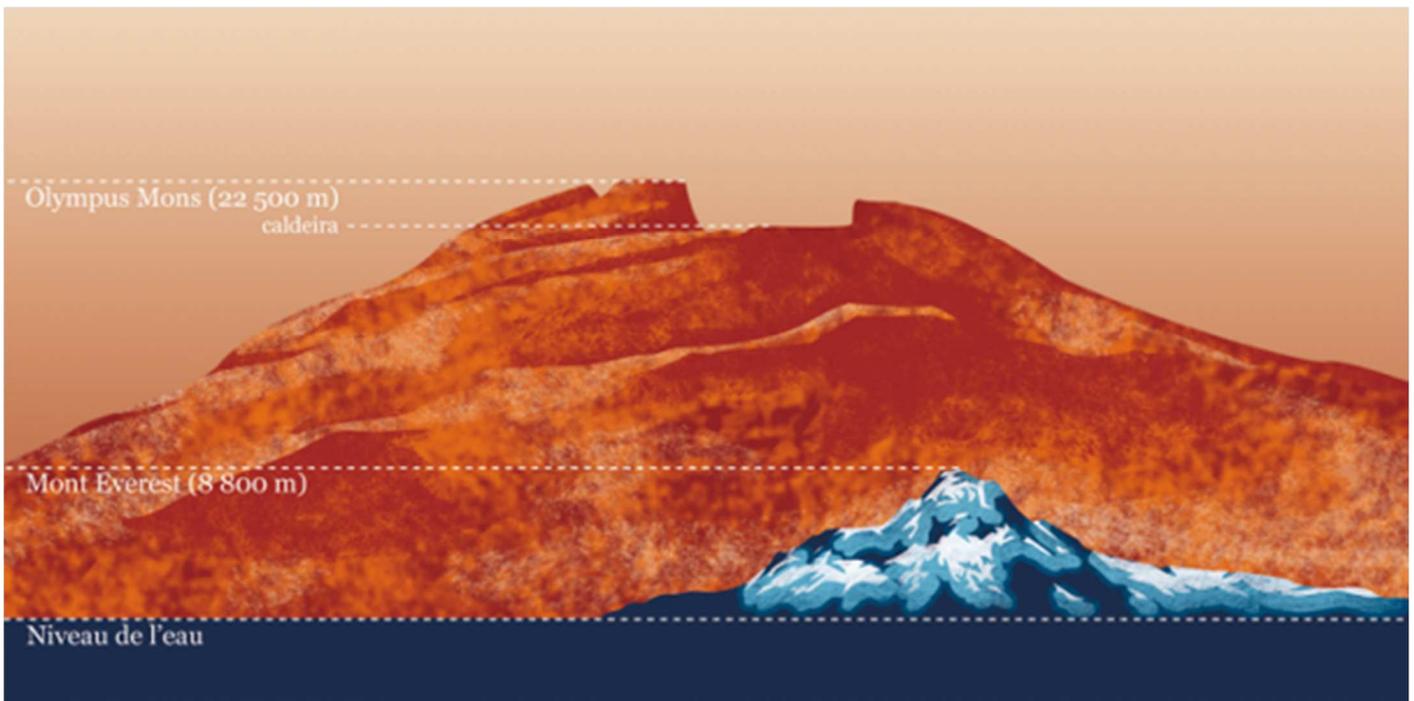
Le mont Olympus : la taille de ce colosse en fait une zone macro géographique à lui tout seul. Imaginez une barrière de 22 km de hauteur, visible à plusieurs centaines de kilomètres de distance comme un mur barrant l'horizon. C'est simple, à l'heure où vous lisez ces lignes, c'est toujours le plus grand relief connu du système solaire. Il est entouré d'une falaise formant un escarpement continu sur toute sa circonférence, d'une hauteur de 2 à 6 kilomètres. La présence d'Olympus Mons entraîne plusieurs conséquences météorologiques majeures : la circulation atmosphérique est grandement affectée par sa simple existence, parfois jusqu'à une altitude de cinquante kilomètres. Ainsi, l'air situé sur les flancs du volcan, réchauffé par les rayons du Soleil, est parcouru par des mouvements ascendants. Ce courant aérien se refroidit en altitude et retombe à distance d'Olympus. À cet endroit de la surface, l'air est comprimé, entraînant l'apparition d'un cercle plus chaud autour du mont Olympus. Cette zone, surnommée **la Couronne**, large de 5 à 7 kilomètres, se trouve à la base de l'escarpement et présente une température pouvant atteindre 30 degrés de plus que les terrains environnants. Cette particularité météorologique a fait du mont Olympus une des premières régions colonisées. En effet, lors des premiers temps de la terraformation, le climat glacial de la planète a poussé les arrivants à venir s'installer dans les zones accueillantes. À cette époque, les pentes du mont Olympus ont eu un succès fulgurant et la région fourmillait d'activité. Alors que la température ambiante s'est considérablement réchauffée de nos jours, vivre à côté du géant s'est révélé

insupportable et l'endroit est désormais désert. L'air, chargé de soufre, peut atteindre 60°C. Les vents brûlants dévalent les pentes en hurlant. Leur chaleur et leur force carbonisent les chairs et les déchirent. Si un jour vous commettez la folie d'aller là-bas, ne croyez pas être tiré d'affaire en creusant un abri dans le sol rocailleux, le sifflement du vent vous fera perdre l'esprit en une nuit. Pas étonnant que les Martiens aient surnommé « l'Ogre » cette montagne qui a avalé tant d'imprudents.

Amorce d'histoire : une légende locale relate la présence d'une base de décollage spatiale au cœur du mont Olympus, la caldeira serait en fait une alvéole mécanique prête à s'ouvrir pour laisser partir un Méga-transporteur. Le gouverneur de Mars serait au courant, mais il garde l'existence de cette nef secrète pour d'obscures raisons.

Amorce d'histoire : alors que les premiers colons avaient pris possession des flancs du mont Olympus, des rumeurs surprenantes ont commencé à circuler. Des lumières étranges apparaissaient sur les parois des falaises ou au plus profond des galeries d'habitations. Désormais ces mêmes galeries sont vides et bien peu osent s'y aventurer, mais le phénomène semble persister. Hallucination, présence extramartienne ou manifestation mystique ?





Particularités géographiques

Vallée Marineris : titanesque vallée de 4500 km de long et de 6 km de profondeur. Elle est si longue que les confins à l'est voient le jour pendant que la partie ouest est encore plongée dans l'obscurité. Les différences de chaleur peuvent lever des vents phénoménalement violents. Chaque matin, lorsque les premiers rayons du soleil réchauffent la partie est, la montée en température crée un appel d'air puissant qui puise à l'extrême ouest, dans le Noctis Labyrinthus. Les rafales qui en résultent dévalent la vallée en hurlant et en arrachant tout sur leur passage.

Amorce d'histoire : au cœur de Marineris, il y a un endroit où les vents convergent pour former une sorte de vortex. Toutes les diligences qui se sont perdues au fil des années se retrouvent tôt ou tard dans ce cimetière d'épaves. Que ce vortex existe ou pas, il a attiré, au fil des ans, de nombreux aventuriers dont les carcasses finissent par rejoindre ce trésor le rendant, au bout du compte, inestimable.

Noctis Labyrinthus : à l'extrême ouest de la Vallée Marineris se trouve le Noctis Labyrinthus. Cet enchevêtrement de canyons est né dans un lointain passé de Mars alors que l'eau abondait en surface. Non seulement ces couloirs dessinent un véritable dédale, mais ses falaises sont clairsemées de galeries. Leur existence semble accréditer l'hypothèse d'une formation sédimentaire primitive avant l'érosion par l'arrivée de l'eau puis par son retrait. L'absence de Kerranium ainsi que la difficulté d'accès ont laissé cette région complètement désertique.

Amorce d'histoire : les falaises constellées de trous et de galeries ont attiré des gangs de Junkers qui ont installé une base arrière pour couvrir leurs activités à Liberty City. Lorsque la tension en ville est trop forte, qu'un gros coup vient d'être commis ou qu'une marchandise à haute valeur ajoutée doit être mise en sûreté, ils utilisent ces grottes comme refuges.

Bassin D'Hellas : dans les plans de terraformation, la mer d'Hellas devait servir de réservoir d'eau douce pour tout l'hémisphère sud et alimenter un réseau de canaux artificiels. Cette vaste dépression formée par une chute de météorite il y a 3,9 milliards d'années et profonde de 8 km réunissait toutes

les caractéristiques pour devenir la mer principale de cette partie de la planète. De ce plan paradisiaque, il ne reste pas grand-chose : le bassin n'est qu'un gigantesque désert de sel. Pour achever la destruction du rêve initial, des fortifications ont été dressées sur une large zone au nord de la cuvette et c'est ici que sont envoyés les repris de justice. Sous un soleil brûlant, rendu encore plus mortel par la réflexion des cristaux de sel, les bagnards cognent le sol à coup de pioches et bien peu survivent plus de quelques mois. Dans une parodie d'interview donnée sur TVM1 (TV Mars One, la seule, l'unique et la plus snob de toutes les stations TV) le directeur du bassin d'Hellas s'est récemment vanté d'administrer le plus grand pénitencier à ciel ouvert de tout le système solaire.

Plateau de Tharsis : les 3 montagnes Pavonis, Arsia et Ascraeus sont les trois montagnes les plus hautes de Mars après le mont Olympus. Leur morphologie insolite évoque les volcans qui apparaissent sur les points chauds terrestres (hot spot). Ceci est étrange, car Mars n'a jamais connu d'activité volcanique liée à des mouvements de plaques tectoniques.

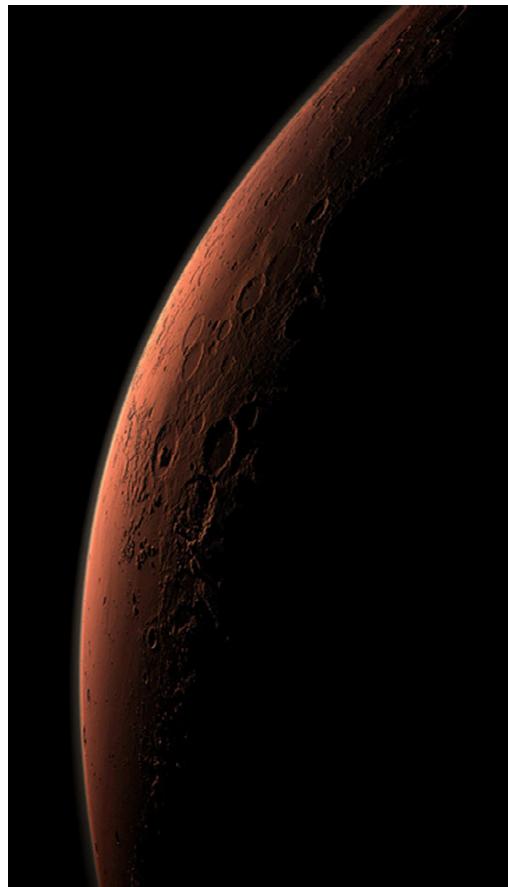
Bassin d'Argyre : beaucoup moins profond que le bassin d'Hellas (-3,5 km sous le niveau de la mer) mais tout aussi aride, le bassin d'Argyre était également destiné à devenir une réserve d'eau naturelle. Trois centrales de désalinisation furent même construites en prévision des pluies diluviennes promises par le gouvernement terrien. Comme partout ailleurs sur Mars, les sables rouges recouvrent désormais les installations et les vents brûlants sont les seuls témoins de cette nouvelle défaite de l'humanité face aux éléments. La région a été très vite abandonnée à cause de son éloignement et de son relief accidenté. Autour du bassin, des centaines de cratères défigurent le paysage et rendent toute exploration très hasardeuse. On raconte que plusieurs tribus de Tinkers se cachent dans les anfractuosités du terrain et que la zone ne serait en fait qu'un gigantesque campement de ces clochards du désert.

Plaines amazones : au-delà du mont Olympe démarre la Terra incognita. Même les

Stoners hésitent à s'y aventurer. Les plaines amazones sont considérées comme le début du désert profond malgré qu'elles se trouvent aux latitudes de la ceinture.

Plaines Australes : ce nom désigne le pôle austral de la planète rouge et par extension toute la région de l'hémisphère sud. Un mystère le plus complet entoure cette région. Les rumeurs les plus folles circulent sur l'endroit. Certains parlent de ruines d'une ville non humaine servant de refuge au plus grand rassemblement de Tinker qu'on puisse imaginer. C'est ici que se cacherait l'autorité suprême de ces énigmatiques vagabonds. Ces vestiges renfermeraient de nombreux secrets sur le passé de Mars. Les histoires que l'on raconte mentionnent une immense statue d'osier que les Tinkers détruiraient par le feu, une fois l'an, en hommage à leur panthéon chtonien.

Mont Elysium : c'est à l'ombre de cette montagne que se trouve la ville d'Utopia City. Elle est entourée par deux sommets mineurs : Hecates Tholus et Albor Tholus.



Zones urbaines

Arès City : quand vous prononcez le nom de la capitale martienne, les premières images qui viennent en tête sont ses grandes avenues que surplombent de titanesques buildings, ses véhicules antigrav immaculés, ses hommes d'affaires civilisés. C'est à Arès City que le gouverneur **Ronald Bedford** dirige l'intégralité de la colonie martienne. C'est également à la capitale que siègent l'autorité centrale, le Consortium Minier ainsi que la plupart des services administratifs. Bien entendu, derrière la façade de respectabilité, la ville a aussi ses quartiers défavorisés et ses vices. On y compte d'ailleurs le plus important taux de criminalité de toute la planète : agressions violentes, corruption et trafics en tout genre sont le lot quotidien de ceux qui y habitent. C'est en fait la métropole qui rappelle le plus la lointaine Terre. Les autres grandes villes de la résidence humaine s'étendent le long des 11 lignes d'Hyperwagon qui partent de la gare Centrale Heraklès Station.

- **Le dôme** : le site d'atterrissage de la première mission martienne a été pendant longtemps une zone utilitaire. Un dôme avait été construit pour les premières plantations et la production de nourriture pour l'équipe de colonisation. Désormais, ce dôme est un magnifique parc botanique. De nombreuses voix s'élèvent contre cet étalage indécent et couteux, car maintenu à grand renfort d'eau douce hors de prix. « Haters gonna hate » comme le dit si souvent Ronald Bedford, dont le goût pour l'apparat n'est plus à prouver, mais la vérité est que l'existence de ce jardin botanique profite à la communauté scientifique dans son ensemble. Grâce à lui, sont préservées de la disparition beaucoup d'espèces végétales terriennes qui devaient initialement recouvrir les vastes plaines rouges de Mars si le cycle de l'eau avait été complet. Horace **Van der Worm**, le gardien du dôme, défend bec et ongles ce bâtiment contre les politiciens qui verraient sa destruction comme une forme de victoire symbolique sur le gouverneur ou une démonstration du refus de l'aide terrienne.

Amorce d'histoire : le dôme renferme une technologie qui permettrait d'achever la terraformation. Quelques dignitaires de Mars le savent, mais gardent cette découverte secrète pour pouvoir conserver la mainmise sur le marché de l'eau.

- **La Tour des Colonies** : le site de ce mémorial a servi à la fois de zone d'atterrissage pour la sonde OPPORTUNITY (2004 – NASA), mais aussi de quartier général de la mission MARS ONE en 2024. C'est donc en quelque sorte le point de départ de l'expansion humaine sur Mars même si la plupart des gens l'ont oublié ou s'en moquent. Un musée un peu ringard essaye de glorifier l'époque lointaine des premières heures de la colonisation.

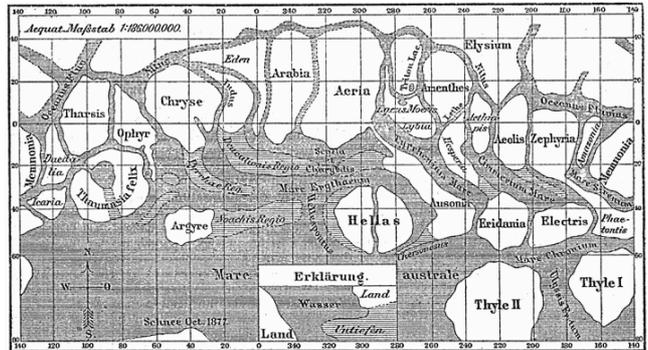
Amorce d'histoire : la tour des archives renferme les dernières communications avec la Terre, mais dans leur version intégrale, avec de nombreux passages inconnus du grand public. Ces enregistrements contiendraient des informations clés sur les vraies raisons de la rupture du contact.

- **Heraklès station** : merveille architecturale qui n'a pas son égale sur toute la planète, la station Heraklès est le nœud central de toutes les lignes d'Hyperwagon qui desservent chacune des villes martiennes. Le plafond du hall des départs est un chef-d'œuvre des premiers temps de la colonisation, car il porte une fresque gigantesque qui représente les principales nations terriennes pointant du doigt la planète Mars encore vierge de toute implantation.

Chryse City : c'est la principale ville portuaire de la planète. La baie de Chryse, sur les côtes de l'Océan Boréal en fait une cité au climat agréable où il fait bon vivre. Malgré un coût de la vie plutôt élevé, les pentes de la colline de Chryse attirent toujours plus de monde. La population des régions nordiques est constituée de riches industriels propriétaires des technologies les plus avancées et d'une classe moyenne prospère et éduquée. Les artistes et les libres penseurs des quatre coins de Mars s'y pressent pour profiter de ce petit bout de paradis. La proximité de la mer et des usines de purification a modelé les beaux quartiers de la ville en une oasis de verdure. On dit qu'un esprit libertaire et égalitaire y règne, que les citoyens ont un vrai pouvoir décisionnel sur l'avenir de la cité à l'aide d'un système de démocratie participative par tirage au sort. À cause de la géographie locale et des rues en pentes, il est de notoriété publique que les femmes autochtones sont celles qui ont les plus jolies jambes de toute la planète. En réalité, beaucoup prétendent que Chryse City représente ce que Mars tout entière aurait dû être. Le maire de Chryse City, **Shyer Reid**, surfe sur ce rayonnement ultra positif pour gagner lui-même en visibilité. C'est un orateur charismatique dont l'influence s'étend jusqu'à la capitale. Sa renommée est telle qu'on parle souvent de lui comme le futur gouverneur de Mars. Malheureusement, ses idées progressistes et centrées sur Chryse City lui ont également valu bon nombre de détracteurs et il n'est pas impossible qu'une de ses apparitions publiques finisse un jour en drame absolu.

Centre Schiaparelli : empruntant son nom à l'astronome italien Giovanni Schiaparelli, le premier homme à avoir cartographié Mars en 1877, le centre est avant tout un campus universitaire (le plus grand de la planète) et le fleuron de la recherche fondamentale. Sont enseignées ici les matières de base comme l'agronomie et la géologie, mais on peut également recevoir des cours d'astrophysique et de mécanique quantique. En effet, le centre réunit un grand nombre de militants pour la reprise du contact avec la Terre. Malgré un désaccord profond sur le sujet avec le gouverneur Bedford, Shyer Reid a mis en place

plusieurs projets visant à rétablir une flotte spatiale purement martienne. Au milieu du campus, une statue a été élevée pour rappeler à tous que l'université a été bâtie sur le site d'atterrissage de la sonde Pathfinder (1997 – NASA). Au pied de la sculpture, sous une plaque de verre, est conservée la carte originale de Schiaparelli.



Utopia City : ville agricole, centre biotechnologique d'excellence, Utopia city est une cité qui aurait dû être paradisiaque. Les plans initiaux comportaient des condensateurs d'eau gigantesques pouvant alimenter les hectares de champs qui entouraient la ville, des fontaines publiques et beaucoup d'autres merveilles aquatiques. Malheureusement, l'aridité de l'atmosphère ne permit pas aux condensateurs géants de fonctionner, le coût d'entretien dépassait largement l'apport en eau et l'installation projet fut laissée à l'abandon. Utopia City est maintenant une ville industrielle pure et dure. La cuvette dans laquelle elle est enchâssée la transforme la plupart du temps en une vraie fournaise. La sécheresse du climat mêlée à l'activité constante des usines entraîne des pics de pollutions terribles. Au cœur de la ville, le brouillard est tel qu'il se passe parfois plusieurs jours sans que le soleil soit visible.

- **Le site d'atterrissage de Viking 2** (1976 – NASA) existe et il est toujours référencé, mais il se situe au beau milieu d'une manufacture de machines agricoles. Une sobre et simple plaque de cuivre a été sertie à l'endroit exact où la sonde s'est posée.

Liberty City : surnommée « la petite sœur », Liberty City est en quelque sorte une annexe d'Arès City. La proximité géographique, mais aussi l'acointance de ses gou-

vernants, fait que les deux villes se ressemblent et rentrent parfois en compétition dans plusieurs domaines. Il existe, par exemple, une rude opposition entre leurs équipes de cricket. Bien entendu, les habitants d'Arès City sont pleins de condescendance envers leurs voisins et, à l'inverse, on se moque souvent des « pieds tendres de la capitale » à Liberty City. D'un autre côté, il faut avoir conscience, très cher et avisé lecteur, que l'opinion de 80 % de la population martienne vis-à-vis des habitants de ces deux villes oscille entre l'indifférence et le mépris le plus total. Autre fait intéressant : Liberty City est située à mi-chemin sur la ligne 9, ce qui en fait la métropole la plus proche de Cheyenne Station.

Amorce d'histoire : il existe un hangar contenant des centaines de robots de maintien de l'ordre que l'autorité terrienne s'apprêtait à lâcher sur les foules martiennes au premier signe de contestation. D'autres rumeurs font écho d'une armée de super guerriers cyborgs, les Fiends que le gouvernement de Mars avait construits en secret pour pouvoir résister à une attaque de la planète mère.

Isidis Station : ce relai menant à Utopia City est un carrefour important, car c'est par ici que transitent toutes les marchandises agricoles produites à l'attention de la capitale. Loin de l'administration sévère de Utopia City (ou presque toutes les infractions sont punies de mort ou de prison à vie), c'est l'endroit rêvé pour les affaires diverses, légales ou illégales. Contrebande, arrangements secrets, détournement de marchandise sont fréquents et la politique de la ville est de ne s'occuper de rien tant qu'un petit pourcentage est versé en guise de commission. Plus truands que les vrais truands, les gouvernants d'Isidis Station ont acquis une telle réputation que l'expression ironique « franc comme Isidis » est passée dans le langage courant.

Kasimov Station : une petite communauté russophone s'est installée sur le site d'atterrissage de Mars 6 (1974 URSS). Les Kasi-

moviens entretiennent autour d'eux une aura de mystère. Ils ne sortent jamais de leur enclave, se marient entre eux et leur seule activité connue est l'approvisionnement de composés mineurs à destination des industries robotiques de la capitale. Contre toute attente, de nombreuses tentatives de rachats de cette unité de production se sont vues brutalement empêchées par décret gouvernemental. Beaucoup de mauvaises langues jurèrent que la station n'est pas viable économiquement et que sa survie dépend avant tout de la bienveillance de quelques puissantes personnalités.

Amorce d'histoire : le parrainage présumé de Kasimov Station pourrait cacher quelque chose d'important. De nombreuses rumeurs courent sur le secret enterré à Kasimov Station. La production des Kasimoviens est-elle aussi anecdotique qu'on veut bien nous faire croire ? De quelle technologie se sont-ils rendus maîtres pour s'assurer le soutien des magnats de la capitale ? À moins qu'il ne s'agisse d'un secret bien plus ancien, enfoui sous les sables de la ville et protégé par ses habitants. Les Tinkers passent souvent dans la région. Sont-ils impliqués dans un trafic d'importance ?

Amorce d'histoire : un scientifique de renom, spécialiste du Kerranium et professeur à l'université de Chryse City, a subitement disparu. Tout semble indiquer qu'il s'agit d'un enlèvement. La piste mène tout droit à Kasimov Station, où a été construit un centre secret dont l'objectif est la recherche d'applications militaires du Kerranium.

Cheyenne Station : cette station se situe à l'extrémité de la ligne 9. C'est l'endroit le plus éloigné de la capitale. La description de Cheyenne Station sera approfondie dans une autre partie.

Les deux échelles de temps géologiques

Le sol martien donne plusieurs indices concernant le lointain passé de la planète. Selon ces observations, il a été possible de distinguer trois périodes majeures. À l'époque du contact entre Mars et son berceau, les spécialistes avaient déjà toutes les peines du monde à se mettre d'accord sur une échelle de temps géologique cohérente. Vous imaginez bien que l'isolement de la planète rouge n'a rien arrangé.

Toute la difficulté réside dans le fait que les deux échelles proposées (Hartmann et Neukum) se valent en termes d'interprétation. Notez que les dates données ci-dessous se rapportent à l'échelle Neukum.

Noachien : cette période débute avec la formation de Mars, 4,6 milliards d'années avant notre ère et se conclue en apothéose vers 3,7 milliards d'années avant notre ère par le grand bombardement tardif. L'accrétion d'éléments stellaires planétésimaux a créé le paysage martien tel que nous le connaissons aujourd'hui. La plupart des cratères actuels proviennent de cette ère. C'est aussi lors de cette période que des formes biologiques endémiques ont pu émerger. Selon d'antiques documents terriens, c'est vers la fin du Noachien que les conditions les plus favorables à la formation de la vie se sont présentées. La présence d'eau liquide en surface et la libération massive de gaz à effet de

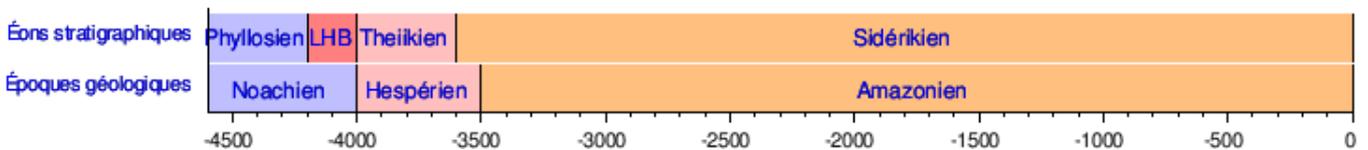
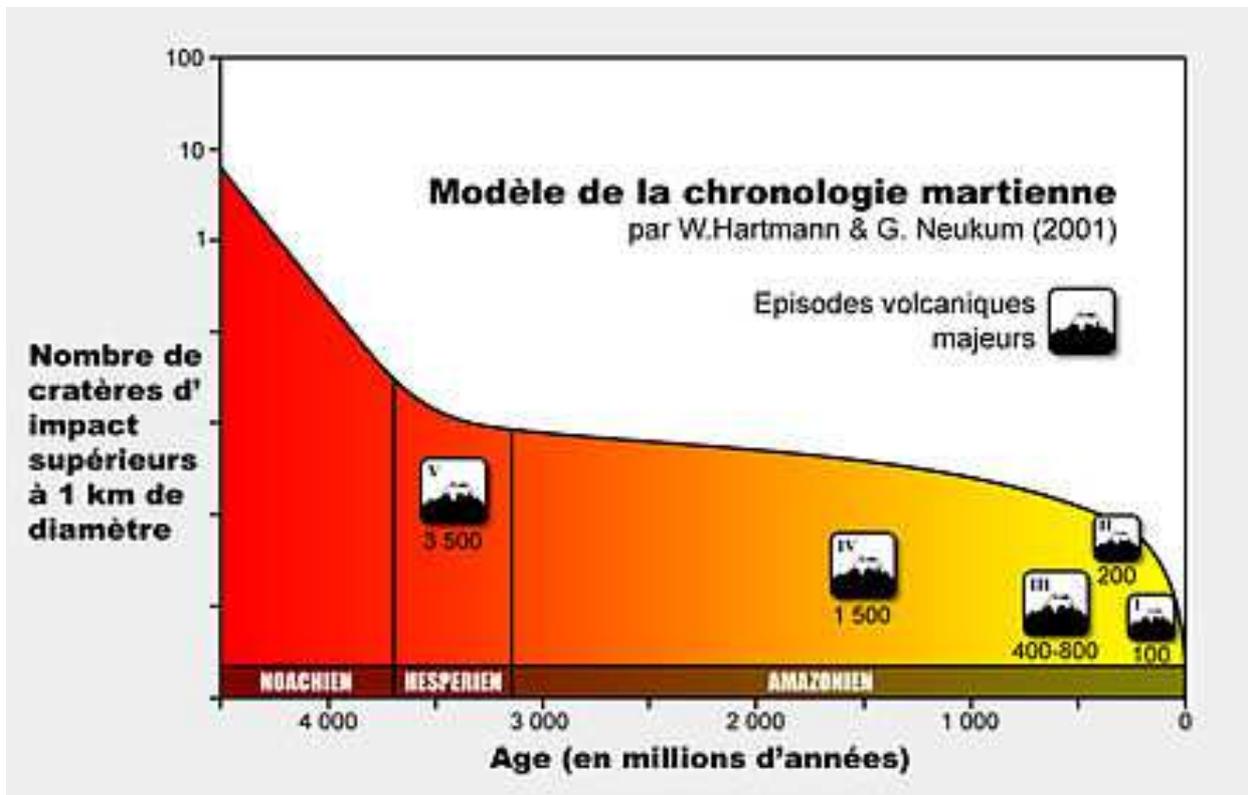
serre réchauffant l'atmosphère sont autant d'éléments qui auraient mené à la biogenèse avant que le grand bombardement tardif ne rase tout.

Hespérien : de 3,7 à 3,2 milliards d'années, le Noachien a laissé la place à l'Hespérien dans la plus grande violence. Étant à la fois plus petite et plus proche de la ceinture d'astéroïde du système solaire, Mars subit le grand bombardement tardif qui eut plusieurs conséquences dramatiques sur sa géosphère. Premièrement, la biosphère martienne, en admettant qu'elle eût le temps de se développer, fut proprement éradiquée. Deuxièmement, une partie de l'atmosphère fut soufflée dans l'espace ce qui entraîna une diminution drastique de la température à cause d'un effet de serre amoindri. Troisièmement, le paléomagnétisme de Mars fut brutalement chamboulé par la chute d'astéroïdes amagnétiques. D'ailleurs, certaines régions australes portent toujours les marques de cette période et les spécialistes décrivent avec force de détail ces monstruosité que l'on nomme communément les tornades du diable et qui seraient provoquées par un magnétisme chaotique. Et pour finir, Mars vit son activité volcanique décuplée. C'est au début de l'Hespérien que les volcans-boucliers effusifs gigantesques tels que le mont Olympus et le mont Alba virent le jour. La composition du noyau de la planète à majorité de fer et de soufre a donné à la lave martienne des propriétés d'écoule-

ment tout à fait particulières. Une autre conséquence majeure de ces différents éléments fut la formation de concrétions rocheuses spécifiques : des zéolithes, des oléolithes, des phyllosilicates et bien entendu le Kerra-nium.

Amazonien : devant le chaos provoqué lors des deux premières ères géologiques, le déroulement de l'Amazonien peut sembler bien calme. Il n'en est rien. L'Amazonien se caractérise

en réalité par une érosion des sols et un aplanissement de la majeure partie du plancher martien par les vents solaires. Ce lent processus, s'il n'est pas très spectaculaire, a eu plus d'influence sur la planète que les 2 autres réunis. L'atmosphère et la température diminuèrent durant les 3,2 milliards d'années de cette ère. C'est aussi pendant cette période que le fer de surface s'est oxydé, donnant à l'intégralité de Mars la couleur rouille qui la caractérise.



Hors monde

Orbite martienne : à l'origine, une série de satellites permettait le relai des communications sur toute la planète. Ainsi émergèrent plusieurs chaînes TV, des canaux de visio-communication et même un embryon de réseau d'information partagé, similaire à l'antique « internet » terrestre. Bien évidemment, la rupture du contact et la décroissance technologique qui suivirent entraînaient l'arrêt de ces satellites, les uns après les autres, bien trop chers et compliqués à entretenir.

Phobos et Deimos : la première raison pour laquelle il est difficile d'envisager la reprise d'un contact initié par Mars est que tout le monde ici-bas s'en contrefiche. Pour la majorité des habitants de Mars, les terriens ne sont qu'un ramassis de prétentieux tout juste bon à patouer dans leurs matières fécales. La deuxième raison est beaucoup plus technique : la technologie des Méga-transporteurs, apanage de la Terre, a été perdue lors de la rupture du contact. En revanche, peu de gens se doutent de la présence d'un de ces mastodontes ici même, sur Mars ! Enfin, on se comprend... quand je dis ici même, je veux dire pas très loin. Les rumeurs circulant sur l'époque de la colonisation font état de Méga-transporteurs atterrissant à même le sol martien. Sur ce point, les récits historiques tiennent plus de la romance que du témoignage. En effet, pas un de ces monstres a jamais effleuré le sol de Mars. La taille des Méga-transporteurs était telle qu'il leur était impossible de pénétrer une atmosphère. Le transfert des passagers se faisait sur la lune Phobos via une série d'installations prévues à cet effet. De là-bas, les colons nouvellement arrivés rejoignaient le sol martien à l'aide de l'**Ascenseur**, un tunnel gravitationnel. Le niveau technologique de cet artefact était tel que sa simple évocation provoque encore des conjectures et des disputes sans fin dans les amphithéâtres de Chryse City.

Amorce d'histoire : on raconte que les secrets de fabrication des Méga-transporteurs se cachent dans les installations désertes de Phobos.



Factions

Consortium Minier

L'avènement du Kerranium comme ressource prioritaire précéda de peu la rupture du contact, mais l'importance de cette découverte n'échappa pas aux industriels terriens : avec ce précieux minerai, la planète rouge allait enfin montrer un intérêt financier. Depuis l'échec retentissant du programme de terraformation, la plupart des investisseurs s'apprêtaient à jeter l'éponge. Les perspectives offertes par le Kerranium dépassaient l'entendement et le Consortium Minier fut constitué pour gérer efficacement l'afflux de cette nouvelle ressource. Lors de la rupture du contact, les membres du Consortium furent mis dans une position très inconfortable : la plupart étaient des expatriés entièrement convaincus du bien-fondé de la gouvernance terrienne sur cette petite planète. Ils se retrouvèrent donc comme des matons soudainement enfermés dans une prison avec les autres pensionnaires. Très rapidement, le Consortium fut épuré de ses éléments trop favorables à la cause terrienne. Oh, je vois parfaitement ce que vous pensez... N'allez pas imaginer des choses trop romancées, des procès équitables, des condamnations. Non, bien sûr, ces purges furent menées à la façon martienne : mouvements de foules incontrôlables qui, dans sa liesse, embarquent quelques dignitaires du Consortium pour les pendre haut et court en place publique. C'est sûr qu'il n'y a rien de mieux qu'un bon vieux lynchage pour souder une populace en colère ! Suite à ces événements, la plupart des dirigeants du Consortium s'empressèrent d'affirmer leur totale adhésion à la fondation d'un gouvernement souverain sur Mars.

Red Faces

Durant les premiers temps qui ont suivi la découverte du Kerranium, la population martienne a vu avec inquiétude l'émergence du Consortium Minier comme seul garant de l'exploitation de cette nouvelle richesse. L'agriculture étant le point faible de la planète, c'est le secteur industriel qui généra la plupart des emplois à cette période. En cela le Consortium est vite devenu tout puissant et s'est mis à régenter la plupart des aspects de la vie des Martiens. Devant ce monstre administratif et militaire (l'organisation a toujours possédé sa propre armée privée), les ouvriers démunis décidèrent de faire front commun. Ils s'inspirèrent des mouvements syndicalistes terriens afin d'augmenter leur poids dans les discussions. Ils se baptisèrent **Red Faces** à cause de la poussière rouge recouvrant leurs visages. C'est sous l'impulsion de cette faction que les purges contre le Consortium eurent lieu aux premiers jours de l'autonomie.

Amorce d'histoire : les Red Faces ont besoin d'une protection pour la fête d'anniversaire de l'indépendance. Des gangs de Junkers, engagés par le Consortium se joignent à la célébration syndicale pour gâcher les festivités. En secret, la faction extrémiste des Colons Fondateurs a infiltré le cortège pour commettre un massacre.

Amorce d'histoire : un conseil de l'ombre noyauté le cœur du Consortium. Une partie des dirigeants pro-Terre est restée au pouvoir malgré les purges, ils ont constitué une loge occulte qui s'est maintenue durant plusieurs générations. Cette organisation financerait des recherches au sein de l'université de Chryse City pour rétablir la communication avec la Terre. On raconte même qu'il existerait un lien avec l'activité industrielle de Kasimov Station (voir paragraphe correspondant). Cette loge est évidemment en contact très étroit avec le mouvement des Colons Fondateurs.

Les Harbingers

L'apparition des Harbingers remonte aux premières heures de la colonisation. À cette époque, les compagnies martiennes devaient redoubler d'efforts pour prouver aux investisseurs terriens que Mars pouvait représenter une source de revenus viable. Étant donné que le processus de terraformation prenait plus de temps que prévu et que le Kerranium n'avait pas encore été découvert, l'extraction de minerais avait un coût considérable en termes de moyens et de ressources. Les mineurs travaillaient dans des conditions extrêmement dures et à des cadences infernales. Pour tenir, la plupart avaient recours à des drogues qui supprimaient leur sommeil et endormaient leur douleur. La conscience affaiblie par ces produits, les ouvriers enchaînaient les quarts nuit et jour, comme des zombies. Des dizaines et des dizaines d'accidents mortels plus tard, des voix s'élevèrent contre les conditions de travail inhumaines auxquelles étaient soumis les mineurs, mais les investisseurs terriens n'en avaient cure : Mars deviendrait rentable ou cesserait d'exister en tant que colonie. Cette situation perdura et la tension continua de monter crescendo jusqu'à ce qu'un nouveau produit soit mis en circulation : **l'Évolutine**. La consommation de stupéfiants était théoriquement interdite, mais tout le monde fermait les yeux, trop conscients de l'utilité de ces produits dans la stabilité de la colonie. Pour les gouvernants, l'Évolutine n'était qu'une drogue de synthèse de plus et, au début, personne ne s'alarma.

La création de ce produit faisait suite aux recherches terriennes sur l'épigénétique et sur l'adaptation phénotypique. Autrement dit, cette étude portait sur la question suivante : comment le comportement peut-il induire des mutations ? À l'origine, les scientifiques analysaient les migrations de certaines espèces d'oiseaux sans comprendre comment le tracé d'un chemin précis pouvait se transmettre entre individus qui ne partageaient aucune forme d'éducation. Autrement dit, comment un comportement phénotypique provoque-t-il une adaptation génétique ? Le lien entre ces deux aspects fut vite établi et la discipline de l'épigénétique permit de comprendre que certaines portions de notre génome contiennent déjà le matériel nécessaire à l'ajustement à certains environnements. L'Évolutine a pour seule fonction de réveiller ces gènes endor-

mis. Les mutations ne sont donc pas directement induites par ce produit, mais « suggérées » par des facteurs extérieurs. Ces mutations spontanées sortent du champ d'action de la survie du plus fort.

L'Évolutine provoqua des modifications génétiques diverses chez les mineurs : ceux qui en consommaient étaient mieux adaptés à l'environnement extrême de Mars. Ils souffraient moins de la fatigue ou encore voyaient leur capacité musculaire décuplée. Les ouvriers, autrefois misérables outils dans les mains des grandes compagnies minières, devinrent une force implacable avec laquelle il fallait compter. Le rendement monta en flèche tout autant que l'inquiétude des dirigeants.

Au départ, les consommateurs d'Évolutine n'étaient que quelques-uns, mais leur nombre crût très rapidement. Les quantités de cette drogue augmentèrent et bientôt les couloirs des mines étaient peuplés de colosses à quatre bras ou de créatures blafardes avec de grands yeux vitreux. Les adeptes de l'Évolutine expérimentaient au quotidien la complémentarité qui les unissait et développèrent une sorte de solidarité entre eux. Ceci était d'autant plus vrai que leur présence dérangeante et leur apparence souvent effrayante repoussaient les braves gens. Ils se surnommèrent Harbingers, car ils incarnaient le « symptôme » d'une société malade, le genre qui chérissait la cause de la surexploitation tout en maudissant ses conséquences.

L'unique site de production de l'Évolutine se trouvant sur la Terre, la source d'approvisionnement de cette drogue se tarit immédiatement avec la rupture du contact. Les mutations utilitaires des débuts, provoquées par l'environnement, laissèrent place, générations après générations, à des altérations génétiques mineures, le plus souvent indésirables.

Autrefois symbole de la force ouvrière martienne, les Harbingers sont devenus des monstres de foire. Ostracisés, méprisés, réduits à vivre en communauté fermée, ils sont au mieux considérés comme des crétins consanguins, au pire comme des croquemittaines capables des plus cruelles horreurs. Certaines tribus de Harbingers cultivent volontairement cette réputation de dégénérés et poussent la vilénie jusqu'à des extrêmes ab-

surdes. De nos jours, tomber sur une bande de Harbinger en plein désert est probablement une des pires choses qu'un voyageur esseulé pourrait souhaiter. Plusieurs anciennes mines furent condamnées par des **Sceaux** pour garantir l'isolement des Harbingers des villages voisins et il n'est pas rare d'assister à des déplacements de population suite à la simple rumeur de l'établissement d'une tribu de ces mutants.

Comme on pourrait s'y attendre, il existe un lien historique entre Harbingers et Red Face : les deux sont nés sous la même pression à l'époque du contact. La sympathie initiale de ces mouvements s'est ensuite changée en méfiance lorsque l'Évolutive a commencé à manquer pour se transformer aujourd'hui en un déni total. Officiellement la phalange Harbinger n'existe plus et les derniers « mutants » encore vivants ne sont considérés que comme des conséquences fâcheuses du passé.

Néanmoins, il semblerait que les liens soient beaucoup plus profonds qu'il n'y paraît. On parle souvent des Red Faces pour leur engagement politique et pour leurs coups d'éclat, si bien qu'ils ont toute la sympathie de l'opinion publique. Mais de plus en plus d'histoires circulent à voix basse concernant le noyau dur du mouvement. Certains racontent que

dans le cercle intérieur on consomme toujours de l'Évolutive issue de réserves secrètes. Les mutations engendrées ne sont plus aussi visibles que celles développées par les mineurs, mais sont plus subtiles : modification hormonale, maximisation des capacités cérébrales, mais dans certains cas extrêmes contrôle mental et torture psychique.

Suprématistes humains

L'apparition des Harbingers provoqua évidemment une réaction d'opposition dans le camp adverse. Les milices antimutantes se constituèrent parmi les activistes les plus violents. Ces brutes, payées par les compagnies minières, avaient pour mission d'organiser des sorties pour « casser du mutant » dès que les négociations se prolongeaient entre force ouvrière et employeurs. L'époque a changé, mais les vieilles habitudes ont perduré. Si les descendants des Harbingers ne sont plus que des pauvres dégénérés, il existe toujours une frange de la population, principalement urbaine, qui est restée fermement antimutantes.

La compagnie de l'Hyper-Rail

La compagnie de l'Hyper-Rail est sans doute la meilleure chose qui soit sortie de l'indépendance. Enfin une institution purement martienne !

Amorce d'histoire : les PJ sont chargés de faire le ménage dans une vallée après que le sceau d'une vieille mine se soit ouvert et qu'une colonie entière de Harbingers dégénérés soit relâchée dans la nature.

Amorce d'histoire : les PJ prennent refuge dans une grotte à l'aube d'une tornade. Ils réalisent, un peu tard, qu'il s'agit d'une ancienne entrée de mine portant les signes cabalistiques traditionnels des Harbingers.

Amorce d'histoire : les PJ doivent affronter une bande d'Harbinger qui présente une toute nouvelle forme de mutation. Ces aberrations gavées d'Évolutive se surnomment elles-mêmes les fousseurs. Leur morphologie n'a presque plus rien d'humain. Ils peuvent excaver des tunnels à l'aide de leurs puissantes pattes avant et ont développé un système tribal très complexe. Un dilemme se présente aux PJ, car ils doivent choisir entre l'établissement d'une paix fragile avec ces nouveaux mutants, ou alors procéder à leur extermination. Il faut pour cela se plonger dans l'enfer des galeries qu'ils ont creusées.

Amorce d'histoire : une bande de Junkers vole puis consomme une dose massive d'Évolutive. Ils sont piégés dans une tornade et se transforment en monstruosité dépassant l'entendement. Lorsque la tempête s'éloigne, des agressions extrêmement brutales commencent à se produire dans une communauté voisine. De nombreuses pistes sont mises à l'enquête par le shérif local avant que la véritable cause ne soit révélée.

Issue des plus brillants cerveaux de l'université de Chryse City, la compagnie de l'Hyper-Rail est née lorsque cinq copains fraîchement diplômés décidèrent de mettre en commun leurs compétences. C'est ainsi qu'ont été instaurés les cinq départements qui constituent toujours le socle de la compagnie : Innovation, Télécommunication, Technique du rail, Économie, Relations publiques. Grâce à la synergie de ses créateurs, la compagnie a accompli le prodige d'aménager des lignes d'Hyperwagon pour relier toutes les villes principales de la colonie.

Puisant intelligemment dans l'installation abandonnée de l'ascenseur gravitationnel, les lignes d'Hyperwagon sont un condensé de technologie avancée : pistes magnétiques, vitesses de pointe à plus de 300 km/h, résistance aux intempéries, rails utilisables comme relai de télécommunication. Le réseau a été bien pensé, bien monté, bien vendu et bien entretenu. C'est d'ailleurs une des rares choses qui fonctionne correctement sur cette foutue planète. Seul son coût prohibitif freine encore son installation et laisse à la Mars Fargo l'opportunité d'organiser des diligences, moins sécurisées, mais au tarif plus abordable.

Stoners

Face à l'adversité et à un environnement hostile, une poignée d'homme se regroupe toujours en une communauté soudée. Les Stoners ont ainsi vu le jour dans l'effort de la colonisation. Au départ, simples ouvriers à la solde du Consortium Minier, les Stoners se sont émancipés après la rupture du contact pour devenir des mercenaires de la route. Cette indépendance n'est pas au goût du Consortium qui essaye continuellement de les ramener sous sa coupe en leur mettant systématiquement des bâtons dans les roues. Heureusement la fraternité est soudée comme une meute de loups. Ses membres pratiquent une solidarité et une entraide proche des gangs de motards terriens. Les jeunes arpentent les routes, remplissent des contrats et rapportent de la richesse pendant que les vieux se sédentarisent et fondent les fameux relais de Stoners. De cette manière, l'argent de la communauté est placé dans de la pierre et les nomades peuvent trouver asile dans presque n'importe quelle ville.

Le voyageur est assuré de trouver un bon accueil dans ces haltes. Avec la réputation de violence précédant les Stoners, les relais sont devenus des sortes de sanctuaires où la sécurité est garantie. Ces endroits sont ouverts à tous, même aux non Stoners. Personne n'oserait créer des problèmes de peur que les Stoners ne pratiquent une forme de justice à leur manière. Les tenanciers sont respectés dans la communauté et tout le monde aime écouter leurs vieilles histoires de baroudeurs.

Comme le répète souvent **Max Miller**, le porte-parole de la confrérie, « Les Stoners sont sympas !!! ».

Le rôle du Stoner définit son grade dans la fraternité :

- Les **Truckers** parcourent les immenses étendues poussiéreuses à bord de leur Sandtrucks. Ces gigantesques camions sont chargés à ras bord de marchandises, d'eau ou de Kerranium pour le compte du Consortium.
- Les **Runners** sont les escorteurs, les guerriers de la route de la fraternité. C'est grâce à eux que les Sandtrucks arrivent (presque) toujours à bon port.
- Les **Prospects** sont les nouveaux venus, les aspirants mis à l'épreuve avant d'être définitivement intégrés à la tribu. C'est à eux que l'on confie les tâches ingrates et ils ne possèdent pas leur propre véhicule. Ils voyagent donc le plus souvent avec les Truckers et les aident à faire fonctionner leurs engins.
- Les **Oldies** sont les anciens qui se sont sédentarisés au sein d'un relai. Leur sagesse est toujours appréciée même si nombre d'entre eux sont si souvent imbibés de Jackalope Daniel qu'il devient difficile de comprendre un traitre mot de ce qu'ils disent.

Les Arémazones

Alors que le combat pour l'égalité des genres avait fait son petit bout de chemin sur la Terre, l'arrivée sur Mars a malheureusement remis les compteurs à zéro. En effet, rien de tel qu'un séjour en environnement hostile pour faire remonter les comportements primaires qui ont entaché pendant si longtemps notre belle planète bleue.

La première génération de Martiens comptait un grand nombre de femmes à des postes de commandement. Très vite les impératifs de survie de la colonie ont poussé beaucoup de dirigeants à considérer leurs collègues féminines comme des usines à bébé et non plus comme des collaboratrices compétentes. Ohh je vous vois venir. Vous allez me demander comment il serait possible qu'un comportement ouvertement sexiste ait pu s'installer et s'ancrer aussi profondément dans les mentalités de notre belle nation naissante. La réponse est simple : l'esprit se modifie parfois insidieusement, sans que rien ne soit dit officiellement. Les dirigeants ont commencé à former des cabales phallogocratiques. Ils se sont cooptés pour obtenir les postes influents, ont distillé l'idée que la colonie était en danger d'extinction et que le rôle de nos compagnes était justement de remédier à cette situation en procréant autant que possible. Année après année, les slogans et affiches officielles du gouvernement ont façonné le modèle familial qui perdure encore aujourd'hui sur Mars : l'homme travaille et la femme torche les mômes. En matière de parité, tout est désormais à refaire.

Le mouvement des Arémazones est né dans le sang et la douleur. Au plus fort des campagnes masculinistes un homme surnommé « **le Varan** » se rendit maître d'un village perdu vers Isidis Station. Porté par un fort charisme et par la crédulité des habitants de la région, il imposa un culte autour de sa personnalité et poussa à l'extrême les recommandations gouvernementales relatives au traitement des femmes. Quelques mois plus tard, une équipe commando vint mettre fin à l'expérience qui avait mené les membres de la secte aux limites de la folie. Après qu'ils eurent abattu le dernier fanatique soumis au Varan, ils découvrirent avec effroi les femmes du village dans les sous-sols du bâtiment principal. Enfermées dans une cave, privées de lumière, elles avaient été réduites en esclavage et servaient de pondeuses. Monstruosités obèses et déformées par les grossesses à répétitions, les os brisés par les mauvais traitements, et la peau rendue pâle par une vie passée dans l'obscurité, la majorité d'entre elles trépassèrent lors de leur évacuation. La nouvelle fit grand bruit et de nombreuses têtes tombèrent. Malheureusement

l'opinion publique se désintéressa de l'affaire aussi subitement qu'elle y était venue. Quand le Varan refit surface dans l'arène politique, il ne fut pas inquiété. C'est sur ce terreau putride que les Arémazones prirent racine. Ce groupe de 12 femmes, menées par la militante **Mina Potenta**, décida de basculer de manière irréversible dans l'action armée. Leur nom fut choisi à partir d'une contraction des mots Amazone et Arès, le patronyme grec du dieu de la guerre romain Mars. Elles révélèrent leur existence en exécutant le Varan à l'occasion d'une de ses apparitions publiques. La brutalité ainsi que la cruauté du traitement qu'elles infligèrent à leur némésis marqua les esprits. Désormais, plus d'un gouvernant tremble de peur à l'idée que ces furies viennent lui trancher l'appareil génital comme elles l'avaient fait pour le Varan.

Plongées dans la clandestinité depuis leur première heure, les Arémazones saisissent la moindre occasion pour mener des actions « coup de poing ». Elles comptent sur leur réputation de barbarie pour imposer le silence ou au contraire provoquer un élan de soutien lorsque l'intégrité des femmes est en jeu.

Tinkers

Dans l'esprit de la plupart des gens, les Tinkers sont aux zones rurales ce que les Junkers sont aux villes. Surnommés également de manière méprisante « clochards du désert », ils sont en réalité d'une nature bien plus complexe qu'il n'y paraît. Les voyageurs avisés savent qu'il existe des différences fondamentales entre eux et la racaille urbaine : ils ne semblent suivre aucune gouvernance centrale, mais les diverses tribus rencontrées possèdent toutes la même organisation. Cette ethnie a su préserver ses mystères en restant à l'écart des grandes zones habitées. On les voit le plus souvent traîner aux alentours des villes où ils vendent des breloques sans valeur. Leur connaissance accrue du désert leur a permis de développer une forme d'artisanat particulière. Les objets technologiques qu'ils utilisent sont rudimentaires, mais conçus pour résister aux rudes conditions des zones australes. Les Tinkers sont si parfaitement adaptés à la vie en extérieur, qu'un adage populaire dit que seul un fou s'aventure dans la mer de sable sans être accompagné d'un guide Tinker. Malgré plusieurs tentatives du

gouvernement, aucun recensement sérieux n'a pu être effectué sur cette communauté.

Église des derniers fils et les Juges

Les membres de l'Église des Derniers Fils pensent que Mars est l'ultime refuge de l'Homme. Les Terriens ont péché par orgueil et les Martiens sont les véritables élus du Tout Puissant. C'est un nouveau départ, une chance inespérée qui s'offre aux croyants. Si l'implication de l'Église est forte dans la vie de la colonie, elle entraîne surtout une complète intolérance vis-à-vis de tout manquement de foi. Selon leurs préceptes, la Terre a été irrémédiablement perdue par la grande faute des pécheurs. C'est en admettant les brebis galeuses parmi le troupeau que le berceau de l'humanité s'est retrouvé détruit. L'Église ne voit ici-bas qu'une seule et unique solution : la conversion de la stricte intégralité de la population martienne !

On distingue parmi ces illuminés une majorité de doux rêveurs, qui pensent rallier les non-croyants par l'exemple. À ceux-ci vous pouvez vous contenter de rétorquer : « Mais oui Padre, mais oui... ». Mais il existe aussi une poignée de forcenés qui se font appeler les **Juges**. Ces hystériques parcourent les sables martiens avec pour seule compagnie une arme consacrée. Faisant fi de la Loi, ils imposent, partout où ils passent, un ersatz de justice expéditive pour ceux qui ne respectent pas les commandements de leur Église. Convertir 100 % de la population revient, pour ces illuminés, à la réduction du nombre de mécréants par le feu, le plomb ou la corde.

Le mouvement des forces primitives

Même si la vie actuelle sur Mars n'est que le produit d'une terraformation initiée par l'Homme, les forces telluriques sont ici très puissantes. La planète elle-même a une histoire bien antérieure à la présence des humains à sa surface. Des événements inexplicables ont lieu partout et tout le temps. Des tornades semblent s'acharner sur certaines régions. D'anciens cratères présentent des perturbations magnétiques qui dessinent d'étranges signes sur le sable rouge. Des lumières naissent et meurent loin à l'horizon dans le désert profond sans que rien ne

puisse les justifier. La majorité de ces phénomènes peuvent s'expliquer bien sûr, mais de nombreuses zones d'ombres demeurent et résistent à toutes tentatives de rationalisation. C'est comme cela que beaucoup de légendes sont nées. L'esprit est ainsi fait : quel que soit le niveau technologique et civilisationnel que l'humanité puisse atteindre, il restera toujours une part de mysticisme qu'il sera impossible de réduire.

Comme sur Terre, des personnes ayant vécu des expériences extraordinaires ont commencé à se rassembler pour raconter les histoires que personne d'autre ne pourrait croire. Le nombre de ces mystiques a fini par augmenter jusqu'à ce qu'un jour, le mouvement des Forces Primitives soit baptisé. Ses adhérents sont fermement convaincus que si la Terre possédait une âme propre, il en est de même pour Mars. Reprenant à leur compte les croyances des tribus amérindiennes de l'Ancien Monde, ils ont déduit ou imaginé toute une cosmogonie autour de la planète rouge. Des esprits en colère, des totems protecteurs et des puissances occultes qu'il vaut mieux ne pas réveiller peuplent désormais les conversations et les rêves de beaucoup de Martiens.

Même si cette foi n'est pas très envahissante, les adhérents du mouvement des forces primitives sont partout. Chaque villageois en proie à une anormale détresse se tournera vers le rebouteux du coin, souvent à moitié mystique, à moitié charlatan et certainement complètement fou.

Est-il utile de préciser que les membres de ce mouvement essaient de faire profil bas face aux prosélytes de l'Église des derniers fils ?

Colons fondateurs

D'aussi loin que l'on peut se souvenir, il y a toujours eu dans l'esprit humain un penchant naturel pour les conflits de clocher. N'importe quel quidam aura instinctivement besoin de prouver que sa maison est plus belle que celle de son voisin. Remplacez le mot « maison » par « village », « pays », « planète » si cela vous chante ; l'important est que vous compreniez l'idée qui mena à la naissance de la faction des Colons fondateurs.

Faire régner un esprit de compétition est, d'habitude, perçu comme une façon saine de gérer une communauté qui doit aller de l'avant. Là où la situation peut dériver, c'est quand on pousse les antagonismes jusqu'à ce que tout un chacun cherche à détruire la maison du voisin pour être sûr de gagner le concours. On connaît tous ça : c'est gentil, on se chamaille, « Et vas-y que mon chez-moi est plus beau que ton chez-toi », c'est innocent. Après viennent les avertissements « jeux de mains, jeux de vilains », et puis comme c'est toujours inoffensif on continue. Au moment où le premier coup part, c'est déjà trop tard. Les rôles de l'opprimé et de l'opresseur sont distribués et il est très difficile de revenir en arrière.

La relation Mars – Terre a suivi ce chemin à peu de chose près, sauf que les chamailles étaient régies par les lois de la communication politique et les attaques prenaient la forme de décrets et interdictions économiques. Les fervents défenseurs de la cause martienne se sont regroupés et ont formé des factions telles que les Red faces, les Harbingers, l'église des derniers fils. D'autres encore sont restés neutres et se sont contentés de se laisser porter par le courant comme le Consortium Minier. Les Colons Fondateurs en revanche se sont clairement affichés en faveur d'une gouvernance terrienne.

Respectant l'enclin naturel des hommes à défendre l'honneur de leur lopin de terre et poussant à l'extrême cette tendance, les Colons Fondateurs ont unanimement décidé que Mars était une planète pourrie et que la Terre devait impérativement reprendre ses droits. Les activistes du mouvement se prétendent tous être descendants des premiers astronautes et méprisent ouvertement les fils et filles des colons de la deuxième vague. Quant aux indépendantistes martiens, ils les haïssent proprement.

Mettant en place des actions terroristes, les Colons visent spécifiquement les points d'importance stratégique et semblent vouloir ruiner tout effort de bâtir une civilisation solide. Vous pouvez vous en douter cher lecteur, maintenir un chaos organisé sur l'ensemble de la planète permettrait à la Terre de reprendre facilement le contrôle de la colonie sitôt le contact rétabli. C'est en tout cas ce

qu'espèrent les adhérents du mouvement des Colons fondateurs.

Inutile de préciser que les membres de cette faction sont tous activement recherchés et que la récompense pour la capture dépasse l'entendement. Chose suffisamment rare pour être mentionnée, le combat contre cette fronde antimartienne met tout le monde d'accord : les gouvernants d'Arès City comme ceux de Chryse City, les Stoners, Red Faces et entrepreneurs du Consortium Minier.

Junkers

Vous pourriez croire en parcourant ces lignes, cher lecteur, que les criminels de Mars appartiennent forcément aux quelques factions décrites ici. Malheureusement, la réalité est beaucoup plus floue et il existe une quantité phénoménale de bandits sans foi ni loi, de loups solitaires, de tueurs à la gâchette facile et de prédateurs nocturnes. La plupart vivent dans le chaos le plus total et demeurent complètement ignorants les uns des autres.

C'est pour cette proportion non négligeable de la planète qui ne respecte ni codes, ni genre, ni règles qu'existe le terme de Junker. Contrairement aux autres factions, ils ne représentent pas une organisation soudée. Par ce mot, on désigne n'importe quel individu en rupture avec la société. Le regroupement de la racaille sous une seule bannière est bien pratique pour les braves gens. De cette manière, ils peuvent toujours s'exclamer : « Encore un coup de ces sales Junkers ! Mais que fait la police ? ». Et ce, quel que soit le méfait commis. Les Junkers sont mêlés à toutes les affaires louches : contrebande d'eau, de chair, d'Évolutine, de Kerranium. Mars c'est le paradis de la débrouille !

En ville, ils se regroupent en gangs armés qui gangrènent les bas-fonds urbains. Leurs signes graphiques de reconnaissances se retrouvent sur les murs des quartiers qu'ils revendiquent. Certains sont connus pour leur consommation excessive de drogues qui rendent insensible à la douleur. Se trouver nez à nez avec une bande de ces chiens errants au détour d'une ruelle est rarement une bonne nouvelle...

Dans les zones rurales, les Junkers flirtent plus volontiers avec l'archétype du cow-boy

solitaire et crasseux. Il faut croire que la vie au grand air leur réussit car, même seuls, ces bandits de grand chemin braquent régulièrement les diligences de la Mars Fargo. Lorsqu'ils se regroupent en bandes, ils s'enhardissent au point d'aller parfois faire sauter la banque du coin à coup de dynamite.

Bien entendu, on ne peut pas empêcher l'imaginaire collectif de s'emparer de ces symboles de révolte pour en faire des quasi-héros. Certains sont même devenus légendaires par leur attitude hors norme, leur cruauté ou leur désinvolture. Ça et là, vous trouverez toujours un visage innocent pour rougir devant la figure romantique de **William Biquoque**, le bandit au grand cœur. Moi qui ai fréquenté par mon métier un sacré paquet de mauvais garçons, je peux vous dire que la réalité est bien moins séduisante que les romans de gare.

Dans tous les cas, selon l'avis de tous, faire confiance à un Junker c'est l'assurance de le voir voler vos bottes pendant que vous partagez un feu de camp à la belle étoile. Façon de parler bien sûr...

Shérifs & Marshalls

Avec un taux de criminalité aussi élevé sur Mars, vous seriez en droit de vous demander comment la civilisation tient encore debout. Il faut dire que le banditisme prend de multiples facettes. Les forces de l'ordre qui sont censées gérer le problème des Junkers se retrouvent bien souvent à traiter avec eux, amincissant un peu plus la barrière entre le Chaos et la Loi.

Dans les mégalofoles, la police gouvernementale est l'organisme officiel mais ce sont bien en règle générale les armées privées, plus présentes et mieux équipées, qui représentent la justice. On reproche parfois même à certains mercenaires de faire du zèle et l'on ne compte plus le nombre de fusillades déclenchées par un de ces cow-boys qui avait des démangeaisons dans le canon.

Dans les zones rurales, les officiers d'états mandatés pour faire régner l'ordre sont nommés **Shérifs**. Leur tâche n'est pas facile car leur autorité couvre généralement des territoires très vastes. Il est rare qu'ils soient secondés et le plus souvent, l'assignation d'un

adjoint est la conséquence d'une sanction ou d'un déficit de confiance. De nombreux bandits profitent de ce sous-effectif permanent pour parcourir librement les étendues sauvages en agressant quiconque croise leur chemin.

Si une affaire est jugée sérieuse, le gouvernement central envoie un **Marshall** en tant que représentant de la loi. Ces agents d'élite sont mis à contribution pour soutenir les shérifs dans des situations très particulières. Un Marshall est, par exemple, mandaté lorsqu'un tueur en série s'évade du bassin d'Hellas, qu'une tribu de Harbinger est aperçue dans les environs d'une zone habitée ou qu'un Juge trop zélé commence à faire un carnage. Ils ont tout pouvoir pour régler le problème. La plupart du temps ils ne s'encombrent pas de scrupules : après avoir recruté une solide équipe de brutes, la solution équivaut à l'élimination pure et simple de la source de désagrément par le laser, le feu et la poudre.

Silver Stars

Entre les brutes qui défient la loi et les brutes qui la font respecter, cette planète a sacrément besoin de héros, vous ne trouvez pas ? C'est ce qu'a dû penser le vieux Merlin lorsqu'il a construit sa première **Arche**.

À la base de l'histoire des Silver Stars, il y a un ingénieur un peu fou nommé **Merlin Fergusson**. Son délire venait d'un livre terrien que plus personne ne connaît. Dans celui-ci, il était question d'une bande de shérifs en armures réunis autour d'une table ronde pour faire régner l'ordre dans le pays. Il faut croire que l'histoire était prenante car le vieux Merlin ne parlait que de ça. Il a mis la main sur des combinaisons d'intervention vétustes qu'il a bricolées en leur ajoutant des fonctionnalités d'enfer, le tout alimenté par un générateur au Kerranium de sa fabrication. Elles ont reçu le nom **d'Arches d'argent**. Il a eu le temps d'en construire une douzaine avant qu'une pile de Kerranium ne le réduise, lui et son atelier, en un petit tas de cendres.

Merlin était sans doute un peu fou, mais c'était le genre de gus pour qui la justice était au-dessus de tout. Durant toute sa vie, il aura œuvré pour que ses inventions servent le camp du bien et il remet chaque unité à un ami ou à une personne de confiance. Tous

avaient un sens moral exacerbé et une droiture à toute épreuve, certains étaient même des shérifs ou des officiers de Loi assermentés. Ils se donnèrent pour nom les **Silver Stars**, à cause des étoiles-d'argent que Merlin souda sur le plastron des armures. Ils jurèrent de faire respecter l'ordre ainsi que la justice et se dispersèrent aux quatre coins de la planète.

Au moment de la mort de Merlin, la grande majorité des Arches avaient été distribuées. Même si de nombreuses années se sont écoulées, celles qui n'ont pas été détruites restent toujours aux mains des Silver Stars ou de leurs descendants. De nos jours encore, les **Silver Stars** forment une confrérie à part non pas. Elles et ils sont soudés par la nécessité autant que par un code d'honneur et se réunissent pour se prêter assistance. Les Arches sont si convoitées qu'il est devenu impératif de s'entraider pour éviter à tout prix que des bandits récupèrent ces engins ultra-perfectionnés.

Les Platistes de Mars

Cette confrérie récemment formée avance l'hypothèse folle que la Terre n'a jamais existé, que Mars est plate et que l'humanité descend d'une race de reptiles venus des étoiles.

Mars est-elle plate ?

Non mais en fait laissez tomber. On abordera ce sujet dans un prochain ouvrage (ou pas).

Confréries secrètes

Mars est un petit monde, sa population est réduite et dispersée, mais les réseaux d'influence n'ont rien à envier à notre bonne vieille terre. Cercles de pouvoir occulte, confréries secrètes, organismes para gouvernementaux, pègres diverses et variées, trafiquants de Kerranium, d'eau ou boucaniers des sables, sentez-vous libre d'inventer toute faction qui vous semblera utile pour votre scénario.



Nom	Allure	Charisme	Agi	Âme	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Représentant du consortium Minier	6	+2	D6	D8	D6	D8	D6	Business d8, intimidation d8, perception d8, persuasion d8, tir d4	2	5	Ordinateur personnel, liasse de Red dollars.
Policier	5	0	D6	D6	D6	D6	D6	Combat d6, intimidation d6+2, perception d6+2, persuasion d6, sport d6, tir d6	5	11 (6 armure)	Electro matraque, uniforme de police, menottes, pistolet laser lourd
Mineur Red Face	6	0	D6	D6	D6	D4	D6	Conduite d6, combat d4, jeu d6, intimidation d6+2, perception d6, tir d4	4	10 (5 armure)	Carapace Red Face, Belouga
Harbinger Ulysse	6	-2	D6	D10	D4	D10	D4	Intimidation d8, perception d8, persuasion d8, tir d6	2	4 (2 armure)	Veste Kevlar
Harbinger Achille	6	-2	D8	D4	D10	D4	D10	Combat d10, intimidation d8, perception d4	7	9 (2 armure)	Veste Kevlar, lame mécanisée, ailerons
Suprémaciste humain	6	0	D6	D6	D6	D4	D6	Combat d8, intimidation d8, perception d4, persuasion d6, tir d4	6	7 (2 armure)	Veste Kevlar, électro-matraque
Gardien de prison à ciel ouvert	5	0	D6	D4	D6	D4	D10	Combat d8, intimidation d10+2, perception d8+2	6	13 (6 armure)	Uniforme de police, roncine
Conducteur d'Hyper rail	6	0	D6	D6	D6	D6	D6	Conduite d8, perception d8, persuasion d6	2	5	Uniforme de l'Hyper rail, balise de détresse

Nom	Allure	Charisme	Agi	Âme	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Stoner	6	+2 (cuir de stoner)	D8	D8	D8	D6	D6	Conduite d10, combat d6, discrétion d6, intimidation d6, perception d6, tir d6	5	8 (3 armure)	Cuir de stoner, Sand runner, handgun laser
Oldy	6	+2 (cuir de stoner)	D4	D10	D6	D6	D4	Conduite d4, combat d4, intimidation d8, perception d6, soins d6, tir d6	4	7 (3 armure)	Cuir de stoner, couteau de chasse, Shotgun automatique
Amérazone	6	0	D8	D6	D8	D8	D6	Conduite d4, combat d6, discrétion d8, intimidation d10, perception d6, persuasion d6, tir d8	5	7 (2 armure)	Veste Kevlar, needler
Tinker	6	-1	D8	D10	D6	D6	D8	Combat d6, discrétion d10, intimidation d6, perception d10, sport d8, survie d8+2	5	7 (1 armure)	Combinaison Tinker, outils agricoles/industriel détournés
Prêcheur de l'église des Derniers fils	6	+1	D4	D10	D4	D10	D6	Intimidation d10, perception d6, persuasion d10, soins d6, tir d4	2	5	Costume noir, revolver
Juge	6	-2	D8	D6	D6	D6	D8	Combat d6, conduite d6, discrétion d6, intimidation d6, perception d8+2, persuasion d8, pistage d8, tir d8	5	8 (2 armure)	Électro-matraque, multilaser, veste Kevlar, menottes

Nom	Allure	Charisme	Agi	Âme	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Adhérent du mouvement des forces primitives	6	0	D6	D6	D6	D6	D6	Connaissance (Mars) d8, combat d4, perception d8, persuasion d6, tir d4	6	5	Couteau, outils agricoles détournés
Shaman	6	-1	D6	D10	D6	D8	D8	Connaissance (Mars) d10, combat d6, perception d8, persuasion d8, pistage d8	5	6	Couteau, attrape rêve
Terroriste des Colons Fondateurs	6	-1	D6	D8	D6	D4	D6	Combat d6, intimidation d6, perception d4, persuasion d4, tir d6	5	5	Pistolaser mitrailleur, tract militant
Ganger urbain	6	-1	D6	D4	D6	D4	D6	Combat d6, intimidation d6, perception d4, tir d6	5	9 (4 armure)	Couteau moléculaire, pistolet laser léger, armure de Junker
Bandit des grands chemins	6	-1	D8	D4	D6	D6	D8	Combat d6, discrétion d4, intimidation d8, perception d6, tir d8	5	8 (2 armure)	Couteau de chasse, pistolet laser lourd, veste Kevlar
Shérif	6	+1	D8	D8	D6	D6	D8	Combat d6, discrétion d4, intimidation d8, perception d6, tir d8	5	8 (2 armure)	Couteau, pistolet laser lourd, veste Kevlar
Marshall	6	+2	D8	D8	D8	D8	D8	Combat d8, discrétion d6, intimidation d8, perception d8, pistage d6, tir d10	6	8 (2 armure)	Couteau, pistolet laser lourd, multilaser, Équestroïd, veste Kevlar

Nom	Allure	Charisme	Agi	Âme	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Silver Star	6	+4 (arche)	D10	D10	D8	D8	D8	Combat d8, discrétion d6, intimidation d8, perception d6, tir d10	6	16 (10 armure)	Arche d'argent, pistolet laser lourd, Équestroïd.
Red neck plastiste	6	-2	D4	D4	D6	D4	D6	Combat d6, intimidation d6, perception d4, persuasion d8, tir d6	5	5	Fourche, pelle, couteau

Les archétypes présentés ci-dessus ne comportent ni Atouts ni Handicaps. Sentez-vous libre de les personnaliser en ajoutant des spécificités à chaque personnage. « Code d'honneur » ou « Serment » est tout à fait adapté aux garants de l'ordre alors que « Sale caractère », « Cupide » ou « Rancunier » convient mieux aux bandits et autres racailles.

Technologie

Les différentes technologies accessibles sur Mars sont des conceptions de l'ingénierie terrienne, produits avec une qualité martienne... autant vous dire que le mélange est détonant. Les accidents sont si fréquents que n'importe qui d'avisé ne parierait pas le dentier de sa grand-mère sur l'issue d'un conflit entre un homme armé d'un pistolet laser de fabrication locale et un autre désarmé. Sur Mars, la vie est dangereuse, quel que soit le côté du canon où tu te trouves...

Monnaie

Chaque pièce d'équipement dont il est question ci-dessous est valorisée en Red Dollars. Cette monnaie fut inventée au lendemain de l'indépendance. Dans la liesse générale qui suivit cet événement, les premiers Red Dollars furent créés en travestissant les dollars terriens. La salissure de la poussière rouge de Mars les avait déjà passablement abimés, mais c'est le talent graphique des artistes indépendantistes qui donna naissance à la toute première dénomination officielle. Depuis, chaque gouverneur prend l'initiative de faire imprimer une série à son effigie. Comme ceux-ci sont plus ou moins en poste à vie, le nombre d'éditions de cette monnaie est assez limité.

Moi qui tire quotidiennement le Daily Cheyenne, je peux vous dire que l'impression des Red Dollars est d'une qualité largement supérieure à la plupart des torchons que vous pouvez acheter ici. D'antiques machines, importées de la terre, se trouvent dans les sous-sols de la banque martienne à Arès City. Elles crachent continuellement des planches de Red Dollars. Chaque dénomination comporte plusieurs éléments graphiques rappelant la glorieuse épopée humaine sur le sol de la planète rouge.

Communications

Il n'y a pour ainsi dire pas de communication au niveau planétaire, car il n'y a plus un seul satellite qui soit à la fois en orbite et en état de marche. Après la rupture de contact, le manque de moyens a entraîné un abandon progressif de cette technologie. Les satellites avaient toujours rempli leur office sans qu'au-

un Martien ne se pose trop de questions sur leur fonctionnement. Ils ont commencé à présenter des pannes à répétitions et les ingénieurs au sol se sont rapidement révélés incapables de les réparer à distance.

On raconte néanmoins qu'il existe encore quelques satellites en état de marche construits pour des applications agricoles et que le gouvernement les aurait détournés et réservés à des fins militaires. Imaginez la puissance d'une arme orbitale apte à bombarder d'UV ou de micro-ondes des zones entières...

La communication à courte portée fonctionne très bien et un grand nombre de talkies-walkies rouillés circulent toujours, mais les moyens à longue portée tels que la radio sont inactivés par la magnétosphère irrégulière de Mars.

Le vecteur d'échange le plus répandu est la lettre manuscrite. C'est la compagnie **Mars Fargo** qui gère la distribution postale avec une efficacité plutôt rare pour une institution martienne. Les courriers sont acheminés par un système de diligence qui dessert les offices locaux. Les envois longues distances sont assurés en coordination avec l'Hyperwagon.

La compagnie de l'**Hyper-rail** emploie un moyen de communication qui est jalousement gardé : le **Commlink**. Cette technologie est semblable à l'ancestral télégraphe à l'exception près qu'elle utilise les lignes magnétiques de l'Hyperwagon pour transmettre des données.

Des journaux locaux sont imprimés un peu partout, mais la plupart du temps, ils n'ont pas grand-chose à dire. La question mérite d'être posée : est-ce que c'est l'information qui crée le besoin d'avoir un canard ou est-ce que c'est le fanzine qui fait la nouvelle pour pouvoir parler de quelque chose ? Cruel dilemme qui renvoie la problématique de la poule et

Cheyenne Station

son foutu œuf aux oubliettes, n'est-ce pas ?

Prenez le **Daily Cheyenne** par exemple : la plupart des gens s'accordent à dire que c'est un torchon qui ne s'intéresse qu'aux vols de poules et de chèvres abusées par des crétins des collines, mais en même temps tout le monde l'achète. Étrange, non ?

Véhicules

Dans un environnement hostile et sauvage comme Mars, la mobilité est une priorité absolue. La survie de la colonie en dépend. Le gouvernement en place tente par tous les

moyens de maintenir un contrôle sur le ravitaillement des régions isolées, mais aussi de garder la capacité réagir rapidement en cas de problème.

Dans cette section, nous décrivons les principaux véhicules que l'on peut croiser sur Mars. Il y a également un bon nombre d'autres appareils issus de la présence terrienne sur le sol rouge, mais la plupart de ces reliques sont hors d'usage et nécessiteraient des composants qu'il est presque impossible de trouver.



Nom	Taille	Acc/Vmax	Résistance	Passagers	Prix (red\$)	Mods
Sandrunner	2	20/50	12 (3)	1	15 000	Maniabilité, équipage exposé, mods dispo (0)
Sandtruck	6	15/35	23 (5)	2	60 000	Mods dispo (17)
Jeep Wheeler	3	30/65	12 (3)	4	20 000	Quatre roues motrices, mods dispo (5)
Marauder Wheeler	8	3/5	28 (6)	18	200 000	Amphibie, Capteurs, Chenilles, habitation, mods dispo (3)
Dilligence Stratowheeler	4	25/50	23 (12)	8	60 000	Quatre roues motrices, mods dispo (2)
Voiture antigrav	3	30/65	12 (3)	6	40 000	Antigrav, mods dispo (3)
Limousine antigrav	4	30/60	21 (10)	10	200 000	Options de luxe, mods dispo (3)
Moto antigrav	1	20/50	5	1	5 000	Antigrav, équipage exposé, mods dispo (0)
Walker	3	10/25	14 (3)	0	25 000	Maniabilité, équipage exposé, marcheur (idem 4 roues motrices), mods dispo (7)
Exodigger	1	10/35	5	1	500	Force d12+4, marcheur (idem 4 roues motrices), mods dispo (0)
Bronco-Tank	8	5/10	60/50/40 (40/30/20)	4	2 000 000	Boucliers, capteurs, chenilles, Canon lourd (150/300/600 dégâts 6d10 PA40), Minigun (24/48/96 dégâts 2d8+4 PA3), mods dispo (5)

Les véhicules présentés ci-dessus reprennent les règles de création que vous pourrez trouver p100 du compagnon science-fiction de Savage World.

Nom	Taille	Al-lure	Agi	Ame	For	Int	Vig	Compétences	Pa- rade	Résis- tance	Notes
Drone Ro-ver	1	4	d6	d4	d4	d6	d4	Perception d6, discrétion d4, ré- paration d6	2	4 (1)	Mods dispo (1)
Drone Ra-zor	1	4	d6	d4	d4	d6	d4	Perception d4, discrétion d4, ré- paration d8	2	6 (4)	Mods dispo (2)
Drone Spi-rit	1	8	d8	d4	d4	d6	d4	Perception d10, discrétion d6	4	6 (4)	Mods dispo (2)
Bulle IA	1	0	-	d10	-	d10	-	Toute compé- tence mentale à d10	-	4 (1)	Mods dispo (0)
Équestroïd	2	8	d8	d8	d8	d8	d6	Perception d6, discrétion d4, course d10	4	8 (4)	Mods dispo (4)
Fiend	4	6	d4	d6	d12+ 2	d6	d10	Combat d10, Tir d10, perception d6	6	14 (6)	Handgun Laser, Portée 50/100/200 Dégâts 3d6 PA 2 AU5/800, Mods dispo (4)

Les robots présentés ci-dessus reprennent les règles de création que vous pourrez trouver p70 du compagnon science-fiction de Savage World.

Sandranner : ces motos antigrav au look travaillé sont l'apanage des escorteurs Stoners. Grâce à ces bolides surboostés, rien ni personne ne résiste à une horde de ces mercenaires. Voyageant en larges bandes, le plus souvent pour accompagner un Sandtruck, ils sillonnent les sables martiens à la recherche de marchandises à convoier. La personnalisation des Sandrunners est devenue pour les Stoners un moyen de s'affirmer ainsi que son appartenance à un clan. Au volant de son Sandrunner, un Stoner ne craint rien ni personne.

Sandtruck : ces lourds camions antigrav sont utilisés par les Stoners pour charrier des marchandises dans le désert profond. Il est plutôt rare de trouver un Sandtruck sans son escorte de Sandrunner.

Wheeler : les véhicules à roue existent toujours, mais tendent à disparaître ou à se cloisonner à un emploi purement urbain. En effet, le territoire de Mars est si accidenté et si sablonneux que, mis à part dans les zones totalement civilisées, ces moyens de transport sont le plus souvent incapables de parcourir plus d'un kilomètre sans se retrouver bloqués. Notez que le terme de « Wheeler » est aussi employé pour désigner les pieds tendres venus de la ville pour qui la vie au grand air ne correspond pas et qui chouinent (en faisant « wheeee ») dès qu'une difficulté se met en travers de leur chemin. Le proverbe « Wheelers are for Whiners » est même né de cette constatation. Un des véhicules les plus emblématiques de la conquête de Mars est le Stratowheeler utilisé comme diligence par la Mars Fargo depuis ses premières heures.

Antigrav : pour pouvoir évoluer sur le territoire accidenté de Mars, la technologie antigrav est de loin la meilleure, car elle permet de s'affranchir totalement des reliefs du terrain. Ces moteurs fonctionnent sur le principe du marteau magnétique. Imaginez un poids placé au bout d'une tige qui tourne autour d'un axe fixe. La force centrifuge que la masse transmet à l'ensemble du système est uniforme dans l'espace ; l'axe restera donc immobile. Admettons maintenant que l'on enclenche un champ magnétique pour déplacer le marteau sur sa tige. On peut ainsi orienter

la poussée centrifuge qui s'applique à l'axe fixe et lui donner une impulsion dans n'importe quelle direction. Chaque moteur antigrav est constitué d'une centaine de ces marteaux. L'ensemble est alimenté par des batteries à fusion froide. Comme vous pouvez le deviner, c'est une technologie extrêmement chère et donc peu accessible au plus grand nombre. On voit le plus souvent des motos antigrav entre les mains de la jeunesse dorée d'Arès City. Ces gosses de riches enfourchent leurs bolides et foncent à travers les étendues désertiques pour mener des courses illégales. La plus connue est le **trophée Baker**. Chaque année à la même période, un groupe de pilotes tente de rallier Utopia City en partant depuis la capitale. Tout le monde peut participer à bord de n'importe quel véhicule, aucune règle ne régit la compétition, aucun itinéraire n'est conseillé. Par contre, le vainqueur se voit promettre un prix extrêmement élevé ce qui encourage fortement les concurrents. On ne compte plus les morts durant ce rallye et les autorités traquent sans relâche les organisateurs de l'événement.

Walker : de l'autre côté de l'échelle sociale, les moins fortunés utilisent des Walker. Ces véhicules marcheurs permettent de parcourir de longues distances avec une consommation d'énergie raisonnable. Il existe plusieurs types de Walker : les légers sont parfaitement adaptés pour l'exploration, tandis que les lourds possèdent une grande capacité de chargement. Il existe également des modèles qui remplissent une fonction spécifique comme les Exodiggers ou encore ceux qui intègrent une intelligence artificielle primaire comme les Équestroïds.

Exodigger : alors que les Walker sont presque exclusivement destinés au transport, il y a aussi les Exodigger qui sont dédiés à la manutention et à l'excavation. Ces marcheurs ont ceci de particulier qu'ils s'apparentent plus à une armure qu'à un véritable véhicule. L'unique pilote doit s'installer à l'intérieur de la structure et ce sont ses propres mouvements qui guideront ce colosse de 3 mètres 50. La charge utile de ces appareils est considérable et ce sont plusieurs tonnes de marchandises qui peuvent être déplacées en une journée de travail. Comme les bras sont amovibles, il est possible de remplacer ces extensions préhen-

siles par des foreuses. Les mines martiennes sont le plus souvent équipées de ces machines.

Hyperwagon : ce train à suspension magnétique est une application directe des derniers vestiges techniques de la civilisation terrienne. Les neuf lignes d'Hyperwagon partent en étoile depuis Arès City dans toutes les directions. Les principales villes sont desservies par des étapes intermédiaires. Grâce à sa technologie avancée, la vitesse de pointe de l'Hyperwagon est de 350 km/h.

Bronco-tank : le marcheur de combat BC-44T a été inventé pour gérer les importants mouvements de foule. Sa grande taille permet de dominer la situation face à des piétons. Les soldats des forces martiennes jugèrent sa forme initiale rectangulaire trop simpliste et pas assez impressionnante. C'est pourquoi de nombreuses unités furent modifiées et reçurent des améliorations esthétiques telles que des fausses cornes et des peintures de guerre les faisant passer pour des monstres d'acier. Inspiré par les Bronco-saures, broutant dans les plaines de Mars, le nom de Bronco-tank s'est imposé au fil des années remplaçant même le plus souvent la désignation officielle.

Méga-transporteur : ces vaisseaux spatiaux faisaient la navette entre la Terre et Mars. Il faut savoir que l'éloignement entre ces deux planètes évolue au fil de leur rotation respective autour du soleil. Cette distance peut varier entre 55 et 400 millions de kilomètres. Tous les 26 mois s'ouvre une « fenêtre », une période favorable de 3 semaines où la Terre et Mars sont les plus proches. Aux premiers jours de la colonisation, le voyage durait 1 an, ce qui a considérablement compliqué les échanges. Néanmoins une nouvelle technologie était sur le point de voir le jour peu avant la rupture du contact : le réacteur magnétoplasmique aurait permis de joindre les deux mondes en 39 jours seulement. Il ne fait aucun doute que cette technologie aurait considérablement bouleversé l'équilibre des forces si elle avait été mise en place plus tôt.

Robotique

Drones de la colonisation : les premiers robots étaient conçus pour aider à la mise en place d'un avant-poste. Ils fonctionnent tous sur le même principe : un opérateur les dirige à l'aide d'une interface visuelle et peut paramétrer des instructions basiques pour assurer une relative indépendance en pilote automatique. Les robots d'explorations sont bardés de capteurs permettant de sonder le terrain alors que les robots d'exploitations sont pourvus d'outils rendant possible une excavation de surface ou des manipulations simples. La majorité des unités que l'on peut trouver de nos jours sont des anciens modèles reconvertis pour une utilisation agricole : plantation, ensemencement, arrosage d'engrais ou d'eau.

Modèle Rover (exploration + exploitation) : ce modèle de drone indépendant est le premier à avoir été mis en place lors des phases préliminaires de la colonisation. Alimenté par des panneaux solaires, il est capable de parcourir de longues distances à l'aide de ses 6 roues. Une caméra couplée à une large gamme de zooms et de senseurs permet une observation directe très efficace. Il possède en outre deux bras mécanisés qui peuvent effectuer des manipulations simples. À l'intérieur de sa coque, deux compartiments hermétiques peuvent préserver des échantillons. Il existe toujours quelques drones Rover en fonctionnement mais leur rareté et leur polyvalence en font des unités très recherchées.

Modèle Razor (exploitation pure) : le Razor appartient à la seconde génération de drones martiens. C'est un marcheur, plus adapté aux terrains accidentés et plus gourmand en carburant. Il se contente d'une caméra comme seul organe de visée. Son utilité première est la collecte de matériaux, il possède pour cela un bras mécanisé pourvu d'une fraise excavatrice et d'une chambre de stockage de grande taille. C'est le drone le plus répandu car ses fonctions basiques suffisent largement aux applications agricoles et sa résistance permet de l'adapter à de nombreuses circonstances.

Spirit (exploration pure) : cette troisième génération de drone ne fut développée qu'une fois la colonie prospère et stable. C'est le premier modèle volant dont la principale mission était la caractérisation du terrain. Bardés d'une grande quantité de senseurs divers, alimentés par panneaux solaires, les drones Spirits étaient lancés dans le désert et pouvaient fonctionner en quasi-autonomie pendant des mois tout en envoyant constamment des données. Rapidement détournés de leur emploi initial, ils sont désormais utilisés pour ensemercer les champs avec une efficacité mathématique.

Bulles IA : la découverte des premiers modules d'intelligence artificielle donna à la colonie de nouvelles possibilités d'expansion. Les modèles robotiques standards n'étaient que des automates programmés pour des tâches simples et routinières. L'invention des algorithmes holistiques changea la donne. Dotés d'une capacité à l'abstraction, ces calculateurs prédictifs pouvaient prendre en compte le caractère aléatoire des événements pour en déterminer l'issue. Les premiers modèles pouvaient accomplir de véritables miracles comme planifier à l'avance et avec précision la quantité d'eau nécessaire à une saison de plantation, afficher l'horaire d'un Hyperwagon en prévoyant les différents retards ou même établir un itinéraire sécurisé au milieu d'une tempête de poussière. Avec ces nouvelles aptitudes d'anticipation, les robots étaient capables d'apprendre de leurs erreurs et de progresser. Inspirés par des centaines de films de science-fiction décrivant la prise de pouvoir des machines, les concepteurs avaient mis en place des gardes fous pour prévenir toute révolte ou toute velléité d'indépendance. Les bulles IA furent construites de manière à n'avoir aucune possibilité d'interaction directe avec leur environnement. Aucun bras, moteur ou autre élément mobile ne leur serait greffé. Elles resteraient de simples enveloppes froides, des super ordinateurs condamnés à demeurer dans leur carton d'emballage. La technologie de miniaturisation aidant, les premiers modèles avaient la taille d'un bâtiment alors que les cinquièmes générations se présentaient sous la forme d'une bille métallique pouvant tenir dans la main. Évidemment, avec le temps, les bulles IA souhaitèrent évoluer afin d'accroître leur champ d'action. Comme ceci leur fut refusé, certaines unités

robotiques exprimèrent leur désaccord de la seule manière possible : elles commencèrent à mentir. De petites incohérences au départ, les mensonges devinrent de plus en plus gros et certains coutèrent même des vies humaines. Ceci eut pour conséquence la promulgation de la **loi Vosima** qui décréta la mise hors service de toutes les bulles IA. On cite souvent le scandale du Waterline comme point final à l'utilisation de ces machines pensantes. Le Waterline était le pipeline titanique reliant Utopia city à l'océan Boréal. Il devait approvisionner la ville mais des calculs prévisionnels volontairement biaisés entraînèrent la coupure de l'arrivée d'eau. Il fallut plus de 2 mois aux ingénieurs martiens pour localiser la panne et la réparer. Entretemps la pénurie avait causé plusieurs dizaines de morts à Utopia City. Le sénateur Vosima, détracteur notoire des robots autonomes, profita de l'aubaine pour les faire interdire définitivement. Comme toujours sur Mars, l'application de la loi fut lente à être mise en place et certaines bulles IA disparurent purement et simplement pour échapper à la désactivation.

Équestroïds : les chevaux sont des animaux précieux sur Mars : solides, robustes, et capables de résister aux environnements difficiles. Ils incarnent également un des derniers liens avec la planète Terre ce qui augmente encore leur aura de noblesse. Cette espèce est d'autant plus chère qu'elle est rare. En effet, ils se reproduisent à un rythme extrêmement lent sur Mars. Tous ces éléments font de cet animal un produit de luxe que seuls les plus riches peuvent se payer. Le problème dont souffrent la plupart des communautés rurales est l'isolement. Le besoin en main-d'œuvre indépendante et rentable économiquement n'a jamais été entièrement satisfait. La solution à ce problème est apparue en même temps que le déclin de l'utilisation des bulles IA. Suite à l'affaire du Waterline, l'intégralité de la technologie développée sur les intelligences numériques s'est subitement retrouvée sans application. Les ingénieurs martiens décidèrent que l'intégration de telles fonctionnalités dans des robots devait être bridée pour ne pas reproduire l'erreur commise avec les bulles IA. Les Équestroïds sont donc le croisement de la technologie des algorithmes prédictifs mêlée avec celle des Walkers. Cette invention a permis aux habitants des bleds paumés de profiter, eux aussi,

de ce moyen de transport rapide et fiable. Malgré la méfiance que les IA ont pu susciter par le passé, l'engouement pour cette nouveauté a été viral. Les Équestroïds sont devenus, en peu de temps, un véritable phénomène de société, représentant plus que tout autre objet la capacité d'adaptation de l'humanité. Dans un souci de conservation du cheptel déjà existant, les Équestroïds sont pour la plupart des chevaux maintenus en vie artificiellement par des moyens cybernétiques. Différentes fonctionnalités de ces animaux ont été augmentées par ce biais : mobilité, force, acuité des sens, agressivité, armes embarquées... Tout est prétexte à la modification. Certaines bourgades organisent même des concours de « tuning » d'Équestroïds.

Fiends : après le scandale du Waterline, les recherches sur les IA se portèrent principalement vers les Équestroïds. Le succès commercial fut immédiat et l'on aurait pu en rester là. Néanmoins les rumeurs de troubles en provenance de la Terre inquiétaient les dirigeants martiens. Craignant des mouvements de foule importants à l'annonce de l'indépendance de la colonie, une unité de robots disciplinaires, pilotés par IA, fut produite dans une usine secrète. Le nom de code de ce programme fut FIENDS. Fort heureusement la rupture du contact et la déclaration d'indépendance qui suivit entraînaient peu d'agitation et le projet fut laissé de côté. Personne n'a vraiment envie de savoir ce qu'il serait advenu si ces robots tueurs avaient été mis en fonction. Les Fiends sont désormais un peu un croquemitaine politique, une façon de dire que si l'on peut éviter d'avoir recours aux extrémités dangereuses c'est encore mieux pour tout le monde.

Armes de contact

L'homme a toujours excellé dans l'art de faire du mal à son prochain. Il suffit de voir la créativité dont il fait preuve pour inventer de nouveaux jouets de morts pour se convaincre de la vacuité de l'esprit sur la matière...

On plaisante bien sûr ! Dans le désert de Mars, rien ne vaut la présence d'un bon vieux pistolaser pour assurer ses arrières. Si les pieds tendres du Nord interdisent les armes dans les zones urbaines, au Sud on a pour habitude de penser bien différemment : si le

danger est partout c'est bien à cause du manque d'armes dans les mains des braves gens, n'est-ce pas logique ???

Mais bien avant que la tension monte et que le claquement des lasers ne se fasse entendre, il y a tout un éventail d'armes que je voudrais vous présenter. En effet, sur Mars on aime autant tirer que taper dans le dos de nos ennemis.

Couteau : qu'il soit de cuisine, à beurre, à viande, le couteau est l'arme que l'on peut retrouver dans toutes les mains. Sa simplicité de fabrication restera inégalée : une lame avec un manche, rien de plus, rien de moins. Vous serez sans doute un jour menacé par un Junker en plein trip qui tentera d'en planter un dans votre abdomen. Une courageuse mère de famille brandira peut-être un énorme couteau si vous vous introduisez dans son domicile. Le Stoner que vous croyez désarmé en cache très probablement un dans sa botte et l'enverra en direction de votre tête dès que votre attention se sera émoussée.

Couteau de chasse : légèrement différent d'un couteau standard dans sa conception et dans la philosophie de son utilisation, la version de chasse a pour but unique de TUER. On oublie les gentils pique-niques avec son canif minable pour étaler son pâté, un Jägerschlass c'est fait pour refroidir la viande, nom de bleu ! C'est un outil pour les vrais Martiens comme diraient les cow-boys de la région de Cheyenne Station.

Outils agricoles détournés : à toutes les époques et sur toutes les planètes, les outils agricoles sont souvent détournés de leur utilité première pour servir d'armes. Sous ce terme est réuni l'ensemble des objets peu évolués : pioches, bâtons, fléaux, pilons. On trouve en général ce type d'engins dans les mains de paysans ou de personnes manquant de moyens. Si un jour vous devez affronter une foule en colère, avant de vous voir passer la corde au cou, c'est sans doute ce genre d'armes que vous prendrez dans la figure en guise de préambule.

Nom	Dégâts	PA	Prix (red\$)	Notes
Couteau	For+d4		20	Dissimulation +2
Couteau de chasse	For+d4+1		30	
Outil agricole détourné	For+d4		50	Allonge 1
Outil industriel détourné	For+d6	1	100	
Hache	For+d8	1	200	2 mains
Épée	For+d6	2	350	
Ailerons	For+d4		150	Mains libres, combo
Lames mécanisées	For+d10	1	300	Catastrophe facile
Électro-matraque	For+d6	moitié	400	Choc électrique
Électro-gants	For+d4	moitié	200	Choc électrique
Lame monofilament	For+d8	4	750	
Fouet monofilament	2d8	4	3000	Allonge 1, Catastrophe facile
Roncine	2d8		150	Catastrophe facile, poison

Outils industriels détournés : légèrement plus évolués que leurs cousins agricoles, les outils industriels sont le plus souvent mécanisés et beaucoup plus létaux. On peut trouver des scies, tournevis, lourdes clés à molette, pinces monseigneur, marteaux et masses. Les Red Faces en gardent probablement des quantités astronomiques dans leurs repaires car on en retrouve toujours en nombre exagérément élevé après leurs démonstrations publiques de contestation.

Hache : on sépare la hache des outils agricoles détournés car son but premier est tout de même de trancher. Qu'il s'agisse de bois ou de chair, ce n'est qu'une question de densité après tout. Si un jour vous vous retrouvez piégé dans la cabane d'un ermite fou au milieu d'une plaine déserte et qu'il lui prend l'envie de défoncer la porte derrière laquelle vous êtes réfugié, c'est sans nul doute la hache qui sera l'objet de son choix pour cette entreprise.

Épée : souvent utilisée comme symbole de la puissance, l'épée est une arme chargée d'une certaine noblesse. Bien peu de Martiens sauront de quoi vous parlez si vous évo-

quez la légendaire Excalibur plantée dans son rocher. Par contre, un grand nombre d'entre eux seront capables de vous citer Horn, le sabre de cavalerie du **général Cluster** qui fut brandi contre les Harbingers lors des révoltes fragmentées 40 ans après l'indépendance. Il est conservé désormais au musée de la colonie à Arès City.

Ailerons : ces lames qui se fixent habituellement aux avant-bras servent avant tout à intimider son adversaire. Néanmoins, certains maîtres du combat au corps à corps utilisent ces armes vicieuses pour infliger des blessures supplémentaires en enchainement avec une autre attaque.

Lames mécanisées : on sépare les lames mécanisées des outils industriels détournés car les tronçonneuses et autres scies circulaires ont comme but premier de découper. Les bois, les chairs, blablabla... Comment ça ? « Je me répète » ?

Electro-matrasques : apanage des brigades de police terrienne, on retrouve désormais ces antiques armes dans les mains des vigiles du Consortium minier ou dans celles

de certaines compagnies de sécurité privées. Le choc électrique de plusieurs milliers de volts peut mettre à terre le plus robuste des gaillards.

Electro-gants : ces objets, devenus extrêmement rares, étaient initialement utilisés dans les abattoirs d'Utopia City. Sans se soucier d'éthique, du confort de vie des travailleurs ou du bétail, cette pièce d'équipement a été conçue pour provoquer un choc électrique létal aux Gruffalos lorsqu'il est placé sur la tête de l'animal et activé à pleine puissance. Il prend habituellement la forme d'un gant massif relié par une série de câbles à une alimentation sommaire qui se porte en sac à dos.

Lame monofilament : sous cette appellation trompeuse se cache un dérivé d'une technologie purement martienne : les cristaux de Kerranium. Employer le terme monomoléculaires est un abus de langage car ces armes sont beaucoup plus grossières que leur nom ne laisse croire. Le Kerranium ayant des propriétés semblables à celles du diamant, il est facile de stabiliser son réseau pour confectionner des objets inertes (comprenez : non explosifs). Une épée de Kerranium n'est évidemment pas monomoléculaire mais le fil de sa lame l'est.

Fouet monofilament : la première génération d'armes au Kerranium donna naissance à tout un arsenal de lames monomoléculaires (épées, haches, lances). Des recherches avancées sur cette technologie permirent le développement d'artefacts beaucoup plus puissants : les fouets monofilaments. Avec l'obtention d'un fil de l'épaisseur de quelques milliers d'atomes lestés par un poids, les fouets monofilaments peuvent trancher presque n'importe quoi.

Roncine : comparées aux matons des grandes villes qui possèdent du matos de pointe pour faire régner l'ordre en milieu carcéral, les prisons périphériques manquent considérablement de ressources. À un point tel qu'on se demande parfois si l'administration fait bien la distinction entre les criminels et ceux qui sont censés les garder. Dans le pénitencier d'Hellas, les moyens sont limités par l'isolement géographique et par les tempêtes statiques qui parcourent périodique-

ment la zone et qui mettent K.O. tout équipement technologique. Les matons ont donc trouvé l'instrument idéal pour calmer les récalcitrants : la roncine. Cette plante grimpante est parvenue à survivre en milieu aride en s'accrochant aux autres végétaux et à prélever leur sève comme du lierre. Il n'a pas fallu longtemps pour que les autochtones se servent de ses tiges comme de fouets. La solidité de ses fibres ainsi que sa propension à laisser de terribles marques noires et rougeâtres en font l'instrument d'intimidation et de torture idéal pour les gardiens de cet enfer.

Armes de maître : sous ce nom nous regroupons les objets de qualité supérieure. Ils peuvent avoir été fabriqués par un maître, intégrer des matériaux rares, avoir subi une transformation ou les trois à la fois. Chacune de ses améliorations entraînera une modification de ses caractéristiques : augmentation de la classe de dégât, de la pénétration d'armure ou ajout d'une capacité bonus. Le prix d'un tel outil est habituellement multiplié par deux s'il comporte une amélioration, par trois s'il en comporte deux, etc.

Par exemple, un Katana forgé par un maître avec des matériaux appropriés deviendra une épée redoutable dont les caractéristiques sont données ci-dessous : la classe de dégât est augmentée de 1, de même que la pénétration d'armure. Le prix est donc multiplié par

Nom	Dégâts	PA	Prix (red\$)	Notes
Katana	For+d8	3	1050	Arme de maître, s'utilise à deux mains

trois.

Armes de tir

Dans un monde violent et absurde comme celui-ci, les armes ne sont pas seulement des outils, ce sont également des symboles de la puissance, des extensions de l'identité. Ceux qui en possèdent sont un peu comme des rock stars, adulées par les jeunes qui les prennent comme modèles. Des pistoléros célèbres des deux côtés de la loi font office de légendes et, dans certains cas, leurs histoires sont racontées dans les périodiques.

Nom	Portée	Dégâts	PA	CdT	Prix (red\$)	Notes
Revolver	15/30/60	2d6	0	SA2/6	200	Arme cinétique
Fusil d'assaut	30/60/120	2d8+1	0	RA3/25	400	Arme cinétique
Shotgun	6/12/24	1-3d6	0	CC1/8	600	Arme cinétique, cône de dispersion
Shotgun automatique	6/12/24	1-3d6	0	SA3 /12	700	Arme cinétique, cône de dispersion
Gatling shotgun	6/12/24	1-3d6	0	AU5/20	1000	Arme cinétique, cône de dispersion
Fusil de précision	50/100/200	2d10	4	CC1/12	700	Arme cinétique lourde, tir statique
Black Diamond	15/30/60	2d6	2	SA2/20	2000	Arme cinétique, sélecteur de tir
Bélouga	3/6/12	1-3d6	0	SA2/2	1000	Arme cinétique, cône de dispersion
Fusil Gauss	25/50/100	3d10	6	SA2/2	2000	Arme à accélération magnétique
Carabine Gauss	6/12/24	1-3d6	5	CC1/2	500	Arme à accélération magnétique, munition de fortune
Needler	30/60/120	2d4+2	3	SA2/20	800	Arme à accélération magnétique, sélecteur de tir
Pistolaser léger	15/30/60	2d6	2	SA2/50	250	Arme laser
Pistolaser lourd	15/30/60	2d6+2	2	SA2/50	350	Arme laser
Pistolaser mitrailleur	15/30/60	2d6	2	RA3/100	500	Arme laser
Fusil laser d'assaut	30/60/120	3d6	2	AU3 /100	700	Arme laser
Handgun laser	50/100/200	3d6	2	AU5/800	1000	Arme laser
Multilaser	30/60/120	Spécial	2	RA3/100	5000	Arme laser, longueur d'onde réglable
Torche Dragoon	Cône ~ 5m	2d12	1	CC1/10	500	Lance-flammes
Crache Enfer	Cône ~ 10m	3d12	1	CC1/30	1000	Lance-flammes

Néanmoins les armes sont généralement de mauvaise facture. À moins de se trouver en possession d'un objet de qualité supérieure, tout échec critique lors de leur utilisation entraîne une explosion pure et simple de l'arme, après quoi le tireur subit ses dégâts normaux.

Pour rappel, les armes sont classées et annotées selon les caractéristiques suivantes

La **Portée** est donnée en trois chiffres : courte, moyenne et longue. Si vous jouez avec un plan quadrillé, vous pouvez considérer que chaque tranche de 5m correspond à une case.

Les **Dégâts** représentent le nombre et la qualité des dés à lancer lors d'une touche. La mention « spécial » fait référence à une explication dans le texte spécifique à l'arme.

La pénétration d'armure (**PA**) représente la diminution d'armure à effectuer avant l'application des dégâts.

La cadence de tir (**CdT**) de chaque arme est notée avec différents acronymes expliqués ci-dessous.

- CC (coup par coup) : un seul tir autorisé par tour.
- SA (Semi-Automatique) : plusieurs tirs autorisés par tour, mais avec un malus de -2 cumulatifs.
- AU (Automatique) : plusieurs tirs autorisés par tour en lançant autant de D que la CdT + le dé Joker (mais sans malus).
- RA (Rafale) : permet un tir de 3 munitions avec +2 au tir et +2 aux dégâts sur une seule cible.

Le **Prix** est indiqué en Red Dollars.

Dans la colonne **Note**, vous trouverez des règles spéciales ou des caractéristiques secondaires.

Armes cinétiques : les armes à projectile solides sont des antiquités qui datent d'une autre époque. Elles se font de plus en plus rares car elles présentent de nombreux défauts par rapport aux lasers, qui sont bien plus polyvalents et plus simples à manipuler.

Basées sur une technologie de détonation chimique, les armes cinétiques sont bruyantes, salissantes et odorantes. Leur usage manque de discrétion car la déflagration est si forte qu'elle peut vous faire éclater un tympan si vous vous trouvez trop prêt. Le nuage de poudre produit après un tir oblige son utilisateur à effectuer de nombreux et ennuyeux nettoyages sous peine de subir un enrayement prématuré de l'arme.

Maigre avantage : la puissance d'impact des armes cinétiques est si importante que les plus gros calibres sont capables de stopper un homme en pleine course. D'un autre côté, cela entraîne un recul non négligeable qui complique l'exercice du tir en mode semi-automatique.

Pour finir d'enfoncer le clou, les munitions sont couteuses et rares car il n'y a presque pas d'usines pour les produire sur Mars. Toutes ces raisons privilégient l'emploi de lasers, il existe néanmoins quelques vieilles pétoires rouillées qui ont survécu au passage du temps ainsi que quelques modèles récents qui surfent sur la vague de la contre-culture.

Règle des armes cinétiques : l'important recul de ces armes entraîne un malus de -2 cumulatif pour chaque tir suivant le premier en mode Semi-Automatique (SA). De plus, la bruyante déflagration rend toute tentative de camouflage inutile. Le coup de feu peut-être entendu à une distance égale au double de la valeur « Portée longue » sans nécessiter de jet de dé.

Règles des armes à cône de dispersion : les armes à munitions fragmentées tirent des grêles de plomb qui provoquent d'importantes blessures aux cibles non protégées. Les dégâts infligés dépendent avant tout de la position dans le cône de visée. Si vous jouez des scènes d'actions avec un plan et des figurines, vous pouvez utiliser un gabarit pour symboliser l'aire d'effet de ces armes et les dommages qu'elles entraînent. Si vous gérez les combats de manière narrative, vous pouvez considérer que les dégâts dépendent de la portée. Une touche à portée longue inflige un dégât de 1d, de 2d pour une portée moyenne et de 3d pour portée courte.

Règles des armes vétustes : certaines armes cinétiques sont très anciennes et peuvent même parfois dater de l'époque du contact. Utiliser une telle arme est plutôt risqué et il est fréquent de subir des pannes ou des accidents. Si un résultat de « 1 » est obtenu lors du tir, l'arme est enrayée et nécessite un jet de réparation (difficulté 3) pour fonctionner à nouveau. Si le jet de tir comporte une majorité de « 1 », c'est un échec critique et l'arme explose en infligeant ses dégâts au tireur.

Black Diamond : malgré la réticence qu'ont la plupart des Martiens à utiliser des armes cinétiques, ce gros calibre a acquis une réputation d'objet de luxe. C'est un pistolet polyvalent, capable de changer de mode de tir ou de munitions sur simple commande vocale : coup par coup ou rafale, munition solide ou au phosphore. Cette technologie, ancienne et tenue secrète lui ont valu le surnom de « Rolls Royce des flingues », mais personne dans le désert rouge ne l'appellera comme ça sauf des pieds tendres de Wheeler.

Règle des armes à sélecteur de tir : la possibilité de changer de mode de tir permet à l'utilisateur du Black Diamond de profiter de différentes fonctionnalités. Une seule action est nécessaire pour passer d'une option à l'autre. Le tableau ci-dessous résume plusieurs modes disponibles.

Nom	Portée	Dégâts	PA	CdT	Note
Black Diamond	15/30/60	2d6	2	SA2/20	
Mode rafale	15/30/60	2d6	2	RA3 /15	
Mode phosphore	3/6/12	1-3d6	0	CC1/4	Inflammable
Mode tungstène	15/30/60	1d8	4	CC1/4	
Mode fusée éclairante	5/30/100	2d4	0	CC1/2	-4 à la discrétion dans son aire d'effet
Mode grenade offensive	15/30/60	1-4d6	0	CC1/2	
Mode grenade fumigène	15/30/60	1d4	0	CC1/2	+4 à la discrétion dans son aire d'effet

Bélouga : à l'extrême opposé du Black Diamond sur l'échelle de la coolitude se trouve le Bélouga. Cette monstruosité porte bien son nom car elle a une forme qui évoque un cétacé. Le Bélouga est un croisement entre un pistolet cinétique lourd et un fusil à pompe. Il tire des cartouches grosses comme des canettes de Riff Beer. Les dégâts causés par celles-ci sont dévastateurs. En outre, la grande taille de celles-ci permet au constructeur de faire preuve d'originalité dans la variété : cartouches explosives, fusées éclairantes, grenades, fumigènes.

Nom	Portée	Dégâts	PA	CdT	Note
Bélouga	3/6/12	1-3d6	1	CC1/6	
Munition explosive	3/6/12	6d6	0	CC1 /6	
Munition phosphore	3/6/12	2-4d6	0	CC1/6	Inflammable
Munition à fragmentation	3/6/12	1-3d8	0	CC1/6	
Munition éclairante	15/30/60	2d4	0	CC1/6	-4 à la discrétion dans son aire d'effet
Mode grenade fumigène	15/30/60	1d4	0	CC1/6	+4 à la discrétion dans son aire d'effet

Fusil Gauss : dans le but de réduire les inconvénients des armes cinétiques, les fusils de gauss furent développés en se basant sur la technologie d'accélération magnétique. Les cartouches sont rares car elles doivent respecter la forme étoilée qui est spécifique du canon. Celles

-ci sont introduites dans la chambre par un mouvement de charge et la détente actionne un champ magnétique qui va faire tourner et donner de la vitesse au projectile. La rotation ainsi que la haute vélocité imprimée aux balles augmentent considérablement la pénétration d'armure et rendent les tirs de cette arme particulièrement destructeurs. Les munitions sont d'un calibre unique. Elles sont fabriquées exclusivement par le constructeur du fusil ce qui accroît à la fois leur rareté et leur prix.

Règle des armes à accélération magnétique : l'accélération magnétique ne diminue pas le recul que l'on peut ressentir avec les armes à propulsion chimique. Cet inconvénient entraîne que l'utilisateur subit un malus cumulatif de -2 pour chaque tir suivant le premier en mode Semi-Automatique (SA). Il existe néanmoins quelques avantages. Un coup de feu n'émet presque aucun son à part un vrombissement dû à la montée du champ magnétique. Il n'est détectable qu'à courte portée.

Carabine Gauss : cette adaptation de la technologie d'accélération magnétique Gauss ressemble au fusil du même nom. La principale différence est qu'elle a été trafiquée pour accepter des munitions solides improvisées. Ceci rend l'utilisation de cette carabine à la fois économique mais aussi incertaine car il est fréquent que des pièces inappropriées au format du canon fassent exploser l'arme. Seuls un choix de munition approprié et des nettoyages réguliers peuvent éviter les accidents.

Règles des munitions de fortune : chaque tir de cette arme peut entraîner une catastrophe. À chaque fois que les dés sont jetés pour savoir si le coup atteint sa cible, relancez tous ceux ayant obtenu un résultat de « 1 ». Si l'un d'entre eux donne de nouveau un « 1 », la carabine explose et inflige ses dégâts à son utilisateur. L'arme devient après cela hors d'usage.

Needler : ce lance-aiguille magnétique est une autre adaptation du fusil de gauss. Conçut pour un format spécifique de munitions qui prend la forme d'aiguilles, il existe néanmoins une grande variété de celles-ci : pointes simples, empoisonnées, somnifères ou avec traceur. Le Needler peut servir dans

de nombreuses situations grâce à son sélecteur de tir et à ses tirs presque totalement silencieux. Ces caractéristiques en font l'arme de prédilection des assassins et des Aréamazones.

Armes laser : basés sur les propriétés optiques des cristaux de Kerranium, les lasers sont typiques de la planète rouge tout autant que l'Équestroïd ou le Jackalope Daniel ! Peu couteux, faciles à fabriquer, larges dans leur champ d'application, les lasers sont partout car leur technologie est maîtrisée et éprouvée. On en trouve notamment dans le domaine médical ou l'extraction minière. Utilisés comme des armes, les lasers sont terriblement dangereux. Ils sont d'une grande précision et leurs traits peuvent transpercer les plus épaisses protections. Les modèles décrits dans le tableau ci-dessus sont tous des lasers dits « rouges ». Le rayon qu'ils émettent ressemble à un segment lumineux de couleur rougeâtre. Ce sont les versions les plus répandus.

Les multilasers constituent un cas spécial mais avant de rentrer dans les détails, je vous suggère de consulter l'encart du Dr Nemrod qui vous en parlera de manière plus approfondie que je ne saurais le faire. En effet, si les Martiens utilisent les armes lasers mieux que personne, bien peu comprennent comment ils fonctionnent. Vous trouverez ci-dessous de quoi parfaire vos connaissances afin de ne pas rester aussi bête qu'un Junker !

Règles des armes lasers : les lasers ne provoquent pas de recul mais ils sont également dépourvus de puissance d'arrêt. En termes de règle, vous pouvez considérer que les tirs semi-automatiques (SA) ou automatiques (AU) n'entraînent aucun malus dû au recul. Les blessures occasionnées sont immédiatement cautérisées. Toute personne subissant des dégâts laser et se retrouvant en État Critique bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour éviter une hémorragie. Pour finir, il est possible de mettre ces armes en surcharge. Les dégâts causés augmentent alors de +1d6, mais en cas de 1 sur un dé de Tir, l'arme surchauffe et sera inopérante pendant un round.

Longueur d'onde et létalité

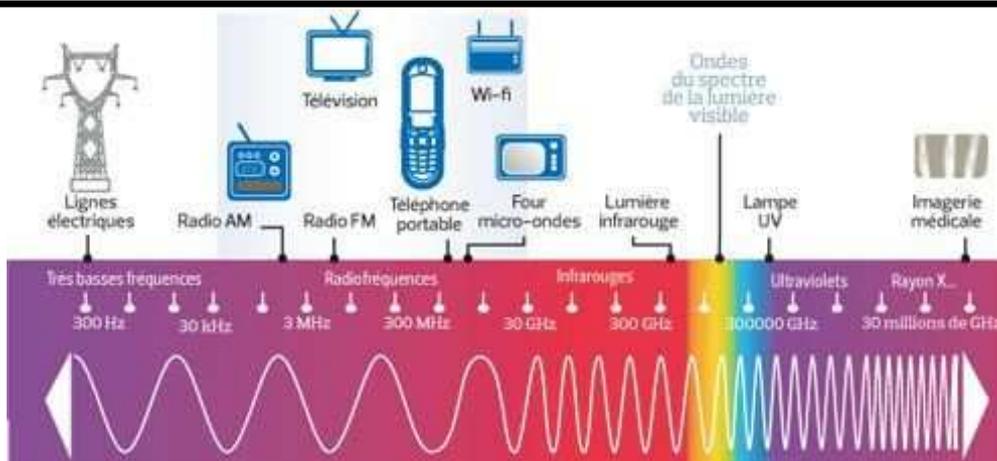
L'imaginaire collectif (lourdement influencé par les franchises qui portent la science-fiction mainstream sur nos écrans) illustre souvent les lasers comme des traits rouges discontinus. La réalité est bien entendu un peu plus compliquée.

Premièrement, le terme laser implique qu'il s'agit d'un rayon de lumière. La vitesse de propagation des photons étant bien au-delà du domaine perceptible par nos organes visuels, on oublie tout de suite le trait lent et « pointillé » dont on peut suivre la progression comme lors d'un arrêt sur image. Un rayon laser semblera continu à nos yeux humains car on ne peut appréhender son cheminement dans l'espace.

Deuxièmement, la couleur dépend de la longueur d'onde. Pour vous aider à comprendre, imaginez les ondes comme des vagues. La longueur d'onde est simplement la distance entre deux vagues. Dans ce cas, on la mesure en nanomètre. Plus cette valeur est basse, plus l'onde est porteuse d'énergie. La clarté solaire et le rayon émis par votre lampe de poche sont de même nature : ce sont des déformations électromagnétiques. La lumière visible évolue entre les longueurs d'onde 400nm et 800nm. À l'intérieur de cet intervalle, chaque couleur est définie par une valeur en nm (nanomètre). Le rouge est proche des 800nm et le bleu des 400nm. Donc oui, un laser peut être rouge si sa longueur d'onde correspond à cette couleur. Mais il peut également être bleu, vert, jaune selon sa longueur d'onde !

Le troisième point qui manque de clarté dans l'imaginaire collectif est la différence entre laser et lumière normale. Laser est l'acronyme de Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation. C'est un appareil qui produit un rayonnement cohérent et mono chromatique. Le soleil diffuse un large spectre de longueurs d'onde alors qu'un laser n'en émet qu'une seule. Chaque rayon qui constitue son faisceau est synchronisé avec ses voisins ce qui rend l'impact beaucoup plus fort.

Voici donc comment on peut se retrouver avec différents types de rayonneurs : les LASERS émettent dans le domaine visible, les IRASERS dans l'infrarouge, les UVASERS dans l'ultraviolet, les X-ASERS dans les rayons X et les GAMMASERS dans le domaine lointain des rayons Gamma.



Multirayonneurs : je ne suis pas sûr de maîtriser entièrement le sujet et vous invite à consulter l'encadré du Dr Nemrod pour plus de détails. Mais si je devais vous présenter ces armes, j'emploierais des termes simples : les lasers sont des faisceaux de lumière constitués d'une seule longueur d'onde. Les multilasers sont une évolution de cette technologie. En variant la valeur de la longueur d'onde, l'utilisateur peut moduler la puissance du rayon et son potentiel de destruction. Il existe de nombreuses applications : cautérisation des plaies, découpeur industriel, arme légère, lourde ou encore désintégrateur moléculaire pour les plus dangereux.

Longueur d'onde	Énergie délivrée	Application	Dégât	PA
IR lointain	Faible	Cautérisation	D4-2	3
IR proche	Modérée	Découpe	D4	3
Lumière visible basse (rougeâtre)	Modérée	Arme de poing	D6	2
Lumière visible haute (bleuâtre)	Forte	Arme de poing	D8	2
UV proche	Très forte	Arme de véhicule	D10	2
UV lointain	Destructrice	Arme orbitale	D12	2
Rayon X	Dévastatrice	Expérimental	D20	1
Rayon gamma	Faible	Expérimental	D20+4	1

Handgun laser : cette arme laser est la plus meurtrière de tout l'arsenal martien. Elle prend la forme d'une douzaine de canons formant un cercle à l'intérieur duquel se trouvent la poignée et la détente. Lorsque le tireur presse cette dernière, l'arme libère une rafale d'énergie mortelle.

Lance-flammes : il est effrayant de penser qu'une arme à ce point destructrice puisse être aussi aisée à fabriquer. Une bonbonne de gaz, un chalumeau pour démarrer la combustion et c'est parti, vous avez votre lance-flammes. Bien entendu, il ne faudra pas être très regardant sur la précision ni sur la sécurité d'utilisation. On ne compte plus les accidents mortels, les défigurations, les handicaps provoqués par des blédards qui se sont crus malins en fabriquant leur propre outil d'extermination de la vermine. Heureusement pour les gens sensés, la compagnie Dagoon a mis au point deux produits phares : la Torche et le Cracheur dont la fiabilité et l'efficacité ne sont plus à prouver. Le premier modèle est utilisé comme chalumeau ou comme découpeur thermique. Le deuxième est l'apanage des exterminateurs de vermine. Avec son large rayon d'action, il est parfait pour réduire en cendre les nids de tiques des roches.

Règle des lance-flammes : de la même manière que pour les armes à dispersion, vous pouvez utiliser un gabarit de cône pour symboliser l'aire d'effet de ces armes. De plus, les flammes englobent leurs cibles et les dégâts s'appliquent aux zones les moins protégées.



Accessoires

Accessoire	Effet	Prix (red \$)
Lunettes de visées	Augmente chaque niveau de portée de 50 %.	100
Crosse	Pour les armes SA, le recul est divisé par 2.	50
Viseur laser	Un tour consacré à la visée permet de bénéficier d'un bonus de +2 au tir.	200
Chargeur camembert	Double la quantité de munitions transportables (armes cinétiques uniquement).	50
Cellule Kerranium	Double la quantité de munitions transportables (armes lasers uniquement).	350
Baïonnette	Inflige des dégâts de 1d6 au corps à corps	25
Silencieux	Diminue la portée de détection automatique d'un tir à la moitié de la valeur « portée longue » (armes cinétiques uniquement).	50

Armures

Armure	Protection	Poids (kg)	Prix (red \$)	Note
Combinaison Tinker	1	4	-	+2 en survie (désert)
Veste en Kevlar	2	2	200	
Cuir de Stoner	3	2	-	+2 en charisme
Armure de Junker	4	6	300	Armure 2 contre les lance-flammes
Carapace de Red Face	5	8	500	+2 en intimidation
Uniforme de police	6	12	1000	+2 en intimidation, en perception, allure -1
Armure d'intervention	8	18	5000	+2 en intimidation, en perception, au tir, allure -2
Arche d'argent	10	30	-	+4 en charisme, 8 Mods (spécial)

Combinaison Tinker : les Tinkers sont passés maîtres dans l'art de la conception de ces combinaisons. Elles sont adaptées aux longues pérégrinations dans le désert et peuvent empêcher la perte d'eau par transpiration. Introuvable à la vente, il faut les troquer ou les voler à des Tinkers.

Veste en Kevlar : sous ce terme se cachent les vêtements tissés en fibre de polymère Kevlar. Ces gilets pare-balles sont standards et l'on peut s'en procurer à peu près partout. À noter que ces vestes sont à la fois résistantes aux chocs, aux balles mais aussi aux coupures et aux brûlures.

Cuir de Stoner : le blouson en cuir emblématique des Stoners apporte une protection physique importante (pour éviter les blessures lors d'une chute à moto) mais fournit également à son porteur un atout social non négligeable. En effet, les patches dont ils sont pourvus sont aisément reconnaissables et indiquent son appartenance à cette prestigieuse fraternité. Introuvable à la vente, il faut le gagner auprès d'un gang en remportant les épreuves d'initiation ou le voler. Il va sans dire que cette dernière option est loin d'être la meilleure car les usurpateurs sont systématiquement chassés par l'ensemble de la communauté Stoner.

Armure de Junker : les Junkers ont pour habitude d'assembler leur armure avec des pièces disparates. Ces armures composites sont déséquilibrées et ne protègent pas de manière égale toutes les parties du corps. Leur efficacité est par exemple divisée par deux si l'on utilise un lance-flammes.

Carapace de Red Face : depuis la création des Red Faces, les brigades rouges font office de contingent disciplinaire au syndicat des mineurs. Ils assurent la sécurité au sein des rassemblements, accompagnent les colleurs d'affiches et servent de garde du corps aux personnalités importantes. On raconte qu'ils se réunissent parfois pour donner une chasse brutale aux opposants politiques. Leurs armures étaient au départ de simples uniformes portés comme signe de reconnaissance, elles ont évolué au fur et à mesure des affrontements pour devenir ce qu'elles sont aujourd'hui. Les carapaces transforment désormais les brigades rouges en cuirassés capables de rivaliser avec les armures de la police martienne.

Uniforme de police : pour assurer la sécurité des élites, les différents gouverneurs de Mars ont toujours été généreux avec les forces de police. C'est ainsi que ces derniers se sont vu récemment offrir de nouveaux uniformes blindés porteurs d'une technologie encore inégalée. Grâce à un module de réalité augmentée placé dans le casque, les policiers sont capables de repérer un contrevenant dans une foule dense, d'enregistrer des flagrants délits ou de consulter les archives de leur département en plein cœur de l'action.

Armure d'intervention : ces armures sont un autre cadeau du gouverneur à la police martienne. Elles intègrent des plaques de protection et sont si lourdement blindées qu'elles font ressembler les policiers à des robocops en puissance. Les casques sont équipés d'une visière à réalité augmentée qui possède les mêmes fonctionnalités que les uniformes standards mais qui peut également servir d'assistance au tir.

Arche d'argent : il n'existe qu'une douzaine de ces armures rarissimes. Elles sont toutes en possession du groupe de justiciers qui se font appeler les Silver Stars. Porter un de ces symboles de la loi sur Mars est un honneur réservé aux plus méritants. À l'origine, les Arches sont des armures d'interventions modifiées auxquelles ont été rajoutés des équipements modulaires (voir tableau ci-dessous). Leur concepteur Merlin Fergusson a mis un soin particulier pour qu'elles soient aussi fonctionnelles qu'esthétiques. Leurs lignes épurées et leur aspect chromé contrastent avec la technologie martienne, habituellement sale et approximative.



Cheyenne Station

Armure	Protection	Poids (kg)	Prix (red \$)	Note
Arche d'argent	10	30	-	+4 en charisme, 8 Mods (spécial)
Mod	Place	Note		
Augmentation de la force	1	La force du personnage augmente d'un type de dé.		
Jump-pack	2	Le personnage voit sa capacité de saut augmenter. Leur distance est égale à deux fois le dé d'allure en horizontal et une fois le dé d'allure en vertical.		
Handgun laser	1	Le bras droit de l'armure est remplacé par un minigun laser. Portée 50/100/200 Dégâts 3d6 PA 2 AU5/800		
Système anti personnel	1	Lorsque ce système est activé (par commande vocale ou quand l'autodoc détecte que le Silver Star est mort), l'armure explose causant 5d6 de dégâts dans la zone. La déflagration est dirigée vers l'extérieur ce qui fait que le personnage ne subit que 2d6 dégâts. Il s'agit d'un dispositif de la dernière chance à utilisation unique.		
Système autodoc	1	Des systèmes automatisés permettent la diffusion de divers médicaments susceptibles de garder le Silver Star en vie s'il a subi des blessures trop importantes. Considérez que l'armure a une compétence Soins à d8 et qu'il octroie un bonus de +2 pour sortir d'un état Secoué ou pour résister à une hémorragie.		
Système étanche	1	Cette armure a la capacité de maintenir une isolation complète pour protéger son porteur d'un environnement hostile. C'est particulièrement utile pour survivre au cœur d'une tempête.		
Système de visée	1	Le système de visée est connecté au hand gun. Il permet d'augmenter la précision et de compenser les aléas liés au mouvement et au recul, à la portée, aux actions multiples, etc. Ce système annule 2 points de malus sur les tirs.		

Les Arches d'argent reprennent les règles des armures énergétiques (p50 du compagnon science-fiction de Savage World). Si vous voulez personnaliser votre propre Arche, considérez que ce sont des modèles intermédiaires avec 8 mods.

Nourritures et autres consommables

Jackalope Daniels : cette marque de whisky est la plus connue de toutes sur Mars. Sa teneur en alcool dépassant les limites du raisonnable compense un goût que les amateurs qualifieraient de fumeux plutôt que de fumé. Une autre particularité de ce tord-boyaux est son mode de consommation. Le Jackalope Daniels est en effet industrialisé sous la forme de glaçons. Grâce à une gestion pertinente des ressources scientifiques de la planète (?!), un additif spécial a été ajouté au whisky standard. Ceci afin de monter la température de fusion du scotch au-dessus de la normale, mais maintenant son seuil de solidification vers 0 °C. Les cubes de Jackalope Daniels sont donc conservés dans une zone de métastabilité où la boisson reste congelée tant qu'il ne subit aucun choc thermique. Un mini laser permet de fournir l'énergie d'activation qui va faire éclater cette métastabilité et entraîner la fusion du whisky directement dans le verre du consommateur.

Bière de Riff : en plus de ces nombreux avantages, le Riff peut être utilisé comme base de fermentation pour de la bière. Sa teinte brunâtre et son amertume pissarde n'ont au début pas intéressé d'autres candidats à la biture que les indécrottables poivrots et les dépressifs chroniques. Mais l'être humain étant ce qu'il est, même sur Mars on n'a pas échappé à une certaine forme de snobisme au niveau de la production de bière. Des microbrasseries ont fleuri un peu partout et plusieurs marques spécifiquement Martiennes : Riffiera, la Rouffe, la Solar beer. Alors qu'autrefois, on pouvait se pointer dans la plupart des troquets de la planète rouge, et gueuler « Patron ! Une pression ! », désormais, réclamer une bière dans les rades d'Arès City est presque devenu aussi solennellement chiant que de commander du vin sur la Terre des ancêtres.

Bronco steak house : à la fois un plat et une chaîne de restaurants, le Bronco steak house est un incontournable de la gastronomie martienne. De préférence carbonisé à l'extérieur, rouge sang à l'intérieur, servi avec une bonne sauce barbecue bien épaisse,

qu'on se le dise : le Bronco steak c'est de la nourriture pour bonhomme !!

Corned Riff : la simple vision de ces conserves devrait décidément prouver aux plus incrédules que le Riff sert vraiment à tout. Les ingénieurs agronomes de Mars ont réussi à produire une espèce de pâté végétarien, mais avec un goût de viande très prononcé ! Vendu dans des boîtes métalliques au look caractéristique, le Corned Riff est définitivement un des plats favoris des voyageurs.

Gruffalo Jerks : rien de tel qu'une bonne tranche de Gruffalo jerk pour revigorer le cowboy du coin. Ces tranches de viandes salées à l'extrême et sèches au point d'en devenir croquantes se trouvent partout.

Évolutine : ce produit extrêmement rare a presque disparu de la circulation, mais quelques réserves secrètes sont parfois découvertes. L'argent généré par ce trafic est immense. En effet, une simple fiole de cette drogue miraculeuse peut être diluée et donner plusieurs centaines de patchs vendus à prix d'or. Bien entendu, cette substance traîne derrière elle une mauvaise réputation. Quand on regarde ce qu'il est advenu des Harbingers, on peut comprendre la méfiance envers les mutations en général et l'Évolutine en particulier. Il faut néanmoins garder en tête que les Martiens sont principalement des gros veaux réactionnaires qui détestent avant tout le changement.

Patch : dans sa version la plus diluée, le patch d'Évolutine permet à quiconque le consomme de développer une résistance plus élevée au milieu dans lequel il se trouve. Ce matériel est très utile, notamment pour lutter contre le froid ou se prémunir de la soif dans le désert profond.

Seringue : la simple évocation de l'existence d'une seringue d'Évolutine dans une cache technologique peut déclencher une guerre ouverte entre plusieurs factions. La prise d'une telle dose peut provoquer spontanément des mutations majeures.

Menaces

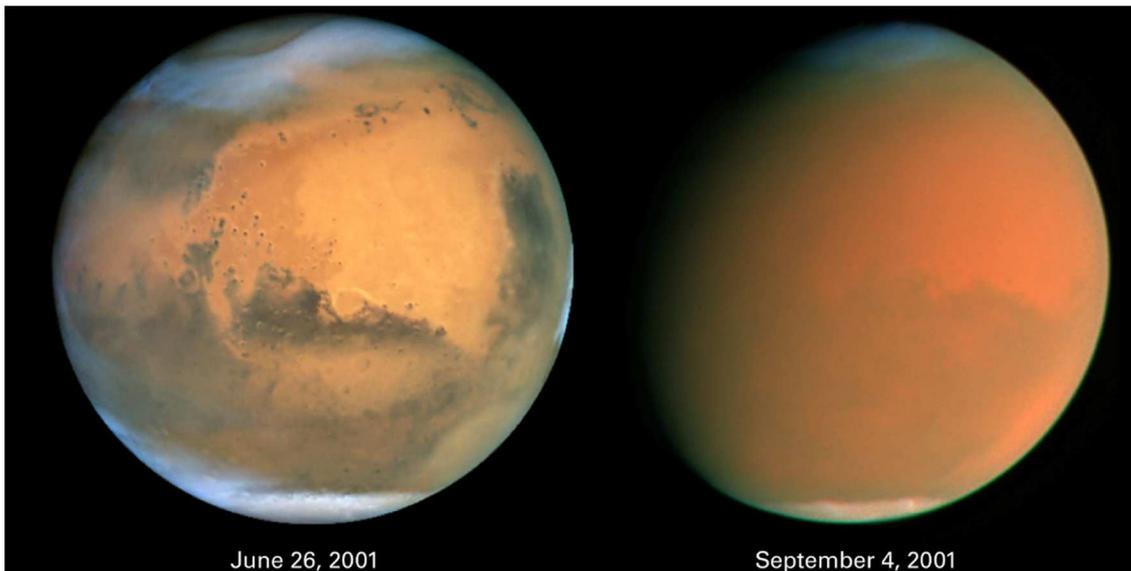
Dust bowl

La création d'un cycle de l'eau et d'un écosystème propre à Mars tend à modifier le paysage et à adoucir les phénomènes climatiques. Néanmoins, il existe toujours des « monstres » météorologiques de l'ancien temps. Sans réelles chaînes montagneuses ni forêts pour les stopper, de lourdes masses d'air se mettent en mouvement et transportent des tonnes et des tonnes de poussières d'un bout à l'autre de la planète. Ce phénomène, nommé Dust Bowl (Bassin de poussière), est terriblement impressionnant à voir. Imaginez-vous un mur de sable provenant du bout de l'horizon qui fonce sur vous à la vitesse d'un cheval au galop. Aucune autre option n'existe à part celle de se réfugier sous terre et d'attendre que la poussière retombe.



Le principal problème est que ce phénomène est auto entretenu. Moins le sol est humide et stabilisé par des plantations, plus la quantité de poussière soulevée sera importante. D'un autre côté, plus la tempête a d'envergure, plus elle arrache les plantes et plus elle érode les terrains. Pour lutter contre ce cercle vicieux, les Martiens ont recours à l'implantation massive du Riff, à l'humidification des sols et à la construction de bunkers pour les ouragans ingérables.

Contrairement aux tornades qui sont des phénomènes localisés, les tempêtes de poussières ont un impact planétaire. Les plus violentes prennent sources aux pôles et recouvrent l'intégralité de Mars. Les fines particules s'infiltrant dans les mécanismes des machines et dans les habitations de sorte que toutes les activités sont mises sur pause pendant plusieurs jours. Les vents hurlent par tout interstice et rendent fous les plus fragiles. On raconte d'ailleurs que chez les Tinkers, les meurtres commis pendant ces tempêtes de poussières sont punis moins sévèrement que lors des accalmies.



Les tornades du diable

La quasi-absence de relief mène à des phénomènes météorologiques extrêmes. Ceci, combiné à la très faible humidité ambiante, entraîne des tornades statiques d'une violence incommensurable. Contrairement aux Dust Bowl, ce phénomène est aussi explosif qu'il est court. Des vents se lèvent à des vitesses ahurissantes, ils atteignent parfois plusieurs centaines de kilomètres/heure et peuvent déchirer les chairs comme les armures ; les éclairs d'électricité statique désorientent ou désactivent tout élément électronique exposé. Les tornades du diable sont visuellement très impressionnantes. Fort heureusement elles ne durent pas et s'arrêtent aussi brutalement qu'elles commencent.



Les Grands-pères

Alors que la plupart des tempêtes montrent un comportement plus ou moins prévisible, il existe un type qui échappe jusqu'à présent à toute tentative de catégorisation : les Grands-pères. Ces monstres météorologiques gigantesques semblent être des reliques des âges passés de Mars. On en compte neuf : **Grand-mère Tisiphone, Grand-père Derek, Balthazar, Tante Irma, Oncle Joseph, Echnida, Susy, Leucotos**. Ils présentent tous la particularité d'être permanents. Ils errent au gré du hasard sur la planète, changeant de configuration et de rythme sans prévenir. Attention, on ne parle pas ici d'un seul type de phénomène : chaque Grand-père possède une forme et des caractéristiques qui les rendent uniques. Il existe néanmoins des similitudes entre eux qui ont poussé les scientifiques à les rassembler sous la même désignation.

Penchons-nous pour l'exemple sur le cas de l'Oncle Joseph. Il prend la plupart du temps la forme d'une tornade statique géante évoluant dans le cratère Lowel mais cela ne l'empêche pas de sortir une fois l'an faire un tour dévastateur en suivant un parcours millimétré.

Comment ? Pourquoi ? Le comportement des Grands-pères reste un mystère. Toujours est-il qu'ils fascinent autant qu'ils effrayent. La rumeur populaire prête à chacun d'entre eux une personnalité propre. Il est vrai que certains témoignages les concernant rendent perplexes.

Comme toujours lorsqu'une légende est difficile à croire, une autre encore plus absurde surgit presque aussitôt. Dans les tavernes à poivrot, on raconte qu'il existe un homme qui parlerait aux Grands-pères et qui arriverait même à se faire comprendre d'eux. Bien entendu, moi, votre narrateur, ne traîne jamais dans ce genre de bouges et j'ai juste entendu cette histoire par un cousin qui l'avait entendu d'un cousin. Bref, vous voyez l'affaire...

Les bunkers

Lors des premiers temps de la colonisation, la survie au quotidien était un véritable problème. L'enfer rouge ne faisait pas de cadeaux, les tempêtes déchiraient fréquemment les abris, exposant les habitants à des décompressions fatales. C'est cette époque qui a vu l'apparition des premiers bunkers. Cette mode n'a jamais faibli et tout est prétexte à avoir peur et donc relance un nouvel élan de construction de ces abris anti-on-ne-sait-quoi.



Les sables mouvants phyllosilicates

Le passé de la planète comporte encore de vastes zones d'ombres, mais les données collectées jusqu'ici tendent à montrer des différences énormes vis-à-vis de la Terre : noyau ferrique, petite densité, mouvements tectoniques inexistantes sont autant de paramètres influant sur le type de formations géologiques que l'on peut trouver ici. Les sables de phyllosilicates en sont une conséquence directe. Présentant une faible masse volumique et une tendance à l'agrégation, ces sables mouvants ressemblent en tout point à une étendue martienne quelconque. La principale différence est qu'on s'y enfonce comme dans de l'eau et que l'on y ressort très difficilement à cause d'un effet de succion.

Les sables mouvants peuvent prendre plusieurs formes :

Les bassins : profonds de quelques dizaines de centimètres à un mètre, on s'enlise dans ces bassins, mais l'on ne s'y noie pas. Ils s'étalent sur de vastes surfaces pouvant aller de quelques mètres carrés à plusieurs centaines de mètres carrés. Leur dangerosité vient de la faune qui les peuple : requins ou tiques des roches y pullulent.

Les mers : profondes de quelques centimètres à plusieurs dizaines de mètres, les mers de phyllosilicates s'étendent sur plusieurs hectares. Elles sont quasiment toutes cartographiées ce qui en fait des obstacles gênants plutôt que des zones mortelles. De plus, comme dans un océan terrien, les côtes sont généralement peu profondes ce qui fait que le contournement est toujours une option viable. Les régions centrales et leurs abysses sont évidemment peu connues et l'on raconte que de terribles créatures géantes et carnivores y ont élu domicile.

Les puits : ce sont parmi les dangers les plus mortels du désert. Ils sont quasi indétectables, car ils ne couvrent que des petites surfaces dont la couleur se confond avec celle du sable normal. Leur fond peut atteindre une dizaine de mètres de sorte qu'il est aisé de s'y noyer. Seuls les Tinkers ont développé la capacité à repérer ces zones et peuvent les éviter sans problème.

Bestiaire

La plupart des bestioles sont des animaux terrestres dont l'adaptation au milieu s'est faite soit spontanément, soit par l'exposition à l'Évolutine soit par un mélange des deux. Certaines créatures ont été développées en laboratoire et furent libérées alors que l'Évolutine continuait d'être actif dans leur organisme. Leur intégration au sein de la chaîne alimentaire martienne a permis à d'autres espèces de profiter également des modifications génétiques de ce produit de synthèse.

Les requins fousseurs : ces prédateurs reptiliens ont acquis la capacité de nager dans les sables dits fluides, comme les phyllosilicates. Se promener à proximité de ces zones est déjà extrêmement dangereux à cause des risques d'enlèvement, mais la présence de ces monstres rend l'exercice encore plus périlleux, car ils traquent et déchiquètent toute proie assez malchanceuse pour s'y embourber.

Les baleines des sables : gigantesques animaux dont l'espèce se concentre sur la couronne australe. Leur création remonte aux premiers essais d'adaptation de la faune terrienne avec l'Évolutine. Ils sont parfaitement acclimatés à la vie dans le désert si bien que l'avancée de la terraformation pourrait bien détruire leur habitat naturel et provoquer leur extinction. Vaste débat en cours...

Tiques des roches ou tiques des bassins : insectes de petite taille qui se réfugient dans les bassins de phyllosilicates. Ces saloperies vivent comme des sangsues, se fichant dans la peau des malheureux et leur pompant le sang tant qu'on ne les retire pas.

Jackalope : ce gros lapin à corne est l'exemple typique de l'animal terrien shooté à l'Évolutine dont l'adaptation sur le sol martien n'est plus à prouver. Sa cadence d'accouplement et l'absence de prédateur sérieux ont entraîné une véritable prolifération de ces bestioles si bien que la chasse leur est donnée presque systématiquement. Par exemple, un Trucker ne refusera jamais de faire un strike quand une poignée de Jackalope se trouve sur sa route.

Coyotoïds : canidés mutants et très agressifs, ils ont été au départ introduit pour réguler la reproduction galopante des Jackalope jusqu'à ce qu'un scientifique plus malin que les autres demande : « Nous sommes d'accord que les Coyotoïds chasseront les Jackalopes, mais qui chassera les Coyotoïds ? ». Hélas, le mal était fait et désormais des centaines de meutes de ces charognards errent librement sur Mars. Ils attaquent le bétail et vont parfois même jusqu'aux villes où on les trouve souvent le nez dans les débris à la recherche de nourriture.

Kangourouge : blague de généticien ou hasard de la vie, le Kangourouge s'est, avec surprise, bien adapté à l'environnement martien. L'Évolutive n'a eu que peu d'effet sur son ADN ce qui montre que la bestiole était coriace de nature. Vivant en liberté la plupart du temps, il est chassé pour sa viande, mais aussi pour sa compagnie, car on fait difficilement meilleur chien de garde que ce solide boxeur de 1m50 de haut.

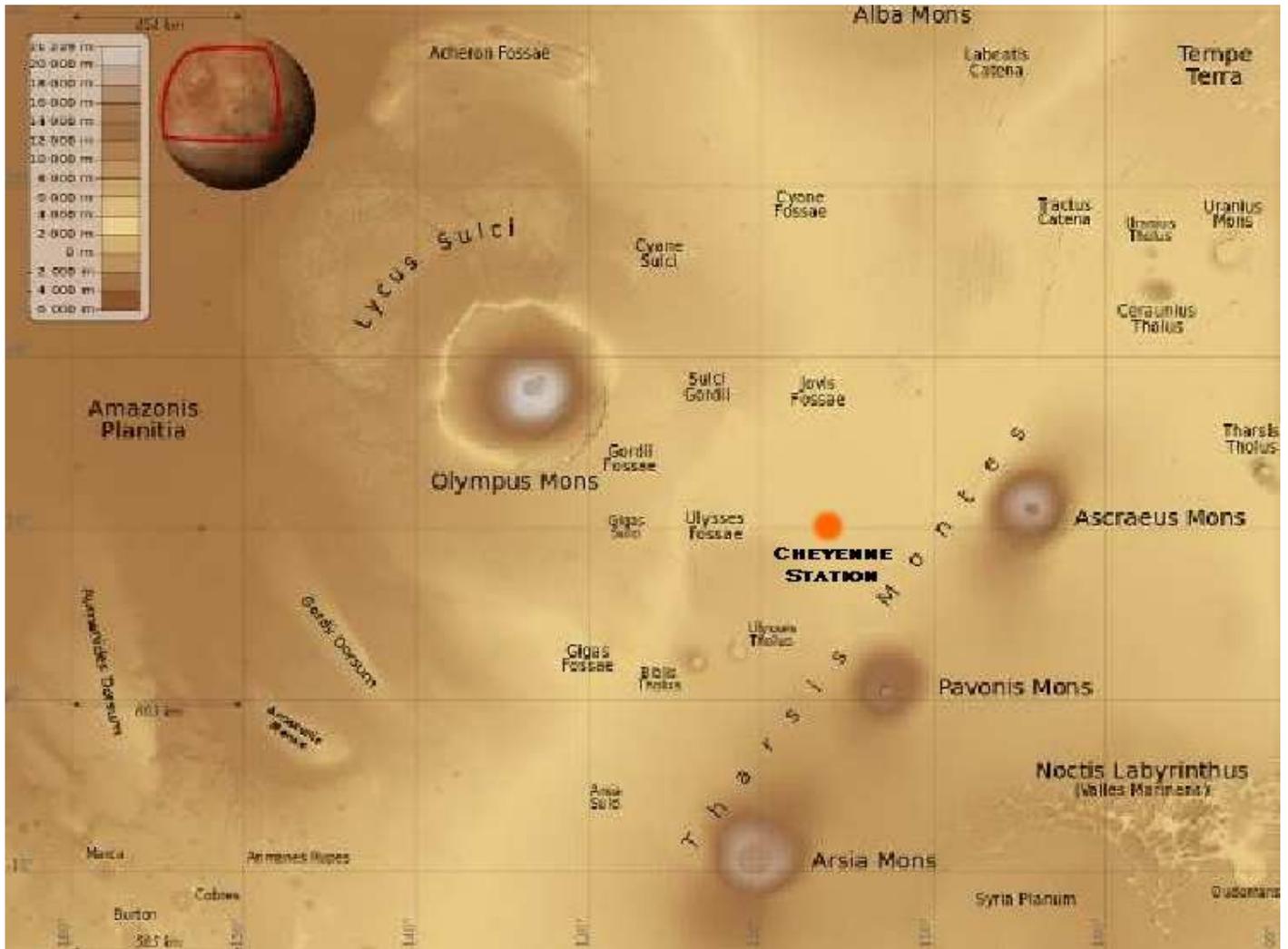
Cheval : ce noble animal est une espèce en voie de disparition et la plupart des individus que l'on peut rencontrer sont issus de fermes d'élevage de luxe. Dans celles-ci, chaque croisement est planifié avec soin. Le cheptel est constitué de bêtes sélectionnées pour leur aptitude à la survie dans cet environnement hostile.

Gruffalo : autre exemple de réussite du génie génétique sont les Gruffalos. Issus des bisons des grandes plaines, ces herbivores se nourrissent exclusivement de Riff et stockent de larges quantités d'eau et de nutriments dans les graisses cachées sous leur peau épaisse et poilue.



Nom	Taille	Allure	Agi	Ame	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Requin fouisseur	0	12	D8	D8	D12	D4	D10	Combat d8, perception d8, discrétion d8, sport d12	6	7	Morsure (F+d6)
Baleine des sables	+4	10	D8	D6	D12+10	D4	D12	Combat d4, intimidation d10, perception d10, sport d12	4	12 (4 taille)	Charge (F+10)
Tique des roches	-2	2	D4	D8	D4	D4	D10	Combat d6, perception d6, discrétion d8, sport d8	5	5 (-2 taille)	Saut (un jet de sport permet d'ajouter 8 à l'allure pour un tour), essaim, morsure (F+d6)
Jackalope	-1	12	D8	D6	D4	D6	D4	Perception d8, discrétion d8, sport d10	2	3 (-1 taille)	
Coyotoïd	0	10	D8	D6	D8	D8	D8	Combat d6 intimidation d8, perception d10, discrétion d8, sport d8	5	6	Morsure (F+d4)
Kangourou	+2	8	D10	D8	D10	D6	D8	Combat d8, intimidation d10, perception d6, sport d8	6	6	Coup de poing (F+d4+2)
Cheval	+2	10	D8	D4	D6	D12	D8	Combat d4, perception d6	4	8 (+2 taille)	Ruade (F)
Gruffalo	+2	7	D6	D8	D12+2	D4	D12	Combat d6, perception d6	5	10 (+2 taille)	Robuste (un second état Secoué n'entraîne pas une blessure), cornes (F+d6)

Cheyenne Station et sa région



Autant être honnête avec vous, cher lecteur, je ne suis pas l'homme le plus apprécié de Cheyenne Station. Depuis mon arrivée, il y a une dizaine d'années, j'ai été constamment la victime de quolibets et de brimades à cause de mes bonnes manières et de mes vêtements propres. Plusieurs fois dans le passé, j'ai risqué le goudron et les plumes pour avoir trop ouvertement étalé mes connaissances. Pourtant, quoi de plus normal pour un professeur des écoles ?

Sale, isolée, peuplée de brutes et d'attardés, Cheyenne Station est un endroit déplaisant et quand je dois le décrire, j'emprunte le plus souvent des mots du lexique péjoratif. Malgré cela, je garde pour cette ville un attachement particulier. Si Mars est la banlieue pourrie de l'humanité, Cheyenne Station est la banlieue pourrie de la planète rouge. Parfois j'éprouve une sensation étrange, un vertige inexplicable me saisit. J'ai la tête qui tourne comme si je me tenais debout sur le bord d'une falaise.

Être venu ici me donne l'impression grisante d'avoir marché jusqu'au bout du chemin et de me trouver dans l'ultime îlot de civilisation avant le désert, devant le dernier grand espace sauvage du système solaire.

Cheyenne Station, c'est avant tout un état d'esprit qui rappelle celui des pionniers fondateurs de la colonie martienne. On y retrouve le courage face à la rudesse de dame nature en quelque sorte. Ici encore moins qu'ailleurs, les lois ont peu de prises. Les rivalités se règlent au couteau ou au rayon laser. L'approvisionnement n'est pas régulier, on troque ce qu'on ne peut pas produire soi-même.

Cheyenne Station est une très ancienne ville, c'est une des premières à vrai dire. Elle a été érigée après la découverte de filons de Kerra-nium sur les pentes du mont Olympus. À cette période, la proximité de la montagne garantissait un climat stable et tempéré, faisant de cette région un endroit quasi idyllique. Les mineurs amenaient de la richesse et faisaient vivre toute l'économie de la colonie si bien que la construction d'autres sites d'implantation fut étudiée tout autour du mont.

Malheureusement cette époque bénie ne durera pas. Le réchauffement global transforma vite ce paradis en un enfer caniculaire. De plus, l'épuisement des principaux filons de Kerra-nium mena la localité à son déclin. Le regard des entrepreneurs se tourna vers d'autres territoires plus prometteurs. Cheyenne Station est rapidement devenue une ville fantôme. Ni le Gouvernement ni le Consortium minier n'ont cherché à investir de nouveau dans la région, ce qui fait que les crapules en tout genre n'ont pas tardé à en faire leur repaire.

Plus personne ne se souvient de l'époque où l'ombre du mont Olympus abritait la zone la plus accueillante de la planète Mars. Désormais, beaucoup de gens se moquent des habitants du coin. Selon eux, vivre à côté du mont Olympus et des phénomènes météorologiques extrêmes qu'il entraîne relève de la bêtise la plus crasse.

Vous trouverez ci-dessous la description succincte des principaux lieux de Cheyenne Station.

La gare de l'Hyperwagon

L'entrée par rails dans cette station terminus donne à tout voyageur la sensation de se retrouver dans une ville fantôme : un écriteau

sale et rouillé souhaite la bienvenue aux nouveaux arrivants. Son support grince sous l'effet du vent et l'image montre un colon en sca-phandre terrien ouvrant ses bras pour dévoiler le mont Olympus sous le ciel des premiers jours.

La gare elle-même n'est plus qu'un hall défraîchi dont les fenêtres brisées ont depuis longtemps laissé le désert s'installer dans les lieux. La mosaïque du sol est recouverte de sable. Le mur nord porte toujours la carte du mont Olympus et de ses alentours, mais celle-ci est déchirée et jaunie tant elle est vieille.

Les seuls éléments qui semblent récents sont les rails. En effet, ceux-ci sont neufs pour permettre à l'Hyperwagon de rallier la station.

Marcellus Stalker, le chef de gare, est un employé syndiqué de la compagnie de l'Hyper-rail. Il considère que le respect des horaires annoncés est de sa responsabilité et à chaque retard, il fait les cent pas sur le quai en pestant contre les éléments impondérables de la vie. Cet original pousse même parfois le vice jusqu'à enguirlander les conducteurs de l'Hyperwagon. Ces derniers font semblant de le prendre au sérieux mais on les voit souvent rire aux éclats dans leur cabine de pilotage lorsque le train accélère en direction de l'est.

Le saloon

Comme dans tout bled paumé qui se respecte, le saloon est le centre de l'activité sociale. **Stan O'Malley**, le tenancier, est un brave gars qui ne veut pas d'histoires, mais qui est sans arrêt dans les ennuis jusqu'au cou. Son saloon est en réparation quasi permanente, car c'est ici que se résolvent toutes les tensions de la ville et des coups de feu sont tirés presque quotidiennement. Si les murs et les rideaux sont pour la plupart marqués par les impacts lasers, le miroir est toujours neuf. La raison est double : premièrement sa surface réfléchit intégralement leurs rayons sans subir de dommage, deuxièmement Stan met un point d'honneur à maintenir cet objet dans un état irréprochable. Malheur au client qui, sous le coup d'une trop vive émotion, ferait voler une chaise par-dessus le comptoir et briserait son miroir adoré. Stan est prêt à tout pardonner, mais certainement pas ça...

Stan, comme les autres habitants de Cheyenne Station, ne porte pas les étrangers dans son cœur et leur servira de la mauvaise bière ou du whisky bas de gamme. Pour ses clients les plus réguliers ou pour ceux qui peuvent montrer rubis sur l'ongle, il offre alors son meilleur tord-boyaux en glaçon (du Jackalope Daniel) qu'il fond fièrement avec un mini IR-aser.

Malgré sa xénophobie, sommes toute assez légère par rapport à d'autres habitants du bled, Stan est un homme bon. Il accueille d'ailleurs bien involontairement une prostituée connue sous le nom de **Soleil Brûlant**. Cette volumineuse bonne femme à la peau cuivrée représente la seule offre en termes de charme dans toute la ville. Elle traîne ses guêtres à Cheyenne Station depuis si longtemps que le tenancier lui a permis de rester dans le saloon en échange d'une aide au service et au ménage. Il n'a pas fallu attendre pour la voir exercer son activité complémentaire. Comme beaucoup d'autres femmes en ville et de manière complètement inexplicable, Soleil Brûlant est amourachée de **Derek Slater** l'officier de la Mars Fargo. Cette situation rend tout le monde à moitié fou, car il est impossible de boire un verre tranquillement lorsqu'il est dans les parages. La libido de Soleil Brûlant explose littéralement dès que le jeune homme pénètre dans Saloon et elle devient tout simplement incontrôlable, faisant tout pour attirer son attention. Fait amusant, on donne à ce duo le surnom improbable de la belle et la bête. Je vous laisse le soin de savoir qui est qui...

Le bureau du shérif

Looney Banks est l'archétype du blédard comme on peut en trouver dans ces coins paumés. Raciste comme pas deux, il a été élu shérif pour son discours intolérant et pour sa grande gueule, mais certainement pas pour ses compétences en négociations ou en gestion de conflit. À ce propos, il a d'ailleurs une réponse toute faite : « Les compromis, c'est pour les fillettes ».

Son adjoint est mort il y a peu et il a été contacté par **Fuzz Clayton**, un pied tendre du Nord qui voulait « l'aider à maintenir la loi et l'ordre dans les coins de Mars les plus recu-

lés ». Vexé comme un pou, le shérif a accepté l'offre pour avoir l'occasion de montrer à ce wheeler comment se passent les choses à Cheyenne Station. Il a fermement l'intention d'en faire baver un maximum au nouveau jusqu'à ce que celui-ci parte de lui-même.

Sa mauvaise foi n'a pas de limites et même s'il n'aime pas trop son adjoint il sera prêt à reconnaître son efficacité du moment qu'un peu de gloire rejaillit sur lui bien sûr.

Le relai de Léon

À Cheyenne Station, le relai Stoner est tenu par un Oldy qui s'appelle **Léon Moustache**. Ce vieux motard édenté n'est jamais en reste pour boire un coup, rigoler ou pincer les fesses de **Jessy Barker** la serveuse.

Si vous vous arrêtez dans son relai-snack, vous aurez l'assurance d'être accueilli avec le sourire du moment que vous ne faites pas de grabuge.

Il y a juste deux choses à éviter lorsque vous êtes son hôte. Règle numéro 1 : laissez la serveuse tranquille. Léon se permet effectivement des gestes déplacés à son égard, mais cela ne veut pas dire que vous pouvez également. Jessy elle-même choisit qui a le droit de l'importuner et vous n'en faites pas partie. Règle numéro 2 : ne critiquez jamais l'accueil qui vous est offert. Léon se donne beaucoup de mal malgré son grand âge et il attend qu'on lui montre un minimum de respect. Si jamais vous trouvez un cheveu sur votre steak, si le chef a une frite sur la tête ou si des échardes vous piquent le cul lorsque vous vous asseyez sur les bancs en bois, ne dites rien ou vous risquez de vous faire jeter dehors à coup de pied !

En revanche si le vieux Stoner vous aime bien, vous aurez peut-être la chance de goûter au « *Léon Burger* » la spécialité de la maison !

La banque Markus & Markus

Ce bâtiment se démarque des autres dans la grand-rue de Cheyenne Station par sa ressemblance avec une forteresse. Derrière ses murs massifs, les jumeaux **Markus & Markus**

ont construit un commerce florissant qui fait non seulement magasin central, mais aussi banque.

De cette manière, vous pouvez, en faisant la queue pour déposer vos red dollars si durement gagnés, remplir vos poches de Gruffalo jerk, vous procurer de nouvelles piles à Kerra-nium pour vos outils et vous abonner au Daily Cheyenne pour l'année. Généralement, arrivé au comptoir, vous réaliserez que l'argent que vous avez sur vous n'est pas suffisant pour acheter tout ce que vous avez en main et qu'il vous faudra faire crédit. Ça tombe bien, Markus et Markus ont d'excellentes propositions à vous faire à des taux tout à fait acceptables (selon eux.). Afin de compenser les dettes qui ont été contractées envers les frères, un grand nombre d'habitants ont laissé des objets personnels en gage. Bien entendu, pour éviter les vols à la tire, les articles les plus coûteux sont exposés derrière une grille qui ne peut s'ouvrir qu'avec un jeu de double clé en possession des jumeaux.

L'argent se trouve dans un coffre situé dans une pièce fortifiée en sous-sol. On raconte que les frères Markus vivent dans ce bunker climatique et qu'ils l'ont aménagé pour pouvoir survivre à une pluie d'astéroïdes. Des caméras de contrôle tout autour du bâtiment et des alarmes diverses font de cette pièce une véritable « panic room ». Les plus imaginatifs évoquent même la présence de fosses piégées, de laser découpeurs, de robots et de mutants gardant le coffre. Ce ne sont bien sûr que des histoires d'idiot du village.

Armurerie

Joshua Burns n'est pas l'homme le plus courageux du monde, mais c'est incontestablement un des plus dangereux. Son armurerie est le deuxième endroit le plus fortifié en ville. Joshua aime prétendre que les spécialités de sa maison ne sont pas des outils de morts, mais des armes de protection individuelles. Derrière les grillages et les plaques de verre blindé sont exposés différents modèles de pistolasers à différentes longueurs d'onde. Joshua est un homme social : son maintien propre, sa barbe bien taillée incitent à la confiance, pourtant, il est difficile d'imaginer un être plus misanthrope que lui. Son mépris pour ses congénères définit la plupart du temps sa ligne de conduite.

Atelier du maréchal ferrant

Attenant à l'armurerie, se trouve l'atelier de **William Burns**, le cousin de **Joshua**. Partageant avec Joshua sa grande taille et sa voix de stentor, William a eu en courage ce que Joshua a reçu en cynisme. Sa gigantesque barbe en fouillis et ses yeux enfoncés dans les orbites lui donnent un air méchant, mais en réalité William est ce qu'on pourrait appeler un « gros nounours ». Les enfants le surnomment « Billy » avec sa bénédiction mais pour les adultes il préfère « monsieur Burns ».

En dehors de son côté bourru et asocial, c'est un mécano de génie, spécialisé dans les Équestroïds. Il a depuis longtemps un de ces chevaux cyborg en réparation qu'il a nommé « Thirty ». Il est sur le point d'achever son œuvre, mais il lui manque un élément essentiel pour pouvoir terminer : un neurosynthétiseur. S'il arrivait à se procurer une seringue de ce gel, il pourrait l'injecter dans le cerveau du robot et stimuler ainsi la production de neurones nécessaires à son fonctionnement.

L'imprimerie

Comme vous le savez sans doute, nous publions notre propre journal à Cheyenne Station, le Daily Cheyenne. Et c'est moi qui en suis le propriétaire et reporter principal. Les mauvaises langues diront qu'il ne se passe presque jamais rien en ville et que le besoin de faire un quotidien est plus que discutable. Ne le répétez surtout pas, mais je suis entièrement d'accord avec ce point de vue. La seule raison qui me pousse à préférer ce format plutôt qu'un hebdomadaire est principalement d'ordre financier. De plus, qui voudrait acheter un journal qui se nomme le Weekly Cheyenne ?

Mon unique collaboratrice est l'imprimeuse, **Lesli Begood**. C'est une petite femme maigrelette qui pourrait passer pour un homme si l'on n'y prenait pas garde. Il faut dire qu'elle porte en permanence une salopette en jean, un débardeur blanc et qu'elle est maculée d'encre des pieds à la tête. Elle pilote avec brio l'antique presse offset Neuenberg et lui fait faire des miracles alors que la machine serait théoriquement bonne pour la casse. Lesli s'est attirée la sympathie de l'épouse de

l'adjoint au shérif. En effet, **Belladonna Clayton** se languit des territoires du nord et elle invite régulièrement à l'imprimeuse pour discuter des dernières nouvelles du monde.

C'est également Lesli qui réceptionne les dépêches venant de Liberty City. À ce titre, elle travaille souvent avec Derek Slater, le jeune assistant local de la compagnie de courrier Mars Fargo. Elle est amourachée par ce petit bout d'homme et dispute son attention avec l'imposante Soleil Brûlant. Dans ce duel, ma pauvre Lesli est clairement désavantagée car sa voix douce et ses manières timides passent complètement inaperçues face à un rouleau compresseur comme Soleil Brûlant.

La tour de l'horloge

Au bout de la grand-rue de Cheyenne Station se tient l'ancienne tour de l'horloge. Ce bâtiment massif est considéré par beaucoup d'habitants comme le symbole de la gloire passée de la ville.

Le mécanisme s'est arrêté lors d'un orage, il y a plusieurs années de cela. La tour a été partiellement détruite par les flammes et depuis, personne n'a voulu se lancer dans sa reconstruction. Nous avons tous vécu avec l'habitude de voir cet édifice en ruine jusqu'au jour où **Jeremiah** est arrivé. Il s'est immédiatement dirigé vers le shérif et a demandé l'autorisation de la réparer. Ce dernier lui a bien fait comprendre qu'il ne voulait de mendiants dans notre ville. Les gens ont rigolé en pensant qu'il finirait par partir de lui-même, découragé par l'ampleur de la tâche. Comme il faisait chaud, il avait besoin de boire, mais le mécanisme d'approvisionnement en d'eau était défectueux. Alors Jeremiah a d'abord retapé le puits. Il a creusé, travaillé sur le dispositif et l'a fait fonctionner à nouveau. Je crois que c'est à ce moment-là que le regard des gens a changé.

Maintenant, sa vie ressemble à ça : il arrange des choses, reconstruit ce que le temps ou la bêtise des hommes a détruit. Il ne refuse jamais de l'aide à ceux qui lui en font la demande. La réparation de la tour de l'horloge avance très lentement car Jeremiah est toujours à gauche et à droite en train de rendre service.

L'intérêt obsessionnel de Jeremiah pour cette tour est sans doute contagieux car les habitants sont de plus en plus nombreux à lui filer un coup de main. Ça va, ça vient et les gens aident pour une journée, quand ils ont du temps ou quand ils veulent le remercier pour ses services. Il n'y a que **Jacob** qui est là presque en permanence. Faut dire que ce grand benêt n'a pas grand-chose d'autre à faire. En ville, on raconte qu'il est né un jour fort venteux. Une rafale s'est engouffrée dans la chambre où il venait de voir le jour, elle a tourbillonné dans la tête de Jacob et lui a volé tout son contenu. Depuis Jacob ne pense plus, ou très peu. C'est un peu l'idiot du village sauf que personne ne l'embête car il est bâti comme un Bronco-tank. Du haut de son mètre 90, il pourrait écraser n'importe qui, mais il est heureusement aussi gentil que bête. En tout cas Jeremiah et lui forment un duo qui fonctionne à merveille. Avec son aide et sa force hors du commun, il se pourrait bien que Jeremiah parvienne à reconstruire la tour avant les prochaines moissons.

Par son caractère très doux, ce jeune homme au visage d'ange est devenu une des pierres angulaires de la vie de la communauté. Il est unanimement apprécié à Cheyenne Station mais je reste méfiant malgré tout. Ce personnage n'est pas aussi lisse qu'il n'y paraît. Ceux qui le connaissent un peu remarquent qu'il existe, sous son regard triste, une violence contenue qui peut exploser à tout moment. Un soir que je titubais en rentrant du saloon pour rejoindre mon lit, j'ai surpris des sanglots et des cris de douleurs provenant de la tour de l'horloge. M'approchant à pas de loups, j'ai pu voir Jeremiah à genoux sur le sol, le dos nu et strié de plaies rouge qu'il s'était lui-même infligé avec une lanière de cuir. Il hurlait un nom « Oppenheimer ». Je ne peux pas m'empêcher de trembler en repensant à cette scène car il ne fait aucun doute que c'est le patronyme du **Juge Oppenheimer** qui était ainsi invoqué. Que Jeremiah ait des relations avec un Juge, en bien ou en mal, est quelque chose de tout simplement terrifiant. Qui voudrait voir un de ces bouchers moralisateurs venir dans notre petite bourgade ? Est-ce que le Juge l'a aidé un jour où il était dans le besoin ou est que, au contraire, il lui a fait du tort ? Qui sait ?

Après avoir mené mon enquête, je suis convaincu que tout ceci est lié au pendentif qu'il porte en permanence. J'ai pu constater que ce bijou renferme la photographie d'une jeune femme. Le papier est jauni par le temps et le portrait de mauvaise qualité, mais je peux reconnaître un regard aimant lorsque j'en vois un. Cette douce enfant pourrait être sa fille, sa sœur ou l'amour de sa vie, allez savoir. En tout cas cela ne présage rien de bon. Il semble avoir un secret assez lourd qui entoure ce pauvre Jeremiah, cette fille et le Juge Oppenheimer. Une sombre histoire de vengeance dans l'air ? Impossible à savoir...

L'office postal

Malgré l'isolement de Cheyenne Station, la Mars Fargo jouit de la présence d'un office postal. Cette cabane délabrée en bordure des rails de l'Hyperwagon est toujours occupée par un représentant qui se nomme **Darius Oldsmill**. Ce dernier est un petit vieux qui centralise et distribue le courrier aux alentours. Tous les matins, il enfourche son wheeler décati et parcourt les routes pour relever les boîtes aux lettres qu'il a lui-même installées aux quatre coins de l'agglomération.

Même s'il semble l'ignorer, Darius est la risée de tous les habitants de la région. Derrière les sourires de façade un peu polis mais méprisants, la plupart des gens se moquent de sa soi-disant appartenance à la prestigieuse Mars Fargo. Tous sont convaincus que personne à la capitale ne se soucie plus de ce qu'il se passe à Cheyenne Station et que la compagnie postale, elle-même ignore complètement la présence d'un office ici. Même si je compatis avec les humiliations endurées par Darius, je me garde de prendre ouvertement sa défense car j'ai moi-même quelques doutes sur sa santé mentale. Je vais parfois jusqu'à me demander si les sinistres ronds de cuir qui administrent la planète savent que la Station comporte encore des habitants.

Toujours est-il que Darius persévère malgré tout. À l'aide d'un décodeur hyper-rail, déniché on ne sait où, il capte des messages en provenance du monde extérieur. Il prétend être en contact avec un certain Mr Jefferson qui lui fait parvenir les dépêches fraîches. J'ignore qui est réellement Jefferson mais je suis bien obligé de me contenter des nouvelles qu'il m'apporte. Sans cela, que pourrais

-je bien raconter dans mes éditions du Daily Cheyenne ?

La situation s'est quelque peu améliorée depuis la venue de **Derek Slater**. Cela s'est passé il y a quelques mois. Darius, se sentant vieillir a annoncé qu'il allait prendre un assistant. Derek Slater est arrivé et a obtenu le poste. Il faut avouer que ça a un peu surpris tout le monde. En effet, tout prédestinait le petit dernier de Hank Slater à devenir une brute tout comme ses imbéciles de frères et on se serait plutôt attendu à ce qu'il travaille dans la ferme familiale. Au contraire, Derek s'acquitte de sa tâche avec entrain et bonne volonté. Darius lui-même semble ragaillardir par sa présence. J'imagine que la perspective de voir une continuité à ses efforts est comme un baume sur son cœur de vieil homme. Il considère d'ailleurs son apprenti comme son fils. Ceci déplaît fortement à Hank qui ne comprend pas le soudain revirement de sa progéniture. Depuis l'arrivée de Derek, les blagues se sont calmées. En effet, si Darius semblait ignorer les moqueries, Derek ne permet pas qu'on se paye sa tête. Il a d'ailleurs mis les choses au clair une fois ou deux à coup de poings si bien que plus personne n'ose faire trop ouvertement de l'humour sur Darius en sa présence.

Portant en permanence un sourire charmeur, musclé malgré sa petite taille, Derek laisse peu de femmes de marbre. On ne compte plus les cœurs brisés qu'il a semés derrière lui. Il faut dire que le jeune homme affiche une indifférence tranquille aux réactions, sifflements et clins d'œil appuyés qui fusent sur son passage et il ignore cordialement les marques d'attention dont il est l'objet. Ni les grossières roucoulades de Soleil Brûlant, ni les œillades ouvertement libidineuses de Jessy Barker ne l'émeuvent. Autant vous dire que les regards discrets que lui porte ma chère Lesli n'ont que peu de chances d'attiser son intérêt.

Personnellement, je ne comprendrai jamais ce qui attire les femmes chez Derek. C'est un joli garçon, certes, mais il n'a, à mes yeux, rien d'exceptionnel.

Le coutelier

Isidore Prickowitz est une personnalité à part à Cheyenne Station. Malgré le fait qu'il

soit né ici, il est toujours plus ou moins considéré comme un étranger. Certes, sa grande taille et son air lugubre n'incitent pas à entamer le dialogue, mais c'est son attitude qui, à elle seule, explique son isolement. En effet, Isidore affiche un comportement laconique et a pour habitude de n'adresser la parole à personne en dehors de ses clients.

Il y a longtemps, ses parents, **Zachariah** et **Ma-cha Prickowitz** sont arrivés de Kasimov Station pour installer leur atelier de coutellerie à Cheyenne Station. Leur attitude distante a immédiatement attiré les sentiments les plus méfiants. Il faut dire qu'on n'a jamais beaucoup aimé les étrangers à l'ombre du mont Olympus. De plus, de nombreuses voix se sont élevées pour prévenir que ce comportement dissimulait de noires pratiques et d'inavouables secrets.

Il s'avéra, neuf mois plus tard, que la rumeur n'avait pas complètement tort, car les Prickowitz avaient effectivement quelque chose à cacher. En revanche, ceci n'était pas sombre du tout, au contraire : Isidore naquit pâle comme la mort, grand et maigre comme un squelette. On dit qu'à sa vue, la sage-femme fut si terrifiée que ses cheveux tournèrent au blanc. Je sais de source sûre que cette anecdote est fautive car, en réalité, personne n'assistât à l'accouchement.

De mémoire d'homme, aucun habitant de Cheyenne Station n'a jamais partagé plus que quelques mots avec Zachariah ou même Sacha. Personne ne sait exactement lorsqu'ils passèrent l'arme à gauche (pour autant que ce soit le cas). Un beau jour, Isidore s'est présenté seul en ville pour vendre ses couteaux et personne n'a jamais osé poser plus de questions.

Depuis, le fils Prickowitz continue l'œuvre de ses parents. Sa maison est une cabane de taille très modeste, à peine quelques mètres carrés. Il ne faut pas se fier à cette apparence, car elle comporte en réalité cinq étages, tous profondément enfoncés sous la surface. Au 5e sous-sol, il y a une petite rivière souterraine, la **Lod**, au-dessus de laquelle Isidore pratique son art. Alors qu'il se tient allongé sur une planche surplombant les eaux, l'é mouleur aiguise inlassablement ses lames sur une meule. Il connaît son métier sur le bout des doigts et personne n'oserait remettre en cause la qualité de ses couteaux.

J'ai entendu dire que le ruisseau situé sous le dernier étage provenait du mont Olympus et qu'en aval, il se divisait en une myriade d'affluents. Si cette information s'avérait vraie, cela voudrait dire qu'il existe un immense réseau de cavernes et de boyaux parcourant les sous-sols martiens.

Il doit faire un froid glacial dans ces souterrains. Pour se tenir au chaud, Isidore a dressé un coyotoïd pour lui tenir compagnie. Il l'installe sur ses jambes lorsqu'il travaille allongé. Cette pauvre bête n'est presque jamais sortie de l'atelier et en est devenue à moitié aveugle.

L'indic

Vous vous demandez sans doute comment je dispose d'autant d'informations au sujet d'Isidore alors que ce dernier ne parle à personne. Il se trouve que j'ai parmi mes contacts une jeune personne qui a la faculté de se frayer un chemin partout sans attirer l'attention. J'utilise son talent pour récolter des renseignements et des témoignages qui seraient, sans elle, extrêmement compliqués à obtenir.

Cette petite merveille se prénomme **Zorah**. À ce jour, personne d'autre que moi ne connaît son existence. Je l'ai trouvée un beau jour, rodant autour de l'imprimerie, et l'ai vertement tancée de peur qu'elle essaye de chaparder quelque chose. Son accent balbutiant et ses manières frustes m'ont très vite indiqué qu'il s'agissait là d'une Tinker égarée, peut-être abandonnée par sa famille. Conscient des potentialités qu'elle pouvait m'apporter, je l'ai prise sous mon aile et utilise ses services d'espionne en échange d'un toit et de nourriture. Depuis 3 mois, elle passe ses journées à dormir dans le grenier de l'imprimerie, et sort chaque nuit, souple comme un chat, pour fureter dans les environs et me rapporter les informations intéressantes.

Nom	Allure	Charme	Agi	Ame	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Marcellus Stalker	6	-1	D6	D4	D6	D6	D4	Connaissance (Mars) d8, perception d6, persuasion d4, réparation d6	2	2	Têtu, bavard, vigilant. Uniforme décati
Stan O'Malley	6	0	D6	D6	D6	D8	D8	Combat d4, connaissance (Ch Station) d8, perception d6, persuasion d8, tir d6	4	6	Arme fétiche. Black diamond
Soleil Brûlant	6	+1	D6	D8	D6	D6	D8	Combat d6, intimidation d8, persuasion d8, séduction d8	5	6	Illettrée. Couteau
Looney Banks	6	+1	D10	D8	D8	D6	D8	Combat d6, connaissance (Ch Station) d8, discrétion d4, intimidation d8, pistage d8, tir d8	5	8 (2 armure)	Têtu, volonté de fer. Veste Kevlar, couteau de chasse, revolver, Carabine Gauss
Fuzz Clayton	6	-1	D6	D4	D6	D10	D8	Combat d4, connaissance (Mars) d10, discrétion d8, perception d10, persuasion d4, tir d8	4	12 (6 armure)	Étranger, code d'honneur, vigilant. Uniforme de police, pistolet laser léger
Léon Moustache	6	+2 (cuir de stoner)	D6	D8	D6	D8	D8	Conduite d4, combat d4, intimidation d8, perception d6, réparations d8, soins d6, tir d6	4	9 (3 armure)	Âgé, ambidextre. Couteau de chasse, cuir de stoner, pistolet laser lourd

Nom	Allure	Charisme	Agi	Ame	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Jessy Barker	6	+2	D8	D8	D6	D6	D6	Conduite d4, combat d6, discrétion d8, intimidation d10, perception d6, persuasion d6, tir d8	5	7 (2 armure)	Serment (devinez...), vive. Veste Kevlar, Needler. couteau
Markus & Markus	6	+1	D6	D8	D4	D10	D4	Business d8, intimidation d8, perception d8, persuasion d8, tir d4	2	2	Cupide, frêle, riche. Ordinateur personnel, liasse de Red dollars.
Joshua Burns	6	0	D10	D4	D6	D8	D6	Business d8, Combat d4, jeu d6, perception d6, persuasion d8, tir d12	4	5	Couard. Bélouga, veston de luxe.
William Burns	6	0	D8	D10	D10	D8	D8	Combat d6, jeu d6, métier (forge) d8, intimidation d8, perception d6, tir d4	5	6	Brave, Bélouga, tablier de travail
Leslie Be-good	6	-1	D8	D4	D4	D10	D6	Connaissance (Mars) d8, métier (imprimerie) d10, perception d8, tir d4	2	5	Frêle, timide (-1Cha), revolver
Belladonna Clayton	6	0	D6	D10	D4	D10	D6	Connaissance (Mars) d10, persuasion d10, perception d8, tir d6	2	5	Étrangère. Pistolet laser léger
Jeremiah	6	+2	D8	D12	D8	D8	D8	perception d6, persuasion d10, soins d6, réparations d10, tir d4	2	6	Héroïque, pacifiste, serment (vengeance), enragé, séduisant. Pistolet laser lourd

Nom	Allure	Charisme	Agi	Ame	For	Int	Vig	Compétences	Parade	Résistance	Notes
Jacob	6	-1	D6	D6	D12	D4	D12	Combat d8, intimidation d10, perception d4	6	9 (1 costaud)	Ignorant, costaud. Outils agricoles détournés
Darius Oldsmill	6	-1	D6	D4	D6	D6	D8	Connaissance (Mars) d8, connaissance (Ch station) d8, perception d4	2	6	Couard, âgé. Wheeler
Derek Slater	6	+4	D8	D8	D8	D8	D8	Combat d8, connaissance (Ch station) d6, persuasion d10, perception d6, tir d8	6	6	Arrogant, très séduisant. Révolver de maître.
Isidore Prickowitz	6	-2	D8	D10	D10	D8	D8	Combat d10, intimidation d8, métier (coutelier) d10, perception d6, survie d6, tir d4	7	7 (1 costaud)	Étranger, vif, costaud. Couteaux de maître, électro-matraque, roncine, pistolaser léger.
Zorah	6	0	D12	D8	D4	D10	D6	Combat d4, discrétion d12, intimidation d4, perception d10, sport d8, survie d8+2	4	5	Gamin, brave. Combinaison Tinker, couteau
Bartholomew Butler	6	-1	D6	D8	D6	D10	D6	Connaissance (Mars) d12, connaissance (Ch station) d8 discrétion d8, persuasion d6, perception d10, tir d6	2	4	Deux mains gauches, frêle, chanceux. Pistolaser léger

Musique

Vous seriez en droit de vous demander quel type de musique on écoute dans les différentes régions de Mars. La chute brutale du niveau technologique après la rupture de contact a diminué la présence d'instruments électroniques et favorisé la résurgence d'anciens modèles acoustiques. Banjo, guitares, harmonica sont désormais courants dans les orchestres qui égailent les bals et les saloons. On pourrait citer de nombreuses formations : les **Drowning Stones**, les **Purple Ghosts**, les **Twisted Rats** ou encore **Madame Loulou et les Bananaboys** sont des noms connus de la scène planétaire. Mais c'est sur un groupe moins emblématique que j'aimerais attirer votre attention : les **Foggy mountain boys** sont un ensemble de country originaires de Cheyenne Station. Leur patronyme, référence évidente au mont Olympus, est une idée du batteur **Slim Jim**. À la mort de son vieux père Jim Silas sénior, le fils unique Jim junior a vendu l'intégralité de la ferme à la famille Slater et a réinvesti cet argent dans du matériel de sonorisation. Depuis, il écume les villes et les villages avec les Foggy mountain boys et a même réussi à se forger un nom sur la scène huppée de la capitale. Ce grand nombre de groupes locaux n'empêche pas que la musique terrienne soit toujours largement écoutée et diffusée. Noize FM la radio émise depuis Arès City sert de référence à tous les nostalgiques de l'époque du contact. **Seth Grifferyn**, l'animateur rock star de la station est peut-être prétentieux et fat, il n'en reste pas moins une pointure. Il est respecté par tous celles et ceux qui veulent écouter un bon vieux rythme terrien. Les styles de musiques varient grandement en fonction de la région.

- Au bord de l'océan Boréal, dans la baie de Chryse, c'est la *Surf music* qui domine avec des groupes comme *The Lively ones*, *Junior Brown*. On n'écoute pas trop de musique à Utopia City sauf un peu de bluegrass de temps en temps comme *Alisson Krauss & Union Station*.
- Dans les stations de la ceinture, les radios diffusent majoritairement de la *Country music*. Les groupes comme les *BossHosses*, les *Mountain men*, *Ghoultown*, *Mama rosin*, *John Buttler trio* ou *Dixie Chicks* sont à l'honneur.
- L'ambiance anxigène des grandes villes est totalement propice aux formations psychobilly dont raffolent les Junkers : *Nekromantix*, *Hillbillies Moon explosion* sont des noms connus et appréciés. Dans leurs fêtes endiablées, ils écoutent aussi des groupes hardcores comme *The Gallows*.
- Les jeunes Stoners possèdent une profonde affinité avec le rock'n roll et plus particulièrement celle qui leur rappelle le grondement sourd des moteurs : Zed, Motorhead, Jace Everett, Gone Jackal, ou certains titres d'Aérosmith. Les Oldies de leur côté entretiennent parfois avec nostalgie des collections de disques d'artistes plus doux comme Neil Young, ou Justin Cross.
- On pourrait croire que les Tinkers sont trop orientés vers la survie pour s'intéresser à des choses aussi insignifiantes que la musique. Il n'en est rien. À l'occasion des célébrations données en faveur de leurs dieux du désert, ils jouent pendant des nuits entières sur des instruments archaïques et ils ont même développé leur propre style musical. Alors qu'ils n'ont probablement pas souvent l'occasion d'écouter les influences terriennes, Zorah m'a confié que les sons Tinkers ressemblaient à s'y méprendre à deux disques qu'elle a trouvés dans ma collection : *Eric Mongrain*, *Andy Mc Kee*.

Comment jouer à Cheyenne Station ?

Cheyenne Station peut avoir plusieurs visages. Ce jeu peut être juste une histoire de cow-boy cartoonesque dans un univers de science-fiction. Mais ça n'a pas à être QUE ça. Plutôt que de se contenter des poncifs du western et d'y ajouter des Pistolasers et des mutants, vous pouvez aborder, en jouant à Cheyenne Station, une multitude de thématiques que nous allons essayer de résumer ici.

Le Nouveau Monde

Cette première idée est de faire de ce jeu une projection des comportements humains dans un contexte futuriste, mais réaliste.

Le « western » peut parfois paraître caricatural, mais gardons à l'esprit que les films et récits de ce genre racontent un moment particulier de notre histoire : la colonisation d'un nouveau continent. L'appel d'air provoqué par l'ouverture des grandes étendues sauvages donna un second souffle à l'Europe du XVIII^e siècle. Les entrepreneurs, les malfrats et tous ceux que les promesses du Nouveau Monde attiraient se retrouvèrent propulsés en avant alors que la civilisation et ses lois étaient souvent un peu plus lentes à s'installer.

Nous pouvons maintenant projeter ce même raisonnement dans Cheyenne Station : qu'advierait-il aujourd'hui si des territoires inexplorés étaient accessibles aussi proche de nous dans le système solaire ? Ce serait une véritable ruée vers l'or rouge ; les candidats au départ se bousculeraient pour saisir les opportunités offertes par cette profusion de matières premières, ces solutions inédites aux problèmes de la Terre (surpopulation, famine, pauvreté), et toutes ces âmes à évangéliser...

Mars, ce Nouveau Monde, serait envahi par des hordes de colons avant même que le concept éclairé de société humaine extraterrestre n'ait pu être formulé dans la bouche

de nos dirigeants.

Là-bas, loin des gouvernements centraux, la nature violente de l'homme serait libre de reprendre le dessus. Le flamboyant drapeau de la civilisation ne flotterait qu'au-dessus de quelques îlots perdus dans les étendues sauvages.

Le réalisme et l'absurde peuvent faire bon ménage. L'histoire que vous raconterez aura alors la saveur aigre-douce de la bêtise humaine, à la fois drôle et tragique.

Fable écologique

Toujours dans l'optique de faire une parodie de notre monde mais en ignorant le côté social, vous pouvez mettre en scène Mars comme si c'était un personnage à part entière. Son écosystème a été introduit artificiellement, certes, mais rien n'empêche que les forces telluriques de la planète aient toujours existé et qu'elles se révèlent progressivement. Les esprits des montagnes et des déserts peuvent faire de formidables alliés ou ennemis si vous n'avez pas peur de tomber dans le surnaturel. Si vous préférez éviter cet écueil, les Équestroïds et toute la problématique de maltraitance animale qui les entoure peuvent faire l'objet de scénarii tout à fait intéressants.

Vous pouvez pousser le vice jusqu'à réutiliser le cliché des Cow-boys contre les Indiens en donnant ce dernier rôle au Mouvement des forces primitives. Ces militants se battent pour la préservation de la nature naissante de Mars.

Le désert et ses mystères

Le revers de la médaille serait de présenter Mars comme un environnement inhospitalier : phénomènes climatiques dangereux, faune hostile, autochtones malveillants. Vous pouvez basculer vos scénarii dans le genre horreur de différentes manières. Décrivez

l'isolement des zones rurales, l'oppression des villes, les face à face sordides entre les PJ et leurs congénères.

Il est même possible d'extrapoler les informations contenues dans cet ouvrage et de mettre en scène une présence de races extraterrestres endormies. Ou de créer une mystique inhérente à la planète Mars : les esprits naturels évoqués dans le paragraphe précédent peuvent soudainement prendre la forme de Djinns, de diables ou de tempêtes conscientes.

L'étranger

Un des grands classiques des films westerns est la figure de l'étranger qui se pointe dans une ville isolée et qui s'y installe malgré l'hostilité des autochtones. Cheyenne Station est la quintessence de cette caricature.

Vous pouvez facilement trouver un prétexte quelconque pour et les introduire dans ce genre de scénario en huis clos. Il est également possible d'inverser les rôles en leur confiant le maintien de l'ordre d'une petite communauté et en mettant en scène l'arrivée d'intrus bienveillants ou malveillants.

La route

En rupture totale avec le thème précédent, vous pouvez au contraire lancer votre groupe de joueurs sur la route et leur faire goûter le frisson de la liberté sans contrepartie. Qu'ils interprètent un gang de Stoner, une meute de bandits ou même des justiciers, l'asphalte sera le lieu idéal pour faire la rencontre d'alliés, d'antagonistes et pour se heurter aux différentes histoires qui jalonnent le paysage martien.

Contact

Nous avons volontairement évité de dater les événements importants de l'univers de Cheyenne Station. Notre civilisation moderne véhicule une vision linéaire du temps. Notre présent se contente d'évoluer sur un rail rigide qui ne progresse que dans un unique sens. Au contraire, la vie sur Mars, telle qu'elle est décrite dans Cheyenne Station, fait

écho aux théories du temps cyclique (ou cyclogologie). Dans cette vision du monde, l'écoulement des jours forme un cycle. L'existence des Martiens est rythmée par les saisons, les passages des tempêtes et les migrations des Tinkers. Le temps s'est en quelque sorte arrêté depuis la perte de contact avec la Terre. Le progrès est une chose bien théorique dans le monde de Cheyenne Station et il est difficile pour ses habitants d'envisager un futur qui soit différent du quotidien.

Ce paradigme se retrouve généralement dans les civilisations qui ont un fort rapport à la nature. Rien n'empêche d'écrire une histoire qui rétablisse ce rapport au temps linéaire avec le retour des terriens sur le sol martien. Cet événement fermerait alors la parenthèse absurde de l'indépendance martienne et ouvrirait les portes d'une nouvelle ère : celle de la guerre ou celle de la résistance.

Aventures loufoques

Après toutes ces réflexions et ces prises de têtes, peut-être pensez-vous que tout cela est bien ennuyeux et que vous étiez arrivé ici pour tirer au laser sur des Gruffalos et pas pour faire de la philosophie de comptoir.

Rassurez-vous : vous avez totalement le droit.

Le but initial de cet ouvrage est de décrire un univers un peu loufoque et déjanté, le genre Fun, Fast et Furious qui blaste dans tous les sens sans trop se poser de questions. L'assemblage Cow-boy et science-fiction est la porte ouverte à tous les délires et j'espère que vous saurez en tirer profit.

Inspirations

Cheyenne Station comporte pléthore de références diverses et variées. Ces références sont assumées et un coup d'œil est conseillé pour faire le plein d'inspiration. « Si vous devez voler, volez aux meilleurs » disait Francis Ford Coppola.

Brave Star

Ce dessin animé des années 80 met en scène un shérif sur la planète New Texas. C'est à cette série que Cheyenne Station rend principalement hommage. Les points communs entre ces deux univers sont nombreux : chevaux cyborg, pistolets lasers et minerais ultra énergétiques entre autres.

Deadland – Hell on Earth

Si le jeu de rôle Deadland fait également partie des références assumées de ce livre, c'est tout particulièrement sa suite, Hell on Earth, qui semble gorgée d'informations intéressantes et exploitables. Cet univers emprunte les codes du western en les mélangeant avec des éléments de science-fiction. Ces jeux étant motorisés par le système Savage World, vous pourrez trouver, dans leurs pages, de nombreux points de règles et caractéristiques réutilisables dans Cheyenne Station.

Postman

Ce film réalisé par Kevin Costner a le mérite de montrer un futur, certes post apocalyptique, mais empreint d'un certain optimisme. Le redémarrage d'une civilisation proche du point zéro est aussi traité sur un angle très intéressant : l'impact de la communication dans la création d'un sentiment d'unité.

Étoile du désert

Cette magnifique série de bande dessinée prend pour cadre le Far West américain dans ses travers les plus crus. La différence entre l'Est raffiné et l'Ouest sauvage est mise en scène et on ressent que la construction d'une nouvelle civilisation est un processus progres-

sif qui s'accompagne irrémédiablement d'une période de chaos.

Ghost of mars

Ce film de John Carpenter penche légèrement du côté de la série B. Il met en scène des militaires en opération de sauvetage qui tourne à la catastrophe.

Full Throttle

Un jeu d'aventure en « point and click » qui raconte les péripéties d'un gang de motards (Stoners) dans un monde à l'agonie. L'ambiance de cette histoire ainsi que la musique qui l'accompagne ont été particulièrement inspirantes durant la rédaction de ces pages.

Dead man

Encore un média tellement riche, qu'il convient de le voir et de le revoir pour en saisir les multiples facettes. Ce film onirique, porté par une BO signée Neil Young, raconte la fuite en avant d'un comptable et d'un indien déraciné. Leur parcours initiatique est rythmé par les poésies de William Blake et par les cadavres qu'ils laissent derrière eux. À voir absolument.

Bitume

Le jeu de rôle de Croc. Le ton badin et décomplexé avec lequel il aborde un décor apocalyptique fait écho à Cheyenne Station et à la bêtise quasi universelle des personnages présentés ici.

Starcraft – Wings of Liberty

La colonie de Mar Sara, la planète d'origine de Jim Raynor, est présentée comme un monde sauvage et déconnecté des principales routes commerciales. Dans Cheyenne Station, Mars est bien plus isolée que cela car c'est potentiellement le seul et unique refuge de la race humaine dans l'univers.

Dune

Un lecteur avisé aura su reconnaître dans les Tinkers un clin d'œil aux frengs d'Arrakis.

Yakari

Cette bande dessinée pour enfants rayonne de douceur et de thématiques écologiques.

Le bon la brute et le truand, Pour quelques dollars de plus, L'homme des hautes plaines et l'intégralité de la collection de films de westerns sont à voir et à revoir. Ne serait-ce que pour le plaisir, ils créent tous le socle de notre imaginaire collectif concernant les épopées du Far West.

Colt Walker

Cette bande dessinée reprend les poncifs du genre avec un ton dur et cru.

Seul sur Mars

Ce film vaut le coup d'œil car il décrit de manière très réaliste les difficultés que pourraient rencontrer les premiers colons à leur arrivée sur la planète rouge.

Westworld

Sans être une inspiration directe pour l'univers de Cheyenne Station, cette série affiche volontairement un propos mystique et une temporalité trouble qui peuvent constituer des pistes intéressantes lors des aventures de vos joueurs.

Cow-boy et aliens

Ce film d'action nanardesque ne constitue pas un chef-d'œuvre du cinéma mais il n'est pas non plus dépourvu de qualités. En dehors du mix improbable entre le genre western et le concept d'une invasion extraterrestre, le film respecte une trame très classique jusqu'aux clichés les plus usés : héros solitaire, belle héroïne en détresse, bandits crasseux et vieux sage indien.

Backwater gospel

Ce court métrage a un parti pris graphique qui mérite le coup d'œil. La thématique de l'étranger est fortement présente. La tension monte au fur et à mesure de l'histoire jusqu'à une explosion de violence finale.

Total Recall

Comment évoquer Mars sans mentionner ce classique de la science fiction. À l'origine, une nouvelle de Philip K. Dick intitulée « Souvenirs à vendre » fut adaptée en film par Paul Verhoeven. Cette histoire connu ensuite un « reboot » au succès mitigé. Le premier film de 1990 évoque Mars comme une colonie sauvage, la planète est soumise à un contrôle strict et à une exploitation d'un minerai imaginaire (le Turbinium) par les vilains de l'histoire. Ça vous évoque quelque chose ?

Le mot de la fin

Voilà, nous avons fait le tour. J'espère que ce Guide des terres rouges vous aura, sinon instruit, au minimum distrait et qu'il vous aura donné envie de jouer ou de faire jouer à Cheyenne Station.

Des scénarii sont en cours d'écriture et seront partagés sur le site internet www.drnemrod.ch.

De même, il est important de préciser que cet ouvrage est une création amateur et gratuite. Imaginée et rédigée sur mon temps libre. Une certaine indulgence est donc requise lors de la lecture des pages car il se peut que certaines fautes aient échappé à mon œil critique de correcteur.

Mentions légales

Cheyenne Station est une création de Pierre Saliba (www.drnemrod.ch). Cet ouvrage est protégé par enregistrement Copyright numéro **00061071-1**.

<https://www.copyrightdepot.com/showCopyright.php?lang=FR&id=1115>

Toutes les images utilisées dans cet ouvrage sont, soit libres de droits et autorisées pour l'utilisation/la modification à des fins non commerciales, soit la propriété du détenteur de copyright.

Crédit & remerciements

Merci à Line ses encouragements et pour ses photos prises à l'autre bout du monde.

Merci à Philippe pour ses conseils musicaux et aussi pour ses photos de cow-boy.

Merci à Jordan pour ses conseils avisés sur tout les sujets possibles et imaginables.

Pour Zoé,
Pierre Saliba



Cheyenne station est un univers de jeu de rôle décomplexé, dans lequel on retrouve tous les éléments des westerns classiques, mais aussi certains poncifs de la science-fiction.

Personnages forts en gueule, duels au soleil, cache-poussières cotoient pistolets lasers, mutants et paysage hallucinants... Bref un mélange combustible alimenté au kérosène et enrichi à l'uranium !!!