

Mad Mars

Introduction

Il y a 4 mois de cela, Necati, une nomade Barsoomienne s'est perdu à cause d'une tempête de sable et s'est dangereusement approché de la ZQ. Elle a été infecté (sans le savoir) par la variante Watts-MacLeod. Elle est revenu avec des pouvoirs psi-gamma : Charisme, Empathie, Inception et poignard psychique.

Necati croit qu'elle a été élu par Dieu pour apporter la liberté sur Mars contre le Consortium et les Hypercorps. Elle rassemble un groupe de fidèle, les Elus de Dieu comme armée.

Le groupe est encore trop petit mais il effectue des raids pour prendre des ressources.

L'hypercorps Cognite s'intéresse à ce prêcheur pour ses recherches sur le virus. Il a envoyé un groupe de mercenaire pour l'enlever.

Firewall a aussi entendu parler d'elle et veut envoyer des Sentinelles pour savoir si cet individu est dangereux ou pas.

Synopsis

Scène Un : Mission

Les Sentinelles sont sur Mars et on reçu la mission de se rendre dans la zone d'Arcadia Plantia pour aller enquêter sur le groupe des Elus de Dieu dirigé par une nomade Barsoomienne nommée Farida. Après s'être équipé et voyagé jusqu'au campement des Elus de Dieu, les Sentinelles vont récolter des informations.

Scène Deux : Rapt

A bout d'un moment, les mercenaires de Cognite vont enlever Necati. Les Sentinelles devraient intervenir pour faire échouer le rapt. En faisant parler un prisonnier ou en piratant leur équipement, ils découvrent qu'ils ont envoyé un message à leur base indiquant qu'ils ont échoué.

En cas d'échec, Cognite préfère détruire Necati plutôt que de la laisser en liberté.

Necati

Scène Trois : Exode

Tout le groupe des Elus de Dieu prend la route. Au cours du chemin, les éclaireurs découvrent une zone de largage de denrées alimentaire pour des nomades qui travaillent pour le BTT. Une partie des Elus de Dieu veut aller piller la station pour prendre le matériel mais Necati s'y oppose car ce serait s'attaquer à des innocents.

Necati parvient à garder le contrôle par ses pouvoirs mais un lieutenant lui tire dessus. Cela provoque la panique et la division en deux camps du groupe.

Le groupe de Necati se replie pour lui prodiguer des soins, alors que le second groupe va attaquer les nomades. Les Sentinelles vont devoir prendre parti.

Scène Quatre : apocalypse now

Une fois Necati guérit, le groupe repart vers d'autres dômes de ressources, mais sont rattrapés les mercenaires de Cognite. Les Sentinelles devront les aider à fuir et se cacher.

Scène Un : Mission

Les Sentinelles sont actuellement sur Mars. Ils sont contactés par Auri, la routeur de Firewall (qu'ils connaissent tous). Elle les invite dans un bar d'Olympus. Là elle leur explique que Firewall eut vent d'une rumeur d'un soufi barsoomien est doté de capacités miraculeuses et attire vers lui des fidèles. Son but serait de rassembler une armée pour libérer Mars du Consortium et des hypercorps.

Firewall hésite entre un Exsurgent asynchrone ou un porteur de la souche Watts-MacLeod. Dans un cas comme dans l'autre, il faut surveiller ses agissements. Dans le premier cas, il faut l'éliminer. Dans le 2° une surveillance sera nécessaire. Si ce n'est qu'un mystificateur, Firewall ne s'en occupera pas. Elle sait que le groupe qui se fait appeler les Elus de Dieu est dans un campement dans le secteur Arcadia Plantia

Les Sentinelles vont devoir aller dans le secteur et rechercher parmi les écostations (il s'agit de petites caches de vie prenant le plus souvent la forme de minidômes camouflés d'à peine 10 mètres de large, équipées de condensateurs d'eau et de serres automatisées. Les nomades vivent à proximité pour quelques jours ou semaines, selon les quantités qu'ils peuvent récolter, puis ils passent à la suivante) pour voir où se cache les Elus.

Une fois trouvé, ils vont devoir l'observer pour savoir ce qu'il en est et faire un rapport.

Pour le voyage, les Sentinelles doivent se débrouiller. Soit ils prennent un véhicule aérien comme un mini-jet pour 6 personnes (onéreux), ou rokey buggy martienne pour 4 personnes (onéreux).

Comme véhicules terrestres, ils peuvent prendre un buggy martien pour 2 à 6 personnes (élevé), des exo-moto pour 3 personnes (moyen) et des rover martiens pour 6 personnes (élevé)

Ils peuvent aussi vouloir acheter du matériel supplémentaire.

Une fois équipé, ils peuvent alors voyager.

Déplacement aérien

L'Arcadia se situe à environ 6 000 kilomètres d'Olympus. SI les Sentinelles ont prévu un véhicule aérien, au cours du voyage, ils subissent une tempête de poussière qui peut les obliger à atterrir en attendant la fin de celle-ci (elle dure 7 heures).

Une fois dans la zone Arcadia, il est difficile de trouver les écostations car elles sont dissimulées. Il faut réussir des tests d'Investigation (-20%), Navigation (-10%), Perception (-30%).

Déplacement terrestre

Lors du voyage vers l'Arcadia, les Sentinelles vont être pris en chasse par un gang martien de faiseurs. Ces derniers attaquent avec un buggy martien et une exo moto. Lors de la poursuite, si elle s'éternise trop, vous pouvez faire intervenir une tempête martienne.

Si les Sentinelles font des prisonniers, les gangers déclarent avoir été payés par Cognite pour surveiller tous les déplacements et arrêter les voyageurs pour les dissuader d'aller vers le nord. Cognite craint des espions d'autres hypercorps.

Scène Deux : Rapt

Une fois dans l'Arcadia les Sentinelles vont devoir trouver les nomades pour débusquer les Elus de Dieu. Par jour de recherches, ils peuvent faire des tests d'Investigation (-10%), Navigation (-5%), Perception (-20%) (travail d'équipe : bonus de +10 pour chaque personnage lui apportant son soutien, jusqu'à un maximum de +30).

Quand un jet est réussi, c'est que les Sentinelles ont trouvé des Nomades. Les Sentinelles pourront alors tenter d'avoir des informations.

- Persuasion : test opposé contre 45%
- Déguisement : opposé à la Perception ou Investigation (50%)
- Imposture : opposé à la Kinésique (40%)
- Intimidation : test opposé contre 45%

- Protocole (Barsoomien ou nomade) : test opposé 45%
- Subterfuge : test opposé à la kinésique (40%)

Sinon avec la @-rep, on peut trouver **Jamal**, un barsoomien commerçant qui va souvent à Olympus. Obtenir l'emplacement des Elus de Dieu, demande une faveur niveau 3 car ils sont considérés comme un groupe assez dangereux.

NIVEAUX DE RÉPUTATION

SCORE DE RÉPUTATION

0-19
20-39
40-59
60-79
80-99

NIVEAU DE RÉPUTATION

Niveau 1
Niveau 2
Niveau 3
Niveau 4
Niveau 5

MODIFICATEURS RÉSEAU

SITUATION

Niveau de faveur supérieur au niveau de réputation
Niveau de réputation supérieur au niveau de faveur
Discrétion demandée
Points de Rép brûlés
Paiement supplémentaire

MODIFICATEUR

-10 par niveau
+10 par niveau
- variable (cf. p. 557)
+ points de Rép brûlés
+10 par niveau

Une fois, l'information accessible, les Sentinelles ont les coordonnées du campement Mubab où sont installés les Elus de Dieu.

Camp Mubab

Près de l'écostation, il y a un campement de nomade regroupant actuellement 150 personnes. Environ 100 sont des Elus de Dieu, les reste des curieux, des commerçants ou des voyageurs. L'arrivée d'étrangers rend tous le monde soupçonneux car on connaît les intentions des Elus et on craint les espions. De plus on sait que des gangs surveillent les voyages pour les hypercorps.

Le groupe des Elus est très bienveillants cependant et rencontrer Farida est relativement facile.

Necati

Jeune femme qui a développé des pouvoirs psi. Elle est accueillante envers les étrangers, mais elle ne les reçoit pas seule. Elle est avenante et bienveillante. Elle souhaite que son peuple prenne le contrôle de Mars contre le consortium planétaire et les hypercorps pour une société plus juste et égalitaire.

Elle a la possibilité d'éveiller des pouvoirs psychiques chez d'autres individus en couchant avec eux. Lors de relations sexuelles non protégées, le partenaire doit réussir un test critique de VOL. EN cas de réussite, il acquiert l'aptitude Psi.

Elle aimerait pouvoir partager avec des femmes mais pour cela il lui faudrait un biomorphe masculin et un matériel de transfert d'ego.

Yilmaz

C'est le père de Necati et Iman des Elus de Dieu. Il reconnaît sa fille en tant qu'agent du Prophète mais accepte difficilement sa capacité à diffuser ses pouvoirs. Il aimerait bien pouvoir en bénéficier mais répugne à faire ce qu'il faut pour ça.

Muhammed

Le bras droit de Necati. Il possède aussi des pouvoirs Psi en ayant couché avec elle. Il a en charge les combattants des Elus de Dieu, il s'agit de 30 combattants. Il est très jaloux et aimerait que Necati ne soit qu'à lui. Il supporte aussi très mal qu'elle veuille éveiller des pouvoirs aux autres personnes.

Maintenant qu'il a des pouvoirs, il aimerait aussi prendre le contrôle du groupe. Les combattants lui sont pour la plupart fidèles (les 2/3).

Eksi

Meilleure amie de Necati, elle a en charge les soins aux non combattants, l'éducation des enfants. Elle sera la première à bénéficier du partage des pouvoirs quand Necati aura accès à un morphe masculin.

Serdar

C'est lui qui s'occupe de l'entretien des machines et véhicules du groupe. Il est aussi amoureux de Necati mais n'a pas encore accepté le partage de pouvoir. Il est loyal envers elle.

Necati accueille les Sentinelles amicalement. Elle ne dira que des banalités. Elle sait que des gangs surveillent la région mais pense que son groupe peut se cacher. Elle laisse les Sentinelles rester dans le campement mais elle leur conseille de faire attention, les étrangers ne sont pas bien vu.

Dans la nuit qui suit l'arrivée des Sentinelles, un groupe de mercenaires (8) déguisés en nomade tente d'enlever Necati. Leur plan est de tuer les nomades en vigie silencieusement. Puis de s'approcher de la tente de Farida et y introduire du Gaz CR dans la tente pour que les personnes présentes ne puissent pas se défendre (dans la tente, il y a Necati, son père, Eksi, ainsi que deux enfants).

Une fois, les occupants incapables de réagir, deux mercenaires entrent dans la tente avec un respirateur pour enlever Necati. 4 autres mercenaires sont aux alentours pour tirer sur n'importe quel gêneur. Les deux derniers sont au volant de deux buggys. Une fois le colis dans les buggys, ils partent.

A 100 km de leur position, ils attendent un mini jet pour les emmener à Olympus

Gaz CR : ce puissant agent incapacitant provoque des tics oculaires nerveux et une cécité temporaire, de sévères quintes de toux, des difficultés respiratoires, une irritation de la peau et cause la panique. Les personnages affectés souffrent de 1d10/2 points de dommages, d'un malus de -30 à leurs tests de Perception visuelle et d'un malus de -20 à toutes leurs autres actions pour une durée de 20 minutes (5 minutes si le personnage possède des médicaments). **[Prix bas]**

Les Sentinelles devraient intervenir pour faire échouer l'enlèvement.

Si des prisonniers sont faits, ou que les Sentinelles piratent l'équipement, ils peuvent voir que les mercenaires ont envoyé un rapport d'échec (qu'on ne peut pirater ou stopper) à Cognite. Apprenant cela, Necati ordonne le départ pour demain matin.

Comme les Sentinelles ont participé à les aider, ils peuvent venir, Necati les invite même (malgré l'opposition de Muhammed)

Scène Trois : Exode

Le matin de l'enlèvement le groupe des Elus de Dieu plie ses affaires et reprend la route vers une autre écostation avec leur Rover d'occasion (ils en possèdent 8 avec des remorques pour transporter la centaine de personnes (ils sont très entassés)).

Durant la journée, les Sentinelles peuvent aider le groupe.

3 heures après un des Rovers tombent en panne. Normalement c'est Serdar qui regarde. Une des Sentinelles peut l'aider. Pendant ce temps, les conducteurs changent, les sentinelles peuvent se proposer pour conduire. D'autres peuvent prodiguer des soins aux plus faibles, on distribue à boire et à manger.

Il faut avoir la compétence Matériel Véhicules Terrestre. Il en ressort qu'il faut plusieurs heures pour réparer. Les autres reprennent la route. Il faudra à Serdar 3 heures pour réparer – 1 heure par Sentinelle qui l'aide. Si réussite critique, le temps est divisé par deux.

Après une journée route, on s'arrête pour monter le camp. La nuit, Necati propose à l'une des Sentinelles (celui qui lui semble le plus méritant et avec un morphe masculin) de partager ses pouvoirs Psi. Les autres Elus sont étonnés, Muhammed et Yilmaz marquent leur opposition mais Necati est très ferme. Un seul des Sentinelles pourra en bénéficier. Ces derniers peuvent refuser car ils ne savent pas à quoi s'attendre voir même se sentir en danger si Farida est un Exsurgent.

Si un accepte, elle l'emmène dans sa tente et copule ensemble. La Sentinelle doit faire un test de VOL. S'il fait une réussite critique, il gagne l'aspect Psi au niveau 1 avec le pouvoir de Prédiction Dynamique

PRÉDICTION DYNAMIQUE

passif	automatique
personnelle	permanente

Cette passe stimule les caractéristiques bayésiennes probabilistes du cerveau de l'asynchrone, améliorant ainsi sa faculté à estimer et à prédire les issues possibles des événements alentours en temps réel, et à mettre à jour ces prédictions à mesure que les informations évoluent. De manière pratique, le personnage a une intuition plus développée concernant les issues probables d'une situation. Il bénéficie d'un bonus de +10 à toutes ses compétences impliquant la capacité de prédire les issues possibles d'un événement. Cela stimule également sa prise de décision en situation de combat, lui faisant apparaître plus clairement la meilleure marche à suivre : il bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'Initiative et d'Esquive.

S'il fait un échec critique, les pouvoirs psi de Necati provoquent un dysfonctionnement cérébral et la Sentinelle devient complètement amoureux d'elle.

Le lendemain, le groupe repart. Au cours de la journée, le groupe est survolé par un dirigeable aux couleurs de la BTT. Ce dirigeable largue des denrées alimentaires et équipement pour approvisionner les nomades qui travaillent pour eux.

Muhammed fait stopper son Rover pour observer la direction du dirigeable qui largue ses containers à 100 km de leur position. Necati lui demande ce qu'il compte faire. Le soldat propose d'aller récupérer ce que le dirigeable a largué pour eux même. Necati est contre car cela va entraîner un affrontement avec les nomades qui vont se battre pour ne pas perdre leur approvisionnement. Muhammed rétorque qu'ils sont plus nombreux et que les nomades n'oseront pas.

Comme c'est trop dangereux, Necati refuse et le ton monte entre les deux. Au moment où Necati s'apprête à utiliser ses pouvoirs pour s'imposer à Muhammed, un tireur tire sur elle, la blessant mortellement. C'est alors la confusion. Le parti de Muhammed prend certains Rovers et partent en direction de la zone de largage, laissant les autres.

Necati est conduite dans un Rover pour y recevoir des soins d'urgence (car les Nomades n'ont pas d'autre morphe ou de matériel). Si elle meurt son esprit restera dans sa pile corticale le temps de faire une morphose. La guérison prendra du temps mais au bout d'un moment Necati se réveillera.

Elle ordonnera (si les Sentinelles ne l'ont pas fait) le départ vers leur destination en laissant les autres.

Scène Quatre : fuite

Deux jours après, le groupe arrive dans le nouveau campement pour y prendre du repos et s'approvisionner. Dans la nuit, un des combattants qui avait suivi Muhammed revient, blessé. Il explique qu'après avoir pris l'approvisionnement (et tué les nomades pour qui ils étaient destinés), le dirigeable est revenu et a envoyé des intercepteurs qui les ont décimés.

Le lendemain, le dirigeable est visible a l'horizon. Quand le dirigeable sera suffisamment proche, il lancera des intercepteurs.

Les Sentinelles possèdent leur véhicules, leur propre équipement et 2 avions portables qui appartiennent à d'autres nomades dans le campement.

C'est la scène finale de combat. Une fois terminée, les Sentinelles pourront rentrer faire leur rapport à Firewall.