



Guerriers de Mars

Notre peuple Mongol a toujours vécu sur une Terre difficile, entre steppe au climat aléatoire, désert sans pitié, et montagnes vertigineuses.

Mais notre passé lointain remonte à une autre Terre, aujourd'hui invivable et froide, recouverte d'un désert rouge...

Avec tes frères chamanes, vient partager notre rêve, celui d'un passé plus glorieux encore que l'Empire de Gengis Khan couvrant aujourd'hui l'essentiel du monde connu.

Venez revivre le fantastique passé du premier monde : Mars, la planète rouge...

Ce jeu de rôle vous replonge dans un passé barbare, sauvage, où les Hommes luttent contre de terribles Arthropodes géants assoiffés de sang..

L'humanité martienne est presque éteinte ; il ne reste plus que la race mongole. Si elle survit, elle sera le germe de la nouvelle humanité !

Il ne reste qu'un millier de guerriers et de guerrières, et une centaine de compagnons, chevaux, chiens et aigles.

Que Tengri vous protège !

Qu'Eje vous nourrisse !

Que les esprits vous inspirent !

Le personnage

Le personnage est défini par trois attributs, entre lesquels répartir 6 points : **courage**, **sagesse** et **dévotion**. Il possède aussi 3 points de **vie**.

Un point permet aussi d'acquérir un chien, un aigle, ou un cheval très intelligent.

Les cultes

Le personnage doit choisir quelle divinité il adore : **Tengri** le dieu-ciel, **Eje** la déesse-terre, ou collectivement les esprits de la **Nature**.

L'expérience

Après quelques aventures, les personnages peuvent gagner un point dans un attribut ou en **vie**, ou se lier à un animal extraordinaire.

Atteindre un score de 6d doit rester exceptionnel !

Les actions

Lancez les dés de l'attribut concerné. Le résultat est égal au chiffre du dé le plus haut, auquel vous ajoutez un bonus selon la meilleure combinaison du jet de dé : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc.

Ce résultat est comparé au jet de l'adversaire, ou à un seuil de difficulté : 4 moyen, 6 ardu, 8 fabuleux, 10 légendaire...

Le combat

Chaque adversaire fait un jet de **courage** : le gagnant fait perdre un point de **vie** à l'autre. Si le gagnant fait le double du perdant, un point supplémentaire est perdu.

Un personnage ne peut blesser qu'un seul adversaire par tour, mais se défend à volonté.

La **vie** se récupère d'un point par nuit de sommeil. Une fois par jour, on peut soigner un blessé pour lui faire récupérer un autre point de **vie** (**sagesse** difficulté = 3 + points perdus). A 0, on est inconscient ; en dessous, on est mort.

La magie

Pour exercer la magie, il faut entrer en transe et transmettre sa prière aux esprits, grâce à un jet de **dévotion**, d'une difficulté au moins égale à 6.

Tengri a le monopole des prières de bénédiction, qui donnent du courage (dés supplémentaires aux actions).

► Difficulté 6+N pour N dés supplémentaires pendant un conflit.

Eje a le monopole des effets sur les corps animaux, notamment les soins magiques.

► Difficulté 6 pour faire récupérer tous ses points de **vie** à quelqu'un

Les autres esprits de la **Nature** ont des effets mineurs.

► Difficulté 6 à 12 selon la difficulté du service demandé

Les Arthropodes

Les Arthropodes ont les attributs de **Violence**, **Ruse** et **Vie**. Ils ont taille humaine, et les pouvoirs optionnels : course (aller vite), poison (dégâts+1), armure (dégâts-1), vol...

Les guêpes

V : 3d / R : 1d / V : 3

Pouvoirs : vol, poison

Les fourmis

V : 2d / R : 3d / V : 3

Pouvoir : course

Les scorpions

V : 2d / R : 2d / V : 3

Pouv. : armure, poison

Les animaux

Les chevaux

V : 2d / R : 2d / V : 4

Pouvoirs : course

Les aigles

V : 2d / R : 3d / V : 3

Pouvoirs : vol

Les chiens

V : 3d / R : 3d / V : 3

Les autres

Les mammifères et oiseaux sont devenus extrêmement rares, car quasiment tous exterminés par les Arthropodes.

On n'en trouve plus que parmi les communautés humaines...

Mers et rivières sont mortes...

Photo : N.A.S.A.

Texte : Philippe Tromeur

Polices : Baskerville, CMs
Huree, Apple Chancery