

# Poussières de Mars



Un scénario pour

## Solaires

par Sylvain « Greewi » Dumazet

# Poussières de Mars

*Un scénario pour Solaires, le jeu de rôles.*

*Par Sylvain « Greewi » Dumazet*

*Version 1.0*

*Un groupe de touristes parti visiter une installation martienne isolée ne donne plus de signe de vie. Les forces de sécurité de Mars envoient une équipe pour les retrouver et les ramener sains et saufs dans les colonies.*



**Poussières de Mars**





# Poussières de Mars



« Il n'est rien de plus dangereux que le passé qu'on oublie. »  
Corwyn Meadle, contrôleur spatial

Ce scénario propose une courte aventure jouable en moins de deux heures pour trois à cinq joueurs, plus le meneur. Il convient aux joueurs et meneurs débutants.

Nous vous recommandons d'utiliser les personnages pré-tirés normalement fournis avec ce scénario qui sont aussi disponibles à cette adresse :

o <https://go.feerie.net/persosFSM>.

## Résumé

---

Vers le début de la colonisation de Mars, HIARTech a établi de nombreux avant-postes de recherche pour étudier le terrain et la géologie et rechercher, en vain, des traces de vie. L'une de ces bases a été établie sur l'une des Mesas d'Elysium Planitia. À la fin de ces recherches, en 2076, l'avant-poste a été placé en veille et abandonné.

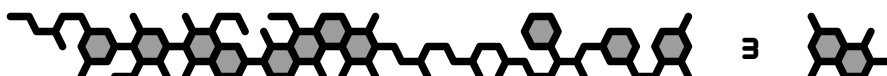
Durant la guerre, l'avant-poste a ensuite été secrètement utilisé par les renseignements martiens pour y interroger et y reconditionner des prisonniers onusiens. Lorsque la guerre s'est terminée, les renseignements ont cessé de s'en servir et ont abandonné l'installation sans la détruire, pensant alors s'en resservir dans un futur plus ou moins éloigné.

Trois ans plus tard, 16 heures avant le début de la mission des personnages joueurs, une équipe de touristes se pose à proximité pour explorer ce qu'ils pensent être une installation abandonnée depuis presque vingt ans. Malheureusement, un androïde de sécurité, laissé sur place par les renseignements, les neutralise à l'arme shock avant de les placer sous sédatif et de verrouiller l'installation. Ce gardien ne parvient toutefois pas à prévenir qui que ce soit car le dispositif de communication à longue distance ne fonctionne plus depuis plusieurs mois.

L'heure de retour passée et les touristes ne répondant pas aux appels, Mars décide d'envoyer une équipe des forces de sécurité, composée des personnages joueurs, pour sécuriser les lieux, retrouver les touristes et les secourir si nécessaire.

Arrivant sur les lieux, l'équipe découvre l'utilisation passée de l'avant-poste par les renseignements et constatent que les touristes sont bien vivants, mais coincés dans la base qui s'est verrouillée.

La venue des forces de sécurité alerte toutefois les renseignements martiens qui envoient eux aussi une équipe pour faire le ménage. Ces agents des renseignements tentent alors de négocier avec les personnages joueurs pour qu'ils leur laissent les touristes. Les renseignements espèrent ainsi réintégrer les touristes dans leur vie civile sans les vrais souvenirs de cette installation.



## Introduction

---

L'équipe des personnages joueurs est convoquée dans l'habituelle salle de réunion qui sert à la préparation des missions. Située dans l'une des deux tours principales du dôme des services d'urgence d'Elysium, la salle est configurée comme un petit auditorium.

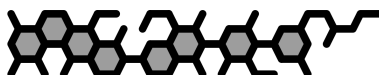
L'Amiral Tovian, chef des forces de sécurité civile, expose les détails de la mission. Il n'est pas présent physiquement mais à travers son avatar : un humain mâle portant l'uniforme vert martien dont les traits s'effacent devant la fonction de l'homme.

L'équipe des personnages joueurs n'est pas une équipe citadine et travaille sur des missions à l'échelle martienne. En ce sens, l'Amiral Tovian est leur supérieur direct.

Il décrit succinctement la mission : « Hier, un groupe de touriste, des explorateurs urbains, se sont rendus sur le site d'une ancienne installation de recherche géologique dans la région d'Elysium Planitia. Le contrôle spatial et aérien s'attendait à les voir revenir mais ils n'ont plus donné de signe de vie depuis. L'imagerie satellite indique que leur navette est encore là-bas. De plus, elle reçoit bien les messages bien que personne n'y réponde. Même si l'installation et la navette semblent encore intactes, nous craignons qu'il leur soit arrivé un accident. Votre mission consiste à les retrouver, les secourir et les ramener à Elysium, si possible sains et saufs. Une navette est prête à vous transporter sur les lieux. Des questions ? »

Tovian répond ensuite à leurs questions du mieux de ses connaissances. Voici ce qu'il sait concernant la mission :

- ❖ **L'avant-poste Wafra** est un avant-poste de recherche temporaire. Il était destiné à étudier la géologie de la région des mesas près du cratère Wafra. Il a servi pendant huit mois avant d'être abandonné une fois l'étude terminée, en 2076. Il se situe à 1200 kilomètres au sud d'Elysium, à un peu plus de trente kilomètres du cratère Wafra.
- ❖ **Les explorateurs** sont un groupe de quatre jeunes de 16 à 18 ans : Nathlee, Oliver Plowth, Saeli et Thrustday. Ils sont accompagnés par une guide plus expérimentée, Ruins. Eux-mêmes n'ont pas beaucoup d'expérience mais leurs profils indiquent qu'ils sont habituellement prudents. Ce n'est pas leur première sortie en dehors des colonies.
- ❖ **L'expédition** des jeunes a été autorisée par nos services. L'exploration de l'installation n'était pas supposée représenter un danger significatif et l'accompagnateur a déjà démontré ses compétences.
- ❖ **La guide** se nomme Ruins. C'est une exploratrice urbaine connue des services de sécurité pour s'être déjà introduite dans des lieux interdits au public. Elle a été relaxée car elle n'a causé aucun préjudice et s'est depuis révélée être un atout pour la collecte de l'histoire martienne. Elle accompagne et guide des groupes de curieux depuis deux ans déjà et aucun incident n'a été déploré jusqu'à présent.



## Les explorateurs

Nathlee :

- Cyborg ;
- Femme de 17 ans, aux cheveux rouges et très courts ;
- Curieuse et énergique.

Oliver Plowth :

- Cyborg ;
- Jeune homme de 16 ans, très large à la peau sombre ;
- Calme et économise son énergie.

Saeli :

- Répliquante ;
- Femme de 18 ans, très musclée et à la peau très pâle ;
- Rêveuse et très patiente.

Thrustday :

- Cyborg ;
- Homme de 18 ans, très cybernétisé et chauve ;
- Charismatique et attentionné.

Ruins :

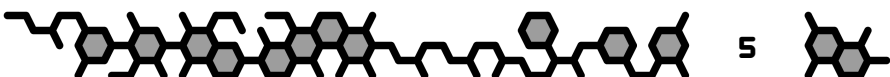
- Cyborg ;
- Femme 38 ans, lourdement modifiée et portant des dreadlocks attachés à l'arrière ;
- Attentive, prévoyante et passionnée par l'histoire et l'exploration.

## Arrivée

Après une heure et demie de vol, la navette des personnages joueurs se pose à proximité de l'avant-poste et de la navette des touristes. Depuis le sol, la mesa semble s'étendre quelques centaines de mètres avant de s'arrêter net, laissant apparaître les falaises des autres mesas de la région.

La navette des touristes semble en veille et personne ne répond aux appels. L'avant-poste, lui, ne semble même pas être en mesure d'établir une communication. Une série de balises offre des informations télémétriques facilitant l'approche et l'atterrissage.

Les joueurs peuvent choisir de se poser où ils le préfèrent. Déconseillez-leur de se poser en dehors de la Mesa : l'escalader leur ferait perdre de précieuses heures. Par défaut, ils se posent entre les balises d'approche, légèrement au sud de la navette des touristes, à une centaine de mètres de l'installation abandonnée.



La navette des forces de sécurité de Mars ne possède pas d'arme, mais est équipée de nombreux outils d'assistance : un treuil, une pince hydraulique, un système de support atmosphérique, du matériel d'escalade, des échelles télescopiques, des sas temporaires déployables, etc.

## Exploration de la navette

---

Pénétrer dans la navette demande d'en pirater l'accès. Une fois à l'intérieur, il est possible d'extraire le journal de vol :

- ❖ la navette est partie du spatioport d'Elysium et a effectué un vol direct jusque sur la mesa ;
- ❖ aucun incident n'a été répertorié durant le vol ;
- ❖ l'équipage a quitté le vaisseau il y a 18 heures ;
- ❖ la navette est actuellement en veille, pour conserver le niveau des batteries.

La navette est dans un état impeccable et est parfaitement fonctionnelle. Le plan de vol de retour a déjà été préparé.

## Exploration de l'avant-poste

---

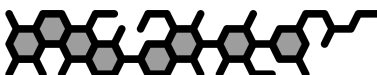
L'avant-poste est un ensemble de bâtiments gonflables reliés par de courts conduits. Visiblement destinée à être une installation temporaire, elle n'en reste pas moins quelque chose de durable et, même si les modules en tissus peuvent sembler fragile, ils sont d'une conception particulièrement robuste, à l'image de la technologie de colonisation martienne. Malgré tout, le temps et le sable martien ont laissé leur marque et les modules autrefois blancs sont recouverts de poussière grise rougeâtre, comme tout le reste d'ailleurs.

De l'extérieur, l'équipe peut voir les éléments de l'installation et les véhicules historiques :

- ❖ **L'habitat** est composé de six modules. Organisés autour d'un module central, les cinq autres y sont reliés par de courts tubes. Ce noyau central porte l'unique sas de l'installation. Même la vitre de la porte-sas est couverte de cette affreuse poussière. Des traces visibles témoignent de la venue de plusieurs personnes très récemment. Sur son toit, la parabole de son antenne de communication s'est effondrée sous le poids du sable accumulé dedans.
- ❖ **Deux rovers** attendent impassibles depuis des années, recouverts de bâches autrefois blanches, mais désormais assombries par les fines particules de sable qui envahissent tout. Conçus pour être transportés par des navettes ils restent relativement compacts et servaient à transporter leurs lourds équipements : l'un d'eux porte une tour de carottage, tandis que l'autre possède un énorme piston destiné à émettre des ondes sismiques pour cartographier les couches souterraines. Pour accéder à la mesa, ils empruntaient l'escarpement rocheux situé à l'ouest de l'escarpement. Leurs batteries à antimatières sont évidemment vides et trop dégradées pour être utilisées. (Voir illustration page 7)
- ❖ **Un générateur à fusion** émet un peu de chaleur et semble tourner au ralenti. Même s'il est aussi recouvert que le reste de poussière, le modèle semble plus récent que l'installation.
- ❖ **Quatre grands réservoirs** semblables à des gélules sont alignés et maintenus par des entretoises métalliques. Les inscriptions à peine lisibles indiquent leur contenu supposé : de l'eau, de l'oxygène, de l'azote et ce qui est décrit comme de la masse de propulsion. Après un examen, ils semblent presque vides.



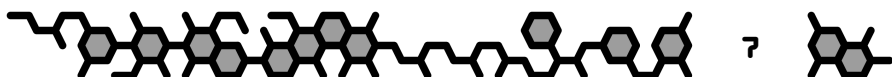
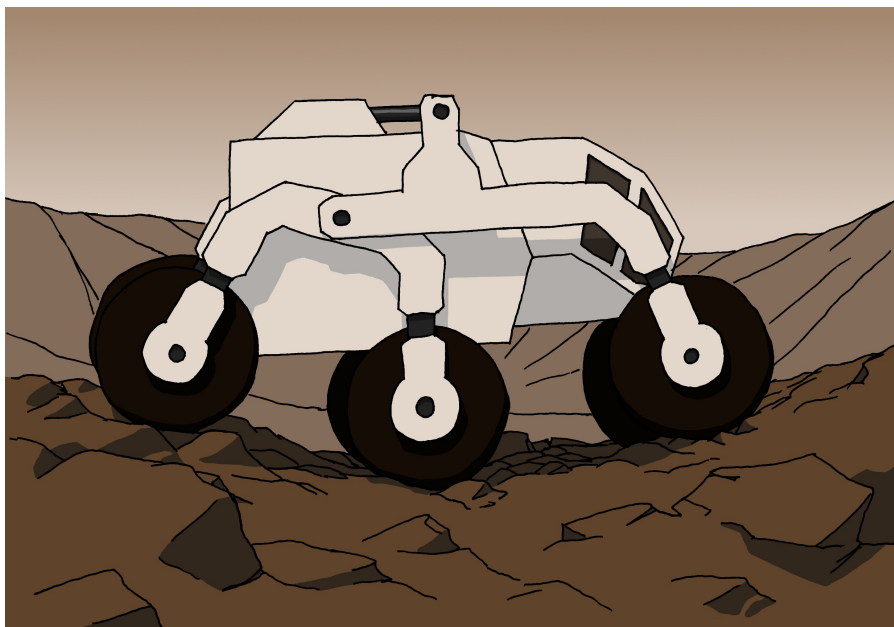
Poussières de Mars



- ◉ **Un extracteur atmosphérique** qui semble à l'arrêt. L'appareil est relié aux réservoirs par des tuyaux qui disparaissent sous le sable par endroits. Sans lui, l'autonomie de l'avant poste est limité à celui des réservoirs et s'ils sont vides la situation pourrait être très critique pour qui serait à l'intérieur.
- ◉ **Cinq balises de guidage**, curieusement fonctionnelle, autre preuve du génie technologique martien, sont disposées en cercle au devant de l'installation. Auto-alimentées par de grands panneaux solaires, elles assuraient la navigation, l'approche et l'atterrissage des navettes qui venaient ici.

L'habitat en lui-même est verrouillé. Le sas est alimenté mais demande un certificat de sécurité pour s'ouvrir. D'après les journaux du contrôleur du sas, ce certificat semble avoir été mis en place depuis moins d'une quinzaine d'heure. Forcer le sas est possible mais demande d'installer un sas provisoire à l'extérieur, ce qui prend presque une heure. Il est aussi possible de pirater la sécurité.

À l'intérieur, un robot de sécurité est embusqué et attend les personnages. Il s'agit d'un modèle anthropomorphe datant du milieu de la guerre des colonies. Équipé d'une arme shock, il tentera d'attaquer l'équipe des forces de sécurité pour les neutraliser. Une fois son compte réglé, le reste de l'installation ne présente normalement aucun danger.



Le robot étant en embuscade, il risque de surprendre les personnages joueurs s'ils ne le repèrent pas. Lorsqu'ils commencent à évoluer dans le module de service, demandez au joueur du personnage le plus menaçant (probablement E-Ward et WayUp si vous utilisez les pré-tirés) d'effectuer une action pour échapper à la première attaque. Si l'action du joueur réussit, le tir du robot échoue, sinon le personnage est mis hors de combat.

Pour la suite, exécutez le combat normalement en faisant jouer chaque joueur puis le robot au moins une fois. Si un tir touche, la cible est automatiquement neutralisée : les armes shocks ne pardonnent pas. Heureusement que ce sont des armes neutralisantes !

Si le robot parvient à neutraliser tous les agents des forces de sécurité, il les place dans les cellules libres du module du second laboratoire. Lorsque les personnages reprennent conscience, ils sont donc prisonniers. Heureusement que leur navette, reliée à leur moniteur médical, a pour instruction d'appeler à l'aide s'ils sont rendus inaptes.

De plus, si lors de cet affrontement, ou pour toute autre raison, l'enceinte de l'habitat est percée, les écoutilles de tous les modules se fermeront automatiquement et resteront verrouillées tant que la brèche ne sera pas réparée et la pression restaurée.

Le logiciel du robot a été paramétré pour neutraliser et capturer tout intrus ne présentant pas le bon certificat. Il ne contient pas d'information sur l'identité de ses propriétaires ; c'est un modèle de robot de sécurité privé relativement courant sur Mars.

L'habitat est composé de six modules d'environ six mètres de diamètre avec une hauteur au plafond de presque trois mètres. Chaque module est dédié à une fonction précise :

- ❶ **Le module de service** est la pièce centrale à laquelle tous les autres modules sont connectés. C'est aussi celui-ci qui est connecté au sas qui permet l'accès à l'habitat. Il contient plusieurs étagères et armoires où est stocké le matériel pour les sorties.
- ❷ **Le module de repos** contient une dizaine de lits et des armoires pour les effets personnels. On y trouve aussi une petite salle de soins pour la toilette, ainsi qu'une alcôve pour y faire ses besoins.
- ❸ **Le module de vie** contient le mess qui est composé de trois tables, d'une banquette et d'un comptoir sur lequel trône un synthétiseur. On y trouve aussi un système de projection daté et l'état de l'art des simstims de 2070.
- ❹ **Le module de stockage** est un petit entrepôt très chargé. Il contient beaucoup de matériel de maintenance et des provisions en grande quantité. Tout y est rangé sur des étagères pliables qui ne semblent pas d'origine. Les provisions ont été étiquetées comme datant de 2088.
- ❺ **Le premier laboratoire** n'en est pas vraiment un. Le mobilier et matériel y est beaucoup plus moderne que ce qui serait attendu pour une installation fermée en 2076. Au premier regard, on dirait une infirmerie moderne. En fait, il s'agit d'une véritable salle d'interrogatoire et de « reprogrammation » dont le matériel date de moins de six ans. Tous les logiciels sont cryptés avec un algorithme très avancé.





- o **Le second laboratoire** ne contient plus rien en rapport avec l'objectif initial de l'installation. Huit cellules y ont été déployées pour vraisemblablement servir de prison. Les touristes et la guide y sont retenus en cellule individuelle, en sous-vêtements et sous sédatif. Leurs possessions sont entreposées à la hâte dans des cantines rangées au fond de la pièce.

Les prisonniers n'ont aucune idée de ce qui leur est arrivé. Ils ont été neutralisés à la sortie du sas par le robot de sécurité qui a attaqué les forces de sécurité dans le module de service.

Si les personnages inspectent le matériel plus en profondeur, notamment les logiciels, il ne leur fait aucun doute que l'installation a été employée par les renseignements martiens.

## Arrivée des renseignements martiens

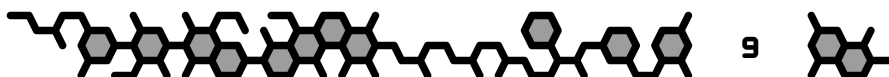
Alors qu'ils commencent à libérer les prisonniers, l'équipe des forces de sécurité reçoit un message relayé par leur navette : « Équipe FSM-2, une navette non identifiée approche de votre position, elle sera sur vous dans moins de quinze minutes. Nous préparons des renforts mais ils ne pourront pas être sur place avant deux heures. ». Une image radar accompagne le message et montre une navette de conception standard qui ne semble pas armée.

Les prisonniers ne sont pas en état de quitter l'habitat : il leur faudrait près d'une heure pour s'équiper et se préparer à une sortie extravéhiculaire. De plus la navette des forces de sécurité est un véhicule de transport non armé.

La navette sans identification se pose finalement à proximité sur la mesa et une vingtaine de minutes plus tard, quatre individus en combinaison spatiale débarquent armés de carabines et se dirigent vers l'habitat. À l'image de leur navette, ils n'affichent aucune identité sur le réseau. Au premier contact avec l'équipe des forces de sécurité, ils demandent à négocier. Ils se présentent comme des agents des services de renseignement martien et fournissent des certificats d'attestation.

Venus pour éviter que les informations sur cette installation ne s'ébruient, ils exigent qu'on leur remette les explorateurs pour un « débriefing ». Évidemment, ils comptent remplacer leurs souvenirs de l'installation par d'autres via psychochirurgie avant de les remettre en liberté.

À partir de là, ce sont les agents des forces de sécurité qui peuvent déterminer l'issue de l'affaire. Même s'ils sont armés, les agents des renseignements ne peuvent pas prendre le risque d'abattre des agents martiens dans une de leurs installations. Ils ont aussi reçu l'ordre explicite de ne pas tuer les explorateurs devant des agents des Forces de sécurité de Mars, surtout s'ils sont en capacité de témoigner devant l'Amiral Tovian.



## Les nettoyeurs

Les membres de l'équipe des nettoyeurs possèdent tous des enveloppes cybernétiques standards. Leurs noms sont eux aussi génériques, générés pour la mission. Ils portent chacun une combinaison spatiale recouverte d'un gilet de protection léger et sont armés de carabines automatiques pulseurs.

Tempest :

- Leader du groupe ;
- Commando spatial ;
- Enveloppe féminine aux cheveux courts et yeux noirs ;
- Méthodique, alerte et calculatrice.

Tornado :

- Decker ;
- Enveloppe féminine aux cheveux mi-long noirs avec des reflets argentés ;
- Prudente, tenace et bornée.

Storm :

- Saboteur ;
- Enveloppe masculine chauve aux yeux ambrés ;
- Calme, conciliant et dévoué à Mars ;
- Transporte des explosifs.

Hurricane :

- Commando spatial ;
- Enveloppe féminine aux cheveux courts et bruns.
- Pragmatique, loyale et prévoyante.

Un combat provoqué par les forces de sécurité reste toutefois envisageable. Les armes des nettoyeurs ne sont pas des armes shock et représentent un danger important pour l'habitat. Pour ce qui est de la difficulté de l'affrontement, les agents des renseignements peuvent être considérés comme de simples sbires.

Si l'un d'eux venait à être capturé ou abattu, une bombe corticale détruirait son cerveau électronique, sans provoquer de dégâts extérieurs.

La négociation est aussi possible, après tout, les touristes ont été neutralisés très rapidement par le système de sécurité. Toutefois, les agents demanderont une contrepartie. Charge à l'équipe des forces de sécurité de leur faire une proposition.

Maintenir le statu quo et jouer la carte des renforts est aussi permis. Il est aussi possible d'utiliser la future venue des forces d'assauts comme une menace que les nettoyeurs ne pourront que prendre au sérieux.



## Conséquences

---

À l'issu de cette ultime scène, l'histoire est normalement terminée et l'équipe se rend au compte rendu de mission.

Si les touristes et le guide sont laissés aux renseignements, ils seront effectivement « reprogrammés » pour oublier les événements sur place avant d'être réintégrés dans les colonies. La hiérarchie de l'équipe des forces de sécurité ne sera évidemment pas vraiment satisfaite si elle l'apprend.

Au contraire, si les forces de sécurité leur ont épargné ce sort, les touristes seront tentés d'ébruiter leur mésaventure. À moins que les agents de l'équipe ne parviennent à les dissuader de parler, ils seront à l'origine d'un scandale rapidement étouffé, puis ils seront pris pour cible par l'administration martienne. La hiérarchie de l'équipe remerciera les agents pour leur travail.

Si les renforts des forces de sécurité sont intervenus, ils collecteront toutes les preuves dans l'avant-poste et entameront des procédures administratives contre les services de renseignement concernés.

Dans le cas contraire, les services de renseignement nettoieront l'avant-poste, effaçant toute trace d'utilisation récente.

## Accomplissements

---

Voici quelques prix servant à récompenser ou sanctionner les joueurs pour leurs actions particulières :

- « *Dégâts matériels* » : causer, même indirectement, des dégâts dans l'avant-poste ;
- « *Le Pacte* » : laisser les renseignements martiens emporter les touristes ;
- « *Archéologues* » : découvrir l'usage fait de l'avant-poste par les renseignements martiens ;
- « *Aucune trace* » : éliminer l'équipe des nettoyeurs ;
- « *Le coup de la panne* » : se retrouver, pour quelque raison que ce soit, bloqué à l'avant-poste et devoir attendre la venue des renforts ;
- « *Même camps* » : aider les nettoyeurs à effacer les traces des services de renseignement.

## Crédits

---

Auteur : Sylvain « Greewi » Dumazet

Remerciements spéciaux à Morvan.

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

