

LES AVENTURIERS DE LA PLANÈTE ROUGE

Olivier Legrand (Mars 2007)

CONCEPT : Les Aventuriers de la Planète Rouge (APR) est un micro-jeu de rôle de fantasy martienne, inspiré de différents romans d'aventures ayant pour cadre la Planète Rouge, comme ceux des cycles de Barsoom (E.R. Burroughs), d'Eric John Stark (Leigh Brackett) ou de Kane de Mars (Michael Moorcock).

UNIVERS : APR se situe dans un très lointain passé, à l'époque où Mars abrite encore une civilisation humaine vieille de plusieurs millénaires, organisée en cités-états, autour des fameux Canaux qui traversent la surface de la planète ; on y trouve aussi de farouches barbares, des vestiges d'une race oubliée et, bien sûr, une faune aussi exotique que dangereuse.

PEUPLES : Les Martiens sont des humains, divisés en trois grands groupes ethniques bien distincts : le Peuple des Cités (les plus civilisés, à la peau ambrée et aux cheveux sombres ; leur société est organisée en cinq castes, par ordre d'importance : les Esclaves et autres Parias, la Plèbe qui regroupe l'essentiel de la population, les Maîtres - médecins, savants, artisans-techniciens, prêtres etc - et la Noblesse), les Barbares des Steppes du Nord (grands et robustes, à la peau bleutée et aux cheveux blancs, regroupés en clans guerriers semi-nomades, utilisant de grands lézards quadrupèdes appelés *kralls* comme montures) et le Peuple du Désert (grands et longilignes, à la peau couleur de rouille et aux yeux en amande, vivant dans les formations rocheuses et les ruines qui parsèment les sables couleur rouille du Désert Rouge).

CULTURE : La seule véritable civilisation, déjà ancienne et décadente, est celle des Cinq Cités (du sud au nord : Kadesh, Lankesh, Nark, Madresh et Borea), dont l'économie et même la survie dépendent des Canaux qui acheminent le peu d'eau existant sur la planète. Le niveau technologique global est proche de celui de la Renaissance, avec des armes à feu archaïques (devant être rechargées à chaque coup - épées et poignards restent donc les principales armes) mais aussi quelques rares artefacts hérités des Anciens, peuple mystérieux disparu de la Planète Rouge voici des millénaires.

PERSONNAGES : En termes de jeu, les personnages sont définis par quatre capacités très générales : Vigueur, Adresse, Instinct et Présence. A la création, le joueur les range en ordre d'importance, en fonction du Peuple et de l'éventuel métier ou du statut social du personnage, en leur attribuant les valeurs 9, 8, 7 et 6. Les PJ possèdent également un niveau d'expérience global en tant qu'aventurier, qui est de 1 à la création. L'équipement et la fortune (la monnaie martienne de base est la pièce de bronze) devront être déterminés par le MJ en fonction de l'origine sociale du personnage.

ACTIONS : Lorsqu'une capacité est testée, on lance 2d6. Le test est réussi si le résultat est inférieur ou égal à la capacité testée ; si, en plus, les dés indiquent un double, la réussite devient critique. Suivant la difficulté de l'action ou les circonstances, le score pourra être ajusté de +2 (facile) à -2 (difficile).

COMBATS : Les combats sont découpés en assauts (1 assaut = une poignée de secondes). Chaque assaut permet de tenter d'attaquer un adversaire. Les attaques sont résolues en ordre décroissant d'Instinct et nécessitent un test d'Adresse. Un test réussi permet de blesser l'adversaire (voir ci-dessous) ; en cas de réussite critique, l'assaillant peut soit tenter une attaque contre un second adversaire, soit infliger une blessure critique. Au début d'un assaut, un personnage peut décider de « rester sur la défensive » ; il impose alors une pénalité de -2 à toutes les attaques adverses dirigées contre lui mais subit lui-même cette pénalité sur sa propre attaque. En cas de surprise (qui peut être évitée par une épreuve d'Instinct), on ne peut pas agir pendant le premier assaut. Selon la situation, un personnage pourra recevoir un ajustement de -2 à +2 sur son test d'attaque (position, terrain, distance de la cible, visibilité etc). Un bouclier permet de « rester sur la défensive » sans subir soi-même de pénalité de -2 en attaque. Quant aux armures, elles pourront, suivant leur qualité, offrir 1 à 3 points de protection, soustraits aux dommages des attaques.

DOMMAGES : Quand un personnage est blessé par une arme, il perd 1d6 en Vigueur (ou 2d6 en cas de blessure critique). A zéro, il est hors de combat et peut être achevé d'un simple coup de grâce ; s'il n'est pas secouru dans des délais raisonnables, c'est la mort. Il en va de même si la Vigueur tombe au-dessous de -5. En combat à mains nues, les dommages sont simplement de 1pt (ou 1d6 pour une réussite critique). Des premiers soins efficaces peuvent permettre de récupérer entre 1d6 points, mais le reste des points perdus ne pourra être récupéré qu'entre deux aventures. Un blessé dont la Vigueur reste inférieure à 1 est incapable d'agir.

ADVERSAIRES : Les scores des adversaires des PJ devront être déterminés par le MJ : 6 représente la moyenne humaine et 10 le maximum humain. Animaux, créatures et autres monstres pourront évidemment dépasser ces limites. Les créatures dangereuses peuvent infliger des dommages équivalents à ceux d'une arme (1d6 ou 2d6 en cas de blessure critique).

AVENTURES : Le monde crépusculaire de Mars peut offrir de nombreuses possibilités d'aventures : expéditions périlleuses dans les Steppes du Nord ou le Désert Rouge, explorations de ruines mystérieuses, intrigues urbaines ou politiques dans les Cinq Cités, quête des secrets oubliés de la Planète Rouge etc.

PROGRESSION : Pour gagner un niveau d'expérience, il faut mener à bien un nombre d'aventures égal à ce niveau, soit au moins deux aventures pour passer au niveau 2, puis au moins trois (soit un total de cinq) pour passer au niveau 3 et ainsi de suite. Le niveau maximum est 6 (soit un total d'au moins vingt aventures). Le niveau représente l'expérience générale en tant qu'aventurier mais peut aussi refléter la notoriété et la destinée. A chaque niveau au-delà du premier, le personnage gagne 1pt dans une de ses capacités, au choix du joueur et sans dépasser un maximum de 10.