

# INVASION TERRIENNE

Seagull 2007

005.029.383. Des cycles solaires que la violence et la guerre avaient déserté notre civilisation millénaire, pour toujours pensait-on. On avait tort. Le mal est venu de nos jeunes et turbulents voisins, les terriens. A l'arrivée des premières capsules des astronautes et des scientifiques, on a cru que cela marquerait le début d'une alliance interplanétaire entre nos deux peuples. Mais lorsque les soldats débarquèrent à leur tour, nous fûmes forcés de nous rendre à l'évidence : ils ne voulaient pas de notre amitié, ils voulaient notre monde.

La civilisation martienne, celle qui s'est construite patiemment à l'ombre des canaux souterrains, est tout sauf préparée pour cette bataille. Beaucoup de nos concitoyens s'accrochent encore à l'espoir d'une solution diplomatique, à un traité d'entente... Le Sénat, symbole de la stabilité du gouvernement, est impuissant à organiser une défense contre l'invasion, et c'est toute notre nation qui menace d'imploser.

## Deux jeux en un

Invasion Terrienne / Objectif Mars vous propose de jouer la conquête de la planète rouge par une armée terrienne, des deux côtés : le MJ va alterner les moments où les joueurs incarneront les envahisseurs terriens et ceux où ils joueront les défenseurs martiens. Les scénarios, seront donc des histoires à deux voix qui verront les deux groupes s'affronter, directement ou pas.

## Créer ses personnages

Pour jouer vous devrez créer deux personnages : un terrien et un martien. Pour chacun d'entre eux, vous devrez répartir 6 dés entre les caractéristiques (celles qui ne figurent pas sur la fiche sont considérées comme étant égales à 1 dé). Puis vous pourrez lui choisir librement deux compétences représentées par un verbe à l'infinitif. Enfin, notez son nombre de PV de départ : 2 pour le martien, deux fois son score d'Encaissement pour le terrien.

Citoyen Martien : .....

Logique : ....

Intuition : ....

Empathie : ....

PV : ....

Compétences :

## Traduttore, traditore : version martienne

Un groupe de chercheurs martiens tentent de mettre au point une machine qui permettrait à leur peuple de communiquer avec les terriens. Les PJ en font partie, ils devront d'abord en apprendre plus sur le langage des terriens pour concevoir le traducteur, puis il leur faudra le défendre et tenter de l'utiliser pour convaincre les terriens d'abandonner leur conquête.

Traduttore, traditore : version terrienne  
Lors d'une mission d'espionnage chez l'ennemi, le groupe des PJ découvre que les martiens fabriquent une machine à traduire. Le haut commandement leur ordonne de s'emparer du traducteur et de le mettre à contribution pour intercepter les communications de l'ennemi, créer des dissensions internes ou lui fournir de fausses pistes.

Traduttore, traditore : version terrienne  
Lors d'une mission d'espionnage chez l'ennemi, le groupe des PJ découvre que les martiens fabriquent une machine à traduire. Le haut commandement leur ordonne de s'emparer du traducteur et de le mettre à contribution pour intercepter les communications de l'ennemi, créer des dissensions internes ou lui fournir de fausses pistes.

## Domination

Le truc qu'on avait pas prévu, c'était les martiens. Personne ne sait comment on a fait pour pas les voir pendant toutes ces années, ou plutôt pour ne pas croire à ce qu'on avait juste sous notre nez, mais il a bien fallu se rendre à l'évidence : ils étaient là avant nous. Alors il a fallu prendre une décision. Et vu l'état de notre bonne vieille planète bleue, c'était eux ou nous. On a choisi nous.

## Système de jeu

Pour effectuer un jet, on lance le nombre de dés de la caractéristique concernée, en ajoutant éventuellement un dé si le personnage possède une compétence adaptée. Chaque dé qui fait au moins la difficulté (de 1 à 6) donnée par le MJ apporte une réussite. Pour les combats, la difficulté dépend de la distance, et le nombre de succès indique le nombre de blessures subies.

2097. Des décennies que la catastrophe écologique qu'on nous prédisait au début du siècle nous a rattrapés, des années que la Terre danse sur un volcan en éruption. Famine, épidémies, guerres pour les ressources, la totale. Alors quand les types de la NASA ont annoncé qu'on avait une chance de s'installer sur Mars, on a compris que c'était notre dernier espoir.

Compétences :

PV : ....

Encaissement : ....

Précision : ....

Réflexes : ....

Soldat Terrien : .....

# OBJECTIF : MARS

<http://seagull.over-blog.com>