

# MARX ON MARS

## \* L'UNIVERS DE JEU :

Le 9 novembre 1989, le Mur de Berlin tombe. Les dirigeants de l'URSS prennent peur et convoquent un congrès extraordinaire du PCUS. Les conclusions sont fermes : le système n'a pas échoué par excès de communisme mais par manque de communisme. Il n'a pas vacillé à cause de la centralisation mais parce que cette centralisation n'était pas assez poussée. L'Union abandonne alors les démocraties populaires d'Europe de l'Est jugée « corrompues » et se replie derrière ses frontières, impénétrable. Durant près d'un siècle, le système se sclérose mais tient, grâce à la doctrine, à l'armée et à la police politique. En 2192, l'URSS est un pays pauvre mais puissant. Une série de révoltes internes se déclenchent alors. Après plus de 12 ans de conflits intérieurs, les dirigeants du PCUS comprennent qu'ils ne pourront pas l'emporter. Ils décident de jouer leur dernière carte : faire partir pour Mars, la Planète Rouge, toute une série de navettes pour y installer des colons qui vivront loin des remous terrestres dans une société authentiquement communiste. Nous sommes en 2204, et 800 communistes débarquent sur Mars, les « meilleurs » : ouvriers, agriculteurs, mineurs, commissaires politiques... Les colons vivent alors sous des serres immenses et installent trois usines pour permettre un démarrage rapide de leur industrialisation. Grâce au développement d'une bactérie, l'atmosphère martienne quoi que lourde et terriblement chaude devient respirable. La communauté qui contrôlait sérieusement les naissances lance un plan de natalité vigoureux.

En 2417, près de 60.000 communistes peuplent Mars lors des immenses fêtes des 500 ans de la révolution prolétarienne. 60.000 communistes hyper-surveillés, dont chaque demande un peu particulière nécessite plusieurs formulaires et des semaines de vérification, 60.000 délateurs prêts à tout pour gravir la hiérarchie du Parti,

## \* CRÉER UN PERSONNAGE :

Dans cette société extrêmement normée, les choix individuels sont maigres. Vous pouvez être : soldat, scientifique, commissaire politique ou ouvrier. Choisissez un nom, votre type de personnage puis décrivez-le rapidement.

| Soldat   | Scientifique  | Commissaire politique   | Ouvrier   |
|--|---|---|---|
| Pilotage : 2<br>Combat mains nues : 2<br>Tir : 2<br><br>Points de vie : 7<br>Parti : Cellule (1 point) | Choix de deux compétences scientifiques ou culturelles de niveau 2<br>Médecine : 2<br>Utilisation du réseau : 2<br>Points de vie : 5<br>Parti : Cellule (1 point) | Bureaucratie : 1<br>Filature : 2<br>Forcer systèmes : 2<br><br>Points de vie : 6<br>Parti : Fédération (3 points) | Combat mains nues : 2<br>Force : 2<br><br>Points de vie : 8<br>Parti : Section (2 points) |

## \* ACTIONS :

**a- Résoudre une action :** Le MJ annonce une difficulté. Pour réussir l'action il faut faire au moins aussi bien avec un D6, auquel on peut ajouter une compétence adéquate. Action très simple : niveau de difficulté : 2, Action simple : 3, Action moyenne : 3, action difficile : 5, action très difficile : 7.

**b- Résoudre un conflit :** Quand deux personnes s'opposent elles lancent le D et ajoute, si c'est possible la compétence concernée. La plus forte somme l'emporte. En cas d'égalité, on recommence le jet.

**c- Combats :** Un combat se résout comme une suite d'actions. Quand un personnage est touché, il perd un point de vie. Si son total de points de vie tombe à 0, il est mort.

**d- Points de Parti :** Les points de Parti correspondent au niveau du personnage dans la hiérarchie du PCM (Parti Communiste de Mars). Ils permettent d'obtenir des faveurs (services, matériel...). Des joueurs peuvent ajouter leurs points. Petite faveur : 1 point, Faveur moyenne : 3 points, Grande faveur : 5 points, Faveur extrême : 7. La hiérarchie est cellule (1), Section (2), Fédération (3), Comité central (4), Bureau central (5), Secrétariat (6), Premier secrétaire (7).

**e- Expérience :** Après une partie, un personnage peut augmenter une compétence qui a été utilisée d'un point jusqu'à 5, le maximum, ou acquérir une nouvelle compétence, qui a été utilisée pendant la partie, au niveau 1. S'il a rendu service au Parti, il peut en gravir les échelons. Il faut généralement accomplir en nombre de missions le niveau du rang à atteindre. A chaque changement d'échelon on recommence le compte des missions à zéro.

## \* SCENARIOS :

La colonie est en péril. Trois groupes se tiraillent. Les **Historiques** sont au pouvoir. Ils ont lancé un plan de clonage pour recréer Staline à partir de reliques emmenées lors de l'exode. Ils souhaitent maintenir la colonie à l'écart de la Terre. Ils ont la main-mise sur le Réseau, qui leur permet de surveiller, contrôler et diriger toute la colonie. Les **Trotskyistes** qui ont embarqué à bord malgré les contrôles souhaitent propager la révolution sur Terre et veulent envoyer des agitateurs sur place. Dans l'immédiat, ils veulent surtout faire échouer le plan de clonage de Staline. Les **sociaux-traitres** souhaitent également entrer en contact avec la Terre, mais pour fuir la colonie. Ils bricolent secrètement des navettes de fortune. Pendant ce temps, les Etats Capitalistes Mondiaux commencent à s'inquiéter du développement de la colonie et songent à lancer des missions de surveillance sur Mars. Une attaque se prépare-t-elle ? Quel camp rejoindrez-vous ?