

ANNEXES

MARS

UNE ATMOSPHÈRE SATURÉE DE DIOXYDE DE CARBONE

L'atmosphère martienne n'est pas respirable pour les biomorphes. Sans l'aide du matériel ou des implants adéquats, de tels personnages souffriraient d'asphyxie (p. 194, *EP*). En revanche, ceux qui sont équipés d'un bioware de respiration améliorée peuvent respirer de manière autonome.

UN FROID EXTRÊME

Malgré la terraformation, les températures à la surface de Mars oscillent en règle générale entre -50 °C (-60 ° F, 220 °K) et 10 °C (50 °F, 280 °K), et sont susceptibles de chuter très fortement pendant l'hiver, aux pôles et à des altitudes élevées (atteignant jusqu'à -80 °C ou même -100 °C). Pour résumer, la température moyenne peut être simplement qualifiée de « glaciale ». Les personnages en biomorphe dépourvus d'équipement approprié contre les climats froids souffrent d'un modificateur de - 10 sur tous les tests après 1 tour d'action d'exposition. Après 3 tours d'action, les personnages exposés commencent à subir des dégâts. C'est au maître de jeu de décider de la quantité exacte de dégâts à appliquer, même si la valeur recommandée se situe entre 1 et 5 VD par minute, voire plus dans le cas d'exposition à des froids extrêmes, comme en plein air, sur l'Olympus Mons.

Un certain nombre de facteurs devraient être pris en considération, tels que la saison ou le fait que les personnages soient équipés d'une protection appropriée. Les combinaisons pressurisées, les équipements contre le froid (p. 167), les biowares d'étanchéité au vide ou de régulation thermique avec des vêtements chauds sont suffisants pour protéger les biomorphes dans la plupart des conditions standard. Les températures martiennes sont normalement sans effet sur les morphes synthétiques, les bots et les véhicules.

DE BASSES PRESSIONS

Sur Mars, les zones d'altitude élevée telles que les caldeiras volcaniques sont soumises à des pressions atmosphériques extrêmement basses. Même s'il ne s'agit pas à proprement parler de vide, opérer dans ces environnements se révèle extrêmement inconfortable et fatigant pour des biomorphes dépourvus de combinaisons pressurisées. Selon l'altitude, une pénalité comprise entre - 10 et - 30 (à la discrétion du maître de jeu) sur tous les tests est appliquée aux personnages soumis à une basse pression.

TEMPÊTES DE POUSSIÈRE

De furieuses tempêtes de poussière sont accompagnées de vents violents. Le voyage aérien est déconseillé (appliquez une pénalité de - 30 sur les tests de Pilotage, sans oublier d'ajouter les effets de la faible visibilité). Le trafic au sol sur des routes exposées ou situées en rase campagne devrait occasionner des pénalités de l'ordre de - 10 à - 30 pour le vent, auxquelles s'ajoutent les effets de la faible visibilité. Les tempêtes de poussière sont susceptibles de perturber très fortement certaines formes de communication, comme les transmissions laser à faisceau étroit. À la discrétion du maître de jeu, les sables abrasifs projetés par les vents à grande vitesse peuvent aussi endommager les biomorphes exposés (1d10 ÷ 2 VD) et occasionner des difficultés respiratoires aux personnages.

POURSUITE

Maniabilité : les bots et véhicules ont une caractéristique spéciale appelée Maniabilité. C'est un modificateur qui s'applique à tous les jets liés au pilotage du bot ou du véhicule. Il représente leur manœuvrabilité

On considère généralement que les coquilles se déplaçant au-delà de leur VDE (jusqu'à leur Vitesse Maximale) vont trop vite pour les interactions standards d'action et de combat. Entre alors en scène le « mode poursuite » – un mode de combat narratif intégrant des choix de manœuvres et des tests divers aux issues variées.

COLLISIONS

Quand une coquille se crashe ou vient volontairement heurter une personne ou un objet, il y a toutes les chances que quelqu'un en ressorte blessé.

Pour déterminer la VD infligée, lancez 1d10 et ajoutez l'END de la coquille divisée par 10 (arrondi au supérieur) : le résultat obtenu indiquera les dommages infligés en vitesse de marche. Si la coquille est en vitesse de course, multipliez la VD par 2.

Si elle est en vitesse de poursuite, multipliez la VD par la vitesse de la coquille (en mètres par round) divisée par 10. La coquille comme l'obstacle percuté doivent tous deux encaisser les dommages à partir du moment où la collision a lieu avec une chose ayant la même densité et la même solidité que la coquille. Les objets souples et mous, comme les biomorphes, causent moins de dégâts aux coquilles lors des collisions (à moins que le biomorphe soit équipé d'une combinaison lourde ou d'une armure de combat).

Lors des chocs avec des objets à faible densité (des trucs mous), la coquille n'encaissera que la moitié des dommages de collision. Les armures cinétiques protègent contre la VD d'un crash. Lorsque deux coquilles en mouvement se percutent de front, calculez les dommages pour chacune et infligez leur. Lorsque deux coquilles suivant une même direction se percutent, ne comptez que la différence de vitesse entre les deux. Les passagers d'un véhicule risquent également de subir des dommages lors des collisions si les mesures de sécurité appropriées n'ont pas été prises. Ils subissent alors la moitié de la VD encaissée par le véhicule dans lequel ils se trouvent (moins leur propre armure cinétique).

ATTAQUER LES PASSAGERS D'UN VÉHICULE

En combat, il est possible de cibler les passagers d'un véhicule indépendamment de celui-ci. Les attaques ainsi portées à l'encontre des passagers n'endommagent pas le véhicule en lui-même (à moins d'utiliser une arme à zone d'effet). Les passagers visés bénéficient de la double protection de leur position à couvert (souvent majeur, -30) et de la structure du véhicule, qui ajoute sa CA à la leur. Lorsqu'ils sont à l'intérieur du véhicule, les passagers ne sont généralement pas affectés par les attaques portées contre le véhicule lui-même, à moins que soit utilisée une arme à zone d'effet, auquel cas les passagers bénéficient de la CA du véhicule.

EQUIPEMENT

CATÉGORIE DE PRIX	ÉCHELLE DE VALEUR (CRÉDITS)	PRIX MOYEN (CRÉDITS)
Modique	1-99	50
Bas	100-499	250
Moyen	500-1.499	1.000
Élevé	1.500-9.999	5.000
Onéreux	10.000+	20.000

MODIFICATEURS DE COÛTS

FACTEUR ÉCONOMIQUE	MODIFICATEUR PROPOSÉ
Objet volé	-50%
Objet usagé	-25%
Objet réglementé	+25%
Objet illégal	+50%
Objet rare	+25%
Objet très rare	+50%
Objet commun	-25%

Mini-jet : ces mini-jets alimentés au méthane représentent l'un des moyens de transport rapide les plus employés sur Mars et sur Vénus. On utilise des avions semblables sur Titan, mais ils sont alimentés à la fois par du méthane liquide et de l'oxygène liquide. Ces jets ont des tailles variables, allant des gros véhicules de la taille d'un avion de ligne de la fin du XXe siècle aux petits avions pouvant accueillir une demi-douzaine de passagers. Tous les jets sont construits à partir de matériaux intelligents permettant à leurs ailes et à leur structure de s'adapter à de nombreuses altitudes et vitesses. On trouve des versions similaires de ces mini-jets sur Vénus, Mars et Titan : ils ont un unique moteur à réaction et sont équipés de systèmes de survie capables de fournir de l'air pendant 100 heures. Les modèles vénusiens et martiens ont une vitesse maximale de 900 km/h,

une envergure de 11 mètres et une autonomie maximale de 5.000 km. Les jets sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar ayant une portée maximale de 250 km. **[Prix onéreux]**

Rocket buggy : ce véhicule est le mode de transport personnel le plus utilisé sur la Lune pour les moyennes et longues distances. On en trouve également beaucoup sur la plupart des autres lunes et sur les gros astéroïdes. Dans ces mondes dépourvus d'air, le rocket buggy peut atteindre l'orbite et en revenir, ou prendre une trajectoire parabolique à destination de n'importe où sur sa lune, en moins d'une heure. Ce véhicule est aussi couramment employé pour les voyages inter-habitats de moins de 30.000 km. Il s'agit d'un véhicule pressurisé, mais il n'est conçu que pour des voyages de courte durée. Les sièges sont relativement petits, et les systèmes de survie ne prévoient pas de système de recyclage de l'eau ou de la nourriture, et ne peuvent supporter les passagers que pour une durée maximum de 50 heures, sans confort. Les rockets buggy sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar d'une portée maximale de 250 km.

Il existe également une version martienne et une version titaniennne de ce véhicule. Sur la version martienne, la structure a été modifiée pour agir comme un fuselage porteur. Sa vitesse maximale est de 2.500 km/h dans l'atmosphère de Mars et il a une autonomie de 8.000 km. **[Prix onéreux]**

Buggy martien : le buggy martien est un des véhicules terrestres les plus utilisés sur Mars : c'est un véhicule à quatre roues avec de gros pneus-ballon aussi bien adaptés pour la route que pour le tout-terrain. Ils peuvent atteindre une vitesse de 110 km/h sur la route, de 90 km/h sur les terrains relativement plats, et de 40 km/h sur les terrains rocaillieux et accidentés. Les matériaux intelligents composant la suspension et les pneus leur permettent de maintenir la vitesse puisqu'ils peuvent modeler leur forme pour s'adapter aux terrains inégaux. Par ailleurs, leurs batteries nucléaires leur assurent une autonomie effective illimitée. La plupart des buggys martiens sont clos mais non-pressurisés. Les buggys fonctionnent avec des batteries nucléaires et existent en différentes tailles, du petit buggy pour deux personnes aux gros camions. Ils sont tous équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un système radar. **[Prix élevé]**

EXO-MOTO MARTIENNE (VÉHICULE TERRESTRE)

Ces motos à trois roues sont utilisées pour voyager dans la campagne martienne. Une cabine non pressurisée protège les passagers des tempêtes martiennes, et des roues intelligentes permettent de traverser les terrains accidentés. Les exo-motos sont équipées d'un phare, d'un stimulateur radio et d'un radar. **[Prix moyen]**

ROVER MARTIEN (VÉHICULE TERRESTRE)

Le rover est une unité de vie mobile utilisée par les nomades martiens et par les équipes de terraformation. Cet imposant véhicule comporte huit grandes roues intelligentes, et de quoi loger à l'étroit jusqu'à six personnes : lits superposés, cuisine et salle de bains. Les rovers sont également équipés d'un FabLab, d'un labo mobile, de phares, d'un système radar, de caméras externes, d'un stimulateur radio, d'un attache-remorque pour les marchandises, d'un rack de lancement de drones et d'un sas pour deux personnes, afin de protéger l'environnement pressurisé interne. Les barsoomiens décorent et modifient souvent leurs rovers de façon très créative. **[Prix élevé]**

ÉQUIPEMENTS CONTRE LE FROID

Il s'agit d'une ligne complète de vêtements contre le froid extrême, comprenant des bottes, une veste, un pantalon, des gants, un masque facial et des jumelles, munis d'ouvertures et d'attaches pour l'équipement respiratoire. Bien moins encombrants que leurs équivalents historiques, ces ensembles permettent une totale manoeuvrabilité. Il en existe deux versions : basique (pour les oxydés et les alpins), qui protège jusqu'à -50 °C, et survie (pour la plupart des autres morphes), qui protège jusqu'à -100 °C. La version de survie est partiellement pressurisée pour les morphes qui doivent supporter les pressions extrêmement basses des hautes terres martiennes. **[Basique : prix modique ; Survie : prix bas]**

RESPIRATEUR

Les respirateurs martiens sont de la taille d'un petit sac à dos et utilisent des cellules solaires, des nanites et un réservoir d'eau pour transformer le CO₂ de l'atmosphère en O₂ et en méthane (CH₄). Un nettoyeur de CO₂

recycle également l'oxygène. À condition d'être exposé pendant deux heures par jour à la lumière du soleil et de remplir l'unité d'un kilo d'eau par jour (par exemple, des morceaux de glace ou de permafrost), le porteur du respirateur peut subsister indéfiniment dans l'atmosphère martienne. Une autre partie de l'unité extrait en continu l'azote de l'atmosphère et l'ajoute au mélange en guise de gaz tampon. Une source d'énergie de secours peut faire fonctionner l'unité jusqu'à vingt-quatre heures dans l'obscurité ou les tempêtes de poussière, et un réservoir de secours contient jusqu'à huit heures d'air respirable. **[Prix bas]**

Une version munie d'une source d'énergie de secours plus importante, durant jusqu'à une semaine, est également disponible. **[Prix moyen]**

Les voyageurs qui aiment le recyclage peuvent ajouter une vessie qui se remplit de méthane, à utiliser comme carburant pour les véhicules. La production d'un respirateur utilisé par une personne de taille moyenne au cours d'une journée est suffisante pour faire fonctionner un buggy martien pendant une heure ou deux. **[Prix modique]**

TENTE PRESSURISÉE

Il s'agit d'un abri pliable pour deux ou quatre personnes, muni de matériel. Les tentes pressurisées fournissent de la chaleur et se gonflent dans une atmosphère respirable grâce à un appareil de type respirateur. La version pour deux personnes à un coût **[Bas]**, la version pour quatre personnes, **[Modéré]**.

INTERCEPTEUR (ROBOT)

Les intercepteurs sont des vaisseaux spatiaux robotisés qui sont utilisés dans le cordon d'interdiction autour de la Terre. D'un design clairement avant-gardiste, les intercepteurs n'ont aucune marque extérieure mentionnant leur constructeur, ce qui laisse à penser qu'ils ont été déployés par un projet de technologie militaire du Consortium planétaire. Extrêmement rapides et agiles, les intercepteurs sont très fortement blindés et lourdement armés. Ils sont équipés de multiples lasers et canons électriques montés sur des tourelles afin de pouvoir tirer dans toutes les directions, ainsi que d'un lance-missiles et de missiles explosifs. Les tentatives de capture des intercepteurs menées par les charognards et d'autres partis ont jusqu'à présent été tenues en échec par un système d'autodestruction intégré dont la magnitude suggère une charge d'antimatière. **[Non disponible]**
Améliorations : + 10 COO, + 10 SOM, Amélioration structurelle, Armure lourde de combat, Émetteur térahertz, Lidar, Médicachines, Monture d'armes avec canons électriques automatiques avec munitions perforantes, 2 bolters à particules et un lance-missiles chargé de missiles SEP, Oracles, Radar, Poussée synaptique (niveau 2), Vision à 360°, Vision améliorée.

DIRIGEABLE DE PASSAGER (VÉHICULE AÉRIEN)

Principal mode de transport interaérostat, ces gigantesques véhicules mesurent 250 mètres de long et 40 mètres de diamètre. Ils peuvent embarquer jusqu'à 100 passagers et 20 tonnes de marchandises. Fonctionnant grâce à de petits réacteurs à fusion, ces véhicules peuvent être actifs pendant plusieurs semaines, mais la plupart des voyages durent moins de cinq jours. **[Prix élevé]**

Avion portable : alimenté par des batteries supraconductrices et par un moteur électrique exceptionnellement petit mais puissant, cet avion à propulsion, léger mais solide, est fait de matériaux intelligents permettant de le plier très rapidement en un petit sac à dos. Il en existe différents modèles pour les déplacements aériens sur Mars, Titan et Vénus, chacun ne demandant que 10 minutes pour être assemblé ou démonté. Le modèle martien se déploie en un avion d'une envergure de 11 mètres, d'une vitesse maximale de 250 km/h, d'une vitesse de croisière de 220 km/h et d'une autonomie de 1.300 km. Le modèle vénusien a une envergure de 9 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 1.000 km. Le modèle titanien a une envergure de 8 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 2.000 km. Pour tous les modèles, les deux occupants volent dans une bulle gonflable pressurisée et isolée pourvue d'un système de survie fournissant de l'air et des températures confortables pendant 20 heures sur Mars et Vénus, pendant 15 heures sur Titan. **[Prix élevé]**

PNJ

AURI, morphe Episseur

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	15	15	15	15	10	10
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
3	30	6	20	4	45	1

Compétences : Armes cinétiques 35, Combat non-armé 20, Imposture 50, Infosec 40, Interface 30, Investigation 30, Kinésique 60, Profession (gestionnaire) 40, Perception 20, Protocole 55, Recherche 40, Réseau 50, Subterfuge 40.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale.

Équipement : vêtements renforcés (4/4)

à distance **pistolets cinétiques moyens** (SA/TR/FA, VD 2d10 +2, PA +2, munitions 12).

Nomades Martiens (Faiseurs / Soufi)

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
20	15	15	10	10	15	15

Armes cinétiques 50, Armes Contondantes 40, Armes montées 40, Combat CC 50, Esquive 40, Infiltration 50, Intimidation 40, Matériel (véhicules terrestre) 40, Parkour 40, Perception 50, Pilotage (véhicules terrestres) 50
LUC 30 INITATIVE +5 Dommages +2 END 30 SB 6

Pistolet lourd PA 4 2d10+4 SA/TRTA

Massue 1d10+4

Veste blindée 6/6

Necati

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
10	15	15	20	25	20	25

Armes Contondantes 40, Assaut Psi 40, Combat CC 30, Contrôle 50 ; Esquive 50, Kinésique 50, Perception 50, Sensation 30

LUC 50 INITATIVE +6 Dommages +1 END 30 SB 6

Charisme

Empathie

Pilotage émotionnel

Poignard Psychique (1d10+3)

Yilmaz

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
15	10	15	20	15	15	20

Armes contondantes 30, Combat CC 30, Esquive 40, Intimidation 40, kinésique 60, Médecine 50, Perception 40
LUC 40 INITATIVE +6 Dommages +2 END 30 SB 6

Pistolet léger PA 2 2d10 SA/TR/TA

Muhammed

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
20	15	15	10	10	15	15

Armes cinétiques 50, Armes tranchantes 50, Armes montées 50, Combat CC 70, Esquive 70, Infiltration 60, Intimidation 60, Kinésique 40, Parkour 60, Perception 60, Pilotage (véhicules terrestres) 50, Assaut Psi 40

LUC 30 INITATIVE +17 Dommages +3 END 30 SB 6

Pistolet moyen PA 2 2d10+2 SA/TRTA

Fusil auto PA 6 2d10+6 SA/TA/TR

Couteau PA 1 1d10+5

Veste blindée 6/6

Eksi

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
10	15	20	15	15	15	15

Armes cinétiques 30, Armes tranchantes 30, Combat CC 35, Esquive 40, Kinésique 40, Médecine 40, Perception 70, Pilotage (véhicules terrestres) 30
LUC 30 INITATIVE +7 Dommages +1 END 30 SB 6

Serdar

SOM	COO	REF	COG	INT	AST	VOL
20	20	15	20	15	10	15

Armes cinétiques 50, Armes Contondantes 60, Armes montées 40, Combat CC 50, Explosif 50, Esquive 50, Matériel (véhicules terrestre) 50, Perception 40, Pilotage (véhicules terrestres) 50
LUC 30 INITATIVE +6 Dommages +2 END 30 SB 6
Pistolet moyen PA 2 2d10+2 SA/TRTA

Ultimiste Exaltés

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	20	15	30	15	30	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	35/52	7	30	6	9	1

Dom : +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale

Équipement : armure complète légère (10/10)

mêlée **vibrolame** (PA +2, VD 2d10 + 2)

à distance **pistolets cinétiques moyens** (SA/TR/FA, VD 2d10+2, PA +2, munitions 12).

Fusil automatique (PA +9 VD 2d10+ 8 SA, TR, FA munitions 30)

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 70, Armes contondantes 60, Armes de jet 40, Armes tranchantes 50, Chute libre 50, Combat non-armé 60, Démolition 40, Escalade 60, Esquive 50, Fouille 30, Infiltration 40, Interface 30, Intimidation 25, Investigation 30, Natation 60, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 40.

Intercepteur

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
10	30	15	20	10	30	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
-	40	8	30		+17	1

Compétences : Armes à guidage 60, Armes cinétique 60, Esquive 70, Infosec 40, Perception 50, Pilotage 65

Canon électriques PA 12 2d10+4 SA/TR/TA

Bolter à particules PA 2 2d10+ SA

Lance missile SEP PA 8 3d10+12

Piratage des intercepteurs

- Détecter le WIFI : -30 en Infosec en une action complexe

- Usurpation (logiciel Fouine ou Leurre) pour trouver les transmissions entre le dirigeable et l'intercepteur (-20 en Info sec) en une action complexe

1 – Intrusion qui nécessite 10 minutes (Logiciel Exploit). Obtenir le statut d'administrateur, Infosec à -20% mais permet d'avoir le contrôle total de l'intercepteur

2 – Force brute qui nécessite 1 minute (Logiciel Exploit). Infosec à +30. Prend le contrôle partiel de l'intercepteur (-20% à toutes ses actions).

Le pilote du dirigeable tente ensuite de repérer le pirate avec des tests d'Infosec opposé (le pilote possède 60%)

Si le pirate est détecté, le pilote tente de l'éjecter, par des tests d'Infosex opposé.