



## EQUIPEMENT ET VEHICULES

### Introduction

Ce chapitre détaille la technologie actuelle de la Colonie martienne. La plupart des équipements, armes et véhicules sont vieux d'un siècle environ et ont été soumis à une utilisation accrue intensive et à moult réparations. La plupart des objets, y compris ceux qui étaient très courants sur Terre, n'est disponible qu'en quantité très réduite. Chaque liste contient donc des informations concernant la disponibilité des objets en question ainsi que leur état particulier.

### Equipement

#### Casque de radio-communication

Il s'agit d'un simple casque radio ayant une portée de 20 km. Le brancher à la ceinture de la combinaison lui confère une portée de 100 km. On l'utilise uniquement pour les communications à longue distance depuis que les PDA<sup>17</sup> utilisent des émetteurs moins puissants pour éviter les interférences. Alimenté par une batterie, son autonomie est de plus ou moins 40 heures (en utilisation continue).

Disponibilité : très commune. La plupart des véhicules en ont au moins deux à bord et la plupart des personnes qui travaillent à la surface s'en servent comme retour-radio<sup>18</sup> (pour leurs PDA).

Etat habituel : en raison de leur facture simple les casques de radio-communication ne tombent quasiment jamais en panne. La plupart d'entre eux sont donc en excellent état.

#### Combinaison Martienne



Une CM est conçue pour protéger celui qui la porte contre les températures extrêmes et la basse pression qui règnent à la surface de Mars. Chaque tenue comprend un casque et une réserve standard de huit heures d'oxygène. La tenue possède une batterie intégrée qui alimente le système de contrôle de l'environnement servant à réguler la température interne, et une seconde batterie d'une capacité de huit heures (en utilisation normale).

Disponibilité : les CM fabriquées sur place sont extrêmement communes sur Mars ; chaque colon en possède au moins une. Les tenues d'origine confectionnées sur Terre sont plus rares et ces modèles, qui sont « auto-réparants », ont une réserve de 12 heures d'oxygène et d'énergie, et confèrent 2 points d'armure.

Etat habituel : les tenues confectionnées sur Mars sont généralement de bonne facture, mais elles manquent de raffinement en comparaison des tenues terriennes, lesquelles, vieilles de plus d'un siècle présentent des dysfonctionnements. Les colons préfèrent donc généralement leur tenue personnelle. Quelques CM fabriquées sur Terre sont toujours stockées à bord des vaisseaux coloniaux ; ces tenues sont en excellent état.

#### Kit Médical

Un kit médical est grand comme un livre et contient des produits utilisables pour le premier secours (bandes, pansements, antibiotiques, analgésiques, etc.). On en trouve des versions plus complètes (plus de produits, mini-kit chirurgical, etc.) dans les véhicules et auprès du personnel médical.

Disponibilité : très commune. Tout le monde possède un kit médical intégré à son équipement et il y a au moins deux kits à bord de chaque véhicule colonial.

Etat habituel : les kits sont régulièrement vérifiés et sont quasiment toujours en bon état.

#### PDA



Un PDA est un petit appareil (environ 20 x 10 x 5 cm) qui combine les fonctions d'un ordinateur portable du XX<sup>ème</sup> siècle et celles d'un dispositif de communication. Il existe plusieurs type de PDA ; chacun possède un puissant microprocesseur, une RAM abondante, un disque dur optique de grande capacité, plusieurs ports configurables (pour se connecter à d'autres : PDA, ordinateurs, périphériques d'entrée et de sortie, etc.), et un système de communication. Le système de communication comprend un casque muni d'un microphone réagissant à la parole ce qui permet de s'en servir comme émetteur/récepteur radio. Un PDA permet aussi d'échanger des données lors de transmissions radio, ainsi l'utilisateur reste en contact avec les ordinateurs principaux dans un large rayon (plusieurs centaines de kilomètres), et d'envoyer des données à d'autres PDA (généralement dans un rayon de 15 km). Le système de communication peut aussi être complété par plusieurs microphones et/ou caméras, un PDA peut ainsi être totalement consacré à ces médias. Il peut être aussi connecté à des disques durs et des lecteurs de disquettes externes, des scanners, et une multitude d'autres périphériques. Les PDA sont alimentés par batterie, et ils peuvent également utiliser la plupart des autres sources d'énergie disponibles grâce à leur adaptateur universel. La durée de vie d'une batterie est de 15 heures pour un PDA connecté à un seul casque avec micro intégré, et aucun autres périphériques.

Disponibilité : chaque colon adulte possède au moins un PDA. Les PDA les plus répandus sont plutôt limités quant à leurs capacités (il sont environ aussi performants que les ordinateurs de bureau les plus performants du XX<sup>ème</sup> siècle) et sont utilisés principalement comme outils de production et de communication personnelles. Les PDA les plus puissants (ceux conçus pour les ingénieurs, les informaticiens-programmeurs, etc.) sont beaucoup plus rares. Les PDA sont couramment nommés Apples pour faire allusion à l'entreprise au nom de fruit qui est à l'origine des PDA primitifs.

Etat habituel : environ 30 % des PDA utilisés (généralement les plus puissants) ont été fabriqués sur Terre et amenés sur Mars à bord des vaisseaux. Ces PDA sont plutôt en bon état, cependant certains sont devenus un peu capricieux. Les PDA fabriqués dans la Colonie sont très fiables et en général plus robustes que les modèles terriens (les premiers ont été spécialement conçus pour être utilisés à la surface de Mars tandis que les seconds ont été seulement conçus pour être utilisés à bord des vaisseaux et des infrastructures coloniales). Il faut noter que les qualités et capacités des PDA varient énormément d'un modèle à l'autre. Certains modèles (ceux utilisés par les enfants) sont un peu supérieurs à un ordinateur de base muni d'une radio intégrée tandis que d'autres peuvent rivaliser en puissance avec une station de travail. Les PDA sont aussi couramment personnalisés par leurs utilisateurs.

#### Scanner Scientifique

Un scanner scientifique est un instrument un peu plus grand qu'un PDA qui possède de nombreux capteurs scientifiques. Un scanner scientifique est conçu pour examiner une grande variété de type de radiations (et pour en localiser la source et en déterminer la nature), pour effectuer des analyses de base (d'échantillons de terre ou d'air, par exemple), pour enregistrer des informations (en

17 - PDA (Personal Digital assistant) : assistant électronique personnel

18 - Retour-radio : Le casque peut se brancher directement sur le PDA

l'utilisant comme caméra et microphone), et pour servir d'assistant général pour les opérations scientifiques sur le terrain. Les scanners sont aussi munis d'une grande base de données (qui peut être configurée en fonction des particularités de la mission). En termes de jeu, l'utilisation d'un scanner scientifique confère à son utilisateur un bonus de 10% dans sa compétence en *Chimie* lorsqu'il tente de déterminer la composition chimique d'un échantillon en utilisant le scanner. Il existe toute une gamme de scanners personnalisés qui ont été optimisés pour certaines tâches. Par exemple, certains scanners ont été conçus et optimisés pour détecter la présence de formes de vie. Les équipes d'entretien possèdent des scanners adaptés à leurs missions, mais ils sont limités aux travaux d'entretien.

Il n'est absolument pas surprenant que les colons appellent les Scanners Scientifiques du nom de « Tricorders ».

**Disponibilité :** les scanners scientifiques sont rares et leur utilisation est réservée en grande partie aux équipes scientifiques d'exploration.

**Etat habituel :** La quasi-totalité (96%) des scanners scientifiques sont de facture terrienne. Malgré leur âge, ils sont pour la plupart en bon état, mais un certain nombre commence à faiblir et à donner de curieux résultats. Ces appareils défectueux donneront un bonus réduit (de 1 à 6% au lieu des 10% habituels) 50% du temps et ils ne fonctionneront pas bien durant les 50% du temps restant dispensant un malus (de moins 1 à 6%).

### Combinaison Spatiale Standard

Une CSS protège celui qui la porte des rayonnements, de la chaleur, du froid et du vide. Chaque combinaison est pourvue d'un « compartiment » dorsal qui contient les réserves d'oxygène et d'énergie de la tenue, et le système de contrôle de l'environnement. Une CSS a une autonomie de 12 heures, moins quand son hôte est engagé dans des activités stressantes ou si des conditions environnementales particulièrement rudes mettent la tenue à l'épreuve. Le casque est équipé d'un émetteur-récepteur audio-vidéo (800 km de portée), d'une visière polarisée, et de lampes. Une CSS est généralement équipée d'un pistolet à CO<sub>2</sub>, de 200 mètres de câble très résistant (avec un grappin à une extrémité et un aimant puissant de l'autre), et d'un kit de réparation (pour la tenue). Une CSS confère à son porteur 6 points d'armure et elle est auto-réparante. Le Gardien peut donner des malus pour la réalisation de certaines tâches lorsque celui qui les réalise porte une CSS.

**Disponibilité :** Ces combinaisons sont particulièrement rares et se trouvent généralement dans différents vaisseaux et dispositifs spatiaux. Les tenues spatiales sont attribuées aux travailleurs spatiaux et aux équipages des vaisseaux, en cas de besoin seulement.

**Etat habituel :** Quasiment toutes ces combinaisons (95%) sont de facture terrienne. Elles sont vieilles de plus de 100 ans, et ont été méticuleusement préservées et dans certains cas utilisées en dehors de ce pour quoi elles avaient été conçues. Bien sûr certaines de ces tenues ont été endommagées, elles présenteront donc des systèmes défectueux. Par exemple, une combinaison particulièrement vieille et/ou endommagée peut ne fournir que la moitié d'une réserve normale d'oxygène, son système de contrôle de l'environnement peut aussi osciller entre le trop froid et le trop chaud. Les tenues présentant un trop grand danger sont réformées et on en récupère des pièces détachées. Les combinaisons fabriquées sur la Colonie ont des capacités variables. Certaines, par exemple, sont moins durables et n'ont pas la capacité de conserver systématiquement leur étanchéité. Comme ces tenues sont littéralement faites-main, il appartient au Gardien de déterminer les caractéristiques exactes d'une tenue coloniale. Il existe tout un stock de combinaisons originales en excellent état réservées pour le retour sur Terre.

### Combinaison Spatiale de Travail

Une CST ressemble beaucoup à une CSS, mais elle est de facture

plus lourde et son autonomie est de 14 heures. Elle a 8 points d'armure, et possède l'équipement standard d'une CSS, en plus de sa boîte à outil (qui contient différents outils selon la mission en cours) et d'une source d'énergie supplémentaires (pour les outils). Certains modèles sont équipés d'ordinateurs de bord (à l'origine ceux utilisés pour les constructions de pointe qui requièrent des calculs appropriés). Le Gardien peut choisir de pénaliser certaines actions lorsqu'elles sont réalisées par un personnage qui porte une CST. Les CST sont auto-réparantes.

**Disponibilité :** Les CST sont plus rares que les CSS. Ces tenues sont strictement réservées aux personnels travaillant dans l'espace et attribuées seulement en cas de besoin.

**Etat habituel :** Environ 98% de toutes les CST sont de facture terrienne et ont plus d'un siècle. Comme les CSS, ces tenues ont été plutôt bien préservées mais certaines sont définitivement endommagées. Cependant, en raison de leur solide constitution la plupart fonctionnent parfaitement. Les tenues fabriquées sur la Colonie ont des capacités disparates, et la plupart sont moindres que les tenues terriennes. Il y a un petit stock de CST d'origine en excellent état gardées en réserve.

### Combinaison Spatiale Lourde

Une CSL ressemble à une CSS et à une CST, mais possède une armure de 12, une autonomie de 16 heures, et une réserve de vivres concentrées (pas très bonnes mais très nutritives). Elle est équipée d'une grande boîte à outils et d'une sortie haute tension (pour des outils puissants et d'autres équipements). Certains modèles sont équipés d'ordinateurs de bord. De même que pour les autres combinaisons le Gardien peut donner des malus lorsque certaines tâches doivent être réalisées par quelqu'un qui porte une telle combinaison. Les CSL sont auto-réparantes.

**Disponibilité :** les CSL sont rarissimes et attribuées seulement dans des circonstances exceptionnelles. Dans ce cas les tenues proviennent d'un stock spécial. Toutes les CSL ont été faites sur Terre.

**Etat habituel :** les CSL sont rarement utilisées et gardées avec précaution. Elles sont donc en excellent état. Peu de combinaisons ont été endommagées puis réparées, ce sont celles qui sont généralement utilisées. Les meilleures combinaisons sont gardées précieusement.

### Pistolet à CO<sub>2</sub>

Élément incontournable qui accompagne toute combinaison spatiale, le pistolet à CO<sub>2</sub> ressemble à un gros pistolet automatique. La crosse contient une cartouche à CO<sub>2</sub> permettant 20 tirs d'une seconde. Chaque tir est assez puissant pour propulser un objet de masse équivalente à celle d'un humain (humain inclus, bien entendu) et pour modifier sa trajectoire. En général, les pistolets à CO<sub>2</sub> ne sont utilisés qu'en cas d'urgence et les lourds caissons propulseurs sont utilisés pour les opérations de type AEV (Activités Extra-Véhiculaires) qui requièrent des vols à longue distance.

**Disponibilité :** Utiles, bon marché, et faciles à fabriquer, les pistolets à CO<sub>2</sub> sont courant dans les vaisseaux spatiaux et les stations spatiales. On ne les rencontre que rarement sur la Colonie où la trop forte gravité les rend inutiles (sauf en tant qu'extincteurs). N'importe qui ayant accès à un kit de mécanique peut en fabriquer un en quelques heures.

**Etat habituel :** le mécanisme simple des pistolets à CO<sub>2</sub> explique qu'ils soient quasiment tous en excellent état, à l'exception de ceux qui ont été endommagés par accident.

### Propulseur individuel

Fixé à une tenue spatiale un propulseur individuel permet de manœuvrer jusqu'à 150 km/h. Une réserve de carburant lui offre une autonomie de 1h en utilisation normale, et considérablement moins pour des activités plus gourmandes. L'influence de la gravité lunaire, par exemple, la réduit quasiment de moitié. Les propulseurs individuels ne sont pas assez puissants pour propulser un ob-

jet de masse humaine dans un champ gravitationnel substantiel comme c'est le cas à la surface de Mars. Un propulseur individuel peut être utilisé comme une arme avec une chance de base de 35% et 2D6 de dégâts (brûlure). Utilisé comme arme, sa portée est de 0,5 m. L'utilisation classique d'un propulseur individuel dépend de la compétence *Action en basse gravité* et chaque personnage possédant cette compétence peut utiliser un propulseur individuel dans des conditions normales.

**Disponibilité :** les propulseurs individuels sont plutôt courants à bord des vaisseaux et des infrastructures spatiales. En général, chaque petite navette spatiale en possède au moins deux et il y en a plus encore dans les installations plus grandes. En justifiant son besoin, on en obtient un très facilement. Par contre les propulseurs individuels ne sont pas disponibles sur la Colonie, étant donné que leur utilité se limite à l'espace.

**Etat habituel :** les propulseurs individuels utilisent une technologie très simple, et ils sont très faciles à réparer. Ils sont donc tous en excellent état, et fiables dans le cadre d'une utilisation normale.

### Kit de réparation (pour combinaison spatiale)

Les kits de réparation permettent de réparer les dégâts portés aux combinaisons ordinaires et de restaurer les tenues auto-réparantes sévèrement endommagées. Ils peuvent aussi bien être utilisés pour boucher les trous dans les bases et dans les coques des vaisseaux spatiaux. Le kit consiste en : 4 petites pièces (10cm de diamètre), 4 pièces moyennes (20cm de diamètre) et 2 grandes pièces (30cm de diamètre), ainsi qu'un spray de solvant. Utiliser un patch consiste à enlever la protection qui recouvre la partie collante du patch, puis de le presser contre le trou. L'adhésif chimique va obturer quasiment toute la surface (tissus vivants inclus) instantanément, scellant hermétiquement le trou. L'utilisation fructueuse d'un patch en situation d'urgence demande un jet sous la compétence *Action en basse gravité*, ou sous un jet de Chance selon les circonstances. La plupart des tenues spatiales est équipée d'un kit de réparation. De même, tous les vaisseaux et infrastructures coloniales sont équipés de kits plus grands contenant des pièces de tailles diverses afin de réparer des dégâts plus sérieux.

**Disponibilité :** Les kits de réparation sont très courants et disponibles dans toute infrastructure humaine sur Mars.

**Etat habituel :** Simples et faciles à fabriquer, les kits de réparation sont vérifiés régulièrement, et sont plutôt fiables. Bien entendu une erreur peut survenir lors des vérifications, de même que cela peut nuire aux investigateurs s'ils oublient d'en effectuer régulièrement.



## Armes

### Viseur Laser

Il s'agit d'une version évoluée du viseur laser de base développé à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle. Un micro-ordinateur intégré contrôle un mécanisme de correction qui transmet au tireur les données dont il a besoin pour tirer avec précision. Utilisée comme un viseur classique (avec moins de précision) un viseur laser rajoute 10% de chance de toucher la cible. Utilisé avec le pointeur-laser, il permet au tireur d'augmenter sa chance de 5%.

### Fusil Gyroscopique

Tirs/round : 3  
Dégâts : variables  
Portée habituelle : 75 m  
Munitions : 16  
Défaut : 99

Mis au point par l'US Air Force le Fusil Gyroscopique est conçu pour combattre en situation de basse gravité. Ce fusil à air comprimé utilise deux types de propulsion :

- à gaz (la cartouche de gaz propulseur est surmontée de la balle)
- chimique (une petite fusée chimique extrêmement puissante propulse le projectile à pleine vitesse).

Il existe 4 type de munitions pour ce type d'arme : perforante, standard, de sûreté et explosive.

- ◆ Une balle perforante se compose d'une pointe en cadmium qui inflige 1D10 points de dégâts, mais toute armure étant réduite à un quart de sa valeur normale. Ces munitions sont conçues pour perforer les tenues spatiales et les coques des véhicules.
- ◆ Les balles standard sont similaires à un calibre 12 classique (en termes de jeu il suffit d'utiliser les caractéristiques de base d'une telle arme).
- ◆ Les munitions de sûreté sont faites d'une matière conçue pour éclater au contact des surfaces dures (les murs des bases et les coques des vaisseaux spatiaux). Ce type de munition inflige 1D8 points de dégâts, chaque point d'armure comptant pour le double.
- ◆ Les balles explosives sont des munitions explosives infligeant 1D10 points de dégâts à la cible, et 1D3 points de dégâts dus à la fragmentation dans un rayon de 0,5 m.



L'avantage principal d'un Fusil Gyroscopique est son faible recul et la stabilité due au système gyroscopique donne un ajustement de 4% en faveur du joueur lorsqu'il tire (2% s'il est fixé au bras) en situation de combat en basse gravité. On peut le charger avec un mélange des deux types de munitions, mais celles-ci seront tirées dans l'ordre. Les fusils gyroscopiques possèdent tous un viseur laser intégré.

### Pistolet gyroscopique

Tirs/round : 2  
Dégâts : variables  
Portée habituelle : 30 m  
Munitions : 8  
Défaut : 99

Le Pistolet gyroscopique est conçu pour combattre en situation de basse gravité. Ce pistolet surdimensionné tire des munitions plus petites qu'un Fusil gyroscopique. Les balles perforantes infligent 1D8 points de dégâts et l'armure de la cible est diminuée de moitié. Les balles standards sont similaires à un calibre 20 (portée de base 7,5 m), et les munitions de sûreté infligent 1D6, l'armure de la cible étant doublée. Les balles explosives infligent 1D8 points de dégâts à la cible, mais ici les effets de fragmentation ne comptent pas. Le recul d'un Pistolet gyroscopique est extrêmement faible l'arme ayant un stabilisateur intégré qui confère un ajustement de 2% lors du tir et 1% s'il est porté au bras en situation de combat en basse gravité. Les pistolets gyroscopiques avancés possèdent tous un viseur laser intégré.

**Disponibilité des armes et état habituel :**

Les Fusils gyroscopiques et Pistolets gyroscopiques sont plutôt rares et moins de 50 Fusils gyroscopiques et 70 Pistolets gyroscopiques ont été amenés sur Mars lors de l'Exode. Ces armes évoluées sont réservées au personnel chargé de la sécurité sur la Colonie, et elles sont soigneusement réglementées. Le colon ordinaire a accès à des armes défensives construites sur la Colonie. Les armes plus perfectionnées sont utilisées par les équipes de sécurité depuis plus d'un siècle et elles sont plutôt en bon état. Le temps a cependant fait son effet et certaines armes peuvent avoir un taux d'enrayements de 0 à 5% (1D6-1) plus grand que le taux standard. Les types de munitions de ces armes sont spéciaux et doivent donc être spécialement fabriqués. Les équipes de sécurité possèdent généralement des balles percutantes. Elles ont la même portée que les balles perforantes et infligent les mêmes dommages, mais les armures sont pleinement efficaces contre elles. Les munitions spéciales peuvent être réquisitionnées et attribuées seulement en cas de besoin.

Les armes fabriquées sur la Colonie sont de type arme de poing légère (équivalente à un .38), mitraillettes (l'équivalent d'un Ingram Mac 10), et fusils d'assaut (l'équivalent d'un M16A1). Leur taux d'enrayement est de 0 à 9% (1D10 ; 10=0) plus grand que leurs équivalents du XX<sup>ème</sup> siècle. En raison du peu de stock, ces armes « locales » sont peu communes et restreintes aux personnes opérant en dehors des zones d'habitation (comme les fermiers Ohto et ceux engagés dans la recherche de ruines supplémentaires). Les armes à feu comme leurs munitions sont en pénurie. La plupart des munitions sont fabriquées à partir de douilles usagées et chargées à la main. On ne tire donc qu'en cas d'absolue nécessité. Bien entendu les armes blanches telles que couteaux, gourdins... sont faciles à obtenir.

**Véhicules****« Hummingbird » - Véhicule à propulsion vectorielle**

C'est un véhicule ayant environ la taille d'un minibus du XX<sup>ème</sup> siècle, qui utilise 4 moteurs à propulsion vectorielle lui permettant de décoller (et de se diriger). Deux réacteurs forment le système de propulsion principal (les moteurs sont équipés d'une réserve d'oxygène). Les moteurs à propulsion vectorielle permettent au Hummingbird de planer et de manoeuvrer avec une grande précision. Ce type de véhicule peut transporter deux équipiers et six passagers ou alors transporter du fret. Les Hummingbirds sont équipés d'un puissant matériel électronique (radar, ladar<sup>17</sup>, vision nocturne, et bien d'autres appareils de navigation). Les Hummingbirds sont utilisés comme transporteurs rapide (de passagers et de matériel). Ils sont entièrement clos et ont une autonomie de 12 heures pour un maximum de passagers. Ils sont aussi équipés d'un levier d'urgence qui peut isoler de manière rudimentaire la cabine de pilotage du reste de l'appareil pour conserver une réserve d'air. Piloter un Hummingbird nécessite la compétence *Piloter une navette*. Avec un réservoir de carburant plein, et une charge standard (de fret ou de passagers), un Hummingbird peut atteindre une vitesse de 480 km/round, et avoir une portée de 1600 kilomètres (2400 en brûlant du fuel d'aviation au lieu de celui produit par les micro-organismes de synthèse).

Disponibilité : Il existe 6 Hummingbirds en état de marche sur Mars. Leur utilisation est restreinte aux situations au cours desquelles la vitesse est vitale (porter secours, par exemple) principalement à cause de leur énorme consommation de fuel.

Etat habituel : Bien que vieux de plus de 100 ans (tous ont été construits sur Terre) les Hummingbirds existants sont conservés en excellente condition grâce à un entretien constant. Ils ont chacun leurs caprices, mais sont plutôt fiables.

17 - Radar laser (LAsEr Detection And Ranging)

**Land Rover**

Un Land Rover est un véhicule tout terrain à 6 roues conçu pour transporter du fret et des passagers. Il peut en accueillir 12 (en sus des deux membres d'équipage) ou une charge équivalente. Ces véhicules sont équipés d'une kyrielle d'appareils électroniques de navigation et sont intégralement « climatisés »<sup>19</sup> (contrôle de l'environnement). Ils ont aussi un petit système de réserve d'air (assez grand pour qu'une personne puisse y ramper). Les Land Rovers modifiés pour des tâches scientifiques ou d'exploration sont souvent équipés de compartiments d'habitation (couchettes pliantes de base, kitchenette, salle d'eau et commodités) et une réserve d'air légèrement plus grande. Leur moteur électrique est assez puissant pour les porter à la vitesse de 55 km/h avec une autonomie de 10h. Ils sont tous équipés de panneaux solaires et peuvent se recharger selon un ratio de 8 pour 1 (8 heures de charge fournit une heure d'utilisation). Ils peuvent aussi s'alimenter à une source d'énergie coloniale (un réacteur par exemple) à un ratio de 1/4 pour 1.

Disponibilité : Il existe 13 Land rovers opérationnels sur Mars. Deux sont réservés à des tâches scientifiques et d'exploration, le reste au transport de fret et de passagers. Comme tous les équipements coloniaux ils sont affectés en fonction des besoins.

Etat habituel : tous les Land rovers ont plus de 100 ans et ça se voit. Des années de fonctionnement intensif ont éprouvé leurs carrosseries et ils souffrent d'autres problèmes mineurs. Le Conseil envisage de les remplacer prochainement par de nouveaux modèles.

**Mini-Buggy**

Un mini buggy est un petit véhicule tracté par un ballon et conçu pour transporter 4 personnes à travers le rude paysage martien. Ces véhicules sont rudimentaires, tout en roues, moteurs et commandes (le strict minimum), et ils sont ouverts à l'atmosphère martienne. Pilotes et passagers doivent porter une combinaison protectrice. Les mini buggys possèdent un moteur comparable à celui utilisé dans un Land rover et peuvent atteindre la vitesse de 40 km/h avec une autonomie de 12 h. Ils n'ont pas de capteurs solaires et doivent se recharger à une source d'énergie dans l'une des colonies.

Disponibilité : les mini buggys sont très courants, et disponibles au besoin.

Etat habituel : Environ 70% des mini buggys existants ont été fabriqués sur Terre, et commencent à rendre l'âme. Par exemple, certains ont une autonomie moins grande, d'autres une vitesse de pointe de 25 km/h. Les autres fabriqués sur Mars ont des qualités diverses. Ils peuvent être équipés de prototypes de moteurs, avoir une autonomie de 24 heures et une vitesse de pointe de 65 km/h, ou à l'inverse utiliser des moteurs de seconde main et avoir une autonomie de 4 heures.

**« Flying Sparrow » - avion spatial**

Le « Flying Sparrow » est un petit avion spatial, fruit d'une collaboration entre les Etats-Unis et la Corée. A l'origine, ces avions spatiaux devaient servir de navette pour permettre à l'équipage de la mission américano-coréenne voyageant à bord d'un vaisseau de se poser à la surface de Mars mais ils sont désormais utilisés pour le transport de passager et de fret. Les avions spatiaux sont capables de décoller et de se poser sur des pistes particulièrement courtes, et ils sont remarquablement solides. Ils peuvent transporter 4 membres d'équipage et 20 passagers, voire 10 de plus si un module « passagers » est installé dans la soute. Les avions spatiaux sont opérationnels dans l'espace tout comme en conditions atmosphériques.

Disponibilité : Il existe 5 « Flying Sparrows » opérationnels sur Mars. Leur usage est restreint et soumis au contrôle du Conseil.

19 - Grâce au Système de contrôle de l'environnement

Etat habituel : quatre des cinq avions spatiaux sont en bon état malgré leur âge et l'usage intensif auquel ils ont été soumis. Le cinquième a souffert d'un mauvais atterrissage quelques années plus tôt et souffre de pannes répétées. Le Conseil a décidé d'en faire des pièces détachées pour réparer les autres.

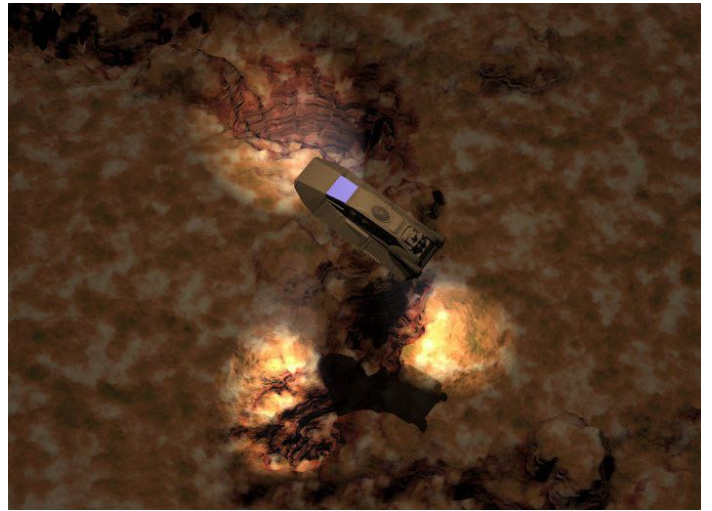
#### Victory Class Boat – véhicule orbital

Le Victory Class Boat est un véhicule de type orbital. Même si le terme orbital laisse entendre une utilisation exclusive en orbite, ces véhicules transportent néanmoins du fret et des passagers en différents endroits toujours hors de l'atmosphère de Mars, comme par exemple dans des stations spatiales et les bases des lunes martiennes. Un véhicule orbital peut transporter 36 personnes (32 passagers et 4 membres d'équipage), et 18 personnes supplémentaires avec un module « passagers » placé dans la soute.

Les véhicules orbitaux peuvent en cas d'urgence retourner dans l'atmosphère (ce qui est extrêmement dangereux même dans les meilleures conditions), mais ils n'ont pas été construits dans cet objectif. Tous les véhicules orbitaux ont été assemblés en orbite, et ils sont conçus pour y rester. En raison de leurs capacités on les considère comme des transports spatiaux non-atmosphériques.

Disponibilité : il y a actuellement 2 véhicules orbitaux autour de Mars, l'Arche et l'Espoir. Le Conseil en contrôle l'accès.

Etat habituel : Vieux de plus d'un siècle, les deux véhicules orbitaux sont en bon état en raison de l'entretien constant dont ils font l'objet. Le temps ne les a bien sûr pas ménagés et ils accumulent les défaillances depuis des années. Par exemple, quand l'Arche s'active, ses feux de route et ses lumières intérieures clignotent pendant plusieurs minutes, ce qui est plutôt ennuyeux pour les passagers. Mais en dehors de ces incidents, les deux vaisseaux sont toujours fiables.



La navette « Marco Polo » en mission de nuit