

# COÛT DE LA VIE

Bien entendu, il varie en fonction de votre train de vie. Un mendiant à la rue dans Luna peut survivre avec seulement quelques couronnes par jour. Mais ce genre d'existence vaut-il la peine d'être vécu ? À l'autre extrémité de l'échelle, l'aristocratie corporatiste de Luna peut claquer dix mille couronnes en une seule soirée de débauche.

Avant d'examiner les prix, il est bon de rappeler quelques principes économiques du monde de *Mutant Chronicles*.

Pour le citoyen ordinaire, le crédit n'existe pas. Les machines pensantes qui rendaient possible les vastes réseaux de crédit au consommateur ont disparu avec l'effondrement de l'ancienne civilisation. Les banques et les institutions financières existent pour le seul bénéfice des mégacorporations et des grandes sociétés, pas pour le commun des mortels, lequel en général ne possède même pas de compte bancaire personnel.

Nous sommes dans une économie d'argent liquide, où il faut payer ses achats en monnaie de métal. Certaines personnes économisent toute une vie pour s'offrir une voiture ou une télévision. Les bijoux sont un véritable symbole de réussite sociale car ils représentent une richesse tangible, ostentatoire, interdite à la majeure partie de la population. tout ceci signifie que pour le citoyen ordinaire, les biens de consommation constituent des choses rares et précieuses. cela implique que la plupart des gens dépensent presque aussitôt ce qu'ils gagnent. La criminalité est partout, et à quoi bon thésauriser si c'est pour ensuite se faire cambrioler ?

La population dilapide son argent en boîte de nuit, au cinéma et au casino. Les forces de l'Obscurité se rapprochent. La vie est courte, et personne ne sait ce que nous réserve l'avenir. nous vivons une époque d'exubérance fiévreuse. L'humanité marche sur la corde raide.

## SALAIRE

Pour la plus grande partie de la population des mégavilles, la vie est une lutte permanente pour trouver un emploi et survivre. Le travail temporaire et malheureusement très répandu. Être salarié n'apporte jamais la richesse ni l'indépendance. Le système ne fonctionne pas. Voici les espérances de gain correspondant à chaque type d'emploi. Tous les postes ne sont pas détaillés. Si votre personnage désire tâter d'une activité non couverte, comparez-la au travail qui s'en rapproche le plus.

**MENDICITÉ.** Votre personnage arpente les rues en faisant la manche. Avec un peu de chance, il peut récolter ainsi 1D20 couronnes par jour.

**TRAVAIL TEMPORAIRE.** Votre personnage mène une vie précaire, traînant aux alentours des grands marchés et des terminaux de transport, attendant qu'on lui propose de débarquer des marchandises ou de nettoyer les lieux. À moins qu'il ne soit là chauffeur de taxi ou conducteur de pousse-pousse dans une agence. Il gagne 100 couronnes par jour quand il a du travail, c'est à dire dans 50% des cas en période faste, moins en temps de crise.

**TRAVAIL DOMESTIQUE.** Votre personnage est employé de maison chez un particulier, dans un hôtel ou un bâtiment administratif. Il gagne environ 750 couronnes par semaine.

**TRAVAIL QUALIFIÉ.** Votre personnage travaille dans une usine ou un garage, effectuant des tâches manuelles qui nécessitent tout de même des connaissances de base. Il gagne autour de 1.000 couronnes par semaine.

**EMPLOI DE BUREAU.** Votre personnage est secrétaire ou employé de bureau. Son poste réclame de savoir au moins de lire et compter, parfois même de taper à la machine. Il peut espérer gagner jusqu'à 1.200 couronnes par semaine.

**GESTION.** Votre personnage fait partie des heureux privilégiés employés dans une entreprise pour superviser une équipe. Son salaire mensuel de départ peut atteindre 8.000 couronnes, beaucoup plus en fin de carrière dans une compagnie importante. Les avocats et les comptables qui travaillent pour le compte de quelqu'un d'autre peut espérer le double. Enfin, il n'y a pas de limite pour celui qui est employé par une mégacorporation.

**POLICE.** En tant que flic de base pour une agence indépendante, votre personnage peut gagner environ 1.200 couronnes

## LOGEMENT

Votre personnage peut loger dans un hôtel cossu ou vivre dans un bouge infesté de vermine. Chacun des deux a son prix. Les possibilités de logement sont nombreuses et diversifiées.

### HÔTELS

Ils vont du palace où le moindre caprice est aussitôt satisfait par une armée de personnel, au bouge pouilleux où le veilleur de nuit se double d'un indicateur pour les agresseurs locaux. Faut-il préciser que la sécurité augmente avec le tarif des chambres ?

**HÔTELS DE LUXE.** Ce sont des endroits comme le Capitol Eagle ou le Grand Hôtel Imperial. La crème de l'élite y descend lorsqu'elle part loin de ses appartements. Ces palaces disposent généralement d'une armée de personnel toute prête à pouponner le client, ainsi qu'une foule d'hôtesse discrètes pour accueillir l'hôte de goût. La sécurité est habituellement de premier ordre quoique soigneusement discrète. Pour une chambre, il faut compter 2.000 couronnes la nuit au minimum, tarif qui peut grimper jusqu'à 20.000 couronnes pour les meilleures. une suite coûte entre 5.000 et 50.000 couronnes (pour la suite président-

par semaine. Ce salaire augmente de 500 couronnes par semaine à chaque monté en grade. Un officier perçoit le double et touche un salaire mensuel. Un pourri gagne beaucoup plus, mais les risques sont élevés s'il se fait prendre. La solde d'un militaire est comparable à celle d'un flic, mais elle est quadruplée en temps de guerre.

Si votre personnage est employé par une mégacorporation, il peut espérer percevoir 20% de plus.

**INVESTIGATIONS PRIVÉES.** Votre personnage est enquêteur privé pour 2.500 couronnes par jour, plus les frais. Voilà qui paraît alléchant, à condition de parvenir à trouver d'abord les clients disposés à payer. Les rares journées de travail doivent permettre de compenser les longues périodes d'inaction. Naturellement, s'il bosse pour une agence connue et bien cotée sur le marché, il peut augmenter ses tarifs en conséquence.

Si votre personnage décide de travailler dans l'univers dangereux de la pègre, ses espoirs de gains sont similaires à ceux d'un gros-bras ou d'un assassin. Souvenez-vous qu'on ne fait pas fortune en travaillant pour autrui.

**TRAVAIL DE GROS-BRAS.** Votre personnage rançonne les commerçants, fait cracher les débiteurs, traîne derrière un caïd quelconque et prend un air méchant. Il touche 200 couronnes par jour pour sa simple présence, parfois le double lorsque le plomb commence à voler bas. Dans le recouvrement de créances, il perçoit un pourcentage sur les sommes récupérées.

**MEURTRE COMMANDITÉ.** Votre personnage s'aligne sur les prix du marché, qui dépendent du statut et du degré de protection de la cible. Cela peut aller de 1.000 couronnes pour un punk minable sans aucun ami à plus de 100.000 couronnes pour une personne difficile à atteindre et dangereuse à tuer.

### DERNIÈRE MISE EN GARDE

Nous vivons des temps difficiles et incertains. Les gens se retrouvent sans emploi plusieurs fois au cours de leur existence. Il n'existe ni sécurité sociale ni plan de retraite. En cas de licenciement, votre personnage peut espérer toucher une semaine ou un mois de prime selon qu'il est payé à la semaine ou au mois. C'est tout. À lui de se débrouiller ensuite. Mieux vaut alors qu'il puisse compter sur quelques économies. Sinon, il ne lui reste plus qu'à trotter jusqu'à la soupe populaire de la Confrérie la plus proche.

tielle sur le toit du Capitol eagle de Luna) et représente ce qui se fait de mieux en matière de luxe et de service.

**BONS HÔTELS.** Ce sont de bons, souvent d'excellents hôtels, auxquels manque simplement le cachet ou la réputation des établissements de luxe. Ils sont extrêmement confortables. Les prix vont de 400 à 800 couronnes la nuit.

**HÔTELS ORDINAIRES.** C'est là que descendent les hommes d'affaires en voyage ou les personnes qui recherchent un logement confortable et sûr. Ce sont habituellement des établissements de taille moyenne. La chambre est à 200 couronnes la nuit.

**CERCUEILS.** Un peu mieux que le sac de couchage dans la rue. une commodité empliée qui porte bien son nom. Ces boîtes à coucher se trouvent dans les astroports et les asiles de nuit à travers le système solaire. Généralement à pièce avec une limite de temps, le cercueil vous laisse assez de place pour vous retourner ou lire au lit. Les toilettes doivent être trouvées ailleurs. Comptez 100 couronnes par nuit.

## NOURRITURE

Comme pour toute chose en ce bas monde, la qualité se paye. Si vous désirez manger gastronomique dans une antique vaisselle en porcelaine, ça vous coûtera la peau des fesses. Les prix indiqués correspondent à un repas pour une personne.

**Grand restaurant.** 1.000 couronnes ou plus

**Bon restaurant.** 250 couronnes ou plus

**Restaurant de chaîne.** 100 couronnes ou plus

**Gargote familiale.** 50 couronnes ou plus

**Fast food.** 30 couronnes ou plus

**Restaurateur ambulant.** 10-20 couronnes

## BOISSON

Il est toujours possible de dépenser des sommes monstrueuses pour de grands crus classés. mais la plupart des gens boivent pour s'enivrer. C'est un plaisir relativement bon marché pour le citoyen ordinaire. Dans un bar, les tarifs moyens sont les suivants :

**Bière.** 10-20 couronnes la pinte

**Alcool fort.** 10-30 couronnes le verre

**Vin.** 60 couronnes ou plus la bouteille

**Café et boisson non alcoolisée.** 5-10 couronnes

Les prix sont plus avantageux dans une boutique :

**Whisky.** 100 couronnes ou plus la bouteille

**Tord-boyaux.** 25 couronnes la bouteille

**Vin.** 25 couronnes ou plus la bouteille

## LOISIRS

Pour se distraire, les gens vont au cinéma, au théâtre ou au dancing. Ils acquittent un droit d'entrée et passent du bon temps. Les prix indiqués sont les tarifs minimum. une bonne place au spectacle peut coûter beaucoup plus cher. Le cinéma constitue, par nature, un moyen d'évasion. Le théâtre offre un divertissement plus raffiné. quant aux dancings et aux boîtes de nuit, ils sont l'endroit idéal pour rencontrer des membres du sexe opposé.

**Place de cinéma.** 30 couronnes et plus

**Place de théâtre.** 100 couronnes et plus

**Place d'opéra.** 150 couronnes et plus

**Billet pour un événement sportif.** 50 couronnes et plus

**Entrée dans un dancing.** 20 couronnes et plus

**Entrée dans une boîte de nuit.** 100 couronnes et plus

**Entrée dans une boîte privée.** 250 couronnes et plus

**HÔTELS BON MARCHÉ.** À peine préférables à un asile de sans-abri, ces bouges accueillent les clients dans de vastes dortoirs communs. Vols et bagarres sont monnaie courante. Un lit coûte entre 20 et 50 couronnes la nuit.

## APPARTEMENTS

Pour les personnes qui ne sont pas constamment en déplacement, il est plus avantageux de louer un appartement. Les locations se font généralement au moins, et le propriétaire peut exiger une caution de 1 à 4 mois de loyer. La plupart des appartements sont loués en meublés.

**APPARTEMENTS DE LUXE.** On les trouve dans les quartiers chic, surplombant généralement l'endroit où travaillent et se retrouvent les riches et les puissants. Dans certaines villes, ce sont parfois des maisons. À Luna, ils se présentent sous forme de gratte-ciel. Chaque étage supplémentaire améliore la vue et augmente le loyer. Ces appartements sont richement aménagés, avec salles de bain en marbre et tapis moelleux. Des firmes de sécurité privées en assurent la surveillance. Les loyers démarrent à 10.000 couronnes par mois, puis grimpent en flèche.

C'est là qu'habite votre personnage lorsqu'il possède un niveau social de 9 ou 10.

**BONS APPARTEMENTS.** On les trouve dans les beaux

## HABILLEMENT

Dans l'univers de *Mutant Chronicles*, c'est l'habit qui fait le moine. Votre façon de vous vêtir est un puissant révélateur de votre personnalité et de votre métier. Vous serez d'autant mieux considéré que vous serez bien habillé. Un homme chic est forcément un gagnant. Vos habits contribuent grandement à l'élaboration de votre image. La majeure partie des francs-tireurs portent un costume d'affaires. Pantalons, vestes, gilet, chapeau, chemise et cravate sont de rigueur.

**VÊTEMENTS SUR MESURE.** Ces habits de grands couturiers sont portés exclusivement par les riches et les puissants. D'une coupe irréprochable, ils sont taillés à la main pour chaque client selon le style voulu. Comptez au moins 5.000 couronnes pour un costume, et vous faites une affaire. 10.000 couronnes est un prix plus courant. Bauhaus et Imperial en particulier, se sont spécialisés dans cette production de luxe. Pour un imperméable et des chaussures, comptez entre 2.500 et 5.000 couronnes. Le chapeau revient à 500 couronnes.

Si votre personnage débute avec un niveau social de 9 ou 10, il possède une bonne vingtaine de costumes sur mesure.

**VÊTEMENTS RICHES.** C'est le haut de gamme de la production de masse des vêtements élégants, durables et de bonne qualité. On les trouve dans n'importe quel grand magasin. Un costume revient habituellement à 2.000 couronnes. Le prix de l'imperméable tourne autour de 1.000 couronnes, celui des chaussures avoisine les 500 couronnes et un chapeau coûte environ 250 couronnes.

Des vêtements de cette qualité sont généralement portés par des personnes d'un niveau social de 7 ou 8.

**VÊTEMENTS ORDINAIRES.** Il s'agit d'un secteur lar-

## FRAIS GÉNÉRAUX

Pour simplifier les choses, on peut considérer que les frais d'électricité de gaz, d'eau et de chauffage représentent en moyenne environ 10% du loyer mensuel de votre appartement ou de votre bureau. Le téléphone coûte environ 1.000 couronnes à l'installation puis 500 couronnes d'abonnement trimestriel, sans compter le prix de chaque communication. Toujours dans un but de simplification, on peut estimer que les appels locaux sont gratuits et que les appels longue distance reviennent à 100 couronnes les 3 minutes.

Les liaisons interplanétaires sont EXTRÊMEMENT chères et se heurtent à certaines difficultés techniques, notamment un délai de plusieurs minutes entre les questions et les réponses, en raison de l'immensité des distances couvertes. À titre d'exemple, le temps de réponse moyen pour un appel entre Luna et Mars est de 8 minutes. Au lieu de vous lancer dans des calculs fastidieux, considérez simplement que chaque communication interplanétaire coûte 10.000 couronnes tout rond. C'est ce qui explique qu'elles soient habituellement réservées aux dirigeants corporatistes.

Il est bien meilleur marché d'envoyer un télégramme à 50 couronnes la phrase. Mais attention, l'employé du télégraphe peut ponctuer votre message à sa convenance. Le télégramme part ensuite dans les trois heures. Il attendra le destinataire au bureau de son quartier (à moins que vous ne lui fassiez porter à son adresse sous 24 heures moyennant un supplément de 250 couronnes).

Il est toujours possible, bien entendu, de se connecter illégalement à n'importe quel réseau lorsque l'on connaît les per-

quartiers. Ils sont joliment aménagés et relativement spacieux. La sécurité se résume vraisemblablement à un portier ou un concierge qui garde un œil sur les visiteurs. Les voisins se surveillent mutuellement. Un bon appartement coûte environ 5.000 couronnes par mois pour un 2 pièces. Comptez 500 couronnes de plus par pièce supplémentaire.

Si votre personnage réside là, ses voisins ont probablement un niveau social de 7 ou 8.

**APPARTEMENTS ORDINAIRES.** On trouve des appartements ordinaires n'importe où. C'est là que vivent la plupart des gens qui exercent un métier raisonnablement payé. Ils coûtent environ 2.000 couronnes pour un 2 pièces. Comptez 300 couronnes de plus par pièce supplémentaire.

Ce type d'appartement correspond à un niveau social de 4, 5 ou 6.

**APPARTEMENTS PAUVRES.** On les trouve dans les quartiers abandonnés et dangereux. Ils ne comptent généralement qu'une seule pièce, avec un lit et une kitchenette. Le loyer tourne autour de 1.000 couronnes.

Si votre personnage débute avec un niveau social de 2 ou 3, c'est là qu'il habite.

**LOCAUX COMMERCIAUX.** Espaces de bureaux et boutiques coûtent environ deux fois plus cher qu'un appartement correspondant.

gement dominé par la filiale de Capitol Universal Garments. Un costume revient à 800 couronnes, l'imperméable à 300 couronnes, les chaussures à environ 200 couronnes et le chapeau à 150 couronnes.

Ces vêtements sont majoritairement adoptés par les personnes d'un niveau social de 4, 5 ou 6.

**VÊTEMENTS À BON MARCHÉ.** Tissu fragile comme du papier, couture approximative et coupe disgracieuse sont tout ce que vous pouvez espérer dans cette gamme de prix. Néanmoins, il faut bien que tout le monde s'habille. Pour 200 couronnes, on ne peut pas se plaindre. Un imperméable coûte 100 couronnes, une paire de chaussures idem, et un chapeau ou une casquette revient à 50 couronnes. C'est l'habillement du malheureux dont le niveau social est égal à 1,2 ou 3.

## PRÉCISION CONCERNANT L'HABILLEMENT

On peut dénicher des vêtements à moitié prix dans les fripes. Naturellement, ils ne seront sans doute pas à la bonne taille. ne vous attendez pas à dégouter du sur mesure.

Un habillement soigné devrait faire bénéficier le personnage d'un bonus à ses compétences Négociation et Astuce et autres compétences similaires. Souvenez-vous qu'il vit dans un monde où la façon de s'habiller constitue fréquemment le seul indice révélateur de sa richesse et de son statut.

À l'inverse, un personnage mal vêtu devrait subir un malus important dans la même situation. Il est bien évident qu'il lui sera plus difficile de se faire passer pour un gros trafiquant devant un parterre de hauts dirigeants corporatistes en portant des loques chiffonnées qu'avec un costume sur mesure.

sonnes appropriées. Les prix sont réduits ainsi de moitié. Il existe également une petite chance de se faire prendre. Utilisez cette menace comme un départ de scénario plutôt que comme une occasion de lancer chaque mois un dé de pourcentage.

## POTS-DE-VIN

Souvenez-vous que pour remplir son office, un pot-de-vin doit justifier qu'on prenne la peine de l'accepter. Pour mettre de l'huile dans les rouages de l'administration ou se procurer une information, une semaine de salaire doit pouvoir suffire. Pour obtenir un service manifestement illégal susceptible d'entraîner un renvoi, vous devrez sacrifier au moins un mois de salaire et probablement beaucoup plus. Personne, à l'exception des gens les plus avides et les plus idiots, n'accepte de pots-de-vin s'il est assuré de se faire prendre. Et aussi corrompue que soit l'époque, il existe encore quelques citoyens trop honnêtes pour être soudoyés. tâcher de ne pas l'oublier.

## PUBLICITÉ

Pour 100 couronnes par jour, vous pouvez passer une petite annonce dans les pages commerciales de votre édition locale de *Daily Chronicles*. La même annonce vous coûtera 30 couronnes dans un autre journal. Mais vous pouvez aussi payer dix fois plus cher pour une publicité beaucoup plus grande.

Les cartes de visite reviennent à 30 couronnes la centaine. Aucun franc-tireur digne de ce nom ne saurait s'en passer.

## BIENS DE CONSOMMATION

**Télévision.** 10.000 à 30.000 couronnes

**Radio.** 1.000 à 5.000 couronnes

**Meubles de bureau.** (bureau, meubles à classeurs, fauteuil pivotant, etc) : comptez 10.000 couronnes par personne

**Grille-pain.** 450 couronnes

**Stores vénitiens.** 1.400 couronnes et plus

**Holster d'épaule.** 200 couronnes

**Distributeur d'eau.** 1.800 couronnes

**Machine à café.** 600 couronnes

## IMPÔTS

En vérité je vous le dis, il n'est pas de certitude en ce bas monde, exception faite de la mort et des impôts. Les taxes locatives, destinées à financer la police, l'éclairage public et les services de voirie, se montent à environ à 5% du revenu mensuel. De plus, une bonne partie de la population verse une dîme de 10% à la Confrérie. Ce n'est aucunement obligatoire, mais la parcimonie dans ce domaine est mauvaise pour le salut de l'âme et risque d'attirer l'attention de l'Inquisition.

## POSTE

Les colis et lettres ordinaires voyagent très lentement et sont fréquemment égarés en chemin. Un envoi interplanétaire coûte 1% du prix du trajet. Multipliez la durée du voyage par 1D6 pour obtenir le délai avant réception. Votre lettre a 10% de chance de se perdre et de ne jamais arriver.

Un envoi interplanétaire accéléré est rapide et fiable mais particulièrement coûteux. Comptez 10% du prix du trajet par kilo. Le délai avant réception est celui indiqué sur la table, et votre envoi n'a que 1% de chance de s'égarer.

## DÉPLACEMENT

Les déplacements grèvent rapidement votre budget. L'univers de *Mutant Chronicles* connaît de nombreux modes de locomotion, le moins cher demeurant probablement le métro.

À Luna lorsque votre personnage utilise ce dernier, lancez 1D6 pour déterminer le nombre de changements qu'il devra effectuer. Avec n'importe quel autre moyen de transport, lancez 1D100 pour obtenir en kilomètres la distance qu'il aura à parcourir. pas d'affolement. tout finira par s'équilibrer.

Les prix indiqués correspondent à un billet de seconde classe. La tarif est double en première et diminue de moitié en troisième. cette dernière catégorie n'existe pas sur les zeppelins.

**TAXI.** Ce peut être une voiture ou un vélo-taxi. L'un comme l'autre coûte environ 3 couronnes au kilomètre, plus une prise en charge de 10 couronnes. Comptez le triple de la course avec un Autocab de Cybertronic.

**BATEAU.** Partout où il y a de l'eau, on trouve des bateaux. Ce mode de transport aligne ses tarifs sur ceux du train.

**BUS ET TRAMWAY.** Ils desservent une grande partie des mégavilles. Avec eux, les prix du kilomètre sur route avoisinent habituellement les 2 couronnes.

**MÉTRO.** La majeure partie de la population de Luna utilise les différentes ligne de métro souterrain. Le trajet revient généralement à 10 couronnes par ligne empruntée.

**TRAIN.** Les interminables trains à vapeur constituent le mode de locomotion longue distance la plus employé sur les mondes de *Mutant Chronicles*. Le voyage coûte autour de 10 couronnes les 80 kilomètres. Une couchette impose un supplément de 200 couronnes.

**ZEPPELIN.** Ces gigantesques dirigeables relient les mégavilles par la voie des airs. ils sont chers mais confortables. 1 couronne par kilomètre. Le voyage s'effectue à la vitesse moyenne de 80 km/h.

## VOYAGE INTERPLANÉTAIRE

Un trajet interplanétaire est une affaire lente et coûteuse, qui se révèle ennuyeuse à mourir lorsqu'on a pas les moyens de voyager en première. En conséquence, la plupart des gens évitent au maximum de se déplacer de monde en monde, sauf absolue nécessité. Les mégacorporations, le Cartel et la Confrérie disposent de leurs propres flottes, et l'information suivante ne concerne que les lignes régulières de passagers.

Un billet de première coûte trois fois le prix indiqué. Il donne droit à une cabine simple ou double avec petit déjeuner, déjeuner et dîner compris, accès à toutes les installations d'agrément modernes du bord et boisson à volonté jusqu'à l'atterrissage. un voyage en première classe représente une croisière unique dans la vie de la majeure partie des citoyens mais constitue le seul mode de déplacement concevable pour les hommes d'affaires et les hauts responsables corporatistes.

Le tarif de la table correspond à un billet de seconde qui offre une couchette dans une cabine deux places avec petit déjeuner (rajoutez 50 couronnes par jour pour le déjeuner et 100 pour le dîner). Il donne accès à prix réduit à la plupart des installations d'agrément du bord - boutiques, cinéma, billard, salle de musculation, restaurant, salle de détente, bibliothèque et autre. Tout dépend de la modernité de l'appareil, naturellement. Les hommes d'affaires indépendants, soldats en permission, journalistes et autres francs-tireurs se rencontrent fréquemment dans cette classe qui constitue la seule alternative envisageable à la première.

En troisième classe, on partage la cabine - plusieurs rangées de cercueils empilés -, les douches et les toilettes de 1D100 autres passagers. Aucun repas n'est inclus, et mieux vaut prévoir sa propre nourriture, des livres et de la lumière car, si les choses devaient mal tourner, cette catégorie de voyageurs ne serait autorisée à quitter la soute qu'une fois parvenu à destination. En contrepartie, une réduction de 30% sur le tarif indiqué est à appliquer.

### TRAJETS DEPUIS LUNA

Pour déterminer la durée d'un voyage spatial à un moment donné, consultez la table ci-dessous qui correspond à une propulsion plasma. Elle vous fournira également une indication approximative du prix d'une place à bord d'un *Dreadnought* pour les différentes destinations.

Destination	Durée	Prix
Mercure	20+2D20 jours	7.490 + 150 par jour
Vénus	10+2D20 jours	3.490 + 100 par jour
Mars	20+4D20 jours	5.490 + 100 par jour
Victoria	70+4D20 jours	11.990 + 100 par jour
Cérès	75+4D20 jours	14.990 + 100 par jour
Diemensland	90+4D20 jours	17.990 + 100 par jour
Dembovska	120+4D20 jours	18.990 + 100 par jour
Ganymède	180+4D20 jours	*
Agamemnon	190+4D20 jours	*
Saturne	370+4D20 jours	*
Uranus	790+4D20 jours	*
Neptune	1.260+4D20 jours	*
Pluton	1.670+4D20 jours	*
Néron	2.810+4D20 jours	*

\* flotte de guerre uniquement

### TRAVERSÉES DE LA CEINTURE

Pour déterminer la durée d'un voyage spatial d'un archipel à l'autre, consultez la table ci-dessous qui correspond à une propulsion propergol classique. Elle vous fournira également une indication approximative du prix d'une place à bord d'un vaisseau marchand pour les différents changements d'orbites.

Parcours	Durée	Prix
Hungarias-Phocaeas	15+1D20 jours	3.490 + 100 par jour
Phocaeas-Eunomias	8+1D20 jours	1.990 + 100 par jour
Eunomias-Koronis	15+1D20 jours	2.490 + 100 par jour
Koronis-Thémis	15+1D20 jours	3.990 + 150 par jour
Thémis-Cybèles	8+1D20 jours	2.490 + 150 par jour
Cybèles-Hildas	24+1D20 jours	3.990 + 200 par jour
Hildas-Achilles	34+1D20 jours	4.990+200 par jour
Hildas-Patrocles	34+1D20 jours	4.990+200 par jour

### ROUTES COMMERCIALES

Une fois sur la bonne orbite, il vous reste à emprunter la route commerciale de l'archipel pour rallier votre destination. Pour déterminer la durée d'un voyage spatial entre astéroïdes d'un même archipel, lancez 1D20 pour déterminer le nombre d'étapes nécessaires pour rejoindre votre destination finale. Chaque étape durera 8+1D10 jours. Pour le tarif appliqué, consultez la table ci-dessous.

Archipel	Prix
Hungarias-Phocaeas-Eunomias	100 par jour
Koronis-Thémis-Cybèles	150 par jour
Hildas-Achilles-Patrocles	200 par jour

## VOITURES

Tous les modèles présentées ci-dessous ont une carrosserie procurant 4 points d'Armure dans toute les localisations (2 pts pour les vitres). Certains constructeurs et garages spécialisés proposent une version blindée avec une majoration de +60% du coût initial (6 points d'Armure dans toutes les localisation, 4 pts pour les vitres). Ce surcoût comprend aussi bien le renforcement de la structure que le gonflage du moteur pour assurer des performances équivalentes.

Modèle	Constructeur	Caractéristiques	Prix
Universal Motors Roadking A	Capitol	Vitesse max. 150 km/h ; 5 portes ; 6 passagers	65.000
Universal Motors Roadking D	Capitol	Vitesse max. 175 km/h ; 5 portes ; 6 passagers	74.000
Universal Motors Roadking X	Capitol	Vitesse max. 215 km/h ; 5 portes ; 6 passagers	90.000
Ranger Phantom	Capitol	Vitesse max. 160 km/h ; 5 portes ; 8 passagers	300.000
4x4 Bug 400	Capitol	Vitesse max. 120 km/h ; 5 portes ; 6 passagers	100.000
General Trucks Highwayman	Capitol	Vitesse max. 160 km/h ; 5 portes ; 8 passagers	89.000
General Trucks Offroad B-52	Capitol	Vitesse max. 170 km/h ; 4 portes ; 4 passagers	75.000
Vinciano-Traffaux 350 BL	Bauhaus	Vitesse max. 160 km/h ; 5 portes ; 4 passagers	165.000
Sachs 9000GL	Bauhaus	Vitesse max. 190 km/h ; 4 portes ; 4 passagers	244.000
Giacchio Forza	Bauhaus	Vitesse max. 290 km/h ; 2 portes ; 1 passager	480.000
Yashikin Banzaï 4W	Mishima	Vitesse max. 110 km/h ; 2 portes ; 4 passagers	55.000
Yashikin Top Performance	Mishima	Vitesse max. 135 km/h ; 4 portes ; 4 passagers	39.000
Matsu-Harada Sunset Glider	Mishima	Vitesse max. 160 km/h ; 5 portes ; 4 passagers	45.000
Geopard 266F	Imperial	Vitesse max. 190 km/h ; 5 portes ; 4 passagers	149.000
Ashton Healey M67	Imperial	Vitesse max. 310 km/h ; 2 portes ; 1 passager	545.000
Taxi Autocab	Cybertronic	Vitesse max. 160 km/h ; 2 portes ; 4 passagers	NC