

Contexte

Le projet « Normandy »

La Martian Aerospace Corporation travaille sur le projet « Normandy ». Il s'agit d'un projet de création d'un vaisseau aérospatial pour usage civil. Les équipes de la MAC cherchent à concevoir un vaisseau qui sera la « voiture spatiale » de demain. Le but est de pouvoir à terme commercialiser un vaisseau qui permettrait à des civils de voyager d'une planète à l'autre, et donc d'assurer les trajets Terre – Lune – Mars sans avoir à passer par les transporteurs. Le projet en est qu'à l'étape de conception. Le fort coût de fabrication de tels vaisseaux privé ne les rend pas commercialisables pour l'instant.

Afin de réaliser ce projet, la MAC s'est associée avec Marsmensch Motoren Werke, un constructeur automobile martien. Le but de ce partenariat est de combiner le savoir technologique de la MAC, et la connaissance en voiture individuelle de MMW. MMW est l'une plus grosse corporation de fabrication automobile sur Mars. Elle se distingue de ses concurrents par son système de conduite automatique extrêmement performant, optimisant les temps de trajet et la consommation. MMW se place sur le marché de la voiture de luxe.

Le projet avance lentement. La conception de vaisseau combinant les technologies de la MAC et de MMW sont déjà sortis des bureaux de recherche, mais leur prix exorbitant empêche de s'approcher des objectifs du projet « Normandy ». Les équipes de recherche de la MAC accusent celles de la MMW de ne pas faire d'effort sur les coûts, et inversement.

En réalité, la MAC a un tout autre projet en tête, le projet secret Andromède. Elle souhaite réaliser un croiseur très longue distance. Mais l'entreprise se heurte à des problèmes

de consommation énergétique. A travers son « partenariat » avec MMW, elle souhaite récupérer les technologies d'optimisation de la consommation, gardées secrètes par la firme automobile.

Le projet Andromède est gardé secret, seuls les exécutifs et une poignée d'employés, des ingénieurs pour la plupart, sont au courant. Ce projet ambitieux, lancé déjà depuis trois ans, doit permettre à la MAC de conforter son avance en matière de vaisseaux spatiaux. Mais pour y parvenir, des ingénieurs de la MAC ont poussé plus loin certaines technologies déjà existantes, allant à la limite de la loi anti-technologie, voire l'enfreignant. Ce projet, dans son idée est proche du projet Magellan. Si l'affaire se savait, l'Agence de Régulation des Technologies pourrait s'attaquer à la MAC et ternir son image.

MMW a un tout autre projet. Bien qu'il soit un leader du marché automobile sur Mars, la concurrence avec Emmerson, le leader du marché automobile, est rude. MMW espère ainsi ouvrir un nouveau marché, celui de la voiture interplanétaire. Mais il lui manque les technologies d'aérospatiale nécessaire à la réalisation du projet. C'est pour cela qu'elle a accepté le partenariat avec la MAC. Les ingénieurs qui travaillent sur le projet sont avant tout des espions qui doivent comprendre les technologies de la MAC pour les ramener à MMW.

Les deux entreprises, bien qu'officiellement en partenariat, s'espionnent mutuellement. Le projet « Normandy » est voué à l'échec, mais la MAC et MMW cherchent à profiter le plus de l'autre avant la dissolution du projet.

Revue de Presse

*Conférence de presse de la Martian Aerospace Corporation
Le 9 Février 2307
Neo-Beijing*

« Bonjour à tous. Je suis aujourd'hui devant vous pour vous présenter le nouveau projet que nous avons lancé en ce début d'année. Nous l'avons baptisé le projet « Normandy ». Plusieurs rumeurs circulent depuis Novembre dernier à ce sujet, je vais éclaircir les objectifs de la Martian Aerospace Corporation, et de son partenaire dans le projet, la Marsmenschen Motoren Werke.

Nos deux entreprises ont entrepris d'imaginer votre voiture de demain. D'imaginer une nouvelle mobilité, une nouvelle liberté. Nous vivons dans une société multiplanétaire. Mais encore aujourd'hui chaque citoyen est confiné à sa planète. Les trajets entre Mars et la Terre restent onéreux et soumis aux contraintes d'horaire et de disponibilité des navettes interplanétaires.

A vous, nous souhaitons vous offrir des vaisseaux personnels, des voitures interplanétaires. Pour ce projet ambitieux, nous avons décidé de combiner les connaissances en aérospatial de chez la Martian Aerospace Corporation et le savoir-faire en transport individuel de MMW. Ensemble, nous démocratiseront le voyage interplanétaire.

Merci pour votre attention. »

Par Edward Fields, PDG de la Martian Aerospace Corporation.

Un projet irréaliste ?

Un an après l'annonce par le PDG de la Martian Aerospace Corporation de ses intentions de démocratiser les vaisseaux interplanétaires, le projet semble être au point mort. Aucune nouvelle annonce n'a été faite depuis, et on préfère ne pas s'exprimer aussi bien du côté de la MAC, que du côté de MMW, partenaire du leader de l'aérospatial sur le projet. Linda Gibbs, PDG de MMW a toutefois déclaré hier lors du salon de l'automobile de Little Europe que ce projet demandera du temps avant d'arriver à terme. « Les deux entreprises doivent apprendre l'une de l'autre » a précisé la PDG. A voir si le « Normandy » se concrétisera un jour ou restera un rêve idéaliste.

Introduction

Neo-Beijing. Jeudi 21 Avril 2308.

Ce matin n'est certainement pas comme les autres. En arrivant devant le siège R&D civil de la Martian Aerospace Corporation, les employés ont été accueillis par une effervescence rare pour un jeudi matin. La police et la sécurité de la MAC discutant et sécurisant une partie du centre de recherche. Au centre de cette agitation, le secteur travaillant sur le projet « Normandy ».

Durant la nuit, un groupe de saboteur très bien équipés est rentré dans les bureaux et ont saccagé la pièce.

Vous êtes chargés, par vos organisations respectives, de travailler en équipe pour enquêter sur ce sabotage.

Synopsis

Après près de trois ans de recherche, le projet Andromède commence à donner des résultats intéressants. La MAC espère entamer la réalisation d'un prototype d'ici un an. Cependant, un tel projet pourrait mener au développement des vaisseaux long trajet, et ainsi rapprocher petit à petit les hommes de Nemeton. Les murmures de Tesla ont donc décidé d'agir afin de ralentir, voire stopper le projet Andromède.

Une IA, GAR-1-K, est chargée par les murmures de mettre à mal le projet. Pour cela, elle a engagé un groupe de mercenaires tout à fait ordinaire et les a aidés à s'introduire dans les bureaux de la MAC en piratant le système de sécurité. La mission était de détruire l'ensemble du bureau. Elle a aussi engagé un mercenaire solitaire et expérimenté, Riku, pour s'introduire dans la salle des serveurs et remplacer celui dédié au projet Andromède par un autre, et ainsi voler l'ensemble des données surprotégées du projet. GAR-1-K n'a pas mentionné ce que devait faire Riku des données.

Ce dernier, souhaitant monétiser les informations acquises, a regardé les données pour savoir ce qu'il avait à vendre... Et s'est aperçu qu'il possédait les informations se-

crètes sur la MAC. Il vit à présent reclus dans sa planque, vivant dans la peur que la MAC envoie des agents pour éliminer cette personne qui en sait beaucoup trop.

Pour résoudre l'affaire, les personnages devront commencer par remonter la piste des mercenaires, et tomberont sur un groupe tout à fait ordinaire de gangsters de bas étage. Ils apprendront cependant qu'un mercenaire indépendant était avec eux, et le groupe de mercenaire pourra décrire son véhicule, son apparence, et la direction dans laquelle il est parti. Après avoir remonté la piste de Riku, les personnages arriveront juste après la mort du mercenaire, assassiné par un agent de la MAC. Mais l'agent n'a pas eu le temps de retrouver les données volées avant l'arrivée du groupe, données que trouveront les personnages, ainsi qu'un portable avec comme unique contact « S. Martinez ». En remontant les messages, il est possible de comprendre qu'il s'agit du commanditaire de sabotage et du vol, et qu'il se trouve dans un appartement à la périphérie de Neo-Beijing. C'est dans un logement totalement vide que les personnages découvriront un ordinateur à partir duquel GAR-1-K leur parlera... Juste avant de se faire attaquer par une troupe privée envoyée par la MAC. A présent, ce sont les personnages qui savent pour le projet Andromède, et qui sont un danger pour l'entreprise. S'en sortiront ils vivant ?

Scénario

Les éléments qui suivent sont une proposition de déroulement des événements, ainsi qu'une liste non exhaustive d'informations qui permettront aux personnages de résoudre l'enquête. Libre au MJ de rajouter, modifier, enlever des éléments ou information selon la progression de l'enquête. Deux éléments sont à garder en tête.

Tout d'abord, le cheminement des personnages doit être de retrouver les malfrats, puis Riku et ainsi mettre la main sur le serveur dérobé. Ce serveur doit rester mystérieux tant que les personnages n'ont pas regardé son contenu. Il n'apparaît pas dans la liste des

serveurs en rapport avec le projet « Normandy » bien qu'il soit physiquement au milieu des autres serveurs de ce projet, et aucun supérieur de la MAC ne souhaite préciser son utilité.

Ensuite, le but de la MAC est que personne ne soit au courant pour le projet Andromède, et donc éliminer tous les témoins gênant. Elle garde un œil sur les personnages, et lorsqu'ils seront en possession des données, elle les éliminera.

Sabotage

Les personnages se rencontrent dans les bureaux saccagés de la MAC. Des policiers prennent des photos des lieux et interrogent les premiers employés qui sont arrivés et qui ont découvert le sabotage. Le directeur du département R&D civil de la MAC, David Fisher, est présent. Il présentera les personnages les uns aux autres en expliquant le but de leur présence respective.

Les agents peuvent par la suite commencer leur enquête. Les bureaux ont été sauvagement saccagés. Les armoires ont été renversées, les tiroirs arrachés, les ordinateurs détruits à coup de battes de baseball. Il est difficile de savoir parmi ce désordre s'il manque quelque chose. Mais les personnages peuvent constater qu'il ne manque pas les disques durs aux ordinateurs, et après une fouille minutieuse, il semblerait qu'aucun dossier ne manque.

Les saboteurs sont rentrés dans l'enceinte du bâtiment avec une facilité déconcertante. L'ensemble des systèmes de sécurité ont été piratés de l'extérieur et ont été désactivés. Malgré tous les efforts que peuvent faire les personnages, il leur sera impossible de tracer la source de cette attaque. Il est cependant possible de retrouver les secteurs qui ont été désactivés. Les saboteurs sont rentrés par une issue de secours, puis se sont rendus dans les bureaux. Cependant, il est aussi possible de se rendre compte que le secteur des serveurs a été déconnecté. Quelqu'un s'est introduit physiquement dans la grille. En se rendant sur place il est possible de remarquer qu'un des serveurs n'est pas un serveur de la MAC.

Il s'agit d'un serveur banal du commerce qui a remplacé un serveur de l'entreprise. Des données de la MAC ont été volées durant le sabotage. Cependant, le serveur manquant, bien qu'étant physiquement dans le secteur « Normandy » n'apparaît pas dans la liste des serveurs accessible par les membres du projet. Seul le directeur de la section R&D civile ainsi que les responsables du projet « Normandy » y ont accès. S'ils sont interrogés, ils rétorqueront que les personnages n'ont pas à connaître les données, mais qu'il faut retrouver le serveur.

Remonter la piste des mercenaires

Au lendemain du sabotage, à la bourse les actions de la MAC et MMW baisse tandis que celle d'Emmerson augmente. Il est facile de savoir qu'Emmerson et MMW se livrent une lutte sans merci sur le marché de l'automobile sur Mars. De nombreuses rumeurs sur des affaires d'espionnages entre les deux entreprises fourmillent sur l'hypernet. Mais Emmerson n'a rien à voir avec cette affaire, et sera outrée qu'on s'attaque à elle. De plus, une analyse fine du cours de la bourse montrera que l'augmentation de la valeur des actions d'Emmerson est décollée de l'affaire.

Si les personnages s'intéressent à la provenance du faux serveur, ils découvriront qu'il a été acheté par une boutique de Tea Party.

Tea Party est une chaîne de magasins de thé Neo-beijinois. Anciennement mouvance du parti républicain américain. Lors de la colonisation de Mars, la mouvance qui était tombée en désuétude a décidé de tirer profit de leur nom qu'ils avaient déposé pour aller faire fortune en vendant du thé terrien aux travailleurs martiens. Ils ont établis plusieurs boutiques à travers Mars, en particulier à Neo-Beijing.

Le gérant de cette boutique, Shen Sheng, expliquera que le serveur a été livré la semaine dernière alors qu'il n'avait rien commandé. Le lendemain, trois personnes sont venues en fourgon noir, et ont réclamé le serveur. Ils étaient armés, ce qui a poussé le

gérant à ne pas s'opposer à ça. En inspectant le compte de la boutique – en piratant ce dernier ou en faisant pression sur la banque – il est possible de voir que de l'argent a été mis sur le compte, puis directement dépensé pour acheter le serveur. Cet argent est très difficile à tracer, et la banque ne sera pas prête à lâcher l'information. Il vient d'une filiale d'Emmerson, le service des financiers. Ce même service aurait versé de l'argent sur le compte d'un certain Rick Derson. L'argent a ensuite été retiré. Ce dernier n'est bien sûr pas chez lui, mais il est facile d'apprendre des voisins qu'il traîne dans la zone industrielle désaffectée.

Bien sûr, Emmerson se défendra d'avoir réalisé ses virements, à raison. Elle n'hésitera pas à porter plainte contre les personnages pour espionnage. Une lutte d'influence peut s'engager, mais à terme Emmerson gagnera : elle peut prouver que le poste qui aurait effectué les virements n'existe pas. L'ordinateur utilisé pour les transactions n'existe pas chez Emmerson.

La gestion des caméras de surveillance de la ville peut aider à trouver la piste du fourgon, qui rentre dans une zone industrielle désaffectée qui date du début de Neo-Beijing. On retrouve le même fourgon aux abords du bâtiment R&D civil de la MAC la nuit du sabotage, avec une voiture.

Confrontation avec les mercenaires

Au fil de leur enquête, les personnages finiront par comprendre que le sabotage a été commis par un petit groupe de mercenaires se trouvant dans la zone industrielle désaffectée de Neo-Beijing. Cette dernière est peu étendue et il est possible de la ratisser pour trouver l'endroit où se réunissent les mercenaires. Ils sont au nombre de trois, et ils ont fait d'un ancien entrepôt leur repaire. Un fourgon noir, un peu âgé, est stationné devant l'entrepôt.

Si les personnages sont un minimum discret, les mercenaires seront totalement surpris. Dans le cas contraire, ils attendront les personnages armés. Dans tous les cas, s'ils sont menacés par un grand nombre d'agent, intimidé, ou si l'un de leur camarade

meurt, ils arrêteront toute action hostile. Ce sont plus des malfrats de bas étage que des mercenaires entraînés.

Ils expliqueront qu'ils ont été engagé par un dénommé Riku, un mercenaire, pour lui ramener le serveur et faire une opération de sabotage. Devant la somme promise, ils ne se sont pas posés de question.

Ils ont à chaque fois retrouvé Riku dans une ruelle de Neo-Beijing. Ce dernier a une voiture Emmerson bleu nuit (modèle Alpha). Cette ruelle est non loin d'un quartier résidentiel, et dans ce quartier, une des maisons est abandonnée depuis le décès de sa propriétaire et une histoire d'héritage qui laisse la maison sans habitant.

Rencontre avec Riku

Riku vit retranché dans la maison, ce qui n'empêchera pas de se faire tuer par un agent de la MAC qui veut éliminer ce témoin gênant. Lorsque les personnages arriveront, Riku sera déjà mort, ou se fera tuer dans les instants qui suivent par un sniper. Dans tous les cas, l'assassin de la MAC n'aura pas le temps de fouiller la maison et de récupérer les données. Les personnages trouveront une cave avec le serveur relié à un terminal. L'ensemble est allumé, et il est facile d'accéder aux données, et de découvrir le projet Andromède. Les personnages trouveront aussi sur le portable de Riku plusieurs appels à un certain S. Martinez. Il est possible de remonter le numéro, ou de chercher l'adresse, d'un certain Sébastien Martinez vivant dans un appartement en périphérie de Neo-Beijing.

A partir de ce moment, la MAC sait que les personnages détiennent les données. Même si ces derniers ramènent le serveur, la MAC préférera éliminer ces témoins gênants qui pourraient en savoir trop.

« Sébastien Martinez »

Lorsqu'ils rentreront dans l'appartement concerné, les personnages trouveront un appartement vide, avec seulement quatre chaises, et un ordinateur sur une petite table muni d'une paire d'enceinte. Une fois rentrés dans la pièce, l'ordinateur se mettra en route et GAR-1-K s'adressera aux personnages. Il expliquera vaguement qu'il devait protéger Nemeton d'un projet similaire au projet Magellan. Sur la fin de son discours, un hélicoptère se fera entendre, et l'IA expliquera que les personnages en savent trop sur le projet Andromède pour la MAC, et que l'organisation doit à présent les éliminer.

Mercenaire

Force	2	Agilité	3
Endurance	3	Perceptions	3
Intelligence	3	Charisme	2

Points de vie 11**Initiative** 6

Langues (Anglais)	5
Combat au corps-à-corps	2
Armes à distance	4
Esquive	3
Athlétisme	3
Discretion	3
Observer	3
Ecouter	3
Acrobaties	3
Vigilance	3
Résistance à la douleur	3

Arme : Hk-36 (silencieux, répétition, 1d10+4)**Piste de réflexion...**

La MAC est l'une des plus grosses corpos de Mars, le gouvernement est peut être derrière elle, avec son service secret et même le FLM. Voilà de quoi changer la donne si les personnages sont trop bons...

Organisations en jeu**Martian Aerospace Corporation**

La MAC est l'acteur principal de ce scénario. Depuis trois ans elle travaille sur l'ambitieux projet Andromède. Ce dernier pouvant s'apparenter au projet Magellan est gardé secret par l'organisation. Si on venait à découvrir l'existence d'un tel projet, la MAC pourrait subir de sévères sanctions de l'ART.

Son objectif est donc de savoir si des informations sur le projet Andromède ont fuité, et si c'est le cas, éliminer les menaces pour l'entreprise. Elle se montrera très oppressante sur ses agents, leurs demandant de travailler vite et de faire des rapports réguliers. Elle ne donnera aucune information complémentaire, mais les personnages pourront remarquer que l'exécutif semble très à cran pour un simple sabotage d'un projet civil qui n'est que peu avancé. Si les agents de la MAC signalent le vol de données, les supérieurs demanderont simplement, et très fermement, de les retrouver.

La MAC espionne les personnages, les suit de très près dans leur enquête pour les devancer quand cela est nécessaire. Elle a d'ores et déjà fait un contrat avec une armée privée pour avoir un groupe d'intervention armée si cela serait nécessaire. Elle n'hésitera pas à éliminer les agents s'ils venaient à découvrir des éléments sur le projet Andromède.

Organisation : Martian Aerospace Corporation (MAC)**Fondation :** 2248 **Siège :** Neo-Beijing**Taille :** 64.783 employés**Leader** Edward Fields**Méthodes** soutien politique
recherches
corruption**Particularité :** Créatrice du premier vaisseau spatial de combat. Elle comporte un secteur militaire et un secteur civil.

Alliance corporatiste : quand on est dans les affaires, l'important est de bien savoir présenter les choses. Chaque niveau de cet attribut confère au personnage un bonus de +1 aux tests de compétences sociales lorsqu'il négocie avec une autre entreprise.

Hiérarchie : la MAC a une hiérarchie claire et stricte. Les agents plus importants bénéficient plus facilement des ressources de l'entreprise. Le niveau de cet attribut détermine le poste qu'occupe le personnage et les ressources sur lesquelles il peut compter.

Niv	Exemples de postes
1	Chef d'équipe (personnel)
2	Cadre supérieur (moyen financiers, personnel)
3	Chef de division (petite filiale de l'entreprise)

Spécialité d'organisation : selon son poste au sein de la MAC, le personnage n'aura pas la même spécialité.

Poste	Attribut
Ingénieur	Un métier unique
Commerciale	Des contacts bien placés
Sécurité	Présence intimidante

Marsmensch Motoren Werke

MMW n'a qu'un rôle d'observateur dans l'affaire. Elle est à la fois curieuse et inquiète. Elle ne sait pas pourquoi un groupe aurait saboté les bureaux de recherche d'un projet si peu avancé, et craint d'autre part d'être la suivante. Elle se contente pour le moment d'observer, et tente de profiter de la situation. Cette situation de cacophonie au sein de la MAC peut être un excellent moment pour tenter de dérober des secrets de l'entreprise d'aérospatial.

Organisation : Marsmensch Motoren Werke (MMW)

Fondation : 2271 **Siège :** Neo-Beijing

Taille : 37.411 employés

Leader : Linda Gibbs

Méthodes : espionnage
recherches
corruption

Particularité : Numéro un de la vente de voiture de luxe sur Mars.

Alliance corporatiste : quand on est dans les affaires, l'important est de bien savoir présenter les choses. Chaque niveau de cet attribut confère au personnage un bonus de +1 aux tests de compétences sociales lorsqu'il négocie avec une autre entreprise.

Hiérarchie : MMW a une hiérarchie claire et stricte. Les agents plus importants bénéficient plus facilement des ressources de l'entreprise. Le niveau de cet attribut détermine le poste qu'occupe le personnage et les ressources sur lesquelles il peut compter.

Niv	Exemples de postes
1	Chef d'équipe (personnel)
2	Cadre supérieur (moyen financiers, personnel)
3	Chef de division (petite filiale de l'entreprise)

Spécialité d'organisation : selon son poste au sein de MMW, le personnage n'aura pas la même spécialité.

Poste	Attribut
Ingénieur	Un métier unique
Commerciale	Des contacts bien placés
Sécurité	Présence intimidante

Personnages prêts à jouer

Une composition de l'équipe peut être la suivante.

Inspecteur de police

La MAC a fait appel à la police pour résoudre l'affaire. Un inspecteur a été détaché afin de retrouver les saboteurs. Mais les services de police ne se font pas d'illusion. Si la MAC a fait appel à la police, c'est pour avoir accès à ses ressources, et nul doute que ce sont les agents de la MAC qui mèneront l'enquête.

Responsable de la sécurité de la MAC

C'est le responsable de la sécurité du bâtiment R&D civil de la MAC qui a été chargé par les exécutifs de l'enquête. Etant chargé de protéger le bâtiment de ce genre d'intrusion, son poste est directement menacé par les dirigeants de la MAC. Aucun doute que son avenir va être déterminé par la réussite de son enquête.

Ingénieur de la MAC

Membre de l'équipe travaillant sur le projet « Normandy », son rôle est d'assister à l'enquête, assistant lors des questions techniques sur le projet. Son rôle est en réalité de protéger les secrets technologiques de la MAC.

Observateur de MMW

Afin de suivre l'enquête au plus proche, MMW a dépêché un observateur auprès de la MAC afin d'aider à l'enquête. MMW veut prouver qu'elle est externe à cette affaire en s'impliquant dans l'enquête, et s'inquiète de ce sabotage. Sera-t-elle la prochaine cible ?

Relation entreprise de MMW

Ancien sniper du Front de Libération Martien, Timo Sommers participait parfois à des opérations secrètes pour l'organisation. Puis il eut une femme, et un enfant. A 38 ans il prit sa retraite auprès du FLM. Ayant été loyal durant toutes ces années, l'organisation laissa partir Timo – tout en lui faisant bien comprendre qu'il était préférable de ne pas trop parler de ses activités au sein du FLM.

A peine sorti du groupe militaire, Timo s'est fait approcher par MMW. Ils lui proposèrent un poste de relation entreprise, officiellement. Officieusement, son rôle est de profiter de certaines visites d'affaire pour espionner les entreprises. Rien de bien méchant. La plupart du temps il s'agit de faire parler ses interlocuteurs et bien retenir toutes les informations. Parfois Timo doit se balader un peu discrètement ou prendre quelques photos sans être vu, ou encore poser des micros.

Par rapport à ses missions passées, c'est de la routine. Mais cela plaît à Timo. Il ressent toujours l'adrénaline des missions secrètes, mais il est presque sûr de rentrer tous les soirs chez lui auprès de sa famille.

Nom : Timo Sommers

Naissance : 2267, Neo-Beijing (Mars)

Force	2	Agilité	3
Endurance	3	Perceptions	4
Intelligence	2	Charisme	4

Points de vie 11

Combat

Armes à distance 7

Esquive 4

Social

Bluff 4

Eloquence 2

Psychologie 2

Langue (Anglais) 5

Technologie

Savoir

Organisations et Politique 1

Economie et Finance 1

Perceptions

Vigilance 3

Fouille 2

Observer 4

Infiltration

Discrétion 4

Dissimuler 3

Crochetage 3

Véhicules

Résistance

Volonté 2

Résistance à la douleur 3

Organisation : MMW

Alliance corporatiste 2

Hiérarchie 1

Des contacts bien placés 3

Inspectrice de police Martien

Ericka Knight a toujours bossé dans la police. Elle commença sur le terrain, en tant qu'agent d'intervention. Ça lui plaisait comme job, même s'il y avait du risque. Au fil des ans, Ericka s'est illustrée par son efficacité et sa perspicacité, mais aussi sa tendance à poser parfois trop de questions. Elle fut promue au rang d'inspectrice. Moins d'action, plus de papier, mais aussi plus de pouvoir. Elle accepta ceci, même si c'est le moment où il faut aller sur le terrain qu'elle préfère. Elle commença par enquêter sur des vols, puis des homicides. Ayant de bons résultats, on commença à lui donner des affaires plus compliquées, en mettant parfois à sa disposition des moyens.

Depuis peu, Ericka commence à connaître la guerre des ombres. Ses affaires la confrontent parfois à des organisations qui défendent leurs intérêts coûte que coûte. Et la loi a parfois du mal à agir pour l'égalité. Elle est manipulée par les entreprises pour avoir l'issu qui les arrange.

Ericka n'apprécie pas particulièrement toutes ces manigances, et elle essaye d'éviter d'avoir à s'en occuper. Mais elle ne peut pas toujours choisir sur quelle affaire elle doit bosser.

Nom : Ericka Knight

Naissance : 2274, Little Europe (Mars)

Force	3	Agilité	3
Endurance	2	Perceptions	4
Intelligence	3	Charisme	3

Points de vie 10

Combat

Corps-à-corps	3
Armes à distance	5
Esquive	3
Athlétisme	4

Social

Psychologie	3
Langue (Anglais)	5

Technologie

Savoir

Perceptions

Vigilance	2
Fouille	6
Ecouter	4
Observer	3

Infiltration

Discrétion	3
Crochetage	2

Véhicules

Conduite	4
----------	---

Résistance

Résistance à la douleur	3
-------------------------	---

Organisation : police martienne

La main de l'état	2
Des contacts bien placés	1
Un métier unique (investigateur)	3

Responsable de la sécurité du bâtiment R&D de la Martian Aerospace Corporation

Anwen Howell est la responsable de la sécurité du bâtiment R&D de la Martian Aerospace Corporation. Ce sont dans ces bureaux que se développe le projet « Normandy » à la MAC.

A l'origine, Anwen suivait des études de sécurité informatique, ce qui ne l'empêchait pas d'être une personne sportive. Anwen a d'ailleurs fait un tour de la Terre au milieu de ses études et participait à plusieurs tournois de sport. C'est ce profil particulier qui lui permit de se faire recruter comme responsable de sécurité par plusieurs entreprises. Protéger un bâtiment passe aussi bien par la gestion de gardiens, que par un bon équipement de vidéo surveillance et de protection informatique face à des intrusions.

Après plusieurs jobs sur Terre, Anwen décida de partir sur Mars pour changer un peu. Là, la MAC la recruta. Elle s'occupa, entre autre, de la modernisation de l'équipement de sécurité, et programma elle-même la partie informatique de gestions des caméras et des accès sécurisés. C'est un très bon job, bien payé, et même si Anwen a régulièrement de la pression de la part de ses supérieurs, elle peut se défouler un peu en mettant de la pression sur ses larbins.

Nom : Anwen Howell
Naissance : 2272, Washington (Terre)

Force	3	Agilité	2
Endurance	3	Perceptions	3
Intelligence	4	Charisme	3

Points de vie 11

Combat

Corps-à-corps	3
Armes à distance	4
Esquive	3
Athlétisme	3

Social

Psychologie	5
Persuasion	2
Langue (Anglais)	5

Technologie

Pirate informatique	6
---------------------	---

Savoir

Organisations et Politique	2
----------------------------	---

Perceptions

Vigilance	5
Ecouter	4
Observer	4

Infiltration

Véhicules

Résistance

Volonté	4
---------	---

Organisation : MAC

Alliance corporatiste	1
Hiérarchie	2
Présence intimidante	3

Ingénieure de la Martian Aerospace Corporation travaillant sur le projet

Sur le projet « Normandy », Alona Lutsenko est une jeune ingénieure en électronique ayant une thèse en système embarqué autonome pour l'aérospatiale, obtenue à l'université de Little Europe, la plus grosse université de Mars. A la sortie elle fut tout de suite recrutée par la Martian Aerospace Corporation pour travailler sur le projet « Normandy ». On la plaça en chef de projet sur la partie électronique du projet. Alona ne sait pas grand-chose des aboutissements réels du projet, si ce n'est qu'on l'a mise à une place demandant quelques responsabilités alors qu'elle n'a pas d'expérience professionnelle. On la teste pour voir si, en plus de ses capacités intellectuelles, Alona est capable de tenir la pression de chef de projet. Pour l'instant, tout se passe bien. Elle a une petite équipe de cinq personnes, et on ne lui demande rien de bien compliqué. Justement, c'est cela qui l'intrigue.

MMW est reconnue pour avoir un excellent système de conduite automatique, diminuant grandement la consommation énergétique du véhicule. L'un des objectifs du partenariat entre la MAC et MMW est justement de doter les navettes spatiales personnelles de cette technologie pour réduire les coûts. Sauf qu'Alona n'a toujours pas vu passer cette technologie. A chaque fois qu'elle demande des informations pour savoir comment intégrer ce système de la MMW, on lui trouve autre chose à faire. Alona a l'impression que ce que MMW envoie à la MAC est récupéré par des autorités supérieures, et que les infos ne descendent pas.

Nom : Alona Lutsenko
Naissance : 2280, Neo-Beijing (Mars)

Force	2	Agilité	2
Endurance	2	Perceptions	4
Intelligence	5	Charisme	3

Points de vie 10

Combat

Social

Langue (Anglais)	6
Langue (Chinois)	3

Technologie

Pirate informatique	4
Electronique	7
Robotique	5

Savoir

Economie et Finance	3
Histoire et Géographie (Mars)	4
Science (astrophysique)	2
Science (mathématique)	4

Perceptions

Fouille	2
Ecouter	4
Observer	3

Infiltration

Véhicules

Résistance

Volonté	3
---------	---

Organisation : MAC

Alliance corporatiste	2
Hiérarchie	1
Un métier unique (ingénieur)	3