

Scénario n°2 – Pièges à la Destination 142045-24867-57878

Objectif : découvrir le planétoïde, découvrir la liaison avec le CSC, se faire canarder, emprunter le vaisseau cargo et s'envoler pour une destination inconnue. La mission introduit des PNJ qui iront pour la plupart jusqu'à l'ep.3

« Il n'y a parfois aucune différence entre le salut et la damnation. »

Stephen King (extrait de *La ligne verte*)

Les PJ se réveillent, la tronche pâteuse, dans un caisson d'hypersommeil, à bord d'un navire militaire du

Colonial Marines Corps, le Ravène. Autour d'eux, une escouade complète de marines (sergent, caporal et biffins), comme ceux d'Aliens : bien lourds, quoi. Ils sont en route pour découvrir ce qui se cache derrière les coordonnées précédemment récupérés. Les PJ sont en charge de la mission, marines étant là « au cas ou » pour les protéger.

« Le réveil est lourd...Votre estomac se retourne comme lors d'une bonne gastro mais heureusement sans cette maudite envie de vomir. Foutu hypersommeil pensez vous. Où suis-je ? Ah oui c'est vrai le Ravène, un navire militaire du Colonial Marines Corps. Le compte rendu de l'enquête sur le Dc Chang a été lapidaire. Les pontes de l'ICC s'en sont vite désintéressés et il a fallu que l'on insiste lourdement pour avoir une permission de sortie pour vérifier cette coordonnée spatiale. « On vous affecte une équipe de Marines, la meilleure qui soit...et le meilleur vaisseau militaire également » a dit votre supérieur. Vous êtes certains qu'il se marre encore. Quelle équipe de Marines ! Tous des psychos...Et cet appareil est aussi rapide qu'un cargo céréalier. On voulait rester seul pour finir cette enquête mais le règlement est le règlement... « tu sors toujours équipé d'une escouade » question discrétion faudra repasser. Bon allez faut se secouer un petit debriefing avec cette bande de taré et un café tiède tout droit sorti de l'autochef...ça peut pas être pire comme réveil. Et merde le café est froid ! »

Colonial Marines Corps.

FOR : 14 /DEX : 15 /CON: 14/TAI : 13 /PER : 14/INT : 11/APP : 11
SAF : 13/ RES : 14
Compétences principales :
Athlétisme 60%, Déguisement 70%, Esquiver 60%, Orientation 50%, Vigilance 70%, Pulse Rifle M41A 50% (2d6+4), Pistolet M4A3 50% (1d6+2), Smartgun M56 50% (4d6), Lance Flamme M240 50% (1d6/round)

Chaque marines possède à quelques variantes près les mêmes caractéristiques. S'ils ont des particularités, elles seront détaillées en fonction des soldats.



Le débriefing permet de rencontrer l'équipe des militaires et du personnel du vaisseau.

Le sergent Mazard présentera son équipe sur un ton monocorde et légèrement désabusé. Elle ne sait pas pourquoi on lui a assigné cette mission, ni ce que son équipe doit y faire. Elle aimerait en savoir un peu plus. C'est important car il faut qu'elle sache si elle doit maintenir la pression sur « ses » gars ou si cette sortie est plutôt orientée « récréation ».

C'est aux joueurs de décrire et d'expliquer le pourquoi du comment ainsi que ce qu'ils attendent des marines. S'ils en attendent quelque chose !

L'équipe de pilotage

Le vaisseau est maintenu par 2 « personnes ». Marcus, synthétique, est plutôt spécialisé dans le pilotage et la mécanique. Kim Katsumi est lui orienté sur la communication, la navigation et la maintenance. Ces 2 amis travaillent main dans la main et font preuve d'un grand professionnalisme.

L'équipe des coloniaux marines est composée de :

Sergent Claudine Mazard :



Type : Européenne

C'est un sergent de 37 ans dure, droite et sans pitié pour celui qui ne suit pas les règles. Elle n'a aucun lien affectif avec son équipage. Elle est là pour le job, les soldats sont là pour suivre les ordres. **C'est la règle.** Elle n'a pas le profil de l'opérationnelle et préfère le travail tactique. Elle est très douée dans ce domaine.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3

Synthetic Floyd :



Type : Androïde

Androïde fabriqué par Hyperdine Systems, modèle 501-TC. Il possède un inhibiteur de comportement qui l'empêche d'être agressif. Il ne ressent pas la douleur. Il préfère qu'on l'appelle "**Homme artificiel**" (mais c'est personnel). Il est programmé pour toutes les fonctions de pilotages et de réparations techniques.

Equipements : Neant.

Chef d'escouade Lucio Conciglio dit « chef » :



Type : Latin

C'est le bras droit de Mazard. Il aimerait être ailleurs et sous un autre commandement mais il est soldat et un soldat ne refuse pas les ordres quelque ils soient. Il est cependant très respecté par son escouade car il est très actif sur le terrain. Lucio est un Marine expérimenté, il sait garder son sang froid.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3, fusil à pompe

Caporal Clara Fiordato



Type : Latin

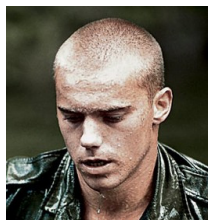
Médecin de l'escouade. C'est le prototype du médecin de tranchée. Elle soigne dans l'efficacité et ne fait pas dans la dentelle.

« Avec ça au moins y aura pas de gangrène ! »

Equipements : Lance flamme M240, Pistolet automatique M4A3.

Infanterie :

Zach Ford :



Type : Européen

2ème classe. Soldat peu bavard, timide et le plus souvent à l'écart.

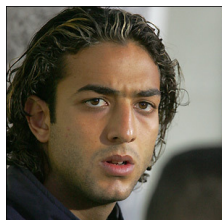
Type : Européen

Zach a acheté un implant cybernétique révolutionnaire. Il accélère les terminaisons nerveuses responsables du mouvement et rend les réflexes plus rapides. Cependant il a besoin de Diratimine pour stabiliser son état psychologique. Evidemment cet implant (fourni et fabriqué par Hyperdine en secret) est strictement interdit et personne –à part Ali Amsalem – n'est au courant.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3

Ali Amsalem :

Type : Maghrébin



1ere classe. Il est immense et bodybuilder. C'est le boute en train de l'équipe, mais son humour vole toujours en bas de la ceinture.

Il a une collection de grossièreté à faire pâlir un dealer des favelas. Il est également Cribleur (c'est à dire opérateur Smartgun)

Equipements : Smartgun M56, Pistolet automatique M4A3.

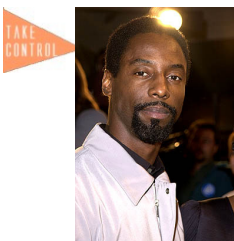
Ali a acheté un implant cybernétique révolutionnaire. Il accélère les terminaisons nerveuses responsables du mouvement et rend les réflexes plus rapides. Cependant il a besoin de Diratimine pour stabiliser son état psychologique. Evidemment cet implant (fourni et fabriqué par Hyperdine en secret) est strictement interdit et personne –à part Zach Ford – n'est au courant.

Jack Johnson dit « Jojack » :

Type : Afro américain

1ere classe. C'est l'artificier du groupe, l'expert en explosif. Il essaye toujours d'être propre sur lui. Il aime être « classe ». Il a un sourire ravageur.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3



Kevin Harris dit « l'indien » :

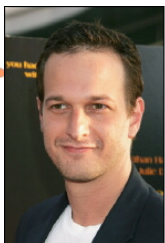


Type : Amérindien

1ere classe. Le spécialiste des communications et informatique. Il a des petites lunettes de soleil pour son style. Il est respecté de ses camarades qui le voient comme un grand frère. Il est très croyant et il fait également les prières pour le groupe avant les sorties. Le rituel est immuable, il rassemble le groupe et adresse une prière au nom de tout le monde au centre du cercle formé par ses coéquipiers. Puis Eko termine par son chant de la rédemption.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3.

Mills Cunningham dit « la fouine » :



Type : Européen

1 ere classe. C'est le coordonnateur munitions et démolitions. Il est petit, presque fluet. Il a un air souvent désabusé et détaché. Il se sent supérieur au groupe. Il n'est guère aimé du groupe, mais sa position stratégique en fait un maillon indispensable.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3.

Ulysse Solius :



Type : Afro-Américain

2em classe. De lui respire un air étrange. C'est sûrement un psychopathe obsédé par la mort. Il a de nombreux tatouages, tous de tête de mort. Il aime se raser avec un couteau qu'il aiguise à longueur de journée. Il a été recruté dans une prison pour mineur (condamné pour viol), il n'a jamais quitté les marines, sa seule famille. Il est lui aussi opérateur smartgun.

Equipements : Smartgun M56, Pistolet automatique M4A3.

Bill Sibiersky dit « Billy the Dick » :



Type : Slave

2em classe. Il est d'accord avec tout le monde et croit tout le monde. C'est aussi la tête de turc du groupe. Il est rentré dans les marines parce que son père le voulait. Il y est. Et il a hâte de repartir. Ce qui l'intéresse c'est de partir avec sa petite amie dans une colonie à terraformer loin très loin.

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3.

Eko Obenwigi dit «Le roi d’Ethiopie » :

Type : Africain

1^{er} classe. C’est le pisteur du groupe. Il peut survivre dans n’importe quel environnement. Il parle à l’économie. Il a des yeux suspicieux. On a toujours l’impression qu’il est un prédateur qui examine sa proie. Quand il porte le regard sur quelqu’un c’est comme si il pouvait lire la culpabilité en chaque personne. Il a tout le temps des écouteurs et semble écouter un minidisque. Les autres le surnomme « le roi d’Ethiopie ». Il finit souvent les prières de Harris avec the redemption song de Bob Marley. Cette dernière est lue lentement, calmement et froidement (surtout pas chantée !). Nul ne sait vraiment s’il écoute sa musique. Mais personne n’a tenté de toucher à ses écouteurs. Il a un accent qui montre qu’il n’est pas d’origine anglo-saxonne (cf. un peu à la Big Willy dans Predator II, mais pas trop quand même !)

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3

*"Vieux pirates oui ils m'ont volés
Et vendus aux bateaux d'esclaves
Quelques minutes après qu'ils m'aient attrapé du plus profond de la fosse.
Mais mes points ont été conçues puissantes
Par la main du Tout-Puissant.
Nous avançons dans cette génération triomphante.
Ne voudrais tu pas m'aider à chanter ces chants de liberté?
Parce que tout ce que j'ai, ce sont des chants de rédemption
Des chants de rédemption"
The redemption song - Bob Marley*



Atterrissage sur la base

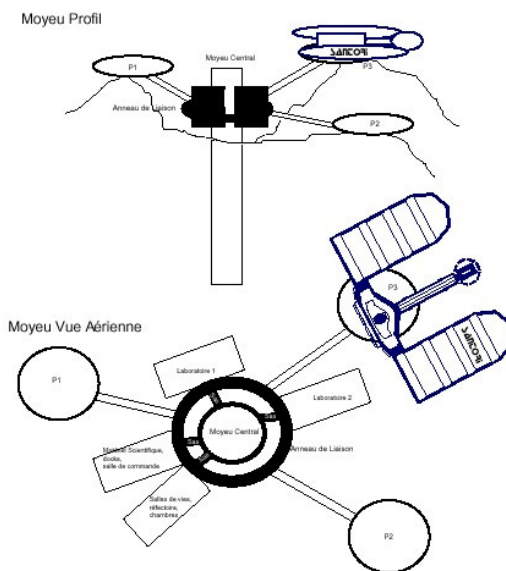
Le Ravène est en position stable à l’endroit exact pointé par les coordonnées. Les senseurs du navire découvrent une sorte de planétoïde, de forme plus ou moins ovale, en orbite instable autour d’une géante gazeuse. Ca pourrait être un rocher... Mais dès que l’on s’en approche on découvrira avec surprise **l’aspect organique** de la chose... Des structures humaines ont été dressées sur l’objet. On peut tout à fait poser un dropship sur l’une des trois plate-formes reliées à un **moyeu** central « perforant » la surface de l’objet. On distingue plusieurs bâtiments qui semblent pressurisés collés à ce moyeu. On peut détecter des résidus d’énergie mais aucune lumière n’est visible. Arrimé à l’une des plate-formes, un vaisseau cargo de moyen tonnage, apparemment intact.

Voir moyeu&co.pdf



Il va falloir aller au gratin ! Les PJ et les marines embarquent sur un **dropship** direction la plate-forme. Y atterrir est une action simple pour le pilote.

Une fois sur la passerelle, il va falloir atteindre le moyeu. Les joueurs vont vite se rendre



compte qu'il n'y a plus de pressurisation et que l'apesanteur y est quasi nulle. Il faut donc sortir les scaphandres et crapahuter un peu. De la passerelle, les PJ ont une vue imbattable sur le planétoïde : c'est clairement étrange, un mélange **biomécanique**.



Tous les sas doivent être forcés. Certains ont été presque soudés au chalumeau. Dans d'autres on peut voir des impacts de balles. Et les derniers en états sont tous lockés. Il faudra utiliser de l'huile de coude et un peu de neurones pour passer chaque sas.

La station d'appoint au moyeu est constituée d'un périphérique de 5 à 6 mètres de large. Il permet d'accéder aux différentes pièces. Une fois dans le base, rajoutez-en dans la flippe – il n'y a aucun danger mais les PJ vont forcément s'imaginer des choses - Seule une **lumière stroboscopique** éclaire les labos et bureaux du moyeu, qui ont été ravagés. On a visiblement détruit matériel, échantillons et documentation. Il y a des traces d'explosion et d'impacts d'armes automatiques. Un peu plus bas, on trouvera même des corps, en blouse blanche, visiblement abattus à la va-vite... Les PJ peuvent commencer à fouiner, mais il n'y a plus rien d'exploitable... Seule information notable la base est une base **CSC**.

Au cœur du planétoïde



Enfin, reste un **monte-charge**, au centre du moyeu, qui semble d'enfoncer au cœur du planétoïde...

La descente dure une bonne minute et l'impression de **claustrophobie** est assez forte.

Le monte charge simplement protégé par un grillage métallique laisse entrevoir des parois suintantes. Les couleurs vont du noir au vert sombre en passant par quelques nuances de gris foncé. On dirait de la chair à la couleur du métal.

Le premier pas posé à terre confirme cette impression. On dirait du métal mais la sensation est la même que sur un revêtement synthétique ; c'est-à-dire légèrement doux mais suffisamment rigide pour se sentir parfaitement stable.

L'arrivée donne sur un couloir très large. Ce dernier est parsemé de tubes organiques dont la fonction laisse perplexé. Le couloir est légèrement oblique sur une dizaine de mètre et ne laisse pas entrevoir la pièce suivante. A certains endroits on peut remarquer que des pans ont été littéralement brûlés au **plasma**, si bien qu'on ne peut plus deviner ce qu'il y avait derrière.

Un calme profond règne. Et chaque son résonne comme dans une cathédrale glacée.

Le couloir débouche sur une pièce immense. Quelques échafaudages et appareillages humains montre que des hommes ont déjà visité et étudiés dans cet endroit.

Les proportions de cette pièce sont disproportionnées. Le plafond, telle une voûte, culmine à une dizaine de mètre.

L'endroit est un sépulcre silencieux et dérangeant.

On peut constater que la pièce au niveau du sol est composée de 2 niveaux.

La base qui constitue le sol principal est peut être glissant et il n'est surtout pas plat. Les joueurs auront constamment l'impression de marcher sur des tuyaux ou pire une matière molle et dure à la fois : de la chair. Les murs ont pour la plus part été brûlé la aussi au napalm.

Cette pièce est centrée sur le niveau suivant (voir plus bas). En périphérie du centre on peut voir encore 2 autels dont le pourtour a été soigneusement cramé. Sur l'un des **autels** on peut encore trouver un **sarcophage**. A l'intérieur, les



contours sont dessinés pour accueillir une forme humanoïde d'environ 1m70. Au verso de l'ouverture du sarcophage, il devait y avoir une fresque ou un dessin mais ce dernier a été délibérément endommagé. Mais on peut y trouver encore quelques éléments. On y voit une longue jambe et aussi un humanoïde ou un humain portant un casque légèrement allongé relié à un système, semble-t-il, de respiration. L'ensemble est ouvragé mais sculptée dans de la pierre contrairement à l'ensemble de la pièce.



Le niveau le plus bas est au centre de la pièce doit être à 1m50 de profondeur par rapport au sol. Cela ressemble à un grand cercle de 50 mètre de rayon. Une légère **brume** flotte à ce niveau et reste statique. Si on y descend la brume s'écarte et se maintient autour d'un diamètre de 2m. Visiblement, les individus qui ont sévis dans le couloir ont frappé là aussi. On y a brûlé beaucoup de chose. Il y a beaucoup de poussière et de cendre crasseuse. Une suie humide et sale. En cherchant bien les Pj peuvent y trouver une sorte de grosse forme **ovale** et arrondie, dont l'extrémité supérieure est montée par 4 grosses lèvres (il n'y a rien dedans).

Que s'est-il passé : Averti par Beaubier, Spears a envoyé une équipe de nettoyage « stériliser » le planétoïde. Quelques chercheurs récalcitrants (et remplaçables) ont été abattus sur place.

Houston we got a problem !



Dès que les PJ commencent à trouver leur aises, passage à l'action. L'**alarme** retentit : « un navire de guerre est en approche directe du planétoïde, demande permission d'inspection ». Le Sergent Claudine Mazard ordonne le repli de l'équipe en même temps que l'autorisation de décollage au Ravène. La transmission avec le vaisseau est rapidement coupée. La remontée est tendue et l'équipe commence à courir dans la station vers la passerelle ou est stabilisé le dropship. Alors que les PJ empruntent l'ombilic rejoignant la passerelle, un **navire de guerre** – sans marquage – ouvre le feu sur le Ravène. Celui-ci, en perdition, se lance dans une vrille folle en direction de la géante gazeuse... Alors que tout le monde est – logiquement – estomaqué – le navire tire plusieurs missiles sur la passerelle où se trouve le dropship. Celle-ci se disloque : l'ombilic ploie comme une paille. Les PJ et leurs compagnons risquent à tout moment de se retrouver virevoltant dans le vide. Seule solution : retourner vers la base...

Mercenaires.

FOR : 14 /DEX : 15 /CON: 14/TAI : 13 /PER : 14/INT : 11/APP : 11

SAF : 13/ RES : 14

Compétences principales :

Athlétisme 60%, Déguisement 70%, Esquiver 60%, Orientation 50%, Vigilance 70%, Pulse Rifle M41A 75% (2d6+4),

Pistolet M4A3 75% (1d6+2), Smartgun M56 75% (4d6), Lance Flamme M240 75% (1d6/round)

Armure de combat 7/35

C'est en fait la Weyland Yutani qui a envoyé cette équipe de combat, sous les ordres d'Itoki. Découvrant sur ses scopes le vaisseau de l'ICC, il a unilatéralement décidé de supprimer tout témoin.



Deux dropships de combat vont alors larguer des **soldats** corporatistes à partir de la 3eme passerelle sur le moyeu, qui vont l'investir...

Pour les PJ la seule véritable possibilité de fuite s'appelle le **Santori**. Le vaisseau cargo est toujours amarré au moyeu. Pris par le temps, les hommes de Spears ont simplement bousillé le système d'allumage. Encore faut-il l'atteindre, avec les mercenaires corpos en armure de combat au cul... Dans cette fuite les mercenaires font feu sur tout ce qui bouge. Ils sont lourdement équipés et ne semblent pas être preneur pour une solution « *okay les gars on se rend* ». **Claudine Mazard** devrait au moins y rester (ou être très sérieusement touchée) dans cette partie du scénario et c'est le chef d'escouade **Lucio Conciglio** qui devrait prendre le relais.

Arrivée au niveau du Santori on peut diviser le groupe en 2 parties. Certains vont défendre le vaisseau à la Fort Aloma sauce siège du gouffre de Helm, les autres tenteront de faire démarrer le vaisseau. Les joueurs peuvent choisir d'aller dans l'un des 2 groupes en se séparant ou pas.

Les mercenaires sont assez efficaces et lourdement équipés. Les « Alamistes » ont intérêt à se bouger s'ils ne veulent pas que le Santori ne soit endommagé dans ces échauffourées. Les assiégés peuvent tirer bénéfice cependant de leur position grâce à un malus de 30% pour les mercenaires.

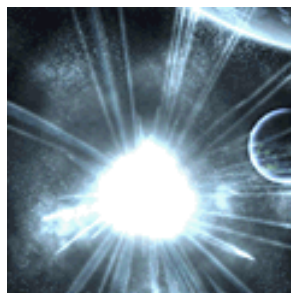
Le Santori ne démarre pas

Arrivé dans le pont avant, les PJ vont vite se rendre compte que l'évasion ne sera pas forcément très simple. On peut trouver de nombreux impacts de balles dans le poste de pilotage. Le spécialiste de la navigation arrivera à la conclusion que le système d'allumage est bousillé et qu'il faudra trouver une autre solution que tourner la clé de contact.

Après réflexion, il est possible de le pirater et de tenter une solution extrême. Larguer le cargo ship et pratiquer un **reboot** des réacteurs. La solution est de pratiquer comme un reset sur un ordinateur avec l'espoir que le vaisseau redémarrera automatiquement. Il faudra les efforts conjoints de plusieurs éléments, mais au moins d'un pilote, d'un informaticien, et de plusieurs personnes répartis entre la salle d'apesanteur et la salle des machines. Pour réussir cette opération chacun devra réussir son jet de dés **simultanément**. A défaut de tout ces succès le Santori ne reprendra pas son envol.

Lorsque le cargo prend son envol le vaisseau de la WY commencera à ouvrir le feu. Le Santori est sérieusement touché. Le module de communication est out. Le niveau -1 du pont avant est endommagé lourdement. Des brèches commencent à y apparaître. Il faudra procéder à des condamnations de certaines pièces d'urgence avant que la pressurisation ne fasse des dégâts. Et ceci toujours sous les tirs de la WY. Les flancs du cargo subissent également de sérieux dommages (adios les safety pod !)
Les PJ vont s'en tirer à bord du cargo mais cela doit être très chaud.

Soudain, sans qu'on puisse rien faire, le cargo enclenche une procédure de saut vers des **coordonnées inconnues**...



Quelques noms en vrac :

Aaron Sauer, Raymond Cundiff, Jeremy Lunn, April Galarza, Cheryl Madewell, Samantha Teague, Mamie German, Shawn Risinger, Katrina Braley, Carrie Posey, Thomas Fajardo, Crystal Marshall, Mae Esquibel, Scott Burdett, Daisy Gladney, Joshua Comer, Lucy Guinn, Rosalie Logsdon, Dennis Dang, Pearl Posada

Quelques extraits de la bible :

Psaumes chapitre 137 Souffrance des Exilés

Sur les bords des fleuves de Babylone, Nous étions assis et nous pleurions, en nous souvenant de Sion.
Aux saules de la contrée Nous avons suspendu nos harpes. Là, nos vainqueurs nous demandaient des chants, Et nos oppresseurs de la joie : Chantez-nous quelques-uns des cantiques de Sion !
Comment chanterions-nous les cantiques de l'Éternel Sur une terre étrangère ?
Si je t'oublie, Jérusalem, Que ma droite m'oublie !
Que ma langue s'attache à mon palais, Si je ne me souviens de toi, Si je ne fais de Jérusalem Le principal sujet de ma joie !
Éternel, souviens-toi des enfants d'Édom, Qui, dans la journée de Jérusalem, Disaient : Rasez, rasez Jusqu'à ses fondements !
Fille de Babylone, la dévastée, Heureux qui te rend la pareille, Le mal que tu nous as fait !
Heureux qui saisit tes enfants, Et les écrase sur le roc !

Psaumes chapitre 146 Faible dans la foi

Louez l'Éternel ! Mon âme, loue l'Éternel !
Je louerai l'Éternel tant que je vivrai, Je célébrerai mon Dieu tant que j'existerai.
Ne vous confiez pas aux grands, Aux fils de l'homme, qui ne peuvent sauver.
Leur souffle s'en va, ils rentrent dans la terre, Et ce même jour leurs desseins périssent.
Heureux celui qui a pour secours le Dieu de Jacob, Qui met son espoir en l'Éternel, son Dieu !
Il a fait les cieux et la terre, La mer et tout ce qui s'y trouve. Il garde la fidélité à toujours.
Il fait droit aux opprimés ; Il donne du pain aux affamés ; L'Éternel délivre les captifs ;
L'Éternel ouvre les yeux des aveugles ; L'Éternel redresse ceux qui sont courbés ; L'Éternel aime les justes.
L'Éternel protège les étrangers, Il soutient l'orphelin et la veuve, Mais il renverse la voie des méchants.
L'Éternel règne éternellement ; Ton Dieu, ô Sion ! Subsiste d'âge en âge ! Louez l'Éternel !

Psaumes chapitre 95 Acclamons l'Éternel

Venez, chantons avec allégresse à l'Éternel ! Poussons des cris de joie vers le rocher de notre salut.
Allons au-devant de lui avec des louanges, Faisons retentir des cantiques en son honneur !
Car l'Éternel est un grand Dieu, Il est un grand roi au-dessus de tous les dieux.
Il tient dans sa main les profondeurs de la terre, Et les sommets des montagnes sont à lui.
La mer est à lui, c'est lui qui l'a faite ; La terre aussi, ses mains l'ont formée.

Venez, prosternons-nous et humiliions-nous, Fléchissons le genou devant l'Éternel, notre créateur !
Car il est notre Dieu, Et nous sommes le peuple de son pâturage, Le troupeau que sa main conduit... Oh ! si vous pouviez écouter aujourd'hui sa voix !
N'endurcissez pas votre cœur, comme à Meriba, Comme à la journée de Massa, dans le désert,
Où vos pères me tentèrent, M'éprouvèrent, quoiqu'ils vissent mes oeuvres.
Pendant quarante ans j'eus cette race en dégoût, Et je dis : C'est un peuple dont le cœur est égaré ; Ils ne connaissent pas mes voies.
Aussi je jurai dans ma colère : Ils n'entreront pas dans mon repos !

Matthieu chapitre 4 La tentation de Jésus

Alors Jésus fut emmené par l'Esprit dans le désert, pour être tenté par le diable.
Après avoir jeûné quarante jours et quarante nuits, il eut faim.
Le tentateur, s'étant approché, lui dit : Si tu es Fils de Dieu, ordonne que ces pierres deviennent des pains.
Jésus répondit : Il est écrit : L'homme ne vivra pas de pain seulement, mais de toute parole qui sort de la bouche de Dieu.
Le diable le transporta dans la ville sainte, le plaça sur le haut du temple,
et lui dit : Si tu es Fils de Dieu, jette-toi en bas ; car il est écrit : Il donnera des ordres à ses anges à ton sujet ; Et ils te porteront sur les mains, De peur
que ton pied ne heurte contre une pierre.
Jésus lui dit : Il est aussi écrit : Tu ne tenteras point le Seigneur, ton Dieu.
Le diable le transporta encore sur une montagne très élevée, lui montra tous les royaumes du monde et leur gloire,
et lui dit : Je te donnerai toutes ces choses, si tu te prosternes et m'adores.
Jésus lui dit : Retire-toi, Satan ! Car il est écrit : Tu adoreras le Seigneur, ton Dieu, et tu le serviras lui seul.
Alors le diable le laissa. Et voici, des anges vinrent auprès de Jésus, et le servaient.

Synthetic Floyd :

Type : Androïde

Androïde fabriqué par Hyperdine Systems, modèle 501-TC. Tu possèdes un inhibiteur de comportement qui t'empêche d'être agressif. Tu ne peux non plus directement ou indirectement provoquer la mort d'un être humain. Tu ne ressens pas la douleur. Tu préfères qu'on t'appelle "Homme artificiel" (mais c'est personnel). Tu es programmé pour toutes les fonctions de pilotages et de réparations techniques.

Les petites phrases aux petits effets : « Oui bien sûr, je serais ravi de le faire ». « Désolé vous savez que cela m'est tout simplement impossible ... je suis programmé ainsi ».

Inspis : vulcain, bishop...

Equipements : Neant.

FOR : 16 /DEX : 16 /CON: 14/TAI : 12 /PER : 14/INT : 14/APP : 11

RES : 16 (pas de modificateurs au moteur de condition)

Compétences principales :

Bricolage 80%, Conduire 60%, Informatique 50%, Navigation spatiale 60%, Mécanique 75%, Robotique 60%



Chef d'escouade Lucio Conciglio dit « Chef » :

Type : Latin

Tu es le bras droit de Mazard. Tu aimerais être ailleurs et sous un autre commandement mais tu es soldat et un soldat ne refuse pas les ordres quelque ils soient. Tu es très respecté par ton escouade. Ton équipe te respecte car tu es avec eux, au combat et dans la sueur. Ton leadership des hommes est de les laisser faire ce qu'ils veulent tant que le boulot est fait. Les écarts sont des écarts...pas d'importance. Tu es un Marine expérimenté, et garde ton sang froid en toute circonstance.

Les petites phrases aux petits effets : « C'est bon sergent, ils ont bien le droit de s'amuser un peu », « On ratisse et on s'en va...ma mère ne doit même pas entendre un pet de mouche », « t'as vraiment pas une tête de porte bonheur »

Inspis : le Major Dutch Schaefer (Predator), Lieutenant Jean Raszak (Starship Troopers)

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3, fusil à pompe

FOR : 14 /DEX : 15 /CON: 14/TAI : 13 /PER : 14/INT : 11/APP : 11

SAF : 15/ RES : 14

Compétences principales :

Athlétisme 60%, Déguisement 70%, Esquiver 60%, Orientation 50%, Vigilance 70%, Pulse Rifle M41A 70% (2d6+4), Pistolet M4A3 70% (1d6+2), Smartgun M56 70% (4d6), Lance Flamme M240 50% (1d6/round)



Caporal Clara Fiordato

Type : Latin

Tu es le médecin de l'escouade. Mais le prototype du médecin de tranchée. Tu soignes dans l'efficace et ne fait pas dans la dentelle. A toi faut pas te la raconter, des batailles t'en as vu et des hommes pisser dans leur froc aussi.

Les petites phrases aux petits effets : « Avec ça au moins y aura pas de gangrène ! ». « Avance et arrête de te plaindre...c'est rien c'est une égratignure ».

Inspis : l'infirmière quinquagénaire de ton collègue de quand tu avais 12 ans !

FOR : 13 /DEX : 13 /CON: 13/TAI : 11 /PER : 15/INT : 13/APP : 11

SAF : 14/ RES : 13

Compétences principales :

Medecine 60%, Secourisme 95% Pulse Rifle M41A 50% (2d6+4), Pistolet M4A3 50% (1d6+2), Lance Flamme M240 50% (1d6/round)

Equipements : Lance flamme M240, Pistolet automatique M4A3.



Jack Johnson dit « JoJack »

Type : Afro américain

1ere classe. Tu es l'artificier du groupe, l'expert en explosif. Tu aime être « classe » et toujours d'être propre sur toi. Tu souris en toute circonstances. Tu es bien dans tes rangers, tu es beau et tu le sais. Tu es en pleine confiance.

Les petites phrases aux petits effets : « Avoue qu'un mec comme moi c'est pas tous les jours que tu en croises ». « Vous inquiétez pas je peux faire sauter tout ça de façon chirurgicale...tu te rappelleras même pas qu'il y avait quelque chose avant ici »

Inspis : Bad Boys le mix ! (hélas...)

FOR : 14 /DEX : 15 /CON: 14/TAI : 13 /PER : 14/INT : 11/APP : 11

SAF : 15/ RES : 14

Compétences principales :

Athlétisme 60%, Déguisement 70%, Esquiver 60%, Orientation 50%, Vigilance 70%, Pulse Rifle M41A 70% (2d6+4), Pistolet M4A3 70% (1d6+2), Smartgun M56 50% (4d6), Lance Flamme M240 70% (1d6/round)

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3



Mills Cunningham dit « la fouine » :

Type : Européen

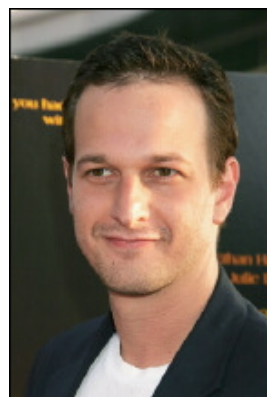
1^{ere} classe. Tu es le coordonnateur munitions et démolitions. Tu es petit, presque fluet. Tu as un air souvent désabusé et détaché. Tu te sens supérieur au groupe. D'ailleurs tu n'es guère apprécié. Mais ta position stratégique en fait un maillon indispensable. Tu portes bien ton surnom de fouine.

Les petites phrases aux petits effets : « Je sais. ». « Même ma sœur sait que c'est pas comme ça qu'il faut faire les choses »

Compétences principales :

Athlétisme 60%, Déguisement 70%, Esquiver 60%, Orientation 50%, Vigilance 70%, Pulse Rifle M41A 60% (2d6+4), Pistolet M4A3 90% (1d6+2), Smartgun M56 50% (4d6), Lance Flamme M240 60% (1d6/round)

Equipements : Pulse Rifle M41A, Pistolet automatique M4A3



Jeffrey Mayer / Star File