Mission de secours

Scénario réalisé par @woody40k

Table des matières

1 : Scénario > P. 3 et 4

2 : Plans et descriptions des lieux > P. 5 à 16

3 : Liste des événements possibles > P. 17 à 19

4 : Fiches personnages et ennemis > P. 20 à 23

5 : Personnages secondaires > P.24

6 : Objectifs secondaires : > P.25

Scénario

La situation (Pour le maître du jeu)

Une équipe d'archéologues d'une petite entreprise nommé Archeotech est allée étudier une nouvelle planète du nom de Serpentis. Sur cette planète, se trouvent des ruines d'une ancienne civilisation. Dans cette mission, Archeotech travaille pour la compagnie Jingti Long Corp. en tant que sous-traitant.
L'équipe était formée d'un pilote, de deux archéologues, d'une scientifique, d'un marines et d'un jeune étudiant en sciences.

Le deuxième jour, la communication avec l'équipe est rompue... Archeotech ne semble pas vouloir ou pouvoir aller tenter une mission de secours. Au bord la faillite, elle n'a plus les ressources nécessaires pour se le permettre. Elle comptait sur cette mission pour faire des découvertes qui auraient pu les remettre à flot. La cause de la perte de communication, est qu'en réalité ils n'étaient pas les seuls à vouloir explorer ces ruines. Un Predator avait été envoyé en éclaireur pour analyser une forme de vie Xenomorphe présente sur cette planète.

A son arrivé, le Predator constate qu'il n'est pas seul et rentre immédiatement en confrontation avec l'équipe. Par chance le marines parvient à blesser à mort le Predator. Dans un dernier souffle, il enclenche l'autodestruction de son armure. Ce qui provoque l'explosion du vaisseau, la mort du marines et du pilote. Le reste de l'équipage excepté le gamin (l'étudiant en sciences) et l'archéologue se disperse et meurent également (tué par des meutes de Bloodbusters).

Le climat de la planète étant instable, ils décident de rentrer dans les ruines en attendant que cela passe. Ils sont surpris de constater que le temple est déjà bien pourvu en installations de recherche scientifique. Weyland est déjà passé par là mais il n'y a plus personne. A présent, ils espèrent bien évidement être secourus mais dans l'attente ils se retrouvent né à né avec les ingénieurs. En fuyant, ils se séparent. Le marines se fera infecter par des spores. Il donnera donc plus tard naissance à un Néomorphe. Tandis que le gamin se fait infecter par le liquide noir et dans la foulée capturer par les ingénieurs. Ils décident de l'enfermer dans un tube cryogénique de leur vaisseau (probablement pour la recherche des ingénieurs passionnés par la création de la vie).

Le père du jeune étudiant ne semble pas l'entendre ainsi. Disposant d'un vaisseau neuf de grande valeur, il parvient à convaincre une équipe de mercenaires de faire la peau à ces bâtards responsables de la situation et surtout d'aller chercher son fils. Il parvient à les convaincre en leur promettant que ce fameux vaisseau sera le leur s'ils acceptent de l'accompagner. L'androïde qui l'accompagne ayant l'ordre de lancer l'autodestruction du vaisseau s'ils n'effectuent pas leur mission correctement.

Après avoir contacté la compagnie pour obtenir les coordonnées de la mission, ils décident de partir en direction de la planète... Le 3ème jours, en arrivant à proximité de la planète, il est impossible de détecter quoi que ce soit. Une tempête empêche les instruments de fonctionner correctement.

Lorsqu'ils arrivent vers les ruines, ils constatent rapidement qu'il ne reste pas grand chose du vaisseau d'exploration. Des débris de l'appareils jonchent les falaises et la baie, il semble avoir explosé... des débris d'armure d'origine inconnue sont également visibles.
Comme la première équipe, ils constatent que le temple est déjà bien pourvu en installation de recherche... impossible que l'expédition de son fils en soit à l'origine. Il s'agit en fait d'un camp de recherche appartenant à la compagnie Weyland (les rivaux de Jingti Long Corp.). Weyland semble en tous cas avoir déserté... la tension est donc à son comble.

« Vous choisirez la suite de l'histoire dans le chapitre des événements... ce scénario prend environ 3 heures... »

Scénario

Que se passe-t-il maman ?! (Pour les PJ)

Une équipe d'archéologues travaillant pour une petite entreprise nommée Archeotech est allée étudier une nouvelle planète du nom de Serpentis. Sur cette planète se trouve un temple d'une ancienne civilisation. Dans cette mission, Archeotech travaille pour la compagnie Jingti Long Corp. en tant que sous-traitant.
L'équipe est formée d'un pilote, de deux archéologues, d'une scientifique, d'un marines et d'un jeune étudiant en sciences.

Dès l'arrivée sur la planète, la communication avec l'équipe est rompue... Archeotech ne semble pas vouloir ou pouvoir tenter une mission de secours. Au bord la faillite, elle n'a plus les ressources nécessaires pour se le permettre. Elle comptait sur cette mission pour faire des découvertes qui auraient pu la remettre à flot. Bref.. et ça n'est pas la multinationale qui va se casser la tête avec ça... sinon à quoi bon sous-traiter...

Mais le père du jeune étudiant ne semble pas l'entendre ainsi. Heureusement, Sawyer est un homme d'affaire intelligent qui a su saisir sa chance au bon moment. Grace à ses affaires il dispose désormais d'un vaisseau flambant neuf.

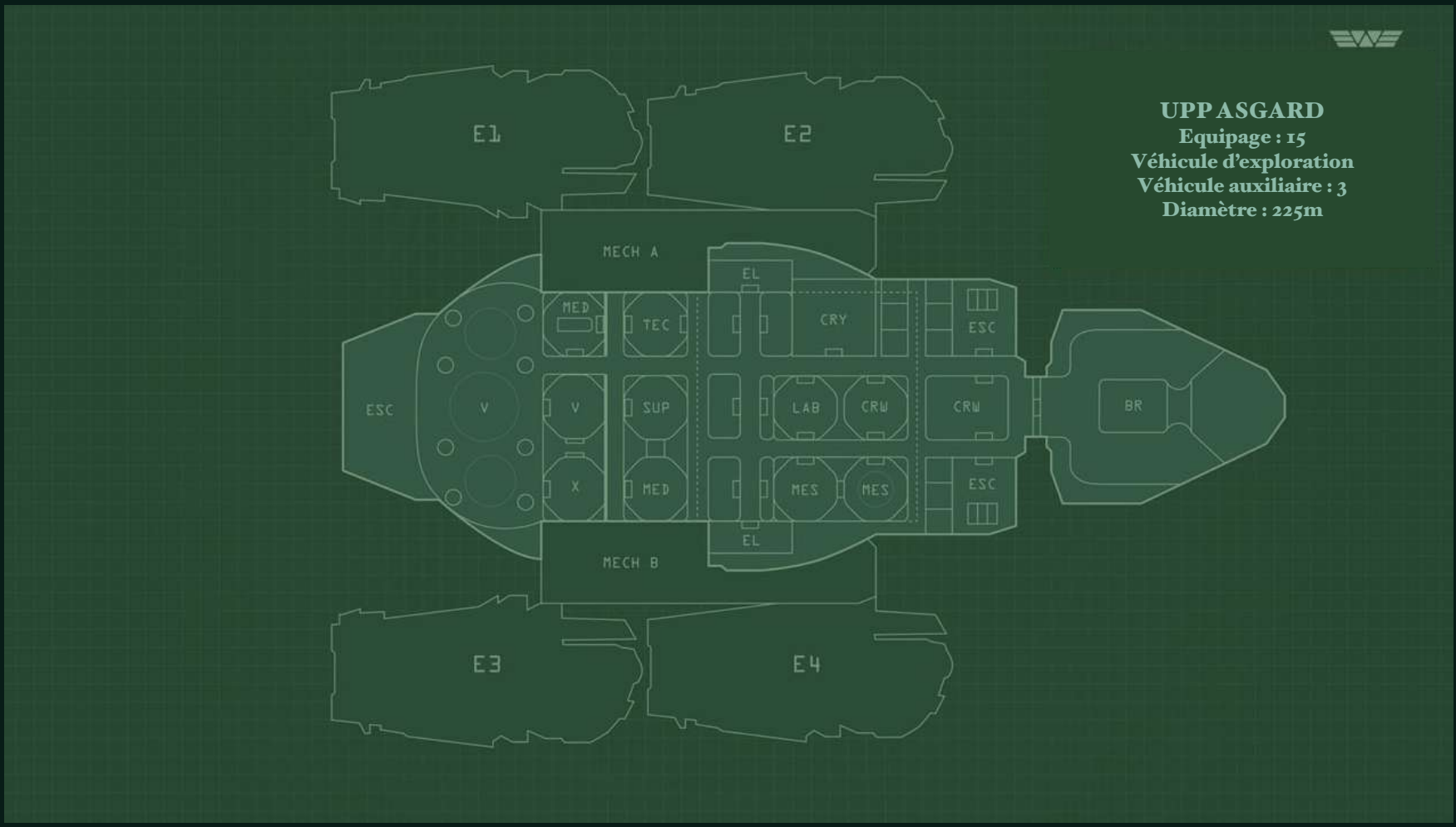
Il parvient à convaincre une équipe de mercenaires de l'aider à faire la peau à ces bâtards d'Archeotech. Mais il arrive surtout à les persuader d'aller chercher son fils. Cela n'a pas été chose facile, pour y arriver il décide de mettre en jeu son vaisseau. Il sera donc le leur s'ils acceptent de l'accompagner.

Ces mercenaires n'ont aucune éthique et vivent d'opportunisme. Leur faire confiance n'est pas chose facile... Mais il n'a pas le choix, avec la guerre des compagnies, il n'existe plus tellement de loi et de justice dans cet univers.

La priorité est donc de se rendre sur Serpentis pour secourir son fils et puis on verra bien pour régler les comptes plus tard...

A présent, l'équipe arrive à proximité de l'atmosphère de Serpentis. Le climat de cette planète est hostile, une énorme tempête brouille certains capteurs de l'UPP Asgard. Impossible de détecter tout signe de vie... il faut atterrir...

Votre équipage est composée de quatre mercenaires, d'un Android scientifique ainsi que de Sawyer, le père du jeune scientifique Thomas. La capacité maximale de l'appareil est de 15 personnes, et vous disposez de 3 véhicules. Le vaisseau n'est cependant pas conçu pour la guerre. Il n'est donc pas équipé d'armes. Heureusement, les mercenaires sont là et commencent à répartir les armes une fois le vaisseau atterri au col des buttes.



UPP ASGARD
Equipage : 15
Véhicule d'exploration
Véhicule auxiliaire : 3
Diamètre : 225m

Description des lieux et matériels

« Le maitre du jeu choisi les armes de base de l'équipe selon le choix du livre de règles, idem pour les véhicules. »

USS Asgard Médilab -Labo
Drogue
Medikit

USS Asgard Soute
3 Véhicules
6 Combinaisons avec 2 recharges en oxygène par personne
Mech-Tech
Appareil de soudure
6 Kits de communication
Alcool
Explosifs en grande quantité

La ceinture gardienne

Les grandes Kivas - Centre archéologique
Grotte
Kivas Bus navette
Portail principal
2 Kivas
Kivas central
Kivas SS Penitent
Vaisseau ingénieur
Clôture sonique cassée (émettait des ondes qui repoussait les Bloodbusters)
1- Thomas Sawyer - Gamin (sous la terre à l'intérieur du vaisseau)
2- John Malkovich - Archéologue
4- Daryl - Pilote
5- Sam Gamji - Marines mort brulé par l'explosion avec fusille à pompe

Les Plaines aux motifs
Des Néomorphes en bande... cet endroit est tellement hostile que personne n'a pu y survivre
3- Negan - Archéologue (mort avec torches éclairantes)

Les buttes
Des Néomorphes en bande... cet endroit est tellement hostile que personne n'a pu y survivre
6- Lara Croft - Scientifique (mort avec plan du vaisseau sous-terrain)

LA CEINTURE GARDIENNE
LAC
LAC
CANYON
BUTTE
COL DES BUTTES
BUTTE
COL DES BUTTES
CLÔTURE SONIQUE
CLÔTURE SONIQUE
6
4
5
3
PORTAIL RÉSIDENTIEL
PLAINE AUX MOTIFS DES ENSEIGNANTS DES ÉTOILES
BUTTE
2
LES GRANDES KIVAS
PLAINE AUX MOTIFS DES ENSEIGNANTS DES ÉTOILES
1
PORTAIL PRINCIPAL
CLÔTURE SONIQUE
BUTTE
MÈTRES
0 500 1000
LAC
PLAN DES JOUEURS

Les grandes Kivas

Pour entrer dans ce temple un sas de dépressurisation a été installé.
L'air est respirable à l'intérieur.
Cet endroit a été admirablement aménagé d'installations temporaires. Le bâtiment n'a clairement pas été construit par une civilisation que vous connaissez.
Il y a un circuit avec un bus navette automatique qui relie les différents lieux en faisant des allers-retours (beaucoup de bruit).
Tout fonctionne à cet étage.

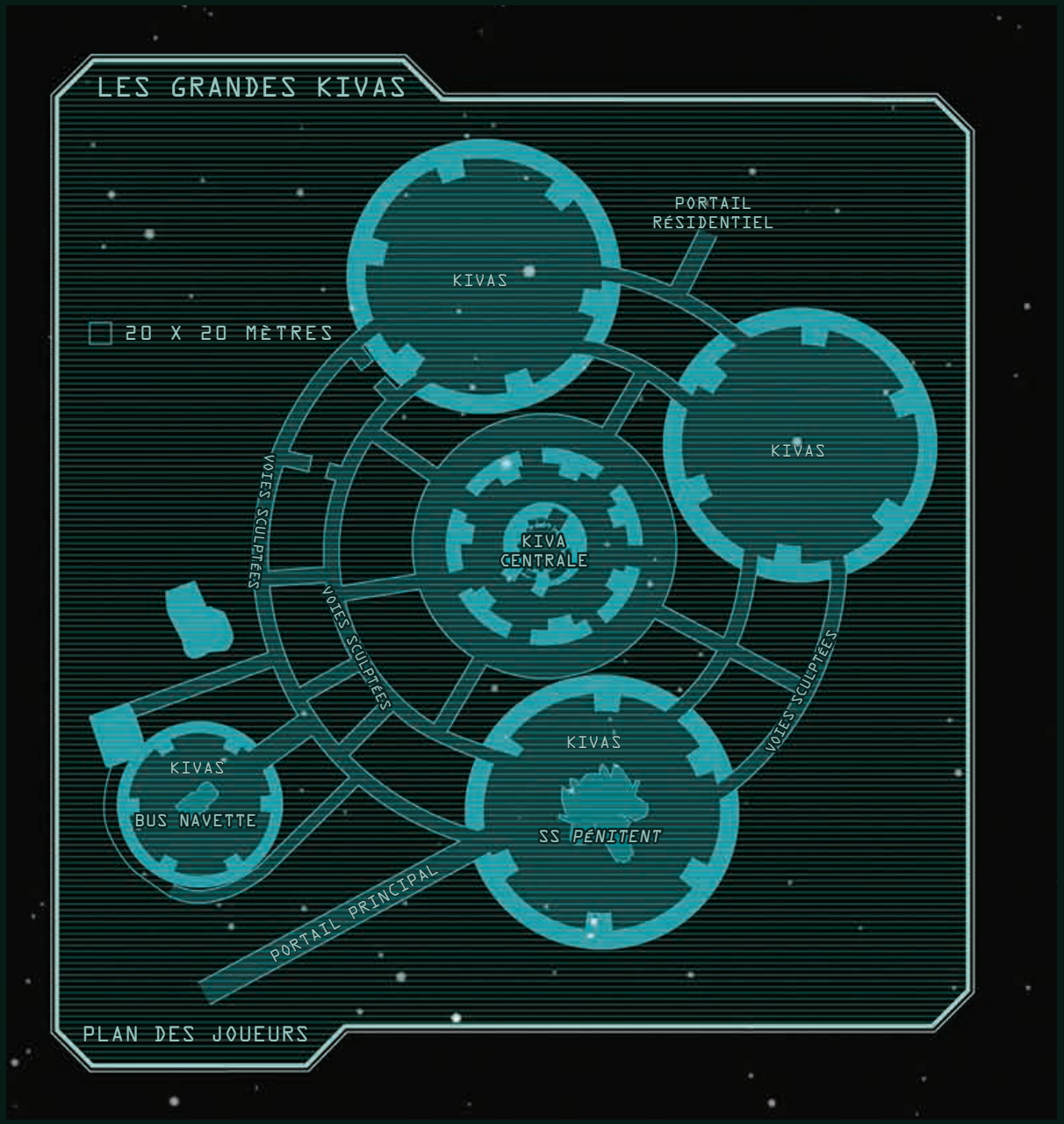
Dans les 2 KIVAS
John Malkovich est blessé à l'entrée.
Du matériel y est stocké
Ces salles sont encombrées
Si vous cherchez vous trouverez des réserves d'oxygène pour vos combinaisons et de quoi transporter du matériel

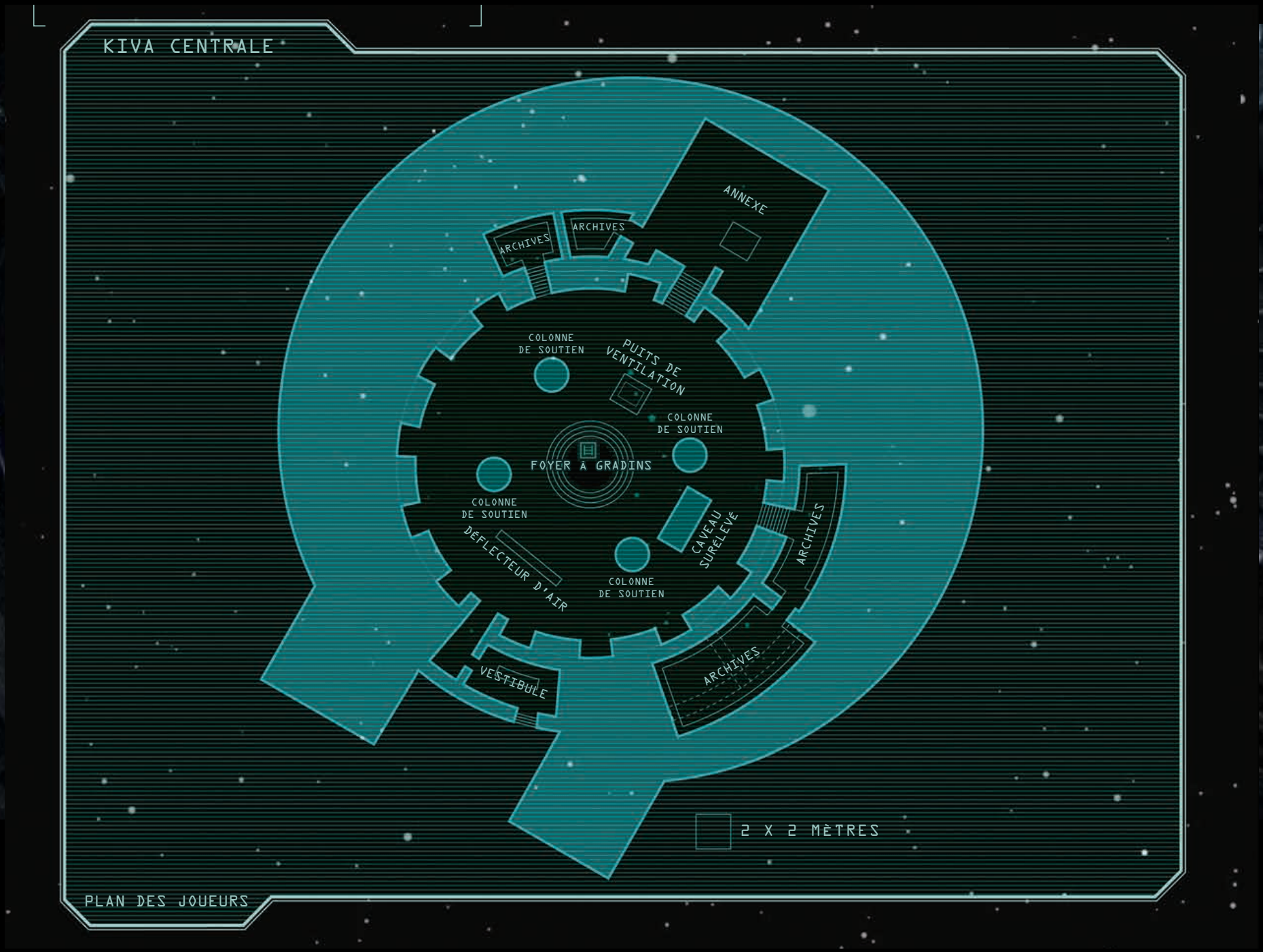
Portail principal
Mène à l'autre entrée
Un sas également

Kivas Bus navette
Un bus de rechange s'y trouve
Un Néomorphe ou Facehugger peut s'y trouver

Kivas SS Penitent
Des oeufs contenant des spores partout
Une rune extraterrestre au milieu
Un corps au milieu avec le ventre ouvert (stress +1)
Pour aller l'inspecter effectuer des tests de mobilité pour ne pas marcher sur les oeufs
Le corps a sur lui un fusil à pompe avec un chargeur plein

Kivas central
Détecteur de mouvement à coté du foyer
Médikit
Vaccin et remède pour le liquide noir et les spores
Info sur un tableau dans les archives avec des calculs et des descriptions codées sur le concept alien et ingénieur. Si test d'observation réussi, les PJ peuvent en savoir plus.
Plan du vaisseau sous-terrain affiché au mur
Annexe locale pour se changer avec des tenues
S'ils enclenchent le détecteur de mouvement, cela indique un mouvement qui provient du sous-terrain et du vaisseau encore plus en dessous (peut-être le gamin ?)
Appareils producteurs d'air en fonction
Foyer à gradin -> Un sas avec une échelle mène dans le sous-terrain
Des gourdes remplies d'eau


LES GRANDES KIVAS
PORTAIL RÉSIDENTIEL
KIVAS
20 X 20 MÈTRES
KIVAS
KIVA CENTRALE
VOIES SCULPTÉES
VOIES SCULPTÉES
VOIES SCULPTÉES
KIVAS
KIVAS
BUS NAVETTE
SS PÉNITENT
PORTAIL PRINCIPAL
PLAN DES JOUEURS


KIVA CENTRALE
ANNEXE
ARCHIVES
ARCHIVES
COLONNE DE SOUTIEN
PUITS DE VENTILATION
COLONNE DE SOUTIEN
FOYER À GRADINS
COLONNE DE SOUTIEN
DÉFLECTEUR D'AIR
CAVEAU SURÉLEVÉ
ARCHIVES
COLONNE DE SOUTIEN
ARCHIVES
VESTIBULE
2 X 2 MÈTRES
PLAN DES JOUEURS

Lieux et matériel

Salle des ampoules
Il fait noir, l'allumage des lampes de leurs combinaisons s'enclenche mais n'a pas énormément d'autonomie. Un con a oublié de recharger les batteries des combinaisons. -2 d'observation car les lampes sont presque à plat. Constat d'un éclairage installé dans les grottes mais il n'est pas activé. Trouver la génératrice.
Le liquide noir se trouve dans les ampoules
Une ampoule est ouverte, on peut voir et toucher le liquide

Salle des têtes
Du matériel y est stocké
Il fait nuit car la génératrice est éteinte. Elle a subit un choc mais peut-être réparée.
Comtech et machine lourde pour réparer
Un corps avec le ventre ouvert +1 de stress...
Un Néomorphe

Antichambre
Urnes vides

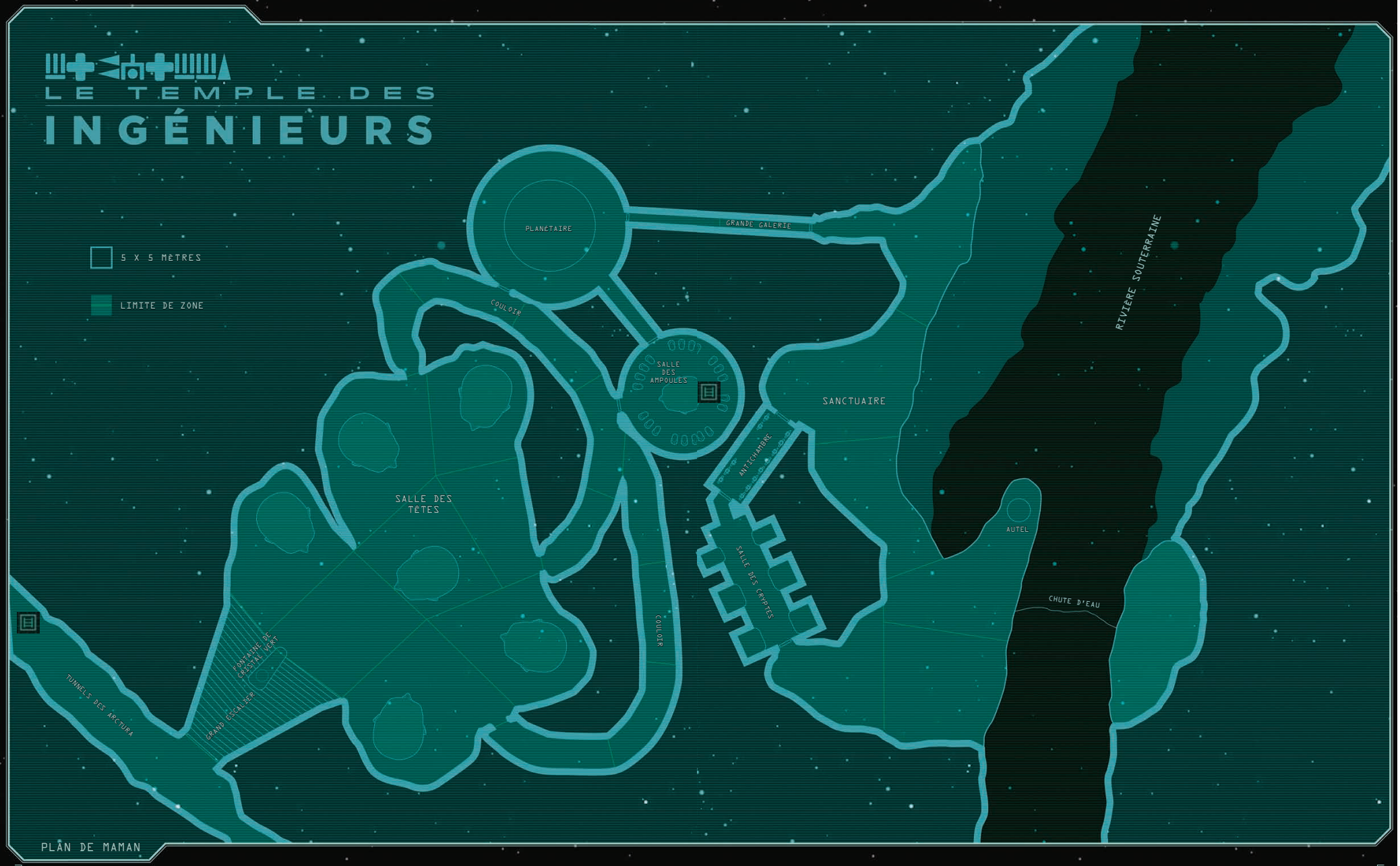
Salles des cryptes
Des ingénieurs en armure de taille réelle

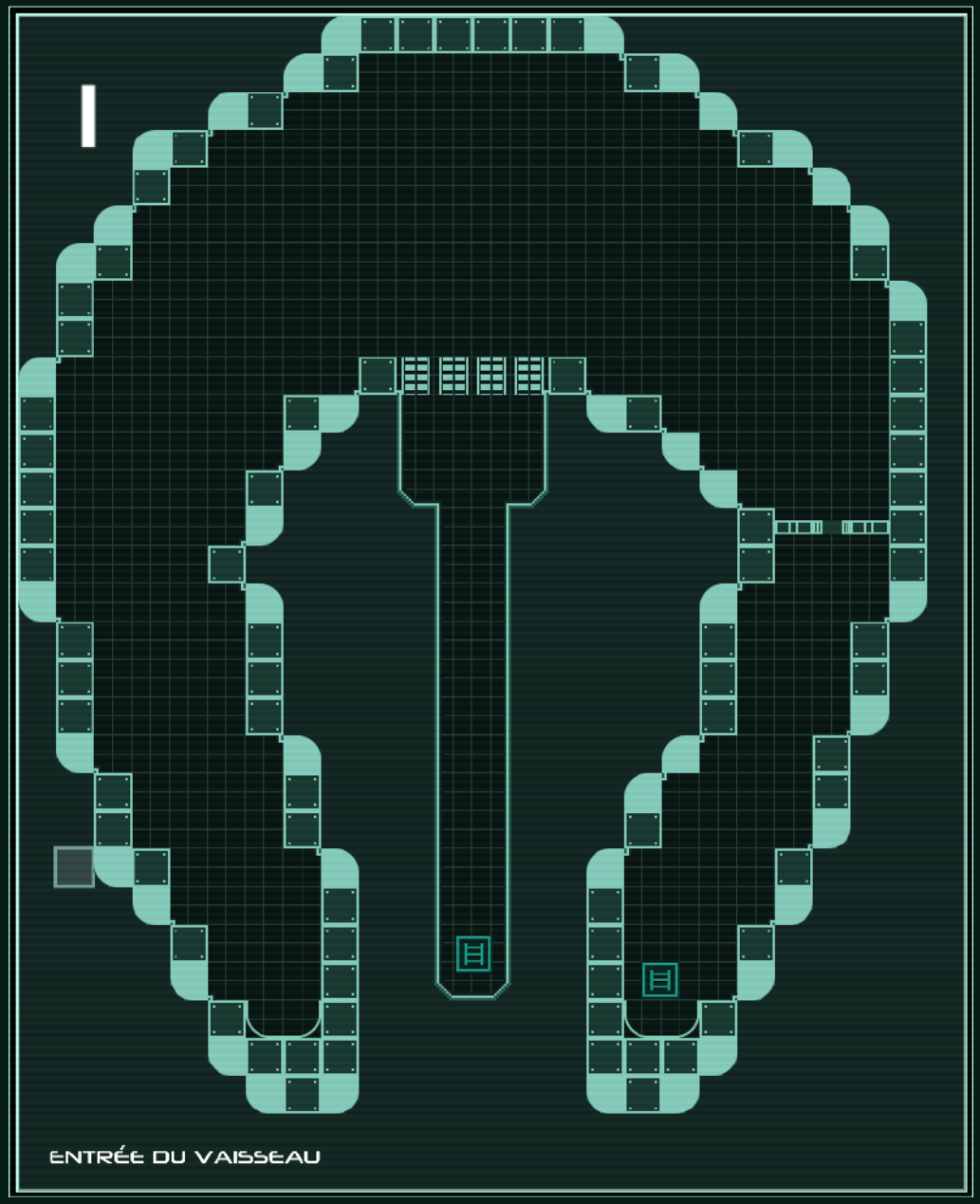
Autel
Un corps d'ingénieur décomposé. + 1 de stress

Tunnel des Arctura
Mènent au vaisseau ingénieur

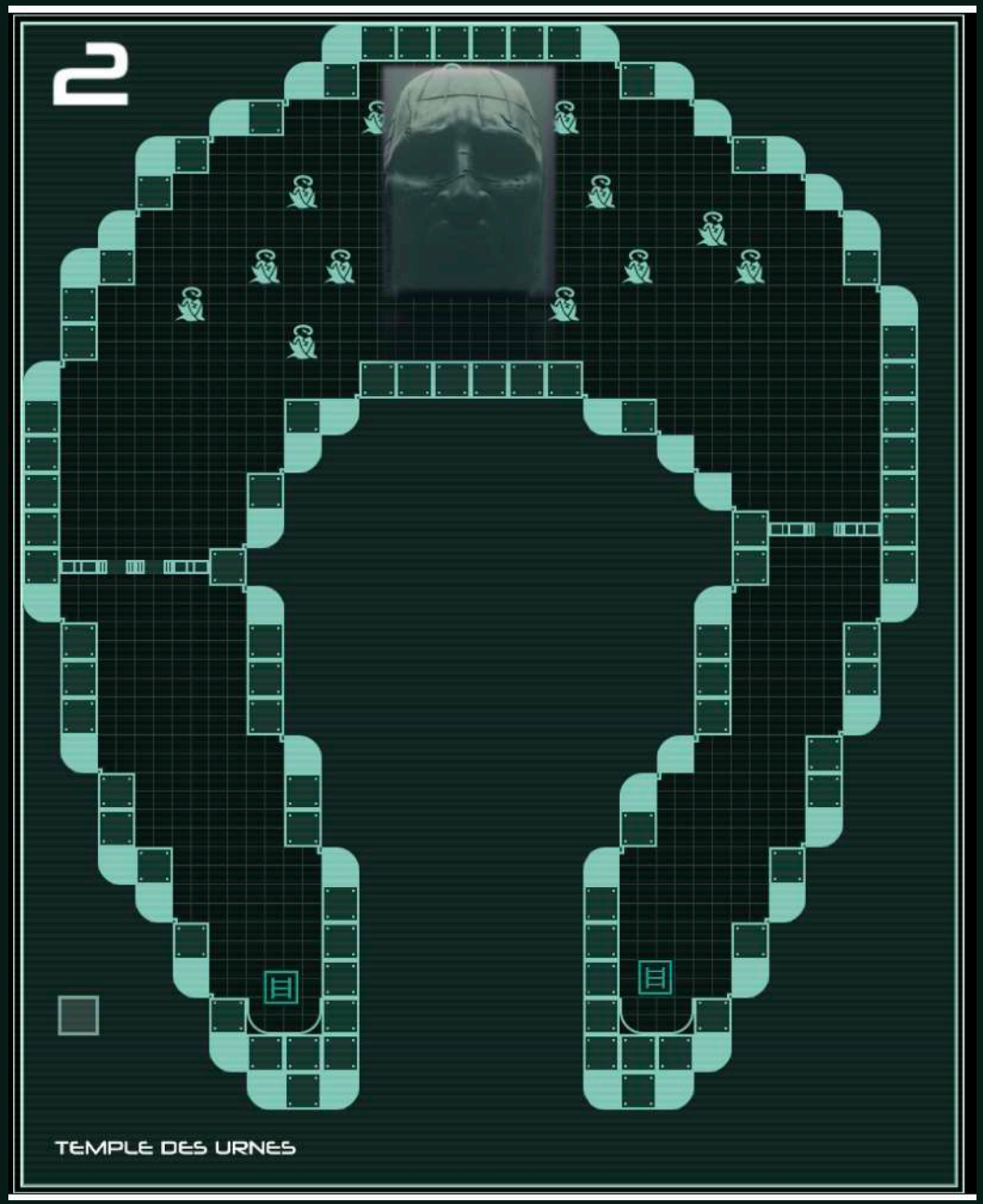
Entrée vaisseau
Rien à signaler
Pour l'ouvrir : un test d'observation permet de comprendre qu'il faut appuyer sur les oeufs blanc gélatineux. A l'intérieur il fait assez lumineux pour y voir clair. De nouveau possible de respirer...

Temple des urnes
Des oeufs Xenormophes sont là. Attention Facehugger
Discrétion = Mobilité = Stress. +1


LE TEMPLE DES
INGÉNIEURS
5 X 5 MÈTRES
LIMITE DE ZONE
PLANÉTAIRE
GRANDE GALERIE
COULOIR
SALLE DES AMPOULES
SANCTUAIRE
RIVIERE SOUTERRAINE
ANTICHAMBRE
SALLE DES TÊTES
AUTEL
SALLE DES CRYPTES
CHUTE D'EAU
COULOIR
FONTAINE DE CRISTAL VERT
GRAND ESCALIER
TUNNELS DES ARCTURA
PLAN DE MAMAN


ENTRÉE DU VAISSEAU

Plan



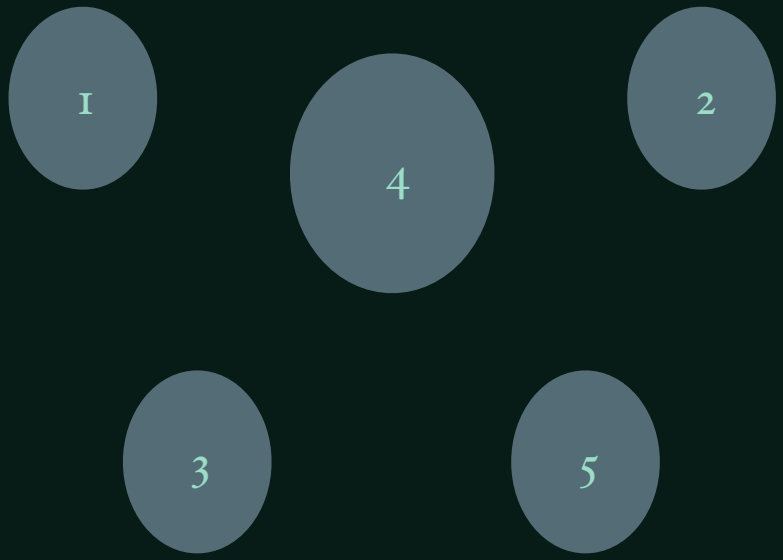
Observatoire et pilotage

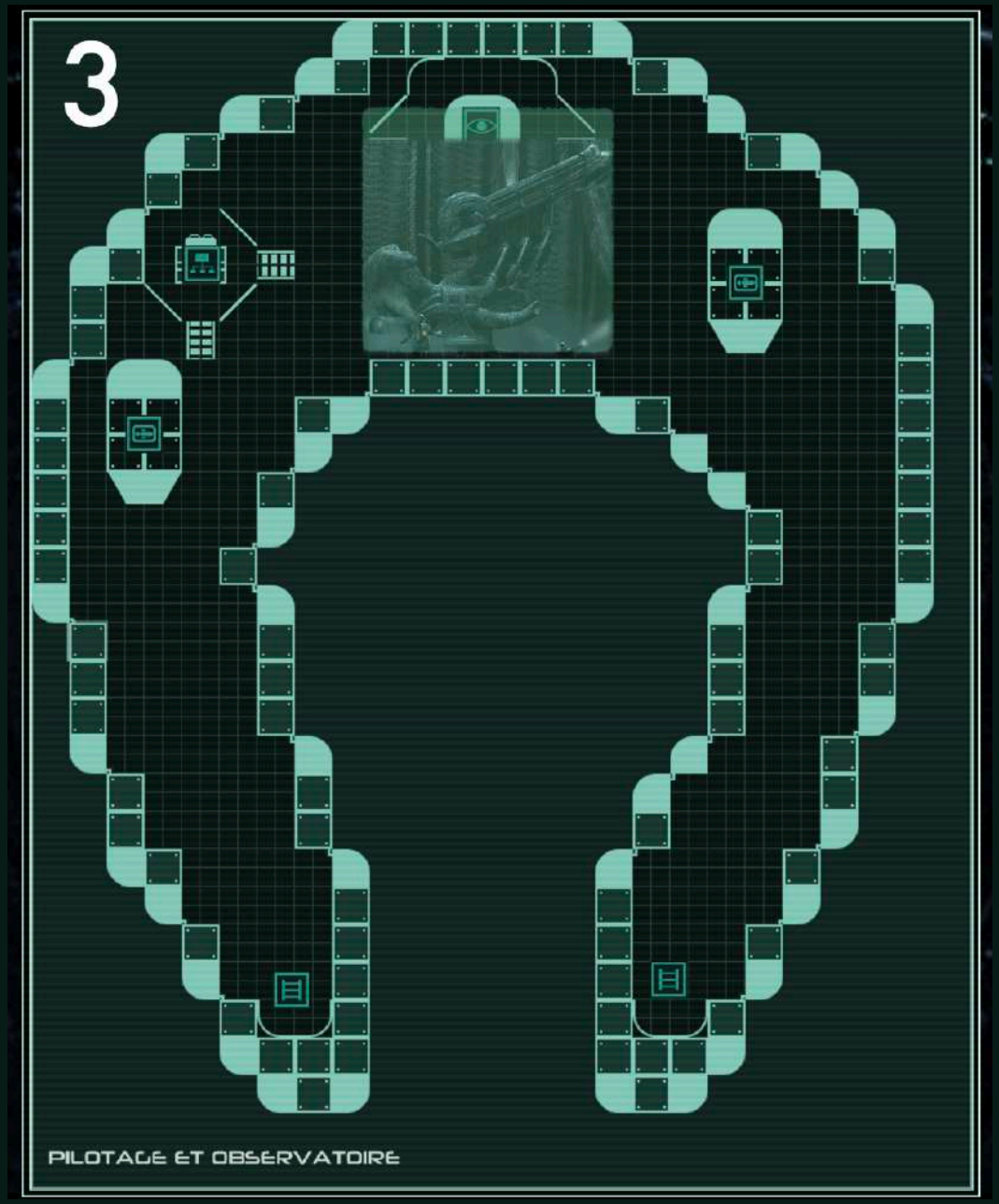
Le gamin est dans la cryo de droite et un ingénieur dans celle de gauche. Difficile de savoir ce qu'il y a dedans.
La deuxième échelle est condamnée (un facehugger se jette si quelqu'un approche)

Le tableau de bord ouvre la cryo: si les PJ appuient sur le N°1 cela réveille un ingénieur, le N°2 c'est le gamin, le 3 ouvre le sol pour le décollage du vaisseau et le 4 active le poste de pilotage et ferme le vaisseau . Le 5 montre la carte de la destination.
Les PJ doivent jouer de la chance pour ne pas libérer l'ingénieur.

De toute façon un deuxième ingénieur apparait en repartant.

Si les PJ décident de décoller avec le vaisseau, le Predator/Weyland leur tirent dessus et les font s'écraser.




3
PILOTAGE ET OBSERVATOIRE

Évènements

« Tous les évènements ne sont pas obligatoire… »

Acte	Titre	Salle	Page	Remarque 1	Remarque 2	Remarque 3	Affectation	Keynote
	Que se passe-t-il maman			Lire le texte…				
1	Présentation de l'équipage			Tout le monde se présente				
2	Répartition de l'armement			Chris Redfield s'en charge	Montrer la carte	Le Vaisseau arrive à obtenir le plan des Kivas et les émetteur des l'équipage 1-2-3-4-5-6		
3	Conditions extérieures			Trop peu d'oxygène	Il fait très froid	Mettre les combinaisons		
4	Possibilités lors de la sortie de l'équipe			Enqueter sur les débris	Trace d'armure et de 2 corps brulés	Les corps ne ressemblent pas au gamin	Stress +1	
				S'ils vont ailleurs que dans le temple la tempête finira par arriver. Et ils se rendront assez vite compte que c'est hostile	S'ils fouillent les corps. Ils peuvent voir la meute au loin = test de mobilité VS mobilité pour voir s'ils arrivent à se dépêcher pour descendre fouiller le corps	Possible de leurs envoyer des meutes de Néomorphes	Mobilité Stress +1	
5	Découverte de l'entrée			Passage d'un sas et air respirable. Constat que Weyland est passé par la (logo)	Rencontre de l'archéologue blessé. S'ils loupent le test de soins le gars devra être porté ou laissé la en attendant	Infecté mais ne le sait pas	Test de soins	
6	Indication possible de John			Endroit où il a vu le gamin la dernière fois (SS pénitent)	Il n'a aucune idée si les autres sont en vie	Rencontre avec le géant blanc. Rencontre avec le guerrier en armure		
				Ils ont du se séparer pour semer l'ingénieur…	John pense que le gamin a été capturé vivant. John n'était soit disant pas au courant pour Weyland	Ils sont la depuis 2 jours		
7	Réveil des corps			Les corps se transforment en abomination	Les PJ peuvent voir les abominations à travers le sas	Ou message du vaisseau (présence non humaine détectée)	Stress +1	
8	Dans le temple			Recherche d'équipement et signe de vie	Détection de mouvement (s'ils trouvent le détecteur dans la pièce centrale)			

Évènements

« Tous les événements ne sont pas obligatoire... »

Acte	Titre	Salle	Page	Remarque 1	Remarque 2	Remarque 3	Affectation	Keynote
9	La tempête fait rage			Le climat se dégrade	Impossible de sortir	A voir pour combien de temps…		
10	L'accouchement			Le bloodbuster sort du corps de John Malkovich			Stress +1 et panique	
11	La piste s'éclaircit			Detecter le chemin qui mènent au vaisseau sous-terrain	Echelle dans la salle centrale qui donne sur une grotte…	Puis sur le vaisseau ingénieur… Laisser explorer		
12	Rencontre d'un ingénieur			Il protège la chambre cryo du gamin au 3ème étage du vaisseau				
13	L'enfant va bien			Vous parvenez à déchiffrer la tablette et à réveiller Thomas	On ne remarque pas qu'il est infecté			
14	Weyland arrive			L'équipe de Weyland arrive (informé par John Malcovich)	Le vaisseau les détecte ou les mercenaires les voient	Hostile, pas hostile ? Ils arrivent par le portail principal.		
				Choisir de les confronter	Choisir de les espionner	Les éviter		
15	Les intentions de Weyland			L'équipe de Weyland se montre amicale	Ils veulent secrètement le gamin… John Malkovich les a prévenu	Ils ont assisté à l'infection via les caméras de surveillance (peuvent se servir de ce mensonge pour proposer leur aide)		
				Prêt à négocier avec n'importe qui d'ouvert à trahir la mission de secours	Beaucoup d'argent pour le gamin et les artefacts	Weyland peut proposer d'aider et sauver le gamin grâce au remède dans leur vaisseau et les flinguer avant de rentrer		

Évènements

« Tous les événements ne sont pas obligatoire... »

Acte	Titre	Salle	Page	Remarque 1	Remarque 2	Remarque 3	Affectation	Keynote
15 suite				Accepter ou refuser et combattre. Le medipod d'Asgard pourrait peut-être avoir la solution?				
16	Un nouvel ennemi			Une fois dehors, direction le vaisseau, les abominations sont la. Mais…	Arrivée du prédateur (il peut démolir toutes les abominations). Ensuite, combat avec les hommes	Que vous n'avez pas rencontré les gars de Weyland ou qu'ils soient avec vous ils viennent vous aider … vous filer de nouveau à l'intérieur	+1 de stress	
17	Décollage de l'ingénieur			Un tremblement de terre	Un ingénieur part avec son vaisseau	Cela force tout le monde à sortir		
18	Un néomorphe peut toujours en cacher un autre			Si besoin des néomorphes peuvent arriver	Voir un Xenomorphe			
19	Une confrontation inévitable			Il va falloir partir avec le gamin	Le Predator devra être affronté	Et l'équipe de Weyland finira par attaquer également		
19	Le médipod			Vous apprenez qu'il est infecté.	Le médipod pourrait le sauver			
20	Destruction d'un vaisseau			Possible de repartir avec un autre vaisseau…	Pourrait être détruit par le Predator, Weyland ou par l'androïde			
21	Combat predator vs ingénieur….							
22	Un nouveau passager…							

Sawyer, Agent

Nom complet : James Sawyer
Travail : Homme d'affaires
Age : 40 ans
Personnalité : Bon vivant

Né sur la Terre, vous êtes un entrepreneur qui excelle dans plusieurs pratiques commerciales. Avec les affaires vous avez développé une solide relation avec la bouteille. Vous restez un homme d'affaires astucieux malgré votre ébriété constante, et vous avez réussi à devenir propriétaire de ce précieux vaisseau « Asgard », un appareil scientifique. Vous gardez un traumatisme lié à la perte de votre femme... votre fils et la bibine c'est tout ce qu'il vous reste.

Force 4, Agilité 3, Esprit 5, Empathie 2

Santé 3

Compétence : Mobilité 1, Combat à distance 1, Observation 2, Commandement 3, Manipulation 3

Talent : Ruse

Objet fétiche: Photo de famille

Equipement :

Camarade : Albert Wesker

Rival: -

Objectif Personnel : Secourir votre fils quoi qu'il en coûte. User de toutes les stratégies pour sauver votre fils même s'il vous faut en mourir.

Wesker, Android

Nom complet : Albert Wesker
Travail : Android
Age : 140 ans
Personnalité : Blagueur et dissipé

Vous êtes un ancien modèle d'androïde. A l'origine, vous êtes construit pour le combat, mais vous vous êtes fait reprogrammer en temps qu'androïde scientifique et avec un registre vocal de blagueur. Vos connaissances sont un atout redoutable pour les voyages vers l'inconnu. Vous servez de manière aveugle votre maitre. Mais malgré cela, votre curiosité vous fait parfois involontairement désobéir...

Force 5, Agilité 3, Esprit 3, Empathie 3

Santé 4

Compétence : Combat rapproché 2, Combat à distance 2, Observation 1, Endurance 3, Comtech 1, Observation 1

Talent : Découverte et déconnade

Objet fétiche: -

Equipement :

Camarade : James Sawyer

Rival: -

Objectif Personnel : Assurer par tous les moyens que l'accord avec les mercenaires soit maintenus. En cas de désobéissance vous avez l'ordre de supprimer les opposants et d'activer le système d'auto-destruction du vaisseau si nécessaire. Faites aussi ressortir ce comportement curieux et désobéissant... infecter quelqu'un au liquide noir en lui mettant une goutte dans un verre ou sur la peau discrètement.

Redfield Claire, Pilote

Nom complet : Claire Redfield
Travail : Mercenaire
Age : 30 ans
Personnalité : Opportuniste

Vous êtes une ancienne pilote de la compagnie de Jingti Long Corp. Vous êtes maintenant une déserteuse car vous avez commis un crime de guerre en abandonnant une équipe de la compagnie. Il faut dire que votre survie n'a pas de prix. Ce travail de mercenaire vous plait beaucoup... il correspond bien à votre personnalité après tout.

Force 4, Agilité 5, Esprit 4, Empathie 1

Santé 4

Compétence : Endurance 2, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Combat à distance 3, Observation 1, Commandement 1, Soins médicaux 2

Talent : Téméraire

Objet fétiche: Danseuse sur ressort à placer sur le tableau de bord

Equipement :

Camarade : -

Rival: Chris Redfield

Objectif Personnel : Même si vous vous épanouissez dans ce travail, vous savez que l'avenir appartient à Weyland. Dès que vous le pourrez, ralliez-vous à eux en utilisant n'importe quel moyen et tant pis si votre frère Chris ne vous suit pas.

Mc Clane, Ancien Marines

Nom complet : John Mc Clane
Travail : Mercenaire
Age : 40 ans
Personnalité : Fonceur

Vous êtes un pur mercenaire; récolter le fruit de vos missions c'est votre dada. Vous prenez un plaisir malsain à tout faire péter. Vous avez clairement un côté pyromane et cela relève de la psy. Vous avez longtemps bossé tout seul, mais à plusieurs les combats sont plus intenses.

Force 5, Agilité 5, Esprit 3, Empathie 1

Santé 5

Compétence : Mobilité 1, Combat à distance 4, Combat rapproché 2, Endurance 3

Talent : Dépassement de soi

Objet fétiche: Un trophée arraché à un ennemi mort

Equipement :

Camarade : Dutch

Rival: -

Objectif Personnel : Accomplir la mission. Vous êtes vraiment intéressé par ce vaisseau et vous devez tout faire pour l'avoir. Et puis quoi qu'il arrive... ce Sawyer est plein aux as.

Dutch, Ancien Marines

Nom complet : Dutch
Travail : Mercenaire
Age : 35 ans
Personnalité : Fou

A la suite de nombreux combats, vous avez été trop souvent proche de la mort. A un tel point que vous en avez un peu laissé votre sensibilité de coté.
On peut dire que vous êtes devenu un peu psychopathe et donc vous cherchez toujours à vous confronter aux risques. Il est appréciable de vous avoir dans l'équipe car il en faut beaucoup pour vous stresser.

Force 5, Agilité 4, Esprit 4, Empathie 1

Santé 4

Compétence : Endurance 2, Combat à distance 4, Observation 1, Survie 2, Combat rapproché 1

Talent : Folie meurtrière

Objet fétiche: La balle à laquelle vous avez survécu

Equipement :

Camarade : Mc Clane

Rival: -

Objectif personnel : Arriver à être celui qui tuera le plus d'ennemis. Donc dès que possible foncer dans le tas même si c'est contraire aux ordres.

Redfield, Ancien Marshal

Nom complet : Chris Redfield
Travail : Mercenaire
Age : 38 ans
Personnalité : Droit

Vous êtes probablement le plus réglo de la bande. Votre ancien parcours de Marshal chez Weyland n'y est pas pour rien. Vous avez quitté la compagnie car vous avez compris leurs manigances. Vous cherchez à monter une équipe à votre image et cette première mission vous permettra d'évaluer l'équipe.

Force 3, Agilité 3, Esprit 4, Empathie 4

Santé 3

Compétence : Mobilité 1, Combat à distance 3, Endurance 1, Commandement 3, Manipulation 2

Talent : Investigateur

Objet fétiche: Coupures de presse correspondant à une affaire non résolue

Equipement :

Camarade :

Rival: Claire Redfield

Objectif personnel : Obtenir ce vaisseau et réussir à transformer cette équipe ou une partie d'elle en potentielle « résistance » de l'espace. Oui vous êtes un fan de Star Wars et cela vous inspire.

Predator

Vitesse: 2

Santé: 7

Observation 10, Mobilité 8

Protection : 6

Capacité spéciale : En cas de défaite il peut s'autodétruire avec un compte à rebours de 5 minutes

Attaque du Predator :
1. Le Predator active le mode invisible de sa combinaison. Tous ses adversaires perdent 3 dans les compétences qui permettent de le toucher ou de le voir. Stress +1

2. Le Predator tire avec son canon. Dégât critique au touché et 1 pts de dégât par réussite. Lancer 8 dés de base.

3. Le Predator tire avec ses disques tranchants. Lancer 6 dés et une blessure critique au touché.

4. Il tire avec son filet rétrécissant. L'adversaire doit utiliser n'importe quoi pour s'en défaire au prochain round sinon c'est la mort. Lancer 5 dés.

5. Il attaque au corps à corps avec ses couteaux ou sa lance. Lancer 8 dés de base. Fait 2 dégâts et blessure critique si plusieurs réussites

6. Il jette sa lance et peut empaler l'ennemi. Mort instantanée. Lancer 7 dés.

Ingénieur

Vitesse: 2

Santé: 10

Observation 5, Mobilité 8

Protection : 6

Attaque de l'ingénieur :
1. L'ingénieur émet un rugissement qui provoque la panique chez ses adversaires. Effectuer des tests de panique et ajouter +1 de stress

2. Il lance des coups de poings dévastateur sur son adversaire. Lancer 10 dés, 1 dégât par réussite.

3. Il se saisit de son adversaire et l'étreint jusqu'à lui faire perdre ses objets. Lancer 9 dés pour 1 dégât. La cible tombe et perd ses objets. L'étreinte fait également perdre connaissance à l'adversaire et doit attendre un round pour se réveiller.

4. Il effectue un plaquage. Lancer 8 dés, avec un dégât de 1 par réussite. En cas de réussite, lancer une 2ème fois les dés. L'ingénieur martèle son ennemi. 14 dés pour 2 dégâts par réussite.

5. L'ingénieur démembre son adversaire en le saisissant. Jeter 6 dés pour 1 dégât + la blessure critique 54 + test de panique.

6. L'ingénieur écrase le crâne de son ennemi, 7 dés, pour 1 dégâts par réussite; en cas de réussite, la cible subit la blessure critique 64.

Liste des Personnages secondaires et ennemis

Equipe Weyland

Objectif: récupérer le gamin infecté pour l'étudier
Jill Valentine - Marines Colonial - Se donne corps et âme pour W-Y
Peter Parker - Marines Colonial - Se donne corps et âme pour W-Y
Tony Stark - Pilote - Se donne corps et âme pour W-Y
Leon Kennedy- Scientifique - Se donne corps et âme pour W-Y
Bruce Wayne - Médecin - Vraiment pas en accord avec la compagnie... ayant perdu toute sa famille à cause d'eux, il n'a plus rien à perdre et est prêt à saisir n'importe quelle occasion pour les pourrir
« Conseil... Ce sont des personnages secondaires donc leurs attributs et compétences peuvent être repris d'autres fiches déjà disponibles dans d'autres scénarios comme par exemple dans le scénario du livre des règles »

Archeotech

Thomas Sawyer- Fils de James... En études pour devenir scientifique, il profite d'une expédition pour se faire la main. Très téméraire, aime son père. Il est fait prisonnier par les ingénieurs et s'est fait contaminer par le liquide noir.
John Malkovich - Archéologue travaillant secrètement pour Weyland (c'est lui qui prévient Weyland que le gamin est infecté) Il est contaminé mais ne le sait pas... De mauvaise intention... souhaite se sauver plus que tout.
Negan - Archéologue
Daryl - Pilote
Sam Gamji - Marines
Lara Croft - Scientifique
« Conseil... Ce sont des personnages secondaires donc leurs attributs et compétences peuvent être repris d'autres fiches déjà disponibles dans d'autres scénarios comme par exemple dans le scénario du livre des règles »

Ennemis

Liquide noir
Oeufs (spores)
Oeufs (Facehugger)
Néomorphe
Xénormophe
Ingénieur
Predator

Quête optionnelle

Mc Clane :

Tuer l'androïde et partir avec le vaisseau.

Quête optionnelle

Dutch :

Détruire le temple avec les explosifs ou tuer toute l'équipe de Weyland.

Quête optionnelle

Wesker :

Sentir le danger avec l'équipe de Weyland et faire le maximum pour les tuer.

Quête optionnelle

Claire Redfield :

Rapporter des échantillons xénomorphe à Weyland sera toujours un plus pour les convaincre de vous engager.

Quête optionnelle

Sawyer :

Ça craint ici, se casser le plus rapidement possible avec sont fils s'il n'est pas mort. Eviter au max le danger...

Quête optionnelle

Chris Redfield :

Tuer toute l'équipe de Weyland, vous savez qu'on ne peut pas leur faire confiance.