

LE BACKGROUND DES PERSONNAGES (A USAGE DU MJ) :



Apone :

Vieux briscard du groupe, tu as conquis puis perdu tes galons en service dans les forces terrestres. Tu aimes le frisson des combats, mais commence aussi à penser aussi à tes vieux jours. C'est pourquoi, après bien des combats sur bien des fronts tu as décidé de t'offrir une retraite plutôt paisible en te faisant muter dans les fusillers spatiaux en garnison sur la planète Aérodyne. Ton projet, c'est de remonter un groupe de mercenaires à la fin de ton service (d'ici 5 ans). Les marines du groupe te connaissent et te respectent pour tes hauts faits d'arme passés (tu n'en parles que lorsque tu est ivre). Ils apprécient surtout tes récits expliquant comment tu as perdu tes décorations de colonel. Le Lieutenant Gorman est un parfait imbécile, pur produit de l'académie militaire qui bouffe des pages du manuel à ses quatre repas. On l'a refile dans tes pates

il y a deux missions, histoire de lui donner un peu de bide en opérationnel. Vu qu'il est plus gradé que toi, tu ne fais pas de vagues (surtout devant les hommes). De toute façon, il vous quittera sûrement aussi vite qu'il est venu, et peut être même dans un sac à viande ?

Citations :

- « *Alors mes cailles vous attendez quoi ?! Votre café au pieu. Encore une jolie journée de soleil, être dans les marines c'est comme des vacances à la ferme, chaque repas est un banquet, chaque fin de mois ont est millionnaires, chaque corvée est une partie de plaisir ! Les marines j'adore !* »
- « *Chérie tu veux que j't'apporte tes pantoufles ?* »
- « *Regarde-moi dans l'œil !* »
- « *C'est mort ici, j'sais pas ce qui c'est passé mais on a raté la fête.* »



Bishop :

Tu es un androïde conçu par la corporation Aérodyne il y a 5 ans. Tu as été formé pour les questions scientifiques et en tant que tel, affecté à un groupe de reconnaissance spatiale composé de Marines. Tu as rejoins ces personnes en accompagnant le Lieutenant Gorman il y a deux missions. Même si tu es programmé pour être discret et d'humeur constante, tu apprécies les gens du groupe. D'ailleurs, tu n'es pas programmé pour ne pas aimer les gens, ni juger les méthodes de commandement en pratiques. Ta conception (« Directive 01 ») t'empêche toute action agressive envers un humain, sauf si l'agression répond à un cas de force majeure mettant en risque la vie d'un autre membre du groupe ou de la corporation Aerodyne. Dans ce dernier cas de figure, tu es programmé pour neutraliser l'humain en question sans mettre en péril ses

fonctions vitales, si c'est possible.

Une dernière chose, en tant qu'officier scientifique, ton autorité sur les questions touchant à la santé de l'équipage s'imposent à tous, y compris le lieutenant Gorman. Tu restes néanmoins programmé pour ne jamais abuser de ce pouvoir.

Citations :

- « *Je préfère homme artificiel mais c'est personnel.* »
- « *Croyez moi j'm'en passerais volontiers. Je suis p't'être synthétique mais je suis pas stupide.* »



Dietrich :

Tu es l'infirmier du groupe (« Medic »). Tu as passé pas mal de temps avec ce groupe de Marines. Certains d'entre eux te doivent sûrement la vie. Il faut dire que tu serais sûrement pleine aux as si on t'avait donné un dollar pour chaque pirate qui a croisé votre chemin et pour chaque « bobo » que tu as soigné. Ce n'est pas évident d'être une femme au beau milieu de ces têtes de pioche, surtout avec ce con de Hudson dans les parages, mais il semblerait que tu te sois fait ta place et que tu sois suffisamment estimée pour ne pas être trop ennuyée. L'efficacité effroyable avec laquelle tu sais « négocier » au lance flamme y est peut-être pour quelque chose ? Après tout, on peut être Medic et savoir apprécier la lumière romantique que procure un ennemi en feu le soir au clair de lune...



Drake :

Tu as intégré le corps des Marines en renonçant à ton passé. Tu as abandonné nom, prénom, famille et possession au moment où tu as vendu ton cul à l'armée. Remarque, c'était ça ou la chaise électrique.

Au sein du groupe, tu fais ce que tu sais le mieux faire : passer l'ennemi au cribleur à viande. Tu le débusques là où il se trouve, au lance flammes s'il le faut, et ensuite c'est le grand Show de la munition entre ton Smart Gun et celui de Vasquez.

Tu es une machine à tuer et ton crédo est radical : avec des couilles comme des pastèques, tu es toujours en première ligne et tu tires jusqu'à ce que ça ne bouge plus en face.

S'il y a bien une personne que tu aimes parmi cette bande de fils de putes qui t'accompagnent, c'est bien cette tarée de Vasquez. Tu l'as rencontré en prison, elle était également condamnée à la peine capitale. Le reste c'est une histoire entre toi et elle. Vous avez vécu l'enfer ensemble, mais vous vous en êtes sorti, et rien ne vous séparera jamais, frère et sœur à jamais.

Tu as été décoré de la médaille de « cribleur » pour tes faits d'armes, ce qui te vaut généralement la première place dans toutes les petites sauteries où des pirates sont invités. Une dernière chose, méfie-toi du lieutenant Gorman, c'est un dégonflé qui se croit plus malin que les autres. Si tu hésites, suis plutôt les ordres d'Apone, ce gars a du être fabriqué avec des morceaux de Marines morts !

Citation :

« Merde t'as la tête de ma gueule de bois. »



Ferro :

Tu es la pilote de cette joyeuse bande de drilles. Tu n'as pas ton pareil pour manœuvrer un dropship, surtout quand il s'agit de faire de la voltige ou des appontages pleins de styles (et totalement non règlementaires). A force d'opérations, les Marines du groupe t'ont accordé leur confiance et leur respect. Tu as peut-être même un peu fricoté avec Hicks à une époque. Ton grade de caporal n'est applicable qu'au sein de la marine spatiale, et du coup tu as un poste peinard à bord de ce dropship. Spunkmeyer, ton copilote est un mec compétent et fiable, c'est toi qui a fait le nécessaire pour qu'il vole à bord de ton coucou. Ton supérieur affecté pour ces missions de reconnaissance est généralement Apone, mais depuis qu'on vous a collé ce débile psychorigide de Gorman, les choses ne sont plus pareilles : ce type doit sûrement consulter le manuel d'infanterie pour savoir comment pisser debout. En plus tu as bien remarqué à quel point il n'avait pas de cran. Les deux seules missions qu'il a fait avec vous, il s'est planqué au fond de son « QG tactique » à donner des ordres débiles. Encore heureux que ça n'ait pas chauffé depuis ! Si jamais ça arrivait, il faudrait serrer les fesses : Gorman est lieutenant, ce qui en fait le plus gradé à bord.



Hicks :

C'est à peine si tu te souviens de ta vie civile tellement tu te sens bien au sein du corps des Marines. Après une série de longues campagnes militaires coloniales, tu as été affecté à Aerodyne pour insubordination. A ton arrivée sur place tu as compris que ce n'était pas ici que tu allais pouvoir retrouver des sensations fortes. La plupart de vos missions sont barbant et vos Pulse Rifles menacent de prendre la rouille. Peu importe, tu conserves ton vieux fusil à pompe, celui qui t'a si souvent tiré d'embrouilles. Heureusement que tu as réussi à te faire affecter au sein d'un groupe à peu près viable. Tu y as rencontré un tas d'autres Marines complètement fêlés, un peu comme toi. Tu respectes Apone comme un grand frère et tu as peut-être même un peu fricoté avec Ferro à une époque. Le reste des types sont comme ta famille, et tu sens bien qu'ils te respectent pour tes aptitudes au combat, même Hudson et son esprit « Moi, moi, moi ». Tu n'es peut-être pas très brillant, ce qui t'a empêché de dépasser le grade de caporal, mais tu as des valeurs, celles du combat. Et s'il y a bien une chose que tu sais encore moins faire que d'être intelligent, c'est bien de mourir.

Citation :

« Maintenant je voudrais vous présenter un copain à moi. Ça c'est un M40 à capteur d'impulsions 10mm avec au-dessus et en dessous un lance grenade à pompe, c'est du calibre 30. »



Hudson :

Tu es l'opérateur radio du groupe, mais que les choses soient bien claires, toutes ces salades de « corps des Marines », tu n'en a rien à cirer. Si tu es devenu soldat, c'est pour t'éviter ce qui te pendait au nez : perpet' pour ton casier judiciaire long comme une trainée de robe de mariage. Si des gens sont assez débiles pour ne pas faire attention à leurs affaires, il faut bien que quelqu'un leur apprenne la vie. Et c'est là que tu rentres dans la danse. Tu n'as pas ton pareil pour magouiller, trouver des opportunités, laisser ton nez trainer dans les petites affaires et secrets des gens et te servir au passage. Bien sûr tu sais rester discret pour tout ça. Comme en plus tu n'es pas mauvais soldat, tu t'es fait une place au sein de ce groupe de Marines. Ce n'est pas l'amour fou, mais vu que ça fait assez longtemps que tu te les coltines, tu as commencé à les supporter, et même à les trouver marrant parfois.

N'oublie jamais : personne ne pensera à protéger tes miches aussi bien que tu ne le feras.

Ah, dernière chose, l'état major viens de vous infliger la présence d'un Lieutenant cul-serré ne jurant que par le sacro saint manuel règlementaire des Marines. En plus ils lui ont refilé une saloperie de synthétique pour lui changer ses couches. Tu as appris que Gorman n'avait jamais participé à des missions opérationnelles avant ça (que des simulations). Méfie toi de ces deux empêcheurs de magouiller en rond comme de la peste, ou ça sera la cour martiale pour ta pomme.

Citations :

- « Hey Bob, c'est quoi le job ? »
- « C'est une vraie mission de combat mon lieutenant ou alors une vraie chasse au moustique ? »
- « Moi et mon escouade de bastonneurs on pète les flammes on va vous protéger ! Visez l'travail ! On a ce bijou à visée automatique et à mise à feu laser, waoum ! Vous allumez une ville entière avec ce tromblon ! On a des roquettes à fragmentation, des flingues programmés par induction, des RPQ, on a des anti-chars à tir electro-sonique à double ogive, on a des fusées, du nucléaire ! On a du bactériologique ! »
- « Hey peut être que t'as pas bien regardé le match à la télévision, mais on vient de se faire torcher le cul mec ! »



Spunkmeyer :

Tu es le co-pilote et l'artilleur du dropship. Tu tires tes ordres directs de Ferro et du lieutenant Gorman. Tu as été affecté à ce groupe sur la demande de ferro qui semble estimer ton travail, malgré son habitude à te parler comme si tu étais son esclave. D'un naturel plutôt discret, tu préfères observer les autres plutôt que de te livrer. Les choses ont toujours bien roulées pour toi, et tu as l'intention de faire en sorte que ça continue. La présence d'un androïde à bord depuis deux missions t'intrigue assez, Bishop n'as pas l'air d'un mauvais bougre – pour un robot, et il te ressemble sur beaucoup de points. Tu ressens étrangement une forme de sympathie à son égard, même si Hudson t'as déjà dit de te méfier de lui. Le lieutenant

Gorman est un putain de bureaucrate, mais il décide à bord, alors pas la peine de se le mettre à dos. D'après Ferro, il ne se passera pas longtemps avant que l'état major l'envoie au casse pipe, loin de vos petites missions de reconnaissance pépères. Ah, une dernière chose : ces pourritures de pirates ont butté ta femme et ton gosse, n'oublie jamais ça lorsqu'on te demandera d'en épargner un et que ton supérieur aura le nez ailleurs.

LE BACKGROUND DES PERSONNAGES (A USAGE DU MJ) :



Vasquez :

Tu es un produit 100% marine toute droite sortie de l'enfer ! Tu penses Marines, tu respires Marines, tu tues Marines et tu mourras Marines. La notion de vie civile sonne à tes oreilles comme une vague histoire à dormir debout pour gamins pleurnichards. Tu n'apprécies rien plus que le feu des combats et les hurlements de peur de tes ennemis tentant d'échapper à leur destin sorti directement de ton Smart Gun. Sans rire, tu pourrais payer pour aller au feu, tellement c'est bon. Dans les premiers temps de ton

affectation, tu as cru y rester tant la vie était pépère à Aerodyne. Mais au cours de vos missions de reconnaissance longue distance, il arrive parfois que d'inconscients pirates croisent votre route, et ça, ça vaut bien une petite attente. Tu as demandé ta mutation à Apone des dizaines de fois, mais ce vieux singe te répète toujours la même chose : « laisse tomber fillette, avec ton passé, ils ne voudrait même pas de toi sur Ore, attends 5 ans et on ira au feu jusqu'à plus soif avec Drake ». Tu ne sais pas trop de quoi il parle, mais tu as décidé d'attendre. Tu as connu Drake dans un moment dur de ta jeunesse, alors que tu étais condamnée à la chaise électrique pour un quadruple meurtre, mais cela reste secret entre toi et Drake. Les Marines ont fait une croix sur ton passé, mais t'on envoyé vers l'enfer avec Drake, et vous vous en êtes tirés. Depuis, vous ne vous quittez plus, c'est comme ton frère, même si il a moins de couilles que toi. N'oublie jamais : 99% de l'humanité chie dans son froc et se planque derrière de la paperasse pour ne pas faire ce qu'elle a à faire, le pourcentage restant prend son arme et ne pose qu'une question : Où est-ce qu'il se cache ?

Citation :

« Ecoute ma grande, je veux savoir une seule chose... Où est-ce qu'il se cache ? »

BACKGROUND COMMUN A USAGE DES JOUEURS

Présentation générale des personnages :



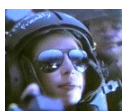
APONE : Le sergent, est un vétéran réglo, fiable et qui a assez de sang froid pour être digne de confiance. Il vous traite tous comme ses gosses, mais il a assez de bouteille chez les Marines pour le laisser faire.

BISHOP : Un androïde envoyé par la corporation Aérodyne en tant qu'officier Scientifique à bord du dropship. Il est arrivé il y a deux missions, en même temps que Gorman. Il est plutôt discret et souriant.



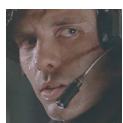
DIETRICH : Caporal et Medic (appui lance flammes) cette fille à de l'or dans les doigts quand il s'agit de refermer une blessure qui pisse le sang. Le reste du temps, il ne faut pas lui chercher des poux dans la tête.

DRAKE : Mitrailleur Smart-Gun et lance-flammes auxiliaire. Un taré de première, pur produit Marines, qui n'a pas son pareil pour sulfater tout ce qui passe devant son smart-gun. Le duo infernal Drake-Vasquez est toujours en première ligne dans les combats.



FERRO : Caporal de la marine, pilote du dropship. Elle passe son temps dans le poste de pilotage à diffuser des vieux charts.

GORMAN : Le Lieutenant. Il a été parachuté dans votre groupe par l'état major il y a deux missions de cela. Il assure le commandement de vos missions d'une manière très « académique », prenant le manuel au pied de la lettre. Si une mission partait vraiment en sucette, pas sûr qu'il ferait le poids.



HICKS : Caporal. Hicks n'est pas une flèche, mais c'est un vieux routard et un excellent Marines. Il quitte rarement son fusil à pompe auquel il semble attaché.

HUDSON : Opérateur radio. Hudson a un sens de l'humour très particulier. C'est un soldat correct, mais il la joue très (trop ?) perso. Il est connu pour ses magouilles et son mauvais caractère.



SPUNKMEYER : Copilote et artilleur du dropship. Spunk' est un type plutôt effacé et facile à vivre. Il passe plus de temps avec les systèmes du dropship qu'avec les gens.

VASQUEZ : Support Smart-Gun. Une ange de l'enfer complètement shootée à l'adrénaline. Sa drogue c'est le combat. Drake et elle sont inséparables et partagent l'amour de la poudre, des cris et du sang. Si Chuck Norris était encore de ce monde, il prendrait des cours de machisme chez Vasquez.



LES PERSONNAGES, EN BREF :

Apone : Le sergent

Bishop : Un androïde

Dietrich : Caporal et Medic

Drake : Mitrailleur Smart-Gun

Ferro : pilote du dropship

Gorman : Le Lieutenant

Hicks : Caporal

Hudson : Opérateur radio

Spunkmeyer : Copilote et artilleur du dropship

Vasquez : Support Smart-Gun