

MISSION Mine - David

Un scénario par Anatt, pour 3:16 Carnage dans les étoiles !

- Capacité Alien : Plus haute CC -1

- Nom de la planète : David

- Forme de créatures :

Formes de vie minérales, ce ne sont pas des créatures à base de carbone mais des créatures à base de silice. Elles sont relativement humanoïdes mais possède une peau de silicate dur extrêmement résistante. Elles vivent dans des villages de pierre volcanique entourés d'un mur d'enceinte haut de plusieurs mètres. La population locale cultive des champs d'espèces de champignons riches en silice et semblent tirer de l'énergie de centrales géothermiques primitives.

Les guerriers locaux se battent avec des épées larges en minéral poli, au contact, et avec des propulseurs de petites sagaies pour le combat à distance. Ils possèdent une peau très solide qui leur sert d'**Armure** et semble les immuniser aux projectiles à faible vitesse (flèches, javelots...) et aux armes tranchantes simples (couteaux, haches simples, épées classiques..., les powergriffes et powerlames peuvent percer leurs armures).

- Description de la planète :

Planète au volcanisme actif, vue de l'espace, cette planète offre une vision violente et spectaculaire. De grands panaches de fumée et de la roche fondue sont éjectés très haut dans l'atmosphère et la nuit, sa surface est sillonnée de rivières de lave. Certains des dangers auxquels les soldats devront faire face sur une planète au volcanisme actif comprendront des chocs sismiques, des tsunamis ou des coulées pyroclastiques. Les créatures d'ici vivent de façon quotidienne dans ces conditions et s'y sont donc adaptées.

- Capacités spéciales : Armure

- Jetons de menace : Dépendant du nombre de PJs (nombre de PJs x 5)

- Idées de scènes ou d'images :

- Eruption effusive (coulées de laves).
- La lave s'écoule dans un océan bouillonnant émettant de grandes fumeroles de vapeurs toxiques.
- Un tremblement de terre surprend les PJs et des pans de montagnes s'écroulent manquant de les ensevelir.
- Champs de champignons géants en silicate.
- Les PJS peuvent assister à la chasse d'une sorte de grosse limace minérale.
- Dans les villages indigènes, les PJs peuvent être confrontés à des familles avec femmes et enfants, vont-ils supporter leurs regards pour le restant de leurs jours ?

- Missions :
 - Etablir un périmètre de sécurité fortifié autour du site d'exploitation de la future mine.
 - Raser le village le plus proche du site et éliminer ses habitants.
 - Eliminer le chef indigènes qui commence à rassembler une armée.

- PNJ : Le Capitaine Vidal briefera les PJs, c'est un bourrin qui semble préférer une attaque aux explosifs contre la population locale, après tout, une fois le sol retourné, il n'y aura plus qu'à se baisser pour ramasser les précieux minéraux qui ont attirés le corps expéditionnaire sur cette putain de planète. Ainsi, il Dénigrera le travail des PJs prétextant que son approche aurait été plus efficace.

- Briefing de Mission :

Lors des premiers survols de la planète, on a repéré de riches filons de métaux rares comme du Scheelite dans lequel on peut trouver du tungstène (utilisé dans la fabrication d'outils d'une grande dureté comme des forets...), du Rutile et de l'Iménite dans lesquels on trouve du Titane, ou encore, du Béryllium (élément ultra conducteur servant comme durcissant pour de nombreux alliages, il est léger, rigide et résistant avec un très faible coefficient de dilatation). L'état major a décider que la planète serait une excellente base d'opérations de reconstitution de ses ressources minérales et donc d'y installer un vaste réseau minier. La compagnie Lagrange (celle des PJs) va être déployée afin de poser les bases de la première mine sur David.

- Première rencontre: Alors que les escouades de la compagnie Lagrange établiront un périmètre de sécurité fortifié, l'escouades des PJs va subir une attaque de la part des indigènes mécontents de l'invasion des Terrans.

- Autre Rencontre : Les PJs peuvent recevoir suite à la première rencontre, l'ordre de poursuivre les survivants et d'éliminer toute résistance. Les survivants vont conduire les PJs directement à leur village. S'ils ne le décide pas par eux même, les PJs recevront l'ordre de le raser et d'éliminer ses habitants.

- Terminer la mission : La mission se terminera par l'infiltration d'une place forte indigène et l'assassinat d'un chef de guerre qui rassemblait une armée. Si les PJs demandent une E-vac avant d'avoir tuer le chef de guerre, la mission sera un échec.

BON JEU !!!