



Épisode 1 : Destroy all

Débuter sur la carte Last Resort (aTa.début).

Mettre des soldats sur les hauteurs de la plage au niveau des 4 batteuses. Les armes humaines se situent à la sortie de la base (quand on en sort vers le 2 juste à gauche).

Il faut un autre humain (le héros français équipé d'un sniper et d'une B.R.) qui fait sa ronde là-haut.

Il commencera à droite de la plage (là où il y a la batteuse en bas de l'escalier). Il devra passer à côté de chaque garde et leur parler un peu alors qu'eux seront totalement mués (trop concentrés) :

- Dialogue 1 : « Alors soldat, comment ça se passe ? »
- Dialogue 2 : « Artilleur. Rien d'anormal ? »
- Dialogue 3 : « Bonjour soldat, avez-vous vu quelque chose aujourd'hui ? » puis chuchote « Tin ! »
- Dialogue 4 : « Salut bon je pense que tu vas rien dire comme tes potes ? Bref démerdez-vous ! »

A ce moment, il devra être à la batteuse la plus en haut. Il se dirigera vers le bas à droite dans le tunnel et pendant ce temps : « De Delta Juliet à PC, ronde R.A.S. Rentre à la base, terminer. »

On voit la fin de l'appel radio à l'intérieur de la base, au niveau de là où on ouvre les portes. Il y aura un humain (armé comme il veut sauf en arme lourde) qui sera devant l'écran et qui fera semblant de jouer (une vidéo d'un jeu sera incrustée ensuite au montage) et de ne pas entendre la radio. Il y aura aussi le second héros (l'observateur armé d'un magnum et d'une B.R.) à côté mais qui entendra l'appel mais fera une petite remarque à l'autre : « Franchement tu pourrais un peu arrêter de jouer pendant que d'autres de cassent le cul à surveiller la base et toi tu utilises le matériel de l'alliance pour t'éclater ». L'autre répond « Cool caporal ».

On commencera à entendre des grésillements à la radio mais l'action se focalisera sur J.D. Qui revient à la base. Il sera devant le point 3, en bas en train de marcher. La caméra le regardera de face

et on doit voir la tour de communication exploser derrière mais lui n'entendra rien vu qu'il écoute de la musique.

Affiche du titre de la série et de l'épisode.

Une bataille fera rage sur la plage avec bien-sûr la victoire des aliens (il y a 4 ghost dans l'eau et toutes les armes covenant sont à l'extrémité droite de la plage). Des tonnes d'aliens devront rusher mais dès qu'ils meurent, certains téléporteurs ont été rajoutés sur la carte (voir au briefing d'avant tournage) pour ramener tout le monde au côté des armes et un autre pour faire apparaître l'alien au hasard sur la plage.

J.D. arrivera à la base en passant par la porte en bas à gauche et il entendra des bruits de tir et d'explosions et retirera sa musique. Il courra et prendra l'escalier du milieu pour aller où tous les autres sont et petit à petit, vu qu'il a retiré sa musique, on entendra des appels de détresse à la radio : « Putain qu'est-ce que c'est que ça ? ». « Aucune idée chef » répondit Turk.

La caméra commencera à zoomer sur la radio et en dézoomant, on verra une autre radio mais sur une autre base (celle de Sandpit : aTa.destroy1). Ici le but est simple : les aliens doivent exterminer les humains retranchés dans leur base.

Les armes sont : dans le 3 pour les humains et à côté de tous les véhicules covenants pour les aliens. Il y a aussi 2 chars et 2 hornets pour les humains. La base aussi devra être détruite partiellement.

Lors d'une explosion, une transition sera faite vers la dernière carte de destruction

(Valhalla : aTa.destroy2) avec la phrase d'un militaire : « J'espère que ça ne se passe pas comme ça partout ». Mais en fait, l'explosion ne sera que la détonation d'une bobine à fusion qui sera envoyée en l'air. La carte est divisée en 2 parties avec une espèce de frontière entre les deux. Une des deux factions s'amuse à envoyer les bobines avec l'accélérateur central et l'autre essaie de les faire exploser en tirant dessus (c'est du ball-trap). De temps en temps, on entendra « Pull ! » à la radio et ça lancera une bobine. Les deux parties n'entendront pas à la radio les appels de détresse car ils ont changé de canal pour le jeu (certains lancent les bobines (maximum 2) et d'autres doivent les shooter (maximum 2)). D'autres jouent aux cartes en bas d'une des deux bases (l'autre que celle de la plage) : « Carré d'as, vous l'avez dans l'os ! », « Et non gros, moi je te fume avec ma piote quinte flush ! », « Ah merde ! », « Hé hé, aboulez la tune ». A un moment les aliens doivent attaquer et faire comme d'habitude. Les armes sont sous les bases pour les humains et dans un recoin en hauteur de la plage pour les aliens. Alors que les humains de la plage se feront tuer un à un et quand un « pull » survient, un cadavre doit prendre l'accélérateur à la place d'une bobine et les soldats de l'autre côté se posent des questions : « Tiens ils ont changé de jeu, ils envoient des cadavres maintenant ! Et mais c'est le cadavre de Momo ! », « Alarme ! » qui est envoyé à la radio par un soldat agonisant. « Eh les mecs, ça urge ! », « Oh putain non, j'avais tout raflé ! », « Ouech, merci Bébère. Aller les gars on y va ! », « J'avais tous les buter ! ».

Les humains alignés et armés jusqu'aux dents attendant les ennemis. Ils voient juste le chef alien au milieu de la carte : « Alors c'est toi l'encu... Wow ! » et là toutes les troupes aliens se montrent. Le type à la radio devra être très stressé et « Ici poste frontière 4, sommes attaqués, demandons renforts immédiatement ! Je répète ici poste frontière 4, demandons renforts, nous sommes attaqués ! Putain y a personne sous ces canaux de merde ! ».

Là encore une transition avec la radio mais c'est un alien qui sera de l'autre côté (sur la carte HighGround : aTa.destroy3) et bipera un coup : « Hein, mais c'est quoi ce bordel ? ». Beaucoup d'explosions auront lieu avec les apparitions et tous les humains meurent et il y aura un effet de personne qui cligne des yeux en regardant la radio et lorsque l'oeil se rouvre, on est sur la vision de l'alien devant la radio qui la détruit juste après. Mouvement de l'alien vers le dernier bastion humain (dans le recoin au fond de la carte où il y a deux entrées). À partir de ce moment-là, il y aura une forte riposte des humains (maximum 4) jusqu'à épuisement de leurs munitions (n'utiliser que 2 grenades maximum). Ensuite les aliens regroupés font leur bip de victoire (en tirant en l'air). Un des humains va jeter un oeil dehors avant de se retourner devant ses camarades et dire « Ce fut un honneur ». Les humains se regardent les uns après les autres, l'aumônier (en blanc obligatoirement avec des détails foncés proche du noir) fait un signe de croix à chacun avec sa B.R. et dit : « Je vais te bénir ». A la fin, il jette une bulle et dit : « Seigneur, je t'envoie du monde ! » et tous jettent une

grenade pour se suicider.

Zoom sur un cadavre et au dézoom on se retrouve dans la base du début sur le cadavre du gars qui jouait et qui s'est fait tué par une épée. Les deux autres sont en train de le shooter. Quand l'alien est mort : « J.D. ? », « Quoi ? », « J.D. ?! », « Mais quoi Turk !? », « Il faudrait penser à se tirer ! », « Exact caporal. Allons-y mais ouvre la porte avant ! ». Turk ouvre la porte et ils descendent et prennent un warthog gauss. En essayant de prendre la première sortie, ils voient des ghosts au loin et commencent à tirer et faire demi-tour pour prendre l'autre sortie de la base. Au lieu, en haut du moulin, on devra voir un alien blanc (couleur des chefs) et les deux fuient jusque la plage en tirant partout. Arrivés, ils lâchent le warthog, se faufilent dans les caisses et c'est fini pour cette partie.

Après il y aura une petite transition où on verra les deux héros dont un est en train de viser avec son fusil sniper et l'autre en train de regarder avec ses jumelles. La localisation de l'endroit (Près de Ar Rutbah, Irak) avec « 3 mois plus tard » sera écrite en bas de l'écran.

Cette action se situe dans Sandtrap (aTa.vlad). Les deux personnages seront sur la carcasse du vaisseau à côté de l'endroit où le banshee est en partie multijoueurs. Il y a des armes pour les deux (2 B.R., 1 sniper et 1 magnum). Ils regarderont vers la gauche : il y a une espèce de route tracée (cela fait une sorte de crevasse).

Du côté des aliens, ils devront monter dans certaines véhicules pour faire un convoi. Il doit y avoir obligatoirement un prowler avec un conducteur et un tireur (le tireur sera en blanc (couleur du chef) et sera aussi la cible) et 2 ghosts. 1 chopper et un autre prowler seraient bien dans le convoi. 2 autres personnes devront obligatoirement rentrer dans les apparitions et une autre dans le banshee. Ce qui fait un minimum de 7 personnes pour les aliens. **La personne qui ira dans l'apparition de gauche ne devra surtout pas bouger !**

Je m'explique : cette apparition est un élément clé de la vidéo. Avant que la vidéo commence, on effectuera un « tir de calibrage » qui sera expliqué le moment venu.

L'action se base toujours sur les humains et ils commencent à communiquer avec le QG :

- Turk : « De Alpha Tango Alpha à PC, sommes en position, attendons vos ordres. A vous »
- PC : « Ici PC, nos détecteurs signalent que la cible se trouve au point delta. Vous avez ordre de l'intercepter lors de son transfert au point fox trot. A vous »
- T. : « Ici Alpha Tango Alpha, reçu fort et clair, en attente du convoi. Terminé »

Attente ...

- J.D. : « Alors ? »
- T. : « Deux aliens, et ... quelques oiseaux. »
- J.D. : « On leur tirera pas dessus, les oiseaux sont neutres. Pas comme le chef ennemi de la zone du Moyen Orient. Solutions de repli. »
- T. : « 1, on dégage par le désert, le sable ne laisse que très peu de traces. 2, on dégage par les airs avec le hornet de l'ancien poste avancé. »

Le convoi est maintenant parti, doucement si possible

- T. : « C'est parti, convoi localisé. Cible en secteur charlie, armé d'un canon plasma, accompagnée de 2 ghosts (et autres s'il y a). »
- J.D. : « Distance ? »
- T. : « 200 mètres et il roule à 50. Vent de travers gauche, met 2 points de plus. Route dégagée. »
- J.D. : « Je l'ai. »
- T. : « Feu quand tu veux. »

Le sniper met un HS au tireur sur le prowler. Les aliens descendent de leur véhicule et essaient de se mettre à couvert alors que la première apparition commence à tirer 10s après le tir. Le premier ghost (où le pilote n'était pas descendu) commence à foncer sur les 2 soldats et se fait descendre à coups de B.R. Ensuite les 2 soldats s'engouffrent dans le trou juste devant eux, ils montent sur la mangouste et s'enfuient en direction de l'ancienne base humaine afin de prendre l'hornet qui y est encore. Sur la route, lorsque la mangouste aura quitté la carcasse, le deuxième ghost doit commencer à les poursuivre (il ne faut pas détruire la mangouste, ni la dépasser, ni trop la coller, ni lui tirer dessus car cela la ralentirait). A un moment précis la seconde apparition devra tirer (cela

sera « calibré » avant la vidéo).

- T. : « J.D. ! Y'a un ghost nous colle au cul ! »
- J.D. : « Ben t'as qu'à tirer ! »
- T. : « Donne-moi un angle de tir. »

Au moment où Turk dit sa dernière phrase, la mangouste devrait exploser, ou au pire les deux devront être expulsés. A ce moment une information radio sera captée et cela dira en bis :

« Envoyez support aérien, humains à terre, je vais tenter de les intercepter. » Ensuite le banshee décolle et fonce vers la mangouste détruite. Au premier passage, les 2 humains sont encore à terre, inconscients, et le banshee détruit le hornet, le ghost commence à arriver. Au moment où il va être vraiment près, un homme rouge vole (grâce à l'ascenseur gravitationnel à côté) et lance une roquette pour détruire le ghost : « Ça obus prolétarien ! » Les deux soldats se relèvent et remercient le nouveau camarade. « Je suis là pour vous aider, mon nom est Vladimir ». Alors qu'un tir de banshee les rase, ils se mettent à couvert : « Vlad, v'là une mouche à merde ! Planque-toi ! » Alors que Vlad s'en fout complètement et dégaine le laser et shoote le banshee : « Approche. Approche infâme saloperie. Ça fabriqué par peuple ! » Les 2 autres reviennent et commencent à causer : « Venez camarades, il est temps de partir », « on causera plus tard » sous les tirs d'apparitions. Ils le suivent vers l'endroit où il y a un hornet caché, le prennent et s'en vont à l'opposé d'où se trouve la base alien.

Arrivée au QG. Elle se fera grâce à deux mangoustes dans le tunnel sous l'épée (les 2 bleus ensemble). Le général avec 2 M.P. (armure sécurité si possible) les attendront en haut de la pente. Tout le monde descend de leur mangouste :

- Général : « Bienvenue messieurs, mais c'est qui celui là ? Soldats ! »

Les 2 MP mettent en joue le russe.

- Vlad : « Moi camarade Vladimir, agent du FSB. Je suis très content de pouvoir vous aider. »
- J.D. : « Mon général, Vladimir nous a sauvé lors de notre mission et c'est comme ça que vous le remercier ? »
- G. : « Hum, vive Stchecov ? »
- V. : « Vive les mouettes ! »
- G. : « C'est bon, baissez vos armes. »
- M.P. (rechignant) : « putain ! »
- G. : « J'ai été informé qu'un agent communi ... heu ... russe devrait nous rejoindre mais je n'étais pas au courant qu'il devait participer à cette opération. Enfin bref. Suivez moi pour le débriefing. Et vous soldats, emmenez ces véhicules au garage. »
- M.P. : « A vos ordres. »

Pendant que les 3 soldats suivent le général, les 2 M.P. font les cons avec les mangoustes en suivant le parcours tout prêt.

En arrivant dans le bureau (place de l'épée), il y a déjà quelqu'un en train de taper des documents (avec bruits de machines à écrire) mais il fait pas attention jusqu'à ce que 4 têtes le surplombent et un petit grattement de gorge du général. Le secrétaire se relève et salue.

- G. : « Repos, sergent Scribe. Expliquez moi tout sergent Dugel. »
- J.D. : « La cible a été abattue. Les troupes du Moyen Orient doivent maintenant être totalement désorientée. »
- G. : « Et c'est le cas, depuis votre merveilleux tir, nous avons réussi à détruire deux postes avancés en Irak et en Iran en à peine deux jours. Bon boulot à vous. »
- Tous : « Merci mon général. »
- G. : « Maintenant que cela est fait, je vais vous laisser vous reposer un peu. La base a subit quelques modifications depuis votre départ. Je vais laisser le sergent vous faire une petite visite guidée. Rompez. »

Ils commencent à partir.

- G. : « Ah j'allais oublier, l'agent Petrovic fait maintenant partie de votre escouade. Accueillez le comme il se doit. »

– T. & J.D. : « A vos ordres. »

Ils sortent par la droite du bureau et suivent Scribe.

– V. : « C'est une bonne situation ça, Scribe ? »

– S. : « Voyez, je ne pense pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise situation. Je ... »

Il est coupé dans son élan quand J.D. lui met un coup de crosse (sans le tuer) : « Bon, on la fait cette visite ?! »

– S. : « Bon devant vous » (en montrant le bas de la tour) « vous avez le stock de missiles de croisière. Nous n'en avons pas mis beaucoup ici par mesure de sécurité, vous comprendrez bientôt. En haut, le stand de tir d'armes longue portée. » (alors qu'un soldat s'entraîne. Il faut aussi que la cible soit levée en mettant quelqu'un à côté).

– J.D. : « Cool ! »

– T. : « Vraiment un truc de planqué cette arme. »

– V. : « Je suis d'accord Turk, rien ne vaut un petit obus de 30 millimètres. »

– S. : « Continuons » (ils vont sous la cabane) « ici vous avez le garage à véhicules et ... poussez-vous ! » (les 2 M.P. doivent passer à fond avec les mangoustes du début et klaxonner. 1 ou 2 personnes en orange doivent aussi travailler sur les véhicules)

– T. : « Hey mais ils sont pas bien les gens ici ! »

– S. : « Vous devez maintenant comprendre pourquoi peu de chose sont stockées ici ... Continuons »

En montant la pente

– Inconnus : « Encore une bière pour Manchester ! », « Et oui tout à fait Thierry, Manchester England United a mis un troisième but à l'équipe du Bayern juste avant la mi-temps, ce qui les qualifie d'office à la coupe mondiale de l'alliance des clubs. », « C'est exact Jean-Mimi. Les joueurs sont sur le terrain. Le coup d'envoi est donné par le Bayern. Rébiry, Von Bammel, passe en profondeur pour Kloser. Mais que fait la défense ? Kloser les dribble tous, il est surhumain ! Passement de jambes, tir et oh la la ! Merveilleux but brossé dans la lucarne. », « Bayern Munich, Bayern ! », « Le Bayern remonte à 3 à 1 juste 30 secondes après le début de la seconde mi-temps »

– T. : « Après les fous on tombe sur qui ? »

– S. : « Juste au-dessus, c'est le quartier des officiers caporal. Ne parlais donc pas trop fort si vous ne voulez pas de problème. »

En allant vers la zone du camouflage (les M.P. doivent continuer à rouler) :

– S. : « A votre droite, il faut faire très attention car c'est la zone des produits ... »

Une explosion survient alors qu'un soldat orange était en train de travailler dedans (il s'est lancé une grenade)

– J.D. : « Dangereux ? »

– T. : « Explosifs ? »

– V. : « Suicides ? »

– S. : « Un peu des trois. Peu importe. »

Ils continuent à avancer vers le bureau.

– S. : « Ici le stand d'entraînement aux armes de courte portée » Il faudrait deux soldats en train de tirer. Ensuite ils vont de l'autre côté et vont descendre pour aller sous la tour. « Voici les quelques restes de carburant avant notre prochain ravitaillement... Ici la salle de bain avec votre casier personnel. Vos noms sont écrits dessus. La visite continue, suivez-moi. » Ils vont encore sous la cabane. « Voilà le stock d'armes, vous passerez ici avant chaque mission. », ils montent « et enfin en haut, ce sont vos quartiers. Allez vous reposer. Moi je repars au bureau j'ai une foule de papiers à faire. »

– Tous : « Merci sergent Scribe. » et montent dans leur quartier.

Le lendemain matin : réveille au clairon et « Le sergent Dugel, le caporal Turk et l'agent Petrovic sont attendus dans le bureau du général Cox. »

– T. : « Dès le réveil franchement, ils abusent. »

- J.D. : « C'est pour le bien de l'humanité Turk alors arrête de te plaindre. »
- V. : « Du moment où on tue des gens, cela me convient. »

Ils descendent et passent le long de la cabane en hauteur et voient les 2 M.P. en bas : « T'as vu ça Bob ? Un pur B.R., de quoi butter des tonnes d'aliens. », « Oui mais on n'a pas le droit de sortir Bobby à cause de cette satané évaluation psychologique. Mais si tu veux butter du monde, ça c'est quelque chose ! » (il montre le lance roquettes), « Arrête ton charme, c'est une arme de petit joueur ça » Vladimir se retourne et est prêt à foncer dans le tas : « Ca c'est arme fabriqué par mon peuple, tu vas crev... »

- J.D. se retournant : « Vlad ! T'occupes pas des ces gars. Et le général nous attend. »
- V. : « Vous avez de la chance. »

Ils arrivent au bureau

- G. : « Messieurs, la situation est grave. Ces saloperies d'aliens utilisent notre lanceur de missiles Crotaux pour détruire certaines de nos installations. Votre mission si vous l'acceptez sera de détruire cette tourelle. Vous rencontrerez l'agent O'Neill qui vous guidera à travers cette mission. »
- J.D. : « Bon on va aller s'entraîner un peu mon général. »
- G : « Non sergent, pas le temps de chipoter l'ennemi nous fait vraiment mal. Faites votre paquetage. Vous partez dans une heure pour la Californie. »
- T. en chantant : « La Californie, la Californie, la Californie ... »
- J.D. en criant : « Turk ! »

Fin de l'épisode.

Par zHyk0s et FinalFireFox.