

## « Achat » de matériel médical (An 1 Jour 30 – 3 jours)

### An 1 Jour 30 :

Suite à l'attaque des racailles du Sisk III et la blessure de Snackbar, Nar, Dékin et Dy détermine qu'il est indispensable que le groupe ait l'équipement pour être soigné. Le Droïde médecin ayant les compétences, s'il ne possède pas l'équipement, il ne sert à rien. Ils décident donc de retourner sur Sisk III afin de « récupérer » le matériel nécessaire.

**Identification utilisée : Arcadia**

### An 1 Jour 31 :

Arrivé en orbite de la planète, ils décident de se diriger de l'autre cotés de la planète afin d'effectuer leur « achat ». Après un survol rapide de la surface de la planète, ils trouvent une petite ville où les forces impériales sont quasi inexistantes et se posent pas très loin puis sortent le speeder et se dirigent vers la clinique.

Arrivé dans la clinique, ils forcent le passage à coup de blaster afin d'accéder au local de stockage du matériel médical. Malheureusement pour le groupe, la clinique est à la taille de la ville et la quantité de matériel n'est pas celle espérée. Ils ne peuvent récupérer que peu de matériel...

Ils sortent de la clinique déçus et, sur un coup de tête, Dy commande au kébab du coin de la nourriture. Quelques secondes après la commande, une patrouille d'impériaux débarque et somme au groupe de se rendre. Dy menace la commerçante de continuer sa commande lorsqu'elle tente de s'enfuir tandis que sonne l'engagement du combat avec les tirs de blaster. Après un peu de combat, les impériaux sont éliminés et Dy paie sa commande. Le groupe décolle ensuite rapidement et pendant l'éloignement, les renforts impériaux arrivent. Un combat contre 6 chasseurs tue et endommage une nouvelle fois la coque du vaisseau mais en échange ils sont détruits. Avant que les renforts suivants arrivent, le groupe passe en hyperspace en direction de Sanctuaire.

**Indice de recherche de l'« Arcadia » : -11 auprès de l'Empire**

### An 1 Jour 32 :

Ils arrivent sur Sanctuaire sans aucun problème et débarquent le peu de matériel qu'ils ont pu récupérer.

### Bilan :

Dépense :

- Quelques dégâts sur le vaisseau

Gain :

- 2 medipack complet
- 3 medipack standard
- 20 boîtes de somnifère extra fort
- 10 boîtes de tranquillisants
- 7 injections de bacta
- 5 Injection d'anabolisants
- 7 Injection d'antipoison
- 2 Stimulants de combat
- 1 Implant neuronal accélérateur de réflexes
- 1 Implant neuronal de résistance mentale