

EXPÉRIENCE INTELLECTUELLE

I. Introduction (pour le MJ)

1. Difficulté : 4 / 12

Vous pouvez facilement augmenter la difficulté en ajoutant au garde des communicateurs à leurs casques, en mettant plus de gardes, etc.

2. Période

Ce scénario peut se dérouler à n'importe quelle époque à partir de la guerre civile galactique.

3. Objectifs

Ce scénario va envoyer les Personnages Joueurs (PJs) en mission sur Tatooine, où ils devront porter secours à des scientifiques et des cobayes capturés par l'Empire afin de mettre au point une nouvelle arme biologique basée sur les sucs digestifs des Sarlaccs. Ils devront aussi récupérer les données de recherche afin de déterminer les intentions de l'Empire.

4. Remarque

Ce scénario peut permettre d'intégrer un nouveau personnage joueur scientifique qui fera partie des scientifiques capturés et aura donc les informations de l'*Annexe 1 : Connaissance des scientifiques*. De plus, sa santé mentale sera réduite de 1D10 points à cause des expériences horribles qu'il doit effectuer. Il permet aussi d'intégrer un nouveau personnage joueur de toute autre classe qui fera partie des cobayes capturés et aura donc les informations de l'*Annexe 2 : Connaissance des cobayes*. De plus, sa santé mentale sera réduite de 2D6+3 points à cause des expériences horribles qu'il a subis ou qu'il allait subir.

II. Introduction (pour les PJs)

1. L'avant mission

Avant d'avoir cette nouvelle mission, les PJs auront la possibilité d'effectuer un stage dans la compétence de leur choix pour augmenter de +1D3 dans le cas où ils ratent leur test dans la compétence choisie (strictement supérieur).

En fonction des missions précédentes, d'autres informations peuvent leur être fournies. Vous pouvez préparer ces informations ci-dessous :



2. Réception d'un email codé (si les PJs ont leur propre base)

Si les PJs ont leur propre base ou vaisseau et donc que l'un d'eux est le chef de la base ou du vaisseau, il recevra l'ordre de mission par email codé (voir *Annexe 1 – l'ordre de mission*). Ce sera donc lui qui enverra ses hommes et peut-être lui-même en mission et qui les équipera en fonction des possessions de la base.

3. Convocation en salle de Briefing (si les PJs n'ont pas de base)

Dans le cas contraire, le briefing est effectué par leur supérieur direct (voir *Annexe 1 – l'ordre de mission*) qui décidera qui part et qui ne part pas. Dans ce cas, l'équipement complémentaire suivant (à rendre à la fin de la mission s'ils l'ont toujours) leur sera fourni :

- 1 medipack portable,
- 2 injections de bacta,
- 1 datapad (avec plus de capacité que nécessaire pour récolter toutes les données de recherche),
- 1 charge explosive à la détonite avec 1 détonateur standard (si un expert en explosif se trouve dans le groupe),
- 1 casque militaire rebelle pour les membres de l'équipe n'en ayant pas,
- 1 comlink militaire pour les membres de l'équipe n'en ayant pas,
- 1 vêtement de camouflage désert pour les membres de l'équipe n'en ayant pas.
- 2500 crédits impériaux permettant au groupe de payer la taxe du spatioport et de louer un véhicule pour arriver jusqu'à destination.
- 1 humidificateur d'air pour les membres de l'équipe n'en ayant pas,
- 1 réserve d'eau pour aller dans le désert de 5 litres chacun.

III. Le trajet

1. Jusqu'à Tatooine

Le temps de trajet jusqu'à Tatooine dépend de l'endroit où se situe les PJs. Ce sera au MJ de déterminer la durée du vol en fonction de leur localisation.

Si le voyage traine en longueur (mauvais calcul des coordonnées, Tatooine très éloigné de la position des PJs), vous pouvez ajouter une rencontre avec des pirates. Si la distance est relativement courte ou si vous n'avez pas beaucoup de temps de jeu, vous pouvez vous en passer.

2. Mos Esley

A partir de la ville de Mos Esley, les PJ's devront, sauf s'ils ont amené un véhicule, louer un véhicule pour le trajet. En speeder, ils auront 3 heures de route pour arriver à destination (le double en monture et le quadruple à pieds). La base de recherche se situe en plein milieu du désert, au milieu de nulle part, dans le creux d'une dune.

Aucun problème n'est prévu pour la location de véhicules, toutefois, suivant le comportement des PJ's, ils pourraient y en avoir. Au MJ de le déterminer.

Véhicule pouvant être loué :

- **Esquif du désert Bantha II** : 60 crédits par jour + une caution de 1150 crédits
- **Fonceur** : 30 crédits par jour + une caution de 400 crédits
- **LAV2 GH-7 « Chariot »** : 70 crédits par jour + une caution de 1300 crédits

Monture pouvant être loué :

- **Dewback** : 10 crédits par jour + une caution de 300 crédits

Certains véhicules ne sont pas adaptés pour la récupération de captifs, vous pourrez leur faire faire un test d'idée une fois qu'ils seront partis pour leur faire un peu peur. S'ils parviennent à récupérer les véhicules des Impériaux, ça ne leur causera pas de problème.

3. Jusqu'au centre de recherche

Le trajet jusqu'au centre de recherche s'effectue sans encombre prévu mais vous pouvez leur faire rencontrer une ou plusieurs créatures plus ou moins dangereuses peuplant Tatooine.

IV. *Le centre de recherche*

1. L'installation

Arrivé aux coordonnées données par le haut commandement, les PJ's verront un laboratoire en forme de dôme et de couleur sable avec plusieurs antennes sur le toit, 2 groupes de 2 soldats faisant la ronde autour du bâtiment et 2 soldats devant l'entrée. Non loin de l'entrée, il y a aussi 2 Esquif du Désert Bantha II avec 4 soldats, 1 scientifique, une humaine et une twi'lek en train de monter à bord de l'un des deux véhicules. L'intérieur du centre de recherche est décrit en *Annexe 5 – Le centre de recherche*.

2. Le véhicule en mouvement

L'Esquif du Désert Bantha II est conduit par un soldat. A son bord, il y a 4 soldats, 1 scientifique en blouse, une humaine et une T'wilek. A l'arrière du véhicule, il y a un blaster mitrailleur lourd d'installer. Au bout de quelques minutes, une fois que tout le monde est assis à sa place, le véhicule part en direction du désert en suivant les traces déjà présente dans le sable du désert (avec un test en suivre une piste réussi,

ils pourront voir le chemin emprunté par le véhicule avant qu'il parte et déterminer que le chemin a été pris très souvent).

Le véhicule se dirige vers la bouche du Sarlacc, situé à 1 heure avec ce véhicule (donc 2 heures aller-retour plus 30 minutes pour le temps passé à récolter les sucs digestifs). Ils pourront l'intercepter un peu après leur départ, en les suivant jusqu'à leur destination s'ils ont un moyen de transport rapide ou à leur retour, suivant comment il se débrouille.

3. Si les PJs n'interviennent pas

Une fois arrivée au dessus de la bouche du Sarlacc, les soldats ordonnent à l'humaine de mettre une combinaison légère et des gants épais. Ensuite, ils lui attachent les pieds avec une corde, lui donnent un récipient vide et lui ordonnent de sauter. Elle s'exécute et parvient à récupérer un peu de suc digestif en contrepartie d'une belle blessure au bras fait par un tentacule. De retour sur le véhicule, elle s'évanouit de douleur. Ensuite, c'est la Twi'lek qui est équipé et attaché de la même manière et qui saute pour récupérer du suc digestif. Cette dernière a plus de chance et n'a qu'une légère égratignure au bras. Le scientifique s'occupe de conditionner les bocalux de sucs digestifs dans une petite mallette réfrigérée.

Le temps de s'équiper, de trouver le courage de sauter, de récupérer le suc digestif et de remonter, 30 minutes se sont écoulées. Une fois les 2 actions effectuées, ils font demi-tour et retournent au laboratoire.

V. Conclusion

1. Récompenses

L'Alliance Rebelle n'a pas les ressources suffisantes pour donner des récompenses pour chaque mission. Toutefois, elle parvient à fournir aux PJs **1 module d'amélioration d'arme – Correcteur de trajectoire**. Le chef de mission est chargé de le donner au plus méritant du groupe ou de le garder pour lui.

De plus, les scientifiques et les cobayes ainsi libérés rassemblent une partie de leurs économies afin de récompenser les PJs. Ils ont pu rassembler 400 crédits chacun (donc en fonction des survivants et les PJs libérés ne comptent pas) et le total sera à partager entre les membres du groupe, sans compter les PJs libérés.

2. Points de mission

- Récupérer les scientifiques et cobayes : **+6**
- Mort des scientifiques : **-1 par scientifique**
- Mort des cobayes : **-1 par 2 cobayes**
- Tous les soldats tués : **+1**
- Récupérer les données : **+2**
- Détruire le centre : **+1**
- Roleplay : **sur 2**
- Bonus chef de mission : **sur 2**

- **Total : 14**

3. Indice de recherche

Si les PJs se sont fait repérer par d'éventuelles caméras, si les soldats ne sont pas tous morts ou si les renforts ont pu les apercevoir, leur indice de recherche pourra augmenter de +1D3 points.

4. Augmentation de compétences

- **Culture Star Wars** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence. A noter que cette compétence ne peut augmenter que de cette manière, en fin de scénario (elle ne peut être cochée durant le scénario).
- **Histoire naturelle** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.
- **Systèmes planétaires** : Si les PJs ne sont jamais allés sur Tatooine, faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.

VI. Caractéristiques

1. Soldats impériaux

Il s'agit des Soldats de l'armée impériale avec légèrement moins d'équipement à cause de l'endroit où ils ont été envoyés.

Caractéristiques

Race	DEX	FOR	CON	Chance	Dégâts		PV
					Infligés	Subis	
Humain	13	15	14	40	-	-	16

Compétences

Coup de pied : 40%	Blaster de poing : 60%	Esquiver : 35%
Coup de tête : 40%	Fusil blaster : 65%	Bloquer/Parer : 35%
Coup de poing : 60%	Armes lourdes : 50%	Ecouter : 40%
Armes blanches : 50%	Lancer : 50%	Observer : 40%

Equipements

Blastech E-11 avec 2 chargeurs	Couteau de combat
1 fusée éclairante	Casque de protection simple (10 PA)
Lunettes anti flash	
1D100 crédits	

VII. Annexes

1. Annexe 1 – Ordre de Mission

Titre : A l'attention de

Bonjour,

Les services de renseignements Bothan ont récemment constaté la disparition de plusieurs scientifiques dans des centres de recherches indépendants. D'après les témoignages des rares survivants, il semblerait que ce soit l'Empire qui les kidnappe. Nous soupçonnons l'Empire de préparer encore un mauvais coup. Après une recherche plus poussée, l'Empire a amené au moins 12 scientifiques dans une base secrète situé sur Tatooine. Ce sont les seules informations que nous avons réussi à récolter. L'agent Ray Hyll a été chargé de récupérer des informations supplémentaires, toutefois, nous n'avons plus de nouvelles de sa part.

Votre mission sera de secourir les scientifiques prisonniers, de découvrir ce que veulent faire l'Empire et de récupérer les données de recherches avant de détruire le centre de recherche. Nous ne connaissons pas le nombre d'Impériaux qui protègent le centre de recherche, faite donc très attention.

Ci-joint, vous trouverez les coordonnées de leur laboratoire ainsi que le nécessaire pour coder les données de recherche une fois que vous les aurez récupérées afin de nous les envoyer.

Que la Force soit avec vous !

Commodore Yandle

2. Annexe 2 – Connaissances des cobayes

Les cobayes servent de récolteurs de sucs digestifs mais ne restent pas longtemps en vie tellement c'est risqué. A chaque récolte, les cobayes ont peur de finir dans le ventre du Sarlacc mais ils préfèrent essayer de récupérer les sucs digestifs plutôt que d'être tuer de suite. Ils ne savent pas à quoi servent les sucs digestifs.

Sans compter les PJs, les cobayes détestent l'Empire et en ont peur. Ils préféreront se mettre à l'abri plutôt que de les combattre.

3. Annexe 3 – Connaissances des scientifiques

Les scientifiques ont pour mission d'étudier les sucs digestifs du Sarlacc afin de créer une arme biologique capable de voler l'intelligence des créatures vivantes. Ils sont contraints de faire ses recherches avec peu de moyens matériels et peu d'échantillons de sucs digestifs ce qui ralentit considérablement l'avancée des recherches.

Théoriquement, l'arme fonctionne comme une ventouse : elle est placée sur la tête d'un individu puis fixée grâce à des lanières et lorsque la gâchette est appuyée, une aiguille pénètre dans la tête de la victime pour injecter le suc digestif modifié. La victime a les yeux qui se révulsent, en souffrant énormément avant de mourir quelques secondes plus tard. Puis le liquide est aspiré par la même aiguille et placé dans

une seringue. Il ne reste plus qu'à injecter la seringue à une personne afin que son intelligence augmente considérablement.

Toutefois, les dernières seringues ainsi obtenues n'ont pas été testées car les précédentes ont causé la mort des scientifiques qui se les ont injectées.

Sans compter les PJs, les scientifiques sont contre les manières de l'Empire et accepteront de tout révéler à leur sauveur. Si les PJs ne savent pas ce que sont les Sarlaccs et qu'ils demandent aux scientifiques, ils pourront leur répondre (voir *Annexe 4 – Le Sarlacc*).

4. Annexe 4 – Le sarlacc

Créature remontant à des temps immémoriaux, le Sarlacc est une créature vermiforme géante vivant dans le sol et possédant une patience infinie. Semblable à un immense ver tapis au fond de cavernes creusées sous le désert de Tatooine, il laisse uniquement apparaître une gigantesque bouche en forme de cratère, armée d'un bec corné et de tentacules qui engloutissent tout ce qui passe à leur portée. Les créatures qui tombent à l'intérieur sont lentement digérées dans d'atroces souffrances.



Seule la femelle Sarlacc est visible. Sous les sables, le mâle reste caché, accroché à la peau telle une protubérance. C'est un parasite qui vit avec sa femelle, bien plus grande que lui, pour le restant de ses jours où il se nourrit de ce qui n'est pas filtré.

Le Sarlacc possède l'intelligence de ses victimes, qui suivent un procédé de digestion plus ou moins long selon leur contribution à la stimulation intellectuelle du Sarlacc. Les animaux, par exemple, passent directement dans l'estomac (grâce à des tentacules) suite à l'arrosage par le suc des glandes digestives primaires.

5. Annexe 5 – Le centre de recherche

Les vitres se trouvant de chaque cotés sont en plexi acier et sont donc très solide.

Les WC : à chaque fois qu'un scientifique va aux WC, un garde l'accompagne jusqu'à l'intérieur.

Les couloirs : aucun garde ne se trouve dans les couloirs sauf lors des relèves ou des accompagnements au WC.

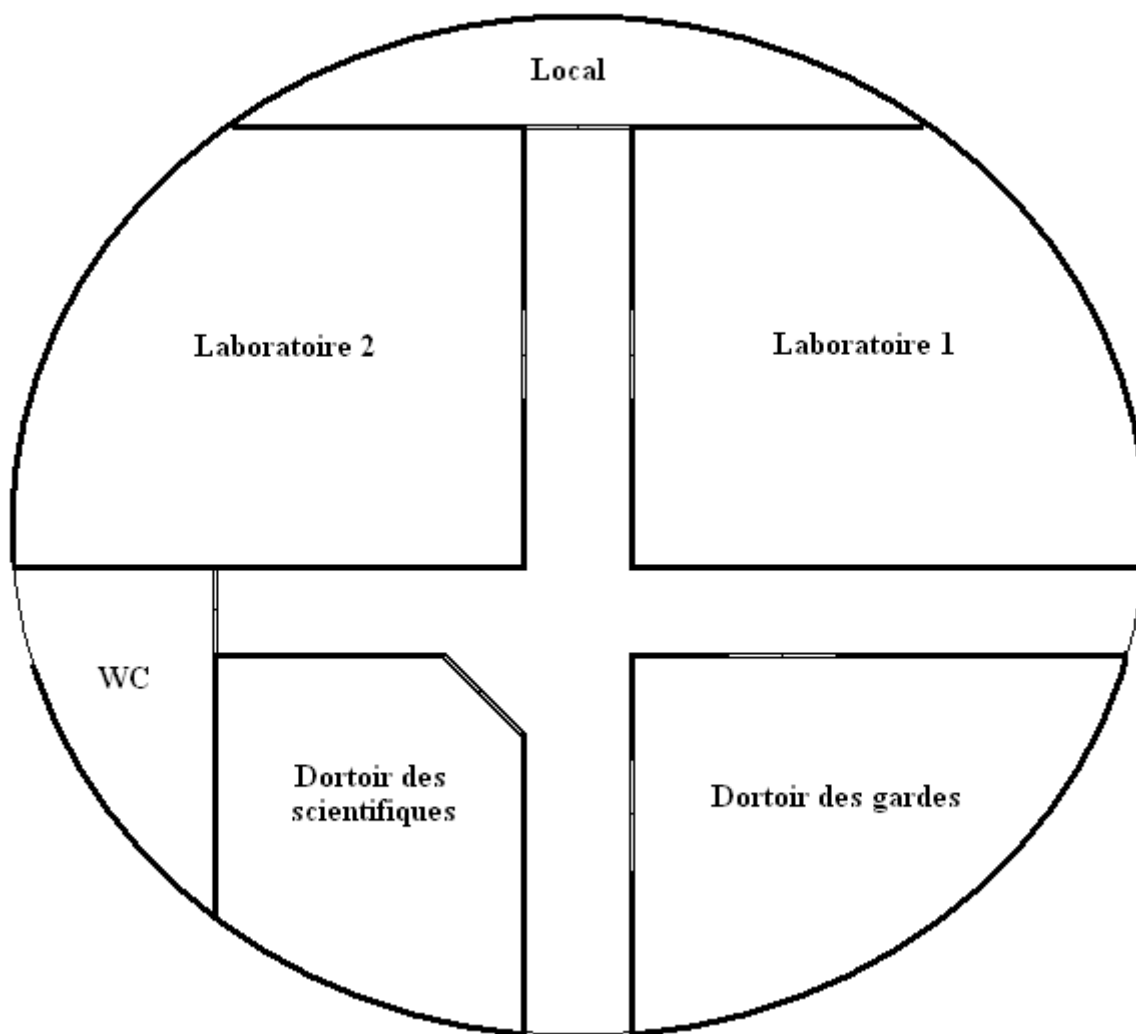
Le dortoir des gardes : En journée, 3 gardes dorment, les 3 gardes qui surveillent la nuit. En fouillant, les PJs pourront trouver quelques crédits (coffret sous la table)

Le dortoir des scientifiques : En journée, il n'y a personne dedans. Aucun scientifique n'a d'objets personnels, d'argent ou autres.

Le laboratoire 1 : Le premier laboratoire s'occupe de modifier le suc digestif. L'équipement est peu fiable et commence à être bien rongé par les sucs digestifs. Il y a une chaise de torture afin d'attacher le cobaye qui va être tué.

Le laboratoire 2 : Le deuxième laboratoire s'occupe de faire des tests sur le liquide obtenu après injection dans un cobaye. Il y a une chaise de torture afin d'attacher celui qui reçoit la solution.

Le local : Il s'agit de l'endroit où sont stockés tous les produits pharmaceutique, produit ménager, matériel de rechange et autres trucs prenant peu de places. Si un scientifique a besoin d'un produit ou d'un objet quelconque, un garde l'accompagne dans le local.



6. Annexe 6 – Table des matières

Sommaire

I.	Introduction (pour le MJ)	1
1.	Difficulté : 4 / 12.....	1
2.	Période	1
3.	Objectifs.....	1
4.	Remarque	1
II.	Introduction (pour les PJs)	1
1.	L'avant mission	1
2.	Réception d'un email codé (si les PJs ont leur propre base)	2
3.	Convocation en salle de Briefing (si les PJs n'ont pas de base).....	2
III.	Le trajet.....	2
1.	Jusqu'à Tatooine.....	2
2.	Mos Esley	3
3.	Jusqu'au centre de recherche	3
IV.	Le centre de recherche	3
1.	L'installation.....	3
2.	Le véhicule en mouvement.....	3
3.	Si les PJs n'interviennent pas	4
V.	Conclusion.....	4
1.	Récompenses	4
2.	Points de mission	4
3.	Indice de recherche	5
4.	Augmentation de compétences	5
VI.	Caractéristiques.....	5
1.	Soldats impériaux	5
VII.	Annexes	6
1.	Annexe 1 – Ordre de Mission.....	6
2.	Annexe 2 – Connaissances des cobayes	6
3.	Annexe 3 – Connaissances des scientifiques.....	6
4.	Annexe 4 – Le sarlacc.....	7
5.	Annexe 5 – Le centre de recherche.....	8
6.	Annexe 6 – Table des matières	9