

RELIQUES

Chronologie :

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

Résumé :

Ce scénario va envoyer les Personnages Joueurs (PJ's) en mission sur Felucia, une planète qui n'avait pas été épargnée par la guerre des clones. Ils auront pour mission de récupérer des informations importantes relatives à des propriétés médicinales apportées par certaines plantes de la jungle de la planète. Ces informations étaient gardées dans une petite base républicaine qui fut détruite par un détachement de droïds séparatistes durant la guerre des clones, il y a 25 ans environ. L'Ordre Nouveau de Palpatine ayant été instauré peu de temps après cette défaite, la base fut abandonnée, et personne n'y est jamais retourné depuis. Ce que l'Alliance ignore néanmoins, c'est que les droïds ayant détruit la base ont eux aussi été abandonnés à leur sort... et sont toujours en activité, programmés pour tuer...

Objectifs :

Récupérer les recherches médicales
Récupérer de l'équipement pour la Rébellion (optionnel)

Groupe de personnage préconisé pour jouer ce scénario :

N'importe quel groupe équilibré peut jouer ce scénario, mais une fine gâchette est conseillée.

Introduction

Briefing :

Cette partie du scénario peut se dérouler où vous le désirez, sur une base rebelle, dans la salle de conférences d'un vaisseau, les PJ's pourraient même recevoir leurs ordres via un messenger rebelle espion s'ils constituent une cellule secrète infiltrée sur une planète impériale...

« Bonjour à vous. Comme vous le savez, l'Alliance rebelle pour faire chuter l'Ordre Nouveau de l'Empereur Palpatine n'est qu'un frêle mouvement comparé à l'immense machine de guerre impériale. Nous avons sans cesse besoin de matériel, de nourriture, d'armes et de partisans pour lutter contre la tyrannie et libérer les peuples de la galaxie du joug impérial. C'est pourquoi le commandement a pensé à vous pour cette mission.

Il y a peu de temps, nous avons retrouvé des archives républicaines dans l'épave d'un destroyer de classe Venator coincée dans un champ d'astéroïdes au large de la planète Toydaria, dans l'espace Hutt. Ces archives, bien que d'une valeur historique pour la plupart, nous ont malgré tout mentionné que l'ancienne république avait une petite base militaire sur la planète Felucia, où elle effectuait des recherches scientifiques médicales et médicinales sur les différentes propriétés des plantes et champignons géants la jungle locale. Il semblerait que certaines de ces recherches aient aboutie, mais les données que nous avons récupérées étaient très incomplètes. Quoi qu'il en soit, cette base secrète devait sans doute contenir du matériel médical, indispensable à nos forces par ces temps troublés. Vous y trouverez aussi certainement des armes et d'autres équipements qui pourraient nous être d'un grand secours. Votre mission principale consistera à récupérer les données des recherches médicales et médicinales. Votre objectif secondaire sera de récupérer un maximum d'équipement et d'armes qui pourraient servir notre cause. Vous vous rendrez sur la planète en compagnie de l'Escadron Hammer de leur transport léger Muurien TX-35 « Marteau de Draal ». Ils auront ordre de rester en retrait pour sécuriser la zone de décollage et le vaisseau, pendant que vous effectuerez vos recherches dans la base. En effet, la jungle de champignons de Felucia comprend de nombreux prédateurs hostiles et dangereux, c'est pourquoi une équipe doit rester protéger le vaisseau. Organisez vous au mieux pour cette mission car nous ne pourrons pas vous envoyer de renforts, aucun de nos vaisseau n'étant en mission dans ce secteur de la galaxie.

Des tenues de camouflage, des kits de survie et des médipacks vous attendent sur le Marteau de Draal. Bonne chance. »

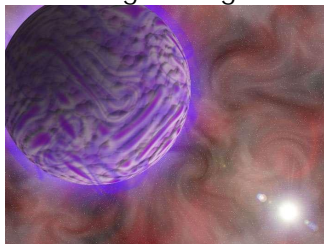
Chapitre I

Le voyage aller vers Felucia :

Les PJ's recevront chacun une tenue de camouflage « forêt » (+15 en se cacher), ainsi qu'un sac à dos avec medipack portable, 1 kit de purification d'eau, un masque à oxygène (autonomie 30 minutes) et des rations de survie pour 10 jours.

Cet équipement ou ce qui en restera est à rendre à l'Alliance au retour de mission

Le voyage s'effectuera en deux sauts hyperspatiaux pour une durée totale de 43 heures (21+22). Le passage de transition avant le second saut se fera non loin d'une géante gazeuse non habitable, Korypia.



Korypia

Dès leur arrivée, les personnages auront des ennuis avec un groupe de pirates humains attendant leur moment pour attaquer une proie facile... et un transport léger en est une !

Les pirates ont une DEX de 13 et une compétence de pilotage de 60%.

Ils piloteront de 2 vieux chasseurs Toscan réparés et entretenus par leurs soins.

Le fait que les chasseurs des pirates soient mal entretenus et rafistolés leur fait perdre des points de profil par rapport à des chasseurs Toscan ordinaires. Le profil en annexe comprend déjà les modifications.

Les pirates disposent aussi d'un transport léger Muurien modifié, le « Crache immonde » qui attend en retrait le moment d'aborder le vaisseau des PJ's, si celui-ci est ionisé par les chasseurs Toscan.

Le fait que le transport Muurien des pirates soit mal entretenu et bricolé lui fait perdre des points de profil par rapport à un transport Muurien ordinaire. Le profil en annexe comprend déjà les modifications.

Si les chasseurs sont abattus ou mis en déroute, le Crache immonde fuira la zone de combat sans demander son reste. Il est possible de le poursuivre et de l'abattre.

Le transport des pirates mettra 4 rounds après leur mise en déroute pour se mettre sur un vecteur de fuite et passer en hyperspace. Si les personnages décident de l'abattre, ils n'auront que ce délai pour le faire.

Arrivée sur Felucia:

L'arrivée sur Felucia se fera sans encombre car le Marteau de Draal est équipé d'un occulteur de présence expérimental, masquant la présence du vaisseau aux senseurs longue portée.

Le vaisseau se posera dans une forêt de champignons gigantesques, car il est impossible de se poser aux alentours de la base secrète républicaine à cause du relief montagneux de la région.

Les hommes de l'escadron Hammer resteront pour sécuriser la zone où a atterri le vaisseau, comme prévu.

Les PJ's auront environ 1 heure de trajet à pied à travers la forêt pour rejoindre l'entrée de la base.

Trajet jusqu'à la base abandonnée :

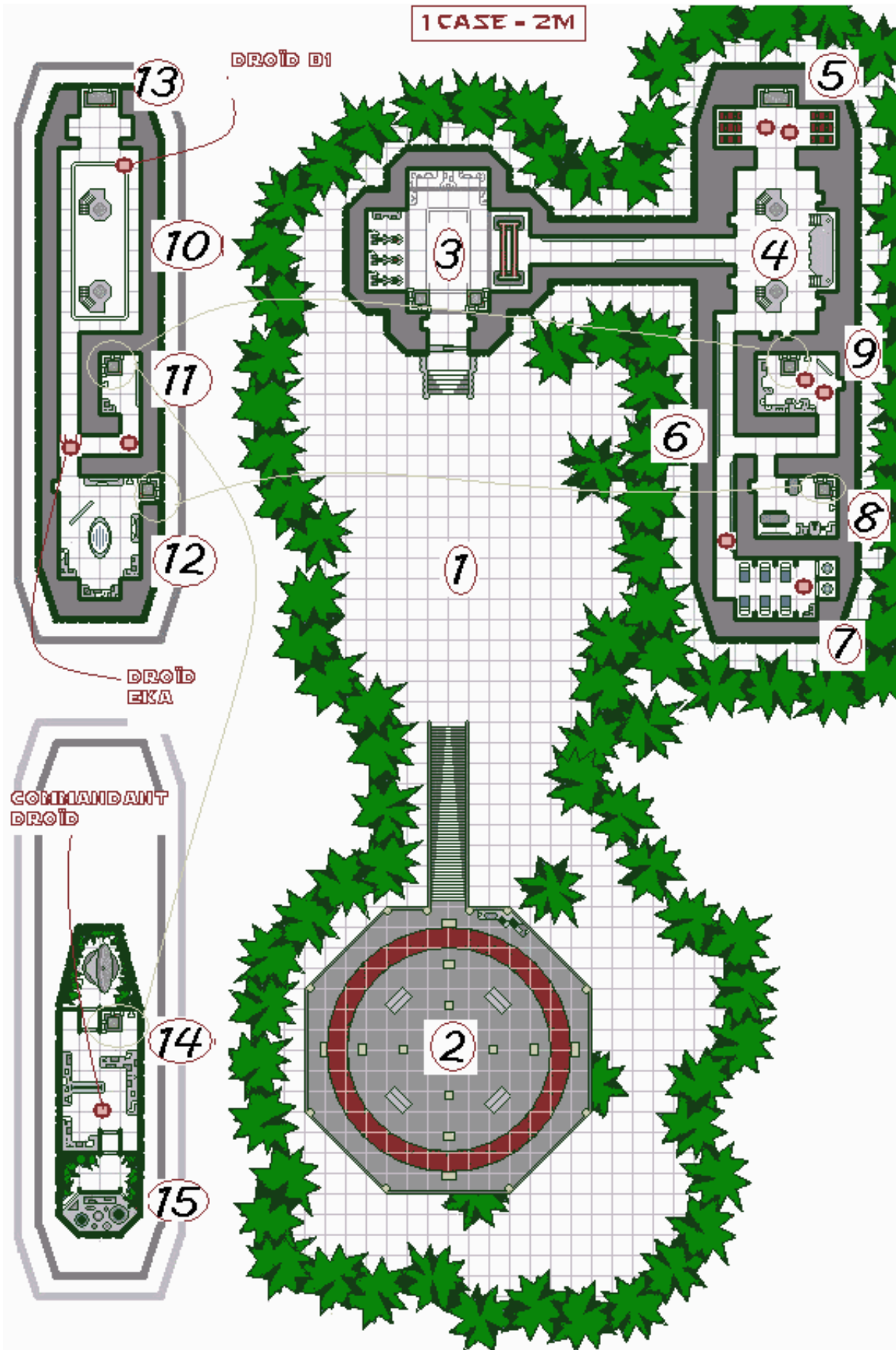
Pendant le trajet, chaque personnage devra faire 2 jets en « survie en milieu hostile » et se référer au tableau ci-dessous.

Résultat du jet de dés	Effets
Réussi critique (01) ou de +20	Le personnage trouve un fruit extrêmement rare doté de facultés régénératrices hors du commun. Manger ce fruit permet de récupérer 1D8 PV perdus. Malheureusement l'effet négatif est une vue troublée pendant 30 minutes (-10 en observation et -10 en compétences de tir). Cumulatif.
Réussi	Rien ne se produit
Raté de 10 ou moins	Le personnage frôle un champignon géant, qui libère des spores toxiques au passage. Le personnage (s'il ne disposait pas de masque filtrant) subit 1D3+1 dégâts.
Raté de 11 à 30	Le personnage est happé par une plante carnivore qui lui cause 1D6+2 dégâts !
Raté de 31 à 50	Le personnage est paralysé par des spores libérées par un champignon vénéneux géant en symbiose avec une immense plante carnivore qui le happe ensuite. Il subit 1D6+2 de dégâts et perd 1D3 de SAN suite au choc psychologique subit (s'il survit !)
Raté de +50 ou raté critique	Le personnage a réveillé un essaim d'insectes tueurs qui attaquent tout le groupe, faisant dégâts considérables... causant 2D3+2 de dégâts à chaque personnage !

Chapitre II

La base de recherches médicales:

Plan de la station ci-dessous – Par défaut, pour les descriptions, on considèrera que le nord est en haut du plan :



La base secrète de recherches médicinale porte visiblement les traces de rudes combats menés il y a plus de 20 ans. Des impacts de blasters sont visibles (essentiellement sur les murs intérieurs, car la végétation a recouvert l'extérieur à beaucoup d'endroits) et des débris métalliques rouillés peuvent être retrouvés çà et là, de même que les cadavres des soldats clones et des scientifiques de l'installation.

De partout dans la base secrète, et particulièrement au début, le MJ doit s'arranger pour implanter une ambiance très glauque, stressante... « Mais qu'est-ce qui c'est passé ici ? »

Pour plus de compréhension, nous allons voir ci-dessous la description de chaque partie du plan :

1 - Extérieur

A l'extérieur les PJ's ne trouveront pas grand-chose d'intéressant, la végétation ayant tout recouvert depuis bien longtemps. Il n'y a non plus aucun corps, la faune et la flore local s'étant occupées de les faire « disparaître ».

Sur un jet réussi en « trouver objet caché », un personnage peut retrouver les débris d'un TP-TT (Transport Personnel Tout Terrain) républicain. Dans les débris, il trouvera 2 vieilles grenades soniques (panne descendue à 85%) et un fusil baster DC-15a endommagé. Pas de trace du pilote...



2 - Plateforme pour vaisseaux

Ici aussi la végétation s'est occupée de recouvrir les lieux, la plateforme n'est quasiment plus visible. Néanmoins, s'ils décident de fouiller un peu plus en profondeur, les personnages découvriront une caisse de matériel datant de la guerre des clones. La caisse étant bien hermétique, et faite d'un matériaux inoxydable, est restée intacte, bien que jaunie et recouverte de champignons. A l'intérieur, il y a de la verrerie de laboratoire (*dans une matière autre que le verre à Starwars...*).

3 - L'entrée

La double porte principale d'entrée n'arrive pas à s'ouvrir de l'extérieur... les commandes sont inutilisables et le mécanisme de la porte n'a pas été entretenu depuis plus de 20 ans.

*Pour entrer, il faut soit faire exploser la porte, soit débloquer le mécanisme (jet en **mécanique**).*

Une fois à l'intérieur, les PJ's découvriront en premier l'odeur pestilentielle qui règne dans la base, une odeur d'humidité, d'air vicié et de moisissures... et lorsqu'ils y regarderont un peu mieux, ils verront les armures de deux soldats clones dans deux angles différents de la pièce. Leurs propriétaires sont encore à l'intérieur (squelettes) et leurs fusils DC-15a à leurs côtés (*batteries déchargées et panne 92*). Ils ont apparemment été tués par des tirs de blaster.

A gauche de l'entrée il y a 3 moto-speeders militaires dans un état relativement délabré, mais en état de marche (*mais qui nécessitent une carte de démarrage*). Cette pièce servait de garage pour l'entretien des véhicules, il y a donc peu de choses intéressantes à y récupérer.

Seuls les systèmes énergétiques de survie fonctionnent dans la base. Les portes s'ouvrent.



4 - Couloir principal et salle d'accueil

Le couloir et la salle d'accueil ont été le théâtre d'affrontement violents comme en témoignent les traces de tirs de blasters sur les murs, le sol et même le plafond ! La pièce possède deux escaliers qui montent d'un étage. Les escaliers eux aussi ont subi des combats. Le premier personnage qui avance dans le couloir traversera un faisceau laser invisible (*sauf par quelqu'un possédant une visière infrarouge*) ce faisceau va activer tous les droïds de la base ! Repoussés contres les murs de la pièce, on peut découvrir les cadavres (encore en armure) de 5 soldats clones. Ils possédaient chacun un DC-15a (*batteries déchargées et panne 92*). Un des cadavres possédait également une grenade à fragmentation (*panne descendue à 85%*), un autre possédait un module ionique sur son fusil (*le module peut être récupéré en réussissant un jet en « **bricolage + connaissance des armes à énergie**) /2 »*).

5 - La salle du générateur

Il s'agit de la pièce située au nord de la base. La contenance de cette salle est indiquée sur la double porte qui la maintient fermée. Malheureusement il faut une carte de sécurité pour pouvoir y accéder (*détenue par le commandant Grey, décédé dans le laboratoire secondaire du premier étage – Il faudra y revenir plus tard avec la carte*).

Une fois que les personnages peuvent ouvrir la salle du générateur, la première chose qu'ils verront sera deux droïds de combat B-1 de la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI), troupes de base des séparatistes lors de la « guerre des clones » contre la République. Les droïds attaqueront à vue.

Une fois les droïds détruits, les personnages remarqueront dans la pièce le squelette d'un technicien. Il a sur lui une carte de sécurité pour ouvrir les portes de la salle. Dans la salle il y a aussi les restes d'un medipack (*utilisable 1 fois. Peut remettre 1D3 PV perdus*) et différents outils.

Les PJ's peuvent remettre le courant depuis cette salle. Aucun jet de dés n'est nécessaire, il suffit de remonter des manettes. Une fois le courant réactivé, les ascenseurs de la base seront réactivés (*ce qui permettra d'accéder à la salle de contrôle*) et les lumières reviendront (*ne pas oublier que depuis leur entrée dans la base, les PJ's avancent à la lumière de l'éclairage de secours, très faible !*).

6 - Le couloir secondaire

Ce couloir mène aux dortoirs, au centre de sécurité et au réfectoire. Les combats ont là aussi été acharnés. Au bout du couloir, un droïd de combat hostile...

Il y a les débris de 5 droïds de combat dans le couloir, ainsi que le cadavre d'1 soldat clone. *Les blasters des droïds et du soldat clone sont déchargés et leur panne est descendue à 92%. Sur le soldat clone on peut aussi trouver une épée courte et une grenade fumigène (panne 85%).*

7 - Les dortoirs

Il s'agit de la pièce la plus au sud de la base.

A l'intérieur il y a un droïd de combat qui attaquera les PJ's.

Les dortoirs, les douches et les toilettes n'ont pas été épargnés par le massacre. On peut y retrouver les débris de 2 droïds de combat, et les corps de 3 techniciens et d'1 scientifique, le Docteur Fyurth. Le docteur possède une carte de sécurité permettant d'accéder aux laboratoires du premier étage. En fouillant les dortoirs, toilettes et douches, les personnages pourront trouver (*chaque fouille prend 2 minutes. Un jet de « trouver objet caché » par fouille. Chaque réussite permet de découvrir quelque chose*) : 388 crédits républicains (*sans aucune valeur maintenant*), 1 injection d'hyperadrénaline, 1 bague avec pierre précieuse (*valeur 450 crédits*), 1 cellule de recharge pour bouclier individuel de protection (*contenant 10 points de bouclier*).

8 - Le réfectoire

Il s'agit de la salle située juste au dessus des dortoirs.

Cette pièce a été particulièrement touchée par les combats, elle n'a d'ailleurs plus de porte (les débris sont encore éparpillés sur le sol). Il semblerait que des explosifs ou des grenades aient endommagé la plus grande partie de la pièce. On peut retrouver les débris de plusieurs de droïds de combat (*un jet en mécanique permet de définir qu'il y a les débris de 4 droïds*) et les « morceaux » d'un soldat clone (son arme est en pièces). Il y a un ascenseur dans un coin de la pièce. Il permet d'accéder au laboratoire n°2 (*pour cela il faut une carte d'accès aux laboratoires, sur le docteur Fyurth dans les dortoirs + avoir rétabli le courant*).

Une fouille de la pièce (*jet en trouver objet caché réussi*) permet de récupérer une boîte hermétique avec 3 grenades à fragmentation (*panne 87%*) et une injection de bacta (*permet de récupérer instantanément 1 PV perdu*).

9 - Le centre de sécurité

Il s'agit de la pièce située sur le plan entre la salle d'accueil et le réfectoire.

Cette pièce a été relativement épargnée par les combats, le soldat clone se trouvant à l'intérieur ayant été tué d'un tir dans la nuque. A l'intérieur on peut y trouver 2 fusils DC-15a (*panne 95%*) + 10 cellules d'énergies vides + 1 appareil de rechargement pour cellules d'énergie de DC-15a (*ne fonctionnera que lorsque le courant sera rétabli ; 3 minutes pour recharger une cellule d'énergie*) + 1 medipack (*3 utilisations qui permettent de remettre 1D4 PV chacun*) + 3 grenades à fragmentation (*panne 88%*) + 1 grenade I.E.M. (*Impulsion Electro Magnétique*) (*panne 87%*).

10 - 1^{er} étage –salle principale

Cette salle est criblée d'impacts de blasters, et les corps de 5 soldats clones sont entassés dans l'angle nord ouest. Un droïd de combat engagera les hostilités dès que les personnages apparaîtront en haut des marches de l'escalier. Des renforts arriveront par le couloir sud : un droïd EKA, puis un autre droïd de combat. Une fois les combats terminés, les personnages pourront fouiller les cadavres des soldats clones. Ils y trouveront 3 fusils DC-15a (*panne 92%*), 8 cellules d'énergie vides, 2 grenades soniques (*panne 87%*), une injection d'adrénaline, un medipack portable usagé (*1 utilisation qui permet de remettre 1D3 PV*), une paire de macrojumelles, 6 tiges lumineuses jaune fluo, une recharge de 10PA pour bouclier d'énergie portable.

11 - 1^{er} étage –laboratoire secondaire

Pour ouvrir la porte il faut la carte de sécurité du docteur Fyrth (voir cadavres en salle 7).

Les squelettes de 3 scientifiques et d'un soldat clone, le Commandant Grey, jonchent le sol de cette salle, qui a été mise à sac. Il y a aussi les débris d'un droïd EKA. Il y a un ascenseur dans un coin, qui permet de descendre au centre de sécurité et de monter à la salle de contrôle. Il ne pourra fonctionner que lorsque les PJ's auront remis le courant depuis la salle du générateur. Le commandant Grey possède la carte de sécurité permettant d'ouvrir les portes de la salle du générateur. Il possède aussi un DC-15a (*panne 93%*) avec un module sonique (*le module peut être récupéré en réussissant un jet en « (bricolage + connaissance des armes à énergie) /2 »*), et 3 cellules d'énergie vides.

En fouillant les étagères, tiroirs, armoires, etc., les personnages pourront trouver (*chaque fouille prend 2 minutes. Un jet de « trouver objet caché » par fouille. Chaque réussite permet de découvrir quelque chose*): 5 injections d'antipoison universelles, 1 bracelet avec pierre précieuse au poignet du squelette

d'une scientifique (*valeur 520 crédits*), 2 injections d'anabolisants, 3 injections d'excitants, 1 injection de stimulants de combat, l'équivalent de 3 médipacks standards, 1 mallette d'infirmier (*Equipée des outils adaptés aux interventions médicales d'urgence / Permet de faire bénéficier d'un bonus de +5 premiers soins*), 3 datapads.



Le commandant Grey

12 - 1^{er} étage –laboratoire principal

Pour ouvrir la porte il faut la carte de sécurité du docteur Fyrth (voir cadavres en salle 7).

Les squelettes de 5 scientifiques jonchent le sol de cette salle, qui a été mise à sac.

En fouillant les étagères, tiroirs, armoires, etc., les personnages pourront trouver (*chaque fouille prend 2 minutes. Un jet de « trouver objet caché » par fouille. Chaque réussite permet de découvrir quelque chose*): 2 injections d'adrénaline, 330 crédits républicains (*sans valeur maintenant*), 2 injections d'hyper anabolisants, 2 injections de poison mortel, 2 injection de stimulants de combat, l'équivalent d'1 medipack complet, suffisamment de bacta liquide pour remplir une cuve bacta, 5 datapads.

En réussissant un test d'informatique, les PJ's pourront réactiver les ordinateurs de la salle (*une fois le courant rétabli !*). **A ce moment là, ils pourront télécharger les données des recherches médicales de l'équipe scientifique sur un datapad [OBJECTIF PRINCIPAL].**

13 - 1^{er} étage –Maintenance

Cette salle se situe le plus au nord du 1^{er} étage. A l'intérieur il y a des outils de maintenance, et les squelettes de 2 techniciens de la République (*d'après leurs uniformes*). Les PJ's pourront trouver 2charges à la détonite (*panne 95%*) ainsi que 2 détonateurs standards.

14 - 2^{em} étage – Salle de contrôle

On accède à cette salle en prenant l'ascenseur qui se situe dans le laboratoire secondaire (*une fois le courant rétablie !*). A l'intérieur le commandant des droïds de combat engagera immédiatement le combat avec les PJ's. Il ne sera guère plus dur à battre que les autres.

En fouillant la pièce, les personnages pourront découvrir les cadavres de 3 techniciens de la République (*d'après leurs uniformes*), ainsi que les corps de 2 soldats clones. En fouillant les cadavres les PJ's peuvent trouver 1 fusil DC-15a (*panne 92%*), 4 cellules d'énergie vides, 1 grenade flash (*panne 88%*), 1 grenade fumigène (*panne 88%*), 1 datapad.

15 - 2^{em} étage – Salle de commandement

Cette salle est située au sud du deuxième étage. A l'intérieur il y a le squelette d'un technicien de la République (*d'après l'uniforme*). En fouillant on peut y trouver les cartes de démarrage des moto-speeders du garage à l'entrée de la base et 1 medipack portable (*légèrement périmé... 1 utilisation qui permet de remettre 1D4 PV perdus*).

Dans cette pièce, les personnages pourront découvrir une holocaméra de sécurité qui donne sur un hangar caché à la vue des personnages. Cette porte se situe à 50m dans la jungle à l'ouest de la plateforme pour vaisseaux.

*Les codes d'ouverture de ce hangar peuvent être piratés par un jet en **Informatique** (avec un malus de 20%). Sinon, ils devront posséder des explosifs (il y en a dans la salle de maintenance) pour faire exploser la porte du hangar.*

Les PJ's pourront décider de se rendre au hangar ou non.

S'ils le font et qu'ils pénètrent à l'intérieur, ils découvriront des caisses de vivres périmés, du matériel scientifique, de nombreux médicaments (dont 70% environ est maintenant inutilisable...), 2 caisses de 8 DC-15a flambants neufs, 1 caisse de 16 cellules d'énergie pour DC-15a, 1 caisse de 6 grenades à fragmentation neuves, 1 caisse de 12 grenades soniques neuves, 1 caisse de 6 grenades fumigènes neuves, ainsi que des pièces d'armure de soldat clone de rechange. Ils trouveront aussi des pièces mécaniques et énergétiques de rechange pour la base et les véhicules de la base, ainsi que diverses caisses de fournitures et consommables.

Les PJ's auront tout intérêt à récupérer un maximum de cette équipement pour le ramener à la Rébellion. [OBJECTIF SECONDAIRE].

Chapitre III

Récupérer le matériel et rentrer à la base:

Les personnages auront tout leur temps pour recharger le *Marteau de Drall* et retourner à leur base par la suite. Ils n'auront aucun accrochage pendant leur voyage retour.

Le voyage retour durera autant de temps qu'à l'aller, et passera aussi par Korypia.

Conclusion et attribution des points de mission

Les personnages seront félicités pour leur réussite au cours de cette mission par le commandant qui les y a envoyé. Ils seront invités à rendre les tenues de camouflage et le matériel fourni au départ. De plus ils pourront profiter d'une journée de permission pour se reposer. Les blessés seront conduits à l'infirmerie où ils recevront les soins adéquats.

Récupérer les données sur les recherches médicales = 5 points de mission [objectif principal]

Ramener un maximum de matériel du hangar de la base = +2 points de mission [objectif secondaire]

Éliminer tous les droïds de la base = +1 point de mission [bonus]

Éliminer tous les pirates au niveau de Korypia = +1 point de mission [bonus]

Roleplay = /3 points de mission (suivant la manière des joueurs d'interpréter leur personnage et leur intérêt à jouer)

Commandement du chef PJ = /2 points de mission (si le chef PJ's a su mener correctement son équipe et s'il revient avec tout le monde. -1 point par PJ's décédé. Il peut être en négatif !)

Culture Starwars = 1 point de compétence (*les joueurs sont autorisés à faire une amélioration bonus en culture Starwars, qui peut leur faire gagner 1 point dans cette compétence. Il peuvent en gagner 2 si les dés donnent 100, ou en perdre 1 si les dés donnent 01*)


ANNEXES DESTINEES AU MJ

L'escadron Hammer :


Unité commando de la Rébellion. Leur spécialité est l'infiltration en terrain ennemi pour dérober du matériel ou faire évader des prisonniers. Ils disposent d'un vaisseau de transport léger, qui leur sert de véhicule pour leurs missions. Ce vaisseau est un transport léger Muurien TX-35 identifié sous le nom de « Marteau de Draal ».

L'escadron Hammer est dirigé par le Lieutenant Honk. Il a sous ses ordres 3 autres personnes, deux humains (les frères Sanyne) et un Ithorien (Golonth'A H'Alama), le pilote de leur vaisseau.

Si les persos sont nuls en combat spatial, les faire jouer avec l'escadron Hammer pour l'escarmouche des pirates.

		Le lieutenant Honk		Equipement Blastech E-11 + 3 cellules d'énergie supplémentaires Casque protecteur Plastron d'armure (10PA / -6 par tir encaissé) Epée courte 2 grenades à fragmentation Pack d'explosifs à la détonite + détonateur télécommandé			
FOR 15 (Bd+1)	Originaire de la planète Tatooine, où il était homme de main pour un parrain du crime, il a rejoint l'Alliance lorsque l'Empire décida d'éliminer son patron, tuant par la même occasion les centaines d'habitants innocents de la ville où il se cachait. C'est un chef respecté, mais légèrement bourru.	Blasters de poing		70%			
DEX 15		Fusils blasters		65%			
CON 15 (Rd -1)		Armes lourdes + Tourelles		40%			
INT 14		Ecouter + Observer		55%			
Idée 65%		Cp de pied + Coup de tête		40%			
Chance 53 %		Coup de poing		65%			
PV 18		Armes blanches		55%			
Esquiver + Bloquer / parer		45%		Lancer + Premiers soins		55%	

		Les frères Sanyne: Olik et Malh		Equipement Blastech DH-17 + 2 cellules d'énergie supplémentaires Casque protecteur Plastron d'armure (10PA / -6 par tir encaissé) Couteau de combat 2 grenades à fragmentation + 1 grenade fumigène Medipack portable			
FOR 14	Originaires de la planète Naboo, où ils servaient déjà comme soldats dans les forces de défense planétaire, ils se sont mis à servir la cause de l'Alliance rebelle dès qu'ils eurent les preuves des massacres perpétrés par l'Empire en toute impunité. Ce sont de valeureux soldats de métier.	Blasters de poing		65%			
DEX 14		Fusils blasters		60%			
CON 14		Armes lourdes + Tourelles		40%			
INT 13		Ecouter + Observer		50%			
Idée 55%		Cp de pied + Coup de tête		35%			
Chance 50 %		Coup de poing		65%			
PV 15		Armes blanches		50%			
Esquiver + Bloquer / parer		35%		Lancer + Premiers soins		55%	

		Golonth'A H'Alama Le pilote Ithorien du Marteau de Draal		Equipement Blastech DL-18 + 1 cellule d'énergie supplémentaire 2 medipack portables Paire de macrojumelles militaires Synthécorde de 30m + Grappin + Pistolet lance-grappin			
FOR 13	Originaire de la planète Ithor, il était déjà pilote avant de rejoindre la Rébellion. Bien que la majorité des ithoriens aient décidé de rester neutres, certains, comme lui, décidèrent qu'agir contre l'Empire était la meilleure manière de se protéger. C'est un personnage serviable et toujours très poli.	Blasters de poing		55%			
DEX 13		Fusils blasters		45%			
CON 14		Piloter vaisseau moyen		75%			
INT 15		Ecouter + Observer		50%			
Idée 65%		Cp de pied + Coup de tête		20%			
Chance 55 %		Coup de poing		45%			
PV 16		Mécanique + Energie		55%			
Esquiver + Bloquer / parer		30%		Premiers soins		65%	



Felucia fut colonisée relativement tôt par l'espèce des Gossams lorsque cette race débuta son programme d'exploration spatiale. Les Gossams préférèrent par la suite la conserver comme colonie secondaire et concentrer leurs principales activités sur des mondes jugés plus lucratifs. Ce qui explique sa faible population.

Planète dotée d'un écosystème extraordinairement dense et coloré, Felucia offre un climat exotique (chaud et humide) à sa population. Chaque parcelle de terrain est occupée par une faune et une flore aux proportions assez importantes. Contrairement à la majorité des écosystèmes forestiers, la flore de Felucia n'est pas constituée d'arbres mais de champignons géants. Ces derniers, bien que d'apparence inoffensive (couleurs vives) représentent un danger certain. Elles déchargent un nuage de spores toxiques et des épines empoisonnées au moindre frôlement. C'est pourquoi toutes les tentatives de mise en place d'un programme d'agriculture sur cette planète afin de maîtriser la flore se sont soldées par des échecs. Les animaux (chenilles félu-ciennes) et les plantes arborent une apparence plus ou moins translucide. Jugée trop sauvage pour pouvoir y implanter des infrastructures coloniales rentables, Felucia est devenue un lieu de villégiature privilégié par les riches citoyens. Cet écosystème atypique n'empêcha pas l'implantation de tribus gossams, qui établirent de petites installations. Ces dernières s'avèrent cruciales pour la suite des événements. Avec le matériel adéquat, les Gossams exploitèrent la croûte poreuse de Felucia et créèrent un réseau de voies d'eau permettant de l'acheminer vers les zones clés de la planète. Même si cette première phase du processus de colonisation semblait se dérouler sans impair, les Gossams constatèrent que la planète ne pourrait jamais accueillir une colonie. Les nouvelles infrastructures ne furent pas perdues pour autant, car des vaisseaux faisaient halte régulièrement sur la planète afin d'y déposer des étrangers souhaitant se retirer pour une retraite paisible, loin de la Guilde du Commerce.

Grâce à ce regain démographique et économique, des cités virent le jour sur Felucia notamment Kway Teow, Har Gau et Niango.

Des années avant le début de la Guerre des Clones, consciente d'un marché potentiellement rentable sur ce monde, la Guilde du Commerce établit une base permanente sur Felucia. Y instaurant du même temps, un monopole commercial et écrasant par des offres publiques d'achats ou chantages les petites entreprises et corporations locales. Cependant, de modestes commerces réussirent plus ou moins à se développer dans des communes éparpillées autour d'agglomérations (fondées par des unions d'organiseurs fugitifs et des travailleurs évadés). Lorsque la Guerre des Clones débuta, Felucia, aussi incroyable que cela puisse paraître, fit partie des planètes cibles prioritaires pour la République Galactique. En effet, un centre médical de Niango produisait à partir de champignons toxiques, des biomolécules réactives utiles à la fabrication d'armes neurotoxiques pour le compte de la Confédération des Systèmes Indépendants. Une équipe de soldats clones ARC fut dépêchée sur Felucia afin de détruire le complexe. La stratégie la plus raisonnable à adopter suite à la destruction du complexe médical aurait été de maintenir une force d'occupation sur ce monde afin de s'assurer que les Séparatistes ne produiraient plus d'armes similaires. Mais la Guerre des Clones étant un conflit galactique, requérant un déploiement des forces républicaines sur toutes les zones stratégiques de la galaxie, cette option ne put être envisagée. Felucia demeura un bastion de la Confédération et de la Guilde. Cependant, lors de l'affrontement initial avec la République, les cités de la Guilde ne furent pas épargnées, les dégâts comprenant des immeubles détruits, des approvisionnements en nourriture limités, ainsi qu'un sentiment de peur planant désormais au-dessus des citoyens de la planète.

En tant que planète abritant une leader séparatiste, Shu Mai, Felucia se retrouva dans la ligne de mire de la République, qui depuis quelques temps organisait de véritables chasses aux leaders confédérés afin de les capturer et mettre fin au conflit. Cependant, la présidente fut suivie par les Jedi Barriss Offee et Zonder, qui se firent passer sur place pour des membres d'une organisation humanitaire venant en aide aux victimes défavorisées de la guerre. Malheureusement, les deux Jedi échouèrent à capturer Shu Mai et furent emprisonnés dans les geôles de la Guilde dans un centre pénitencier hautement sécurisé de Nigkoe. Les deux infiltrateurs se retrouvant dès lors en grand danger, la République réassigna Aayla Secura, générale Jedi, et le 327ème régiment de soldats clones mené par le commandant clone Bly afin de sauver Offee et Zonder sur Felucia.

Les forces de Secura réussissant à forcer les défenses séparatistes avec l'aide du destroyer Venator *Intrépide*, la Twi'lek et Bly réussirent à libérer Barriss Offee et Zonder, mais n'arrêtèrent pas pour autant leurs recherches concernant la présidente gossam. Mais cette dernière réussit à quitter la planète, peu de temps avant que les Jedi n'apprennent sa fuite, continuant leur mission en dépit des rapports alarmants les informant que Coruscant subissait une attaque massive de la part de la

Confédération. Mais Shu Mai n'était pas partie sans avoir exécuté un plan de vengeance libérant des toxines mortelles dans le réseau de distribution de l'eau, mais c'était sans compter sur les ressources de ses ennemis. La Jedi prodige Ekria, prodige de l'informatique, calcula que si les troupes républicaines prenaient pour cible les installations de pompage clés de Har Gau, Jaozi et Niango, ils auraient une chance de stopper la diffusion des toxines. Ainsi, les Jedi se séparèrent en plusieurs colonnes de RT-TT et TO-TT évoluant à travers la végétation dense de Felucia pour atteindre les sites lourdement défendus. Alors qu'elle était en vue d'une des stations de pompage, Aayla vit ses troupes se retourner contre elle en la criblant de tirs de blasters, les clones obéissant à l'Ordre 66 lancé par Palpatine lors de sa prise de pouvoir requerrant l'élimination des Jedis.

Barriss Offee n'eut guère plus de chance et fut tuée sur ordre du lieutenant clone Galle par des tirs de blindés. Néanmoins, les Padawans Ekria, Zonder et Drake Lo'gaan réussirent à échapper à ce massacre initial de l'Ordre 66. Durant la période de la Guerre Civile Galactique, la planète Felucia fut occupée par les forces du gouvernement impérial. Et c'est à peu près à cette époque que Tyber Zann mena un contingent de ses mercenaires contre les forces impériales présentes sur ce monde.

Situation galactique : Bordure extérieure – Système de Felucia (1 soleil : Felucia)

Races présentes : Féluiciens (indigènes locaux) + Gossams (immigrés) + Humains (immigrés)

Population : 8.5 millions

Atmosphère : Type I		Climat : Chaud et humide	
Décors : Forêts de champignons, moisissures, plantes géantes, jungle			
Type : Terrestre	Distance du noyau : n/c	Durée d'une journée : n/c	
Gravité : 75%	Diamètre : 9 100 Km	Durée d'une année : n/c	
Affiliation : Empire galactique		Niveau Technologique : Galactique	
Importation : Peu d'importations			
Exportation : Champignons, nourriture à base de plantes et de champignons			



Vaisseaux du scénario :

Cette section regroupe les différents profils des vaisseaux rencontrés dans le scénario.

Le « Marteau de Draal » ---- TRANSPORT LEGER MUURIEN TX-35

Ses tubes de lancement sont armés de 2 missiles à concussion chacun

Equipage / Passagers 3 + 2 artilleurs / 8 passagers		Armement	2 tourelles bi-laser 3 canons laser avant 2 tubes de lancement (6)
Vitesse (MGLT)	90	Bouclier	16
Accélération (MGLT/s)	13	Coque	30
Maniabilité (DPF)	46	Hyperdrive	Classe 1
Facteur de pilotage	49.66	Prix (crédits)	135 000



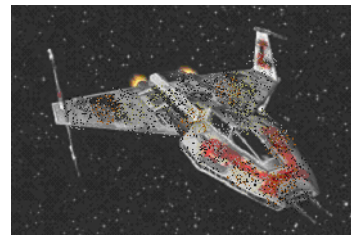
Rappel des compétences de l'équipage :

Pilote ----- DEX 13 / Compétence de pilotage 75% (rappel facteur = -3 contre les chasseurs / +5 contre le crache immonde)

Artilleurs ----- DEX 14 / Compétence en tourelle 40% (rappel facteur = -3 contre les chasseurs / +5 contre le crache immonde)

Chasseurs Toscan 8-Q (des pirates)

Equipage	1	Armement	4 canons laser 2 canons à ion
Vitesse (MGLT)	80	Bouclier	5
Accélération (MGLT/s)	11	Coque	21
Maniabilité (DPF)	68	Hyperdrive	Classe 2
Facteur de pilotage	53	Prix (crédits)	n/c

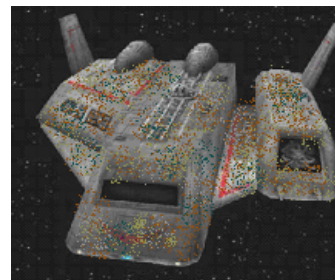


Rappel des compétences des pilotes :

DEX 13 / Compétence de pilotage 60% (rappel facteur = +3 contre le Marteau de Draal)

Le « Crache immonde » --- TRANSPORT LEGER MUURIEN TX-35 (modifié)

Equipage / Passagers 3 + 1 artilleur / 18 passagers		Armement	1 tourelle bi-laser (dorsale)
Vitesse (MGLT)	83	Bouclier	15
Accélération (MGLT/s)	11	Coque	36
Maniabilité (DPF)	42	Hyperdrive	Classe 2
Facteur de pilotage	45.33	Prix (crédits)	n/c



Rappel des compétences de l'équipage :

Pilote ----- DEX 13 / Compétence de pilotage 60% (rappel facteur = -5 contre le Marteau de Draal)

Artilleur ----- DEX 13 / Compétence en tourelle 55% (rappel facteur = +0 contre le Marteau de Draal)

Ennemis et armes du scénario :

Cette section regroupe les différents profils des ennemis rencontrés dans le scénario.

Concernant les droids et les armes, le MJ devra bien insister auprès des joueurs pour leur indiquer qu'ils ont 25 ans, au moins, et que personne ne les a entretenus pendant cette période... ils sont donc usés, un peu rouillés, sales, grippés, etc... et leur profil s'en trouve bien rabaissé !

DROID DE COMBAT B-1 *(vieux et non entretenus – le profil, déjà modifié, tiens compte de cela)*

FOR	12	Blasters de poing	40%
DEX	11	Fusils blasters	35%
CON	12	Armes lourdes	40%
INT	7	Ecouter + Observer	30%
Idée	35%	Esquiver + Bloquer / Parer	15%
Chance	20%	Lancer	20%
PV	11	Coup de poing	25%
Blindage	9	Armes blanches	15%



DROID EKA *(vieux et non entretenu – le profil, déjà modifié, tiens compte de cela)*

FOR	13	Doubles blasters mitrailleurs x2 (= E5 doublés)	35%
DEX	12	Ecouter + Observer	20%
CON	13	Esquiver + Bloquer / Parer	10%
INT	8	PV	14
Idée	40%	Blindage	8
Chance	20%	Bouclier	20



DROID DE COMBAT B-1 // COMMANDANT *(vieux et non entretenus – le profil, déjà modifié, tiens compte de cela)*

FOR	12	Blasters de poing	50%
DEX	12	Fusils blasters	40%
CON	13	Armes lourdes	40%
INT	8	Ecouter + Observer	35%
Idée	40%	Esquiver + Bloquer / Parer	20%
Chance	25%	Lancer	25%
PV	14	Coup de poing	25%
Blindage	10	Armes blanches	15%



Ateliers Baktoïd E-5 *(Arme des droids de combat) – Non entretenues (profil modifié)*

27m, 93, 1 tir ou 2 tirs, 80 mun – 4D3+2 *(Dispose d'un mode paralysant)*



(Compétence fusil blaster)

DC-15a

58m, 96(variable), 1 ou 2 tirs, 100 mun – 5D3+2



(Compétence fusil blaster)