

EXPÉRIENCE INTELLECTUELLE !

I – Introduction (pour le MJ) :

A – Chronologie :

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

B – Résumé :

Ce scénario va envoyer les Personnages Joueurs (PJ's) 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 sucres digestifs des Sarlaccs.

C – Difficulté :

Le niveau de difficulté de base du scénario est de **4 / 12** mais il est très facile d'augmenter la difficulté en ajoutant au garde des communicateurs à leurs casques, en mettant plus de gardes, etc.

D – Remarque :

Ce scénario permet d'intégrer un nouveau personnage joueur scientifique qui fera partie des autres scientifiques capturés et aura donc les informations de l'annexe 1 : Scientifique.

Il permet aussi d'intégrer un nouveau personnage joueur de tout autre classe qui fera partie des cobayes capturés et aura donc les informations de l'annexe 2 : Cobaye.

II – Le départ :

A – Ordre de mission :

Si les PJ's 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. 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.

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

- 1 medpack portable,
- 2 injections de bacta,
- 1 datapad avec assez de capacité pour récolter toutes les données de recherche,
- 1 charge explosive à la détonite avec 1 détonateur standard,
- 1 blastec DL-18 pour les membres de l'équipe n'ayant pas d'arme à distance,
- 1 casque militaire rebelle pour les membres de l'équipe n'en ayant pas,
- 1 combinaison ignifugée 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.

B – Briefing :

Le briefing reçu par email codé (il faudra donc le transformer légèrement si il s'agit d'un PNJ qui fait le briefing) se trouve en Annexe 3 – Email codé. Il pourra être donné directement au PJ chef de base ou du vaisseau.

III – Le laboratoire ennemi :

A – L’installation :

Arrivé aux coordonnées données par le haut commandement, les PJs verront un laboratoire en forme de dôme avec plusieurs antennes sur le toit, 2 groupes de 3 gardes faisant la ronde autour du bâtiment et 2 gardes devant l’entrée avec un blaster mitrailleur lourd. Non loin de l’entrée, il y a aussi 2 Esquif du Désert Bantha II avec 4 gardes, 1 scientifique, une humaine et une twi’lek en train de monter à bord de l’un des deux véhicules.

Pour plus d’informations sur l’intérieur du laboratoire, voir l’annexe 5 – Le Laboratoire.

B – Le véhicule en mouvement :

L’Esquif du Désert Bantha II est conduit par un garde. A son bord, il y a 3 gardes, 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 par 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 à 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 suc 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.

C – Ce qu’il se passe si les PJs n’interviennent pas :

Une fois arrivée au dessus de la bouche du Sarlacc, les gardes 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 une tentacule. Ensuite, c’est la Twi’lek qui est équipé et Attaché pareil et qui saute pour récupérer du sac digestif. Cette dernière a plus de chance et n’a qu’une légère égratignure au bras. Après 30 minutes, ils font demi-tour et retourne au laboratoire.

IV – Caractéristiques des Gardes :

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

Caractéristiques principales : <ul style="list-style-type: none">- DEX : 13- FOR : 15- CON : 14- Points de Vie : 16- Idée : 50- Chance : 40 Compétences principales : <ul style="list-style-type: none">Coup de poing : 60%Coup de pied/Coup de Tête : 40%Armes blanches : 50%Blasters de poing : 60%Fusil blaster : 65%Armes lourdes : 50%Esquiver/Bloquer/parer : 35%Ecouter/Observer : 40%Lancer : 50%	Equipement : <i>Armes :</i> <ul style="list-style-type: none">- Couteau de combat- Blastech E-11 avec 2 chargeurs <i>Matériels divers :</i> <ul style="list-style-type: none">- 1 fusée éclairante- Lunettes anti flash
--	--

Annexe 1 – Scientifique :

Les scientifiques ont pour mission d'étudier les suc 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 suc 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 PJ's, les scientifiques sont contre les manières de l'Empire et acceptent de tout révéler à leur sauveur. Si les PJ's ne savent pas ce que sont les Sarlaccs et qu'ils le demandent aux scientifiques, ils pourront leur répondre (voir Annexe 4 – Le Sarlacc).

Annexe 2 – Cobaye :

Les cobayes servent de récolteurs de suc 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 suc digestifs plutôt que d'être tués de suite. Ils ne savent pas à quoi servent les suc digestifs.

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

Annexe 3 – Email codé :

Titre : A l'attention de

Bonjour,

Nous avons récemment constaté la disparition de plusieurs scientifiques dans des centres de recherches indépendant. D'après les témoignages des rares personnes encore vivantes, il semblerait que ce soit l'Empire qui les kidnape. Nous avons donc fait des recherches pensant que l'Empire préparait encore un mauvais coup.

Nous avons finalement découvert leur localisation actuelle sans pour autant découvrir leur sujet de recherche. Votre mission sera donc de découvrir leur sujet de recherche, récupérer les données déjà acquises et délivrer les scientifiques se trouvant sur place.

Ci-joint, vous trouverez les coordonnées de leur laboratoire ainsi que le nécessaire pour coder les données de recherche une fois que vous aurez récupéré afin de nous les envoyer. Le centre de recherche doit sûrement être bien protégé à cause de la localisation où il se trouve. Nous ne connaissons ni le nombre d'impériaux ni le nombre de scientifique.

Que la force soit avec vous !

Commodore Yandle

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 tel 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.



Annexe 5 – Le Laboratoire :

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 (au MJ de déterminer la quantité)

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.

