

Projet MILDRED

Un scenario Star Wars

Introduction pour le MJ

Histoire d'une invention :

Harn Stoneval est un compatriote de la princesse Leia. Sa femme, Mildred était sénateur. Quant à son fils, il suivait des cours à l'Académie Impériale. Lorsque l'Etoile Noire détruisit la planète de la célèbre princesse, elle élimina aussi l'épouse du savant. Celui-ci, en poste sur une planète du centre galactique, échappa au drame. Il résolut de se venger de l'Empire et de travailler pour la Rébellion. Hélas, les forces de l'Empereur furent mises au courant. Le jeune Harn junior fut fait prisonnier et on se servit de lui pour contraindre le vieil homme à travailler pour l'Empire. Le professeur fut alors envoyé sur XENA 38 pour travailler sur un nouveau système de décodage. Sinon, son fils serait exécuté.

De plus, comme l'Empire est très méfiant, le professeur fut placé sous la surveillance discrète d'un jeune officier, spécialisé en électronique, qui se fit passer pour un jeune assistant enthousiaste. Le professeur travailla dur pour faire croire à la réalité de son travail. En fait, le prototype, baptisé "Projet Mildred" en hommage à sa femme, était et est toujours incapable des effets prétendus. Tout au plus est-il capable de faire disjoncter un appareil trop sensible.

Or, dans une semaine, devaient avoir lieu les tests définitifs du prototype devant une délégation impériale. Le savant, désespéré, imagina de s'enfuir discrètement, en emportant son invention, pour faire croire à un enlèvement. Il aurait ainsi pu prétexter que son invention avait été détruite durant le rapt et puis, revenir ensuite innocenté avec un nouveau sursis pour son fils. Il contacta un certain Yen-Mar Ilepenn pour trouver un moyen de quitter la planète mais commit l'erreur de lui parler de son projet de faux enlèvement. Hélas, Yen-Mar et son frère décidèrent de se faire de l'argent en enlevant vraiment le savant. Ce dernier est détenu sur un petit astéroïde minier abandonné, situé à une année lumière de XENA.

Introduction pour les joueurs

Les espions de l'Alliance Rebelle ont intercepté un message de l'Empire. D'après celui-ci, le professeur Harn Stoneval aurait disparu avec sa dernière invention. Les enquêteurs de l'Alliance ont pu apprendre que cette découverte se présente sous la forme d'un microprocesseur capable de décoder tous les messages et de pirater n'importe quel système informatique, aussi compliqué soit-il, et d'en prendre le contrôle. L'invention du professeur n'est qu'un prototype dont l'Empire espérait pouvoir entamer la production en masse afin d'équiper toutes ses unités militaires et ainsi écraser définitivement la Rébellion. Il semblerait cependant que le professeur se soit volatilisé avant les essais définitifs de la puce.

C'est ainsi que les PJs sont informés de ce qui va motiver leur mission : en effet, il est d'une importance vitale de récupérer ce prototype ou de le détruire si on ne peut pas faire autrement. Il ne faut en aucun cas que l'Empire puisse s'emparer d'une telle arme car cela signifierait l'arrêt de mort de la Rébellion. Le Haut Commandement, bien qu'intéressé par une telle invention, préférerait que celle-ci soit détruite immédiatement pour éviter la propagation d'un objet qui pourrait se révéler aussi bien utile que dangereux.

La dernière fois que l'on a vu le professeur, c'était dans le laboratoire où il travaillait, sur une planète de la Bordure Extérieure, portant comme nom XENA 38. La mission des PJs commence donc sur cette planète puisque l'on peut supposer qu'il s'y trouve encore ou que c'est de là qu'il s'est enfui pour une destination inconnue.

XENA 38 : état des lieux

Le voyage vers XENA 38 dure environ une semaine en hyperspace. La planète XENA 38 ressemble à une grosse boule rose zébrée de jaune. C'est une planète de type terrestre au climat semi-désertique. L'atmosphère est composée de soufre (10 %), de cuivre sous forme de poussière (20 %) et d'oxygène (70 %). Les conditions de vie de la planète obligent au port de combinaisons protectrices et de filtres respiratoires. La forme de vie autochtone ressemble à une sorte d'escargot muni de trois paires de tentacules et doté de faibles pouvoirs psychiques, excepté pour leur moyen de télécommunication qui est la télépathie. Les forces de l'Empire sur la planète sont habituellement peu nombreuses à cause de la présence d'une sorte de barrière invisible d'origine non-magnétique. Néanmoins, à cause de la disparition du professeur, l'Empire a envoyé des troupes de renfort qui ont réussi à percer cet obstacle. Si les PJs pouvaient découvrir comment elles s'y sont prises et rallier à la cause rebelle les indigènes de XENA, on ne leur en ferait pas le reproche (bien au contraire).

Il n'est pas question pour le capitaine du vaisseau de poser son engin sur le spatioport de la planète, contrôlé par l'Empire, aussi a-t-il été décidé que les PJs seraient largués en capsule de survie dans un désert proche de la cité où se trouve le laboratoire du professeur Stoneval. Après la mission, ils devront regagner leur base par leurs propres moyens.

XENA XXXVIII

Type : désert, au niveau planétaire (Ex : "Dune" de Frank Herbert)

Température : 50° le jour, -30 la nuit

Atmosphère : soufre, oxygène et poussière de cuivre. Irréspirable. Filtre et combinaison obligatoires.

Hydrométrie : nulle

Gravité : 1,5

Terrain : désert

Durée du jour : 36 heures

Durée de l'année : 500 jours

Astroport : standard, relativement bien entretenu

Population : [Alien](#) ressemblant à un grand escargot muni de 6 tentacules et couvert d'une coquille bosselée.

Fonction : exploitation minière (cuivre).

Gouvernement : Conseil des Sages, sous administration discrète de l'Empire (jusqu'au début du scénario).

Niveau technologique : primitif

Exportations : minerai et produits manufacturés à base de cuivre.

Immigration : mineurs indépendants, aventuriers, joueurs, contrebandiers, joueurs, contrebandiers, savants et soldats de l'Empire.

Histoire : on ignore tout de la civilisation qui précéda les xéniens. On la suppose humaine au vu des vestiges découverts et du mode d'attaque des vers carnivores.



Pour le MJ :

Les personnages maîtrisant la Force peuvent sentir une assez forte présence de cette dernière sur la planète. Avant d'être éjectés, on leur transmet un message de dernière minute : "détruire le labo et toutes les installations scientifiques dès que le professeur et son invention auront été localisés. A vous de vous débrouiller."

Les joueurs vont avoir affaire au désert et aux vents de cuivre pulvérisé, à des stormtroopers sur les dents, à des colons exploitant le cuivre et aux indigènes si particuliers de XENA 38.

Du sable! Encore du sable! Mais non! Du cuivre!

L'atterrissage sur la planète est assez rude d'autant plus que dehors souffle une tempête de sab..., de cuivre (c'est la saison!). Voilà donc nos PJs perdus, seuls, sur une planète inhospitalière, avec des stormtroopers en train de fouiller chaque grain de cuivre de la dite planète pour retrouver le savant ou les occupants de l'engin détecté. Les PJs peuvent rester là, à attendre que la tempête se calme mais, dans ce cas, ils prennent le risque d'être interceptés par une patrouille de surveillance. Ou alors, ils peuvent se diriger vers la "ville" qui, d'après les instruments, se trouverait plein nord, à 3 ou 4 km.

Pour le MJ

La tempête est violente mais sans danger sinon celui de se perdre, en revanche les animaux qui vivent (ou survivent) dans le désert le sont autrement : citons le [ver carnivore](#) (10m de long), le [scorpion roux](#) (30 cm), le [tyrannosaure-tigre](#) (1m50 de haut) et toutes les bêtes communes des déserts. N'oubliez pas les Stormtroopers qui sont bien équipés, les anciens puits de mines invisibles sous le cuivre et autres ruines de temples ou de villages inconnus.

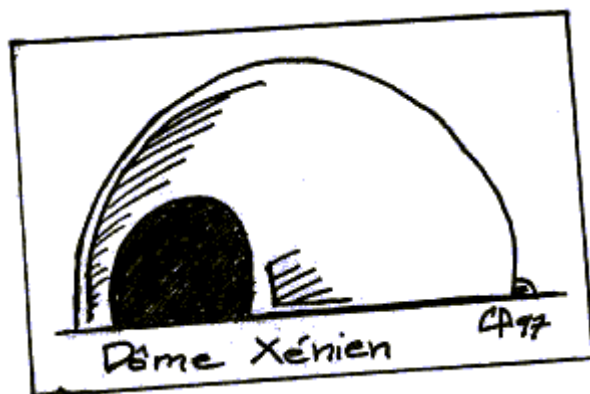


Amusez-vous et que les PJs vivent l'aventure pendant ce voyage vers la cité minière!

Au nord, c'était les colons!

Après diverses péripéties, les PJs arrivent enfin dans la cité minière X-32-B. Ils sont couverts de poussière, fatigués et surtout ils ont faim et soif. De plus, certains d'entre eux sont peut-être blessés. Ils traversent donc les rues couvertes de cuivre et de soufre mélangés. La ville est un mélange hétéroclite de hangars, de sortes de huttes de terre en forme de dômes et de baraques de matériaux composites rappelant les films de cow-boys.

Les PJs finissent par entendre une musique étrange qui les amène devant un grand hangar à deux étages dont la devanture proclame : "Hôtel des bouffeurs de cuivre. Repas et boissons à toute heure." Les PJs entrent par le sas où des tubes viennent aspirer la poussière de leurs combinaisons, ils ont également la possibilité de déposer leurs casques respiratoires dans des casiers prévus à cet effet. Lorsqu'ils entrent enfin dans l'hôtel proprement dit, ils débarquent dans une salle remplie de monde, pour la plupart des ouvriers venus là boire un coup, jouer au Sabacc et, éventuellement, succomber au charme exotique des entraîneuses de l'hôtel.



Au fond de la pièce, à gauche de l'entrée, un orchestre, composé d'humanoïdes et d'un droïd, joue une sorte de country locale qui semble quelque peu discordante, voire même assourdissante pour des voyageurs qui viennent de quitter le silence relatif du désert. Les clients de l'hôtel regroupent l'ensemble des populations humanoïdes et aliens de la galaxie. Cependant, les PJs doivent rester prudents et discrets car, à certaines tables, on trouve aussi des soldats de L'Empire en permission.

Pour le MJ : Les PJs peuvent boire, manger et dormir moyennant 5 crédits par personne. Ils peuvent passer leur soirée à écouter l'orchestre, jouer avec des ouvriers ou profiter des largesses d'une prostituée (10 crédits minimum les 5 minutes).

Table d'évènements : 1D6

1-Un soldat ivre invite les PJs à chanter un hymne guerrier à la gloire de l'Empire

2-Un colon alien vient réclamer à un PJ les 100 crédits qu'il est censé lui devoir. Bien entendu, c'est une erreur mais il est difficile à convaincre.

3-Un sergent recruteur s'approche des PJs. Il les accuse d'être des déserteurs. Un peu d'alcool devrait lui faire entendre raison mais il faut boire avec lui (vigueur 6D).

4-La soirée se passe tranquillement et les PJs vont se coucher (très tard!).

5-La sirène du couvre-feu retentit. Une troupe de stormtroopers vient chercher les permissionnaires : on recherche un groupe de terroristes et les permissions sont annulées.

6-Des joueurs de bonne humeur invitent les PJs à jouer au Sabacc. Cette bonne ambiance cessera vite devant la chance insolente des invités (Trichez s'il le faut!).

Contacts avec le milieu (ambiance glauque)

Le lendemain, vers le milieu de la matinée, plus ou moins tard selon l'heure du coucher, les personnages peuvent "petit déjeuner" d'un bol de clough (liquide noir visqueux rappelant le pétrole et au goût sucré) et d'une tranche de marzi (fruit brun à chair blanche au goût de pain frais) tartinée de graisse de yourm (pas de détails, ça ressemble à du beurre). Le prix est de 2 crédits seulement par personne.

Il leur est possible de "causer" avec le barman, un type gras nommé [Yen-Mar Ilepen](#), cheveux rares d'un blond très clair, borgne, mal rasé, à l'haleine avinée avec toujours un mot humiliant pour ses serviteurs aliens ou autochtones. Si on lui demande des renseignements sur des endroits où se fournir des faux-papiers et un moyen de transport discret pour quitter la planète, il répondra, l'air surpris mais intéressé :

"Trouver quelqu'un pour des faux-papiers? Décidément, ya beaucoup de clandestins dans le coin! Ça et les terroristes! Mais comme je l'ai dit à l'aut' vieux, c'est que si je connaissais des gars comme ça, et notez qu'j'ai pas dit que j'en connaissais, pour un gars honnête comme moi, le prix de mon silence et de mes remords pourrait se chiffrer à quelque chose comme 1000 crédits standards par personne plus 500 supplémentaires pour les photos et autres formalités!"

Les PJs risquent de trouver abusif le tarif de l'honnêteté du barman. Si jamais ils s'en plaignent, celui-ci leur fera remarquer avec un sourire mauvais et ironique : "si vous voulez, on peut en parler avec les soldats de l'Empire. Ils sont toujours prêts à emmener les voyageurs, et gratuitement encore! Qu'en pensez-vous?"



Les PJs n'ont donc pas le choix et ils sont réduits à régler les 2000 crédits standards exigés par personne (1500 s'ils ne se sont pas plaint) à ce barman "honnête" qui s'est dit vexé. A 500 crédits par tête de pipe, ça fait cher la vexation! Aux PJs de garder leur calme. Ils ont rendez-vous dans deux jours derrière l'hôtel, à minuit heure locale, où on leur remettra tous les papiers nécessaires pour leur embarquement à bord d'un vaisseau dont le capitaine est le frère de Yen-Mar.

Les PJs peuvent aussi se rendre au spatioport pour se renseigner sur les vaisseaux ayant quitté XENA 38 la semaine passée. Ils y apprendront, de la bouche d'un [droïd](#) exaspéré et démoralisé par cet emploi sur une planète aussi "grippante" que XENA, qu'il n'y a eu la semaine dernière que deux envols de la planète : une barge stellaire transportant du minerai vers une des planètes-usines



contrôlées par l'Empire et aussi un certain "Aigle Séculaire" (Century Eagle), transport privé de type corellien. Ce dernier vaisseau, selon le fonctionnaire robotique, n'a emporté que diverses marchandises de bas prix et de qualité médiocre. Sa destination officielle était une planète de type forestier du nom de Roden.

"A mon avis, sûrement une planète peuplée d'humanoïdes primitifs plus intéressés par des babioles brillantes et sans valeur que par la beauté d'une symphonie musicale!" lance, ironique et méprisant, le droïd douanier. Il conclut : "Par contre, je ne sais pas quel bénéfice le capitaine Ileppenn en retire." Il doit maintenant paraître évident aux PJs que le professeur n'a pu s'enfuir qu'à bord de l'"Aigle Séculaire", pour Roden ou un autre endroit entre XENA et Roden. Dans ce cas, le problème des PJs est maintenant de quitter XENA d'une manière discrète (Peut-être est-ce déjà fait s'ils ont parlé avec Yen-Mar Ileppenn.)

Pour le MJ :

Faites au mieux en fonction des choix des joueurs. De toutes façons, XENA n'offre que peu de distractions : les mines, l'alcool, se perdre dans le désert. Les PJs peuvent aussi visiter le laboratoire et ses environs, mais attention, c'est très surveillé.

Quant à Yen-Mar Ileppenn, il profite d'un moment libre pour dénoncer les PJs aux forces de l'Empire, contre récompense bien entendu (l'honnêteté a un prix !). Les PJs seront donc attendus à l'heure du rendez-vous par 6 à 12 hommes (2 par joueur) de l'Empire. Si les PJs ont pénétré auparavant dans le laboratoire, il y aura environ 4 hommes par joueur.

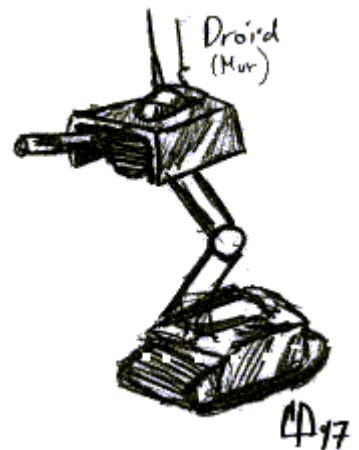
Si l'embuscade échoue, Yen-Mar prétend qu'on l'a contraint à dénoncer les PJs. Il offre 500 crédits de dédommagement par personne. Le départ avec son frère a bien lieu mais une mauvaise surprise les attend en route. Les frères Ileppenn s'arrêtent en chemin sur un astéroïde abandonné (le même que celui où est détenu le professeur) et leur tendent un piège afin de les tuer et les voler.

Labo VI - Section cobaye

Le laboratoire où travaillait le professeur est situé à l'extérieur de la ville minière, au nord. Vous en trouverez les [plans en appendice](#).

Il est entouré par une enceinte métallique de 10 m de haut, formant un rectangle de 100 m sur 200 m, surmontée par des fils de fer électrifiés et possédant des miradors de 15m de haut aux quatre coins. Les miradors sont armés de mitrailleuses blaster lourdes (dom : 8D) et occupés par deux soldats armés de fusils blaster (dom : 5D). On entre dans l'enceinte par une porte gardée par 2 gardes armés de fusils blaster. Il y a 4 caméras de surveillance installées sur chaque mirador.

Lorsqu'on a passé l'enceinte, on remarque une zone de 5 m de large délimitée par un chemin de frise de fils barbelés et parcourue par des droïds de surveillance armés de mitrailleurs blaster (dom : 6D) et équipés de senseurs audio-vidéos, de détecteurs de mouvement thermosensibles et d'antennes radio. Il y a un droïd tous les 50 m. Ils tirent sur tous les intrus non-autorisés (non-porteurs des cartes magnétiques délivrées à l'entrée).



Les bâtiments regroupent le laboratoire proprement dit (une sorte de demi-bidon de 15 m de long sur 5 m de large et 10 m de haut), une caserne de campagne (10 hommes l'occupent en permanence) et un hangar de campagne gardé par deux soldats. A l'intérieur du hangar, on trouve 4 landspeeders blindés, armés de 2 blaster-mitrailleurs et pouvant chacun transporter un maximum de 4 passagers. On trouve aussi 2 airspeeders armés de même et un TR-TT caché au fond du hangar. Il y a également un grand nombre d'outils, d'équipements et pièces de rechange, de munitions avec des armes. A l'intérieur, 6 hommes travaillent en permanence sur le matériel.

Le laboratoire

Rez de chaussée :

S n°1 : entrée gardée par 2 soldats, sas comme à l'hôtel, caméras, guichet-comptoir derrière lequel se tiennent un droïd et un militaire qui surveille un écran de télévision, portique de détection d'arme, sas de sortie.

S n°2 : salle de décontamination, caméras, vestiaire à combinaisons antistatique, armoire à effets personnels, cabine de douche conique, sas de sortie.

S n°3 : salle de soins équipée d'un droïd médecin, cuve à bacta, couchette, paillasse avec évier et grand miroir sur le mur nord, ustensiles médicaux, armoires à pansements sous la paillasse, caméras, cabine à diagnostic (mur sud), cabines d'ascenseur.

Premier étage :

S n°1' : salle de surveillance vidéo, occupée par deux gardes, écrans de télévision en circuit interne, poste de communication intérieur.

S n°2' : labo VII section cobaye, caméras, comptoir de manipulations de spécimens organiques à environnement sous vide, droïd assassin à vocation médicale (une sorte de boule hérissée de seringues et autres outils de torture à vocation scientifique), couchette de travail (elle peut être occupée par un xénien en train de subir les tests des savants présents), sas de sortie.

S n°3' : laboratoire d'électronique, caméras, poste de travail, caisson sous vide avec pinces de manipulation et de précision, mur nord couvert par des pupitres de contrôle, des ordinateurs et des vérificateurs d'éléments électroniques, 2 plots à droïds, sas de sortie.

Premier sous-sol :

5m de haut. Salle de contrôle avec écrans de télévision en circuit interne et externe, radios, ordinateurs, occupée par un droïd, 4 militaires et 10 techniciens en contact avec l'extérieur.

Deuxième sous-sol :

salle de repos de 8 lits, occupés alternativement par un sergent et 3 soldats en roulement nuit-jour, avec armoires personnelles, armures individuelles, armes personnelles de service.

Troisième sous-sol :

10 m de haut. Salle des prisons : 10 cellules occupées par des grands sages xéniens (c'est la cause de la percée de l'Empire), 10 caméras faisant face aux cellules, une salle occupée par un geôlier avec un lit, une armoire, une table avec écrans de télévision montrant les occupants des cellules.

Pour le MJ : les soldats du labo sont armés de blasters normaux. Seuls les gardes extérieurs sont équipés d'armures. Il est utile de libérer les xéniens libérés qui, ne se trouvant plus sous l'action des inhibiteurs, pourront user de leur savoir. Les PJs utilisant la Force peuvent sentir un appel de détresse faible dès qu'ils entrent dans le labo. Avec tout l'armement des soldats, il se peut que les PJs trouvent des explosifs ou de quoi en fabriquer. A vous d'apprécier le nombre de soldats en activité en fonction du jour ou de la nuit. Les savants et les techniciens ne sont là que le jour.

Effectif :

- 36 hommes dont 1 capitaine, 2 lieutenants, 4 sergents, 6 mécaniciens-soldats et 23 gardes.

- 40 savants civils dont 10 techniciens au sous-sol

- 12 droïds de surveillance

- 4 droïds divers

- 25 caméras internes dont 10 pour les cellules

- 18 caméras externes dont 2 à l'entrée du labo.

Conclusion : "il n'y a pas de fin, il n'y a que la force!..."

Le labo détruit, les sages xéniens libérés, les PJs vont devoir se débrouiller pour se débarrasser de Yen-Mar et des soldats, user de stratagèmes pour libérer le professeur et regagner les bases rebelles.

- Ils peuvent simuler un accident, faire croire à la mort du savant et à la destruction de la puce, rentrer au Q.G et se reposer.
- Ils peuvent emmener le savant et laisser l'Empire récupérer un objet sans valeur.
- Ils peuvent laisser le professeur où il est puisqu'il ne représente pas un très grand danger.
- Ils peuvent décider de partir libérer le fils du savant.

Pour leur mission et quelles que soient ses conséquences possibles, les PJs gagnent :

- 1 pt de compétence s'ils découvrent ce qui est arrivé au professeur.
- 3 pts s'ils détruisent le labo.
- 3 pts s'ils libèrent les xéniens.
- 4pts s'ils ont pu les convaincre (à vous de voir) de rallier l'alliance.

C'est à vous, MJ, de créer une fin digne de la guerre des étoiles : explosions, labo en flammes, lasers crépitants, TR-TT attaquant les impériaux, etc... A vous de voir comment la nouvelle de la mission et de son résultat sera reçue par l'Empire et par la Rébellion.

Même si le professeur est libéré, son fils reste néanmoins captif de l'Empire et constitue toujours une monnaie d'échange précieuse. N'oubliez pas non plus l'assistant du professeur, un ambitieux, très intelligent, qui pourrait sûrement fabriquer ce processeur ultime.

Que la Force soit avec vous!

PNJs de l'histoire :

-Soldats impériaux (cf livre de règles)

-Sergents +1D par rapport aux valeurs de compétences standards.

-Lieutenants +2D et capitaine +3D (bonus d'1D supplémentaire en Blaster, Bureaucratie, Survie, Astrogation, Commandement, Résistance et Sécurité), pistolet blaster lourd 5D.

-Yen-Mar Ilepenn :

1m80, 110 kgs, Dex 3D (blaster 4D), Sav 2D (illégalité 4D), Mec 2D, Per 2D (Escroquerie 4D, Marchandage 3D+5), Vigueur 5D, Technique 1D.

Armes : blaster (4D) PP : 20 Déplacement : 7

-Le frère de Yen-Mar Ilepenn :

1m90, 80 kgs, caractéristiques idem que son frère excepté 4D en Mécanique (Pilotage 6D +5), Sav 4D, Technique 4D (4D+2 en Rep.Vaisseau),

Armes : blaster lourd (5D) PP : 20 Déplacement : 10

Xéniens :

tout à 4D, 2 pts de Force pour le xénien moyen, 10 pts de Force pour les membres du conseil des sages.

Compétences de la Force : Contrôle : 5D (10D pour les sages), Sens 8D (16D pour les sages), Altération 4D (8D pour les sages)

PP : 10 (20 pour les sages) Déplacement : 10

Capacités spéciales : Invisibilité (cf Casus Belli n°90, p81, vous inquiétez pas, c'est moi l'auteur).

-Droïd du spatioport : voir règles concernant les droïds douaniers ou de protocole.

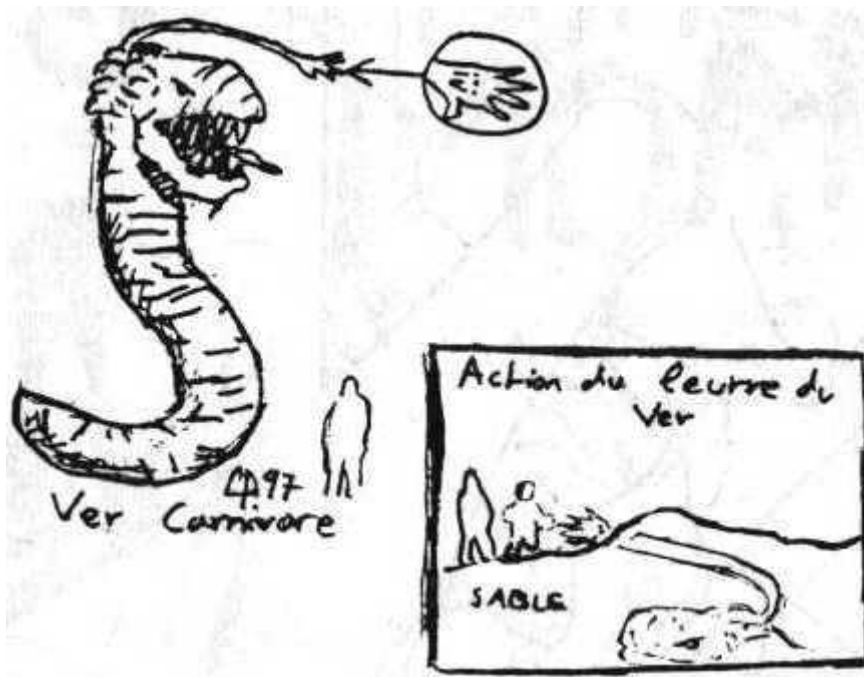
-Ver carnivore :

Dextérité : 1D Perception : 5D Vigueur : 8D

Armes : Mâchoire (10D de dommages), Antenne-Leurre en forme de main, Suc gastrique (20D de dommages).

Déplacement : 8 sur le sable, 16 sous terre.

Ver zébré de rouge et de jaune, 10m de long, 1m70 de haut. Sa main-leurre (voir illustration) imite une main humaine. De plus, elle peut se fermer.



Scorpion roux :

Dextérité : 2D Perception : 3D Vigueur : 4D+2

Armes : Pinces (4D de dommages), Aiguillon (6D de dommages + venin 10D/ round). Déplacement : 15

Scorpion rouge-argile de 30 cm de long, 2 pinces et un aiguillon de 15 cm de long, 10 pattes.

Tyrannosaure-Tigre :

Dextérité : 5D Perception : 4D Vigueur : 5D

Attaque mâchoires 6D, Attaque griffes 6D+2, Attaque queue 8D, Sentir 6D, Chasse 8D, Ouïe 6D+2.

Armes : crocs (6D de dommages), griffes (6D+3 par patte), queue (8D)

Déplacement : 15 en courant, 20 en sautant.

1m50 de haut, le tyrannosaure-tigre est une sorte d'hybride entre un félin, un tyrannosaure et un kangourou. Se déplace principalement par sauts. Peut aussi courir sur ses 4 pattes mais uniquement s'il veut jouer avec sa proie avant de la dévorer. Le prédateur ultime de XENA, du moins sur le sol de la planète.

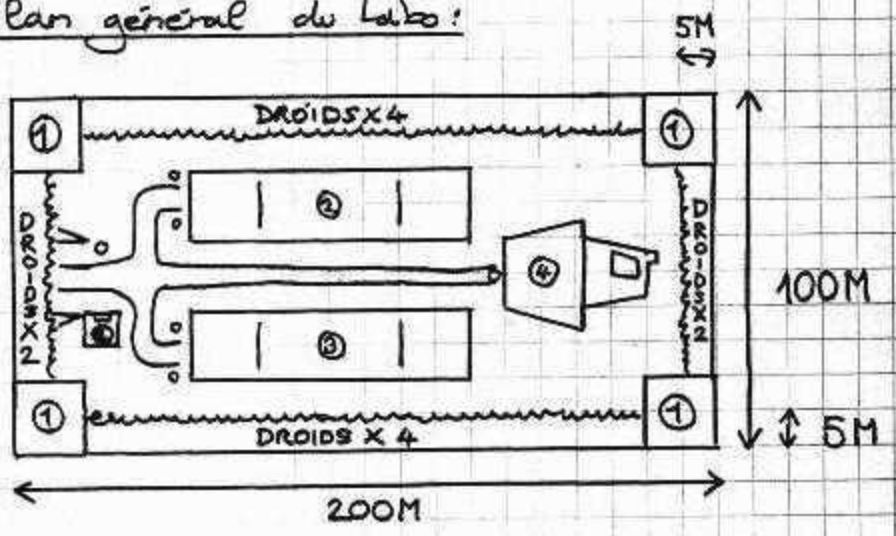
Suggestions : utilisez aussi le guide de la guerre des étoiles première édition pour le TR-TT et autres précisions techniques ou les pages 101 et 103 des règles.

Les plans

Remarque : pour télécharger une image cliquer dessus avec le bouton droit de la souris

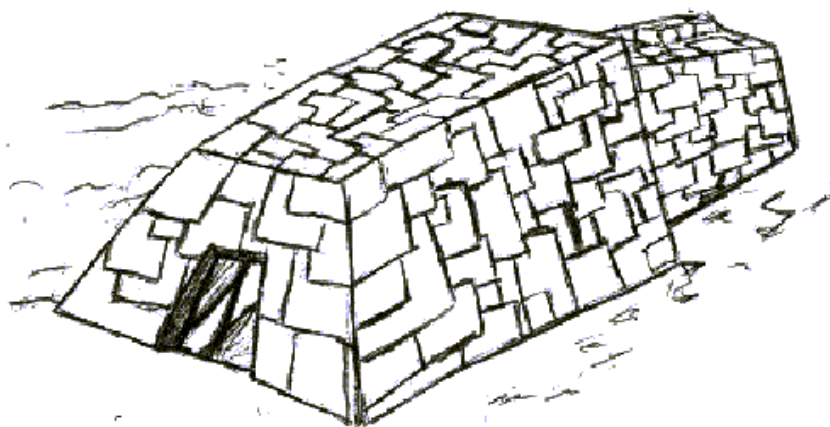
Plan général du labo

Plan général du Labo :

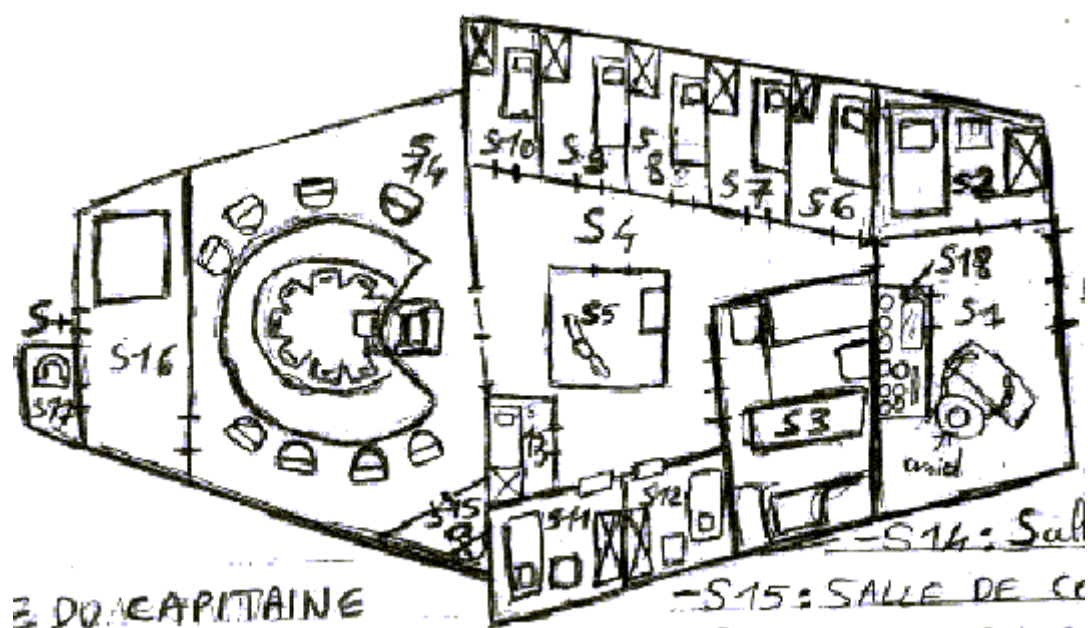


- 1 - Miradors, deux soldats, une mitrailleuse blaster lourde
- 2 - Laboratoire
- 3 - Hangar
- 4 - Caserne
- ° - Soldat en faction
- > - Entrée et guichet de contrôle

Vue de la caserne



Plan de la caserne



S1 : Accueil S2 : Chambre du capitaine S3 : Cuisines S4 : Déambulateur S5 : salle de tortures (idem labo VI) S6 à S13 : Chambres des soldats	S14 : Salle de réunion, réfectoire S15 : Salle de communication S16 : Salle du générateur S17 : Toilettes et douche ionique S18 : Armurerie - balistique S+ : Sortie secrète, code 7D75CORE1
S19 : Salle du blaster lourd (escamoté dans le toit de la caserne, voir ci-contre)	

Plans détaillés du labo

