



## ITECCIS

---

<b>Région :</b>	Bordure médiane
<b>Système :</b>	Iteccis
<b>Terrain :</b>	Plaines, forêts, montagne, zone volcanique
<b>Habitants :</b>	Aucun
<b>Langues :</b>	---
<b>Lieux :</b>	Base du F.A.L.G.

De loin, elle ressemble à toutes les autres planètes de même masse et de même âge. Une rotation régulière (21 heures standard), une révolution assez rapide (une année équivalent à 211 jours standard).

Trois continents principaux émergents des flots et s'étalant sur une seule face du globe du pôle nord au pôle sud.

Des climats et des paysages variés, allant des banquises polaires et toundras balayées par un blizzard mordant, aux forêts équatoriales à l'atmosphère lourde et humide.

De ci delà, des chaînes de montagnes coupent tout ceci, provoquant déserts d'un côté et marais tropicaux de l'autre.

La seule particularité d'Iteccis étant une activité géothermique hors du commun sur le continent sud.

Celui-ci est régulièrement déchiré par des éruptions de laves, des glissements de terrains, et autres minis apocalypses tectoniques.

Les géologues sont formels sur ce sujet : ils ne sont pas d'origine naturelle.

Les explications ? Inutiles de les chercher bien loin : on peut trouver de nombreuses ruines et autres vestiges dans les zones tempérées.

Les archéologues se sont penchés sur la question.

Il semblerait que la planète fut autrefois le berceau de deux peuples technologiquement avancés, il y a de cela, un million d'années.

Mais une guerre aurait éclaté entre eux, et aidés par leur savoir technologique, ils se mirent à concevoir des armes de plus en plus destructrices.

La dernière fut tellement puissante qu'elle anéanti 95% de la vie sur la surface du globe, et provoqua une activité volcanique telle que l'on peut encore l'observer sur le troisième continent.

C'est sur cette planète oubliée de la bordure médiane que l'alliance a décidé d'installer une nouvelle base.

C'est dans une des nombreuses ruines laissées par cet holocauste que le F.A.L.G. a installé ses nouveaux quartiers.



## Présentation générale de la base

---

Situé sur le continent central, la base est installée dans une partie d'un ancien complexe souterrain appartenant à l'une des deux civilisations aujourd'hui disparues

De nombreux tunnels courent sous la terre, s'étendant sur plusieurs centaines de kilomètres. La plupart se sont effondrés, d'autres ne sont pas encore répertoriés. Certains ne sont pas plus large qu'un homme et d'autres peuvent laisser évoluer de gros vaisseaux.

L'une des entrées (la plus impressionnante) se situe dans les ruines d'une grande citée située sur un haut plateau au milieu des montagnes. A première vue on dirait une place, mais une trappe trois fois plus grande qu'un YT s'ouvre sur un puit profond d'une centaine de mètre. Au centre de toute cette ramification de tunnels se trouve une immense caverne transformée en mini spatioport. Les membres de la base Alpha la nomme *le nid*.

Un autre accès a été découverte sur l'océan, creusée dans une falaise de pierre blanche, l'entrée donne juste au dessus de l'eau, le tunnel long de plusieurs dizaines de kilomètres débouche sur le nid.

De nombreuses portes géantes anti-explosion délimitent les différents secteurs de la base.

Un couloir nous intéresse plus particulièrement que les autres, après une dizaine de kilomètres il débouche sur une caverne donnant sur un canyon, cette caverne est la base d'un édifice entièrement taillé dans la roche, il a été surnommé par les habitants le monastère, c'est la que les escouades du F.A.L.G. se sont installées.

La base est ainsi répartie sur deux pôles aux tâches bien distinctes.

- Le nid
- Le monastère



## La base ALPHA

---

### Le nid

Sûrement la partie la plus impressionnante qu'a laissée derrière elle cette civilisation disparue ; une caverne aux dimensions surprenantes, près de 400m de long sur 300m de large pour une hauteur au plafond de 30m !!

Les parois de la caverne sont faites d'énormes blocs de pierres taillées, des bas reliefs montrent des scènes de batailles et des cartes stellaires du secteur.

Des milliers de petites pierres brillantes incrustées dans la roche du plafond nous montrent une carte de la galaxie telle qu'elle était il y a un million d'années.

De nombreuses cavernes adjacentes ont été transformées en entrepôt de pièces détachées, ou en ateliers.

Pour accueillir les pilotes et les techniciens d'astreinte, des préfabriqués ont été montés avec tout le confort possible. A deux pas de là, taillée dans la pierre, une petite salle en forme d'amphithéâtre est utilisée pour les briefings de missions des pilotes de l'escadrille. Viik Melroz, le documentaliste archéologue de la base pense que cette pièce a retrouvée son ancienne utilité. Un holo-projecteur y a été installé ainsi qu'un système d'holo conférence pour suivre les briefings ayant lieu au monastère, ou pour recevoir des ordres de la tour.

Le nid accueille tous les vaisseaux du FALG ; que ce soit les chasseurs, les transports de troupes ou les cargos. Le capitaine Stark, responsable du nid, mets un point d'honneur à pouvoir fournir au moins trois vaisseaux prêt à partir en mission pour les escouades. On les retrouve au niveau 0 du monastère dans le hangar des escouades. Dès lors, si une mission est déclanchée, avec un décollage dans la foulée, les escouades n'ont plus qu'à décoller.

Aucune technologie alien n'a été découverte dans ce secteur, Les seuls mécanismes qui fonctionnent sont les portes anti-explosions qui jalonnent les couloirs de cette immense base ainsi que les entrées des tunnels.

Pour protéger la base un escadron de pilote commandé par le chef d'escadron John Stanton dit « pépé » y a été affecté, ils volent habituellement sur des Aile X, l'escadrille à pour code d'identification la 214 mais ils se sont surnommés les Black Sheep



## Le monastère

**Les quartiers d'habitations des escouades** et de l'académie, ainsi que le centre d'opération du F.A.L.G. se trouve à plusieurs kilomètres du nid, après un petit quart d'heure de speeder à travers de longs tunnels sombres. On arrive dans une grotte

Un couloir arrive dans un ensemble de grottes en forme d'alvéole, des turbolifts installés par l'Alliance permettent d'accéder à un bâtiment taillé dans la roche qui donne sur un canyon profond.

On devrait plutôt parler d'édifice que de bâtiment vu sa grandeur (tant au sens architecturale que de taille)

Cette ancienne civilisation a profité de la particularité géologique de la paroi du canyon pour creuser ce lieu, La forme arrondie de la partie supérieure à donnée naissance à la tour et une avancée rocheuse fut taillé pour en faire une esplanade.

Le tout donne l'impression qu'un navire de pierre sort littéralement de la roche.

Sur les murs de certaines pièces des peintures représentant des scènes de prière, et la représentation répétée d'une créature semblant être idolâtrée fit penser aux scientifiques que cet édifice devait être un haut lieu religieux. Certains pensent même que l'esplanade était un lieu sacrificiel. Rapidement les équipes appelèrent cette partie affectueusement le monastère.

Comme la planète n'apparaît sur aucune carte de navigation spatiale, et qu'elle est à 99% souterraine, le Haut Commandement décida qu'il était inutile de faire construire un générateur de bouclier pour protéger la base ni même des canons à ions. De rares tourelles automatisées furent tout de même déployées dans certaines aspérités du canyon et autour du jardin pour palier à une éventuelle attaque aéroportée.

Le F.A.L.G. a alors dispatché ses structures sur les cinq niveaux que propose le monastère.

### Niveau 0 :

**Un petit groupe de cavernes en alvéole** permet d'accueillir au moins quatre ou cinq transports de type YT. Un tunnel rejoint le nid, un autre donne sur le canyon au niveau du sol. C'est ici que les escouades font stationner leurs vaisseaux prêts à décoller pour partir en mission à tout moment.

L'entretien des vaisseaux est laissé à la charge des escouades. Mais une équipe de mécano se tient toujours prête en cas de coup dur ou de demande spécial.

### Niveau 1 :

#### **Poste de surveillance, salle radar, Hôpital, Armurerie.**

A cet étage, ce trouve toutes les consoles et les écrans radar, la salle radio et les postes de tir de certaines tourelles automatiques.

Les fenêtres de l'hôpital donnent sur le canyon, un luxe de pouvoir profiter de la lumière naturelle. On y trouve de nombreuses cuves à bacta, des lits bien sur et quatre blocs opératoires.

L'armurerie se trouve plus en profondeur dans la roche, c'est ici que les escouades perçoivent leurs équipements de mission.



## Niveau 2 :

Salle des crises, salles de réunions, centre de documentation.

Coté canyon, vous trouverez le centre de documentation, c'est là que les escouades peuvent se documenter avant les départs en mission. Les cadets de l'académie pourront effectuer des recherches et préparer leurs examens.

Mais c'est aussi là qu'ils pourront se détendre en lisant un bon data-livre. C'est aussi là qu'évolue Viik Melroz notre documentaliste, scientifique, archéologue.

Plusieurs salles de réunion se trouvent à cet étage, la S2-35R connue par les cadets qui intègre l'académie, mais aussi la salle des crises capable de contenir l'ensemble des membres du FALG.

Les salles sont toutes équipées d'écran holographique et de holo projecteur pour suivre les briefings.

## Niveau 3 :

### L'esplanade :

Rappelant la proue d'un navire, l'esplanade accueille les quartiers d'habitations, des arcades taillées à même la pierre délimitent la place.

Au centre de l'édifice se trouve le hall d'entrée de la tour, à sa gauche une salle accueille le mess et les cuisines, à droite le lieu de détente ultime, la cantina ! On y trouve un bar quelques tables de dejarik et une petite scène pour accueillir un groupe de musicien.

A chaque extrémité des arcades se trouve des porches donnant sur de longs couloirs qui longent la partie rocheuse du canyon, de nombreuses ouvertures y laissent entrer la lumière.

### Aile gauche : les escouades.

Une fois passé le porche, le visiteur arrive dans ce qui semble être un simple couloir, sur sa droite un plan incliné montant à la partie haute des habitations, et sur sa gauche un plan incliné descendant à la partie basse. Chaque étage comporte deux blocs d'habitations (six blocs en tout) ; Une fois passé les deux plans inclinés, on découvre sur la gauche la paroi qui nous sépare du canyon, elle est à plus de 5m du parapet qui empêche de tomber dans le vide, la paroi comporte de nombreuses ouvertures qui laisse passer la lumière du jour.

### Aile droite : les cadets.

C'est dans cette aile que l'académie y a installé les dortoirs de ses cadets. De grands dortoirs pouvant contenir les différentes promos. Le confort y est spartiate, un lit une armoire des douches communes. Les cours sont donnés la plus part du temps au niveau 2 et les exercices de tirs et autres tests de compétences se font en extérieur dans l'un des nombreux sites disséminés sur le continent.



#### **Niveau 4 :**

La tour : appartements et zone réservée à l'Etat-Major.

L'entrée de la tour se trouve sous les arcades de l'esplanade, le hall sphérique cache en réalité un ascenseur permettant l'accès aux étages supérieur et aux appartements des membres de l'état major. Avec les portes anti-explosions qui jalonnent les couloirs de la base et cet ascenseur, ce sont les seuls mécanismes encore opérationnels datant de l'époque de cette civilisation aujourd'hui disparu.

De récentes fouilles menées par notre archéologue archiviste Viik Melroz à mis à jour une nouvelle salle. Ce que nous prenions pour un simple ascenseur renferme une porte dérobée donnant sur un long couloir débouchant à son tour dans une grande salle. Cette salle a été nommée la salle d'honneur.

La salle d'honneur :

Le couloir fait une vingtaine de mètre et débouche dans une salle rectangulaire aux murs sculptés montrant des scènes de joie, des bancs en pierre occupent les trois quart de la pièce et une tribune en pierre occupe le quart restant. La salle est emplie d'une douce lumière légèrement bleutée qui provient des murs ; en effet les murs qui ne portent pas de sculptures et autres bas reliefs, sont comme nervés et un liquide phosphorescent s'y écoule. Le liquide une fois en bas du mur s'écoule alors dans une petite rigole. En plus de donner de la lumière, ce liquide dégage une faible chaleur qui donne à la pièce une température ambiante constante.

Ces nervures ont déjà été vue dans la plus part des autres salles du monastère, mais aucun liquide n'y coule, avant cette récente découverte elles avaient été prisent pour une décoration murale comme une autre.



## Autres lieux

---

### Le jardin

A un ou deux kilomètres du nid se trouvent les habitations des pilotes et des hommes au sol chargés de la maintenance du site, mais aussi la garnison des troupes chargées de protéger la base.

C'est un véritable petit village troglodyte qui donne sur une vallée complètement entourée de parois rocheuses accessible seulement par voie aérienne (et par les tunnels évidemment) les parois doivent faire dans les vingt à trente mètres. Quelques serres hydroponiques y ont été installées pour produire de la nourriture. On trouve aussi des animaux ; des piétineurs Cracien, et quelques animaux « de boucherie » pour proposer à la cantine autre chose que des rations. La base peut ainsi vivre en autarcie durant de longues périodes.

On n'y a installé un mess, une salle de spectacle équipée d'un holo-projecteur, et de récentes fouilles ont mises à jour un lieu pouvant se rapprocher à ce que l'on appelle un hammam, très prisé depuis sa mise en eau.

Des tourelles de défense automatique protègent ce petit havre de paix.

### L'amphithéâtre

Quand on descend dans les profondeurs de la base, il existe un petit tunnel assez étroit et très tortueux. Quand on l'emprunte, on est parti pour une longue et lente ascension qui nous entraîne assez loin de la base elle-même. Après presque 2 kilomètres de marche, on arrive dans un amphithéâtre assez imposant. Quand on lève la tête, on peut apercevoir le ciel, loin au-dessus. En effet, l'amphithéâtre se trouve au fond d'un profond puits dont on ne connaît toujours pas l'usage aujourd'hui. Peut-être un ancien puit d'évacuation ? Où une bouche d'aération ? Nul ne le sait vraiment. Ce qu'on sait, c'est l'usage qui en est fait aujourd'hui. Ce lieu a été transformé en sanctuaire où ceux qui le désirent peuvent venir écouter des poèmes et en faire eux-mêmes. C'est un lieu où les combats sont interdits, un lieu de calme.

### La chute d'eau

En sortant du niveau Zéro du monastère, lorsque l'on remonte le coure d'eau qui coule au milieu du canyon, on arrive dans un joli petit coin de paradis. Une petite crique cachée dans un coin de verdure, et un petit peu plus loin une chute d'eau.

Cet endroit est très prisé par les membres des escouades qui aiment trouver un peu de calme entre deux missions.

### La plage

Après une mission difficile, nos escouades avaient le moral dans les chaussettes, ils avaient besoin de détente. C'est ainsi que fut organisé une petite sortie à la mer.

Situé sur la cote Ouest du continent, à plus de 200 kilomètres de la base, les commandos ont trouvés une longue plage de sable blanc. Ils passèrent une journée sans tracas, oubliant durant un temps la guerre.



## Alpha Prime

---

**Région :** Bordure intérieure  
**Planète :** Astéroïde  
**Lieux :** Station spatiale.

### Localisation :

Non loin des routes commerciales corellienne, Rymma et Hydian ; et située plus au moins au centre d'un triangle composé de Yag'dhul, Bestine et Malastare ; un vaste champ d'astéroïde. Quelque part à l'intérieur se trouve la station Alpha Prime.

### Historique :

Son existence a été révélée au F.A.L.G. lors d'une mission de renseignement sur la menace Dianoga ; l'escouade Albireo avait utilisé une société locale d'Erkass IV pour évoluer librement, cette société appartenait à un homme mystérieux répondant au nom de Molta et mort récemment. Une étude poussée de ses dossiers personnels mit à jour l'existence d'un ancien complexe spatial.

Staros est le nom de code de la station dans les dossiers de Molta, elle a été construite dans un astéroïde un peu avant la fin de la République, de nombreuses preuves trouvées dans les ordinateurs de la base montre un certain lien entre Molta et l'Alliance des Corporations ainsi que le techno syndicat.

### Infrastructure :

Cette station renferme une zone de vie pouvant accueillir une trentaine de personne, 3 baies d'embarquement et de multiples entrepôts.

2 des hangars à navettes se situent sur la partie avant de l'astéroïde, la troisième étant à l'arrière de celui-ci.

La zone de vie se trouve au cœur de l'amas rocheux, il est composé de plusieurs salles de repos, de cuisines des chambres individuelles, et un poste de commandement.

Lorsque les escouades prirent d'assaut la station, de violents combats eurent lieu, et les structures furent endommagées. Un des hangars est toujours inutilisable mais les travaux avancent bien. Les tourelles de défenses sont à nouveaux opérationnelles, et le système de communication a été changé.

A l'époque de Molta sa base était défendue par des droïdes de combats, une bonne partie fut détruite durant l'attaque, mais les survivants ont été stockés dans l'un des entrepôts, juste au cas où ...

La base changea de nom pour devenir la station **Alpha Prime**.

Actuellement la base accueille un contingent de techniciens qui oeuvre à sa remise en marche. Le commandement a été donné à l'ancien chef historique des Suubatars, le Major Larry B.Max ; il est secondé par le capitaine Emila Carna-Mak elles aussi ex membre des Suubatars.





## Effectifs de la base :

---

### Encadrement

	Effectif
Haut commandement	3
Etat Major	6
Instructeurs	(variable)
Commandant des troupes terrestres	1
Commandant de la chasse	1
Responsable du nid	1
Chefs mécaniciens	2
Chef armurier	1
Equipe médicale	2
Centre de documentation	1
Restauration	2
Cantina	2
Falg-zine	-

### Troupe

Pilotes	20
Troupes terrestres	54

### Personnel technique

Chefs des équipes d'entretien	8
Equipe de maintenance	24
Mécaniciens Ailes-X	18
Techniciens	24

### Droïdes

Protocolaire	3PO	2
Médical	2-1B	4
Astromec	R2	20
Cuisinier	COO	5
Energétique	EG-6	5
Mémoire		6
Analyse	SP4	1

### Escouades

	Effectif
Albireo	variable
Gardien	variable
Suubatar	variable
Ghost	variable

### Académie

Promo	variable
-------	----------



## Les Personnages Non Joueurs

---

### Chefs mécaniciens

**Nom** : Nico Morawa

**Grade** : Lieutenant d'armée - Chef de l'équipe 1

**Race** : Bothan - bothawui

**Histoire** :

Il y a une centaine d'année, deux clans bothans, les Tela et les Agiss ; se livrèrent une véritable guerre pour la possession d'une concession minière dans un coin reculé de l'espace bothan. La lutte fut sanglante et eu pour conséquence la disparition des deux clans et la destruction de l'exploitation minière. Seulement deux ou trois personnes survécurent. Pour oublier ce drame et la honte d'appartenir à l'un des deux clans, ils décidèrent de déroger à la tradition d'accoler à leurs noms celui de leurs clans, c'est comme ça que disparu les Tela et les Agiss. La famille Morawa ne fit aucun effort pour appartenir à un nouveau clan depuis. Dans cette quête de la rédemption, Nico décida de se joindre à la rébellion et de combattre le pire des sentiments, la haine de l'autre ; et un jour, qui sait, il serait fier de transmettre à ses descendants son appartenance à un nouveau clan qui œuvre pour la paix.

**Description** : Plutôt grand pour un bothan, il porte toujours une casquette.

**Comportement** : Etre chef de l'équipe 1 est un honneur pour Nico, toujours prêt à pousser ses gars dans leurs retranchements pour donner le meilleur d'eux même dans les pires circonstances.

---

**Nom** : Tyr Mhass

**Grade** : Lieutenant d'armée - Chef de l'équipe 2

**Race** : Twi'lek – Ryloth

**Historique** :

Durant la première partie de sa vie, Tyr vécu sur Ryloth. Sa famille travaillait pour un riche marchand Twi'lek, et avait en charge les relations avec les pilotes pour acheminer la marchandise (des esclaves) dans les quatre coins de l'espace. Déjà à cette époque il aimait la mécanique, mais ce qu'il voulait le plus au monde c'était travailler sur des vaisseaux, et les Twi'lek n'étaient pas réputés pour leurs technologies spatiales. Il embarqua un jour dans l'un des vaisseaux comme mécanicien en second, et dix ans plus tard il dirigeait l'équipe de maintenance d'un des nombreux ateliers de la corsec sur corellia. Il y a deux ans, l'ami d'un ami vint le trouver pour qu'il répare un vaisseau, qui avait soit disant été attaqué par des pirates, une semaine plus tard il se retrouvait sur une frégate rebelle à diriger les équipes de maintenance.

**Description** : Peau vert clair

**Comportement** : Ce twi'lek aime bricoler, détourner, inventer, trafiquer les vaisseaux pour en tirer le meilleur voir même l'impossible.



### Responsable du nid

**Nom** : Aubin Stark III dit « Junior »

**Grade** : Capitaine, responsable du nid

**Race** : Humain, coruscant

#### **Historique** :

De mémoire d'homme (voir même de yoda, soit presque 900 ans) la république aura toujours eu dans ses rangs un Stark. Militaire de père en fils et de mère en fille, l'histoire de la famille Stark est liée à celle de la république. Sur chaque champ de bataille un Stark aura combattu, ou sera mort. Quand la république sombra et que l'empire se leva, les Stark naturellement firent allégeance à l'empire.

Fils de l'amiral Aubin Stark deuxième du nom, le petit Aubin entra à l'académie impériale pour suivre la tradition familiale. Mauvais élève en stratégie militaire terrestre et spatiale, il risquait d'être le premier Stark à devoir travailler dans le civil. Son père usa de sa notoriété et de ses relations pour que le jeune Aubin finisse ses classes et soit muté dans un bureau, fondant de grands espoirs sur son aîné Tiber. Le jeune Aubin intégra le service de gestion du matériel impérial sur coruscant, mais il y a un an, on lui demanda de faire un inventaire sur un avant poste impériale ; de cette mission il garde un triste souvenir, toute une population massacrée car elle se trouvait sur l'emplacement d'un futur complexe militaire. C'est ainsi qu'au retour de cette mission, il détourna sa navette Lambda pour se rendre sur une planète neutre. La rébellion s'intéressa au déserteur et aux informations qu'il possédait.

Un an s'est écoulé, et on retrouve le jeune Aubin Stark III sur Iteccis, il est passé capitaine, et pour sa première affectation, il a en charge le nid, il espère être à la auteur de la tache, et compte sur ses deux chefs mécanos pour l'y aider. Au nid on le surnomme Junior.

**Description** : 1m75, les cheveux noir, assez fin (mais pas maigre), il a un léger toc, il se touche l'oreille droite avant de prendre la parole.

#### **Comportement** :

Un vrai gestionnaire, il connaît par cœur l'état des réserves, le nom de tous ses hommes, il entre souvent en conflit avec ses deux chefs mécanos sur les pièces à commander, car il est plus facile de demander un nouveau moteur que de s'en procurer un.

---

### Chef armurier

**Nom** : Angus Malavy

**Grade** : Lieutenant d'armée

**Race** : Humain - Alderaan

**Description** : Depuis la perte de son bras gauche en mission, Angus a demandé à être muté à l'équipement, non pas qu'il ne se sente pas capable mais il n'a aucune confiance en son bras robotisé ! « *Et si il lâche en combat ! Je me l'arrache pour m'en servir comme arme ?* »

Demanda t-il au médecin qui l'opéra. Il connaît toutes les armes existantes et même le nom du type qui a dessiné la forme du chargeur.



### Commandant des troupes terrestres

**Nom** : Gart Nuuminen

**Grade** : major

**Race** : Humain - Brentaal

**Description** : Son premier poste de commandement depuis qu'il a été nommé major. Bon tacticien mais manque de pratique. Il aime s'entourer de seconds qui ont connu le feu pour confronter ses idées.

### Commandant de la chasse

**Nom** : John Stanton dit 'pépé'

**Grade** : chef d'escadron

**Race** : Humain - Fondor

**Description** : Nombreux sont les pilotes qui disent qu'ils devraient être général si il n'était pas abonné aux cours martial ! Entre les dégradations et les refus de promotions il ne connaîtra sûrement jamais le grade de commodore. Il s'en fiche pas mal tout ce qu'il aime c'est voler avec ses hommes !

### Equipe médicale

**Nom** : Spenser Larf

**Grade** : Lieutenant

**Race** : Humain - Kuat

**Description** : Brillant médecin, beau gosse, il aurait pu rejoindre les plus grandes cliniques privées du monde du noyau, c'était sans compter sur une viscérale haine envers l'empire. Il fera tout pour soigner le plus petit bobo à la place des robots de type 2-1B, non pas qu'il n'a pas confiance mais simplement parce qu'il aime le contact avec les patients, et la compassion est rarement un sous programme pour les robots.

---

**Nom** : Océanne Vicille

**Grade** : infirmière

**Race** : Moncalamari (femelle)

**Description** : 21 ans, 1m72 - Teint de peau, rose saumoné.

Au FALG depuis la première base de Xatooine, elle s'est liée d'amitié avec le Capitaine Krankelf après l'évacuation de celle-ci. Elle le retrouva sur Iteccis. Depuis ils ont une liaison discrète mais sincère.



### Centre de documentation

**Nom** : Viik Melroz

**Grade** : Documentaliste – Responsable des fouilles sur Iteccis

**Race** : Drall (male)

**Description** : Dernier arrivé à la base, Viik a pour mission d'aider les escouades à préparer les missions en leur fournissant toutes les informations qu'il possède. Mais comme tout bon Drall, si il est la c'est pour parfaire ses connaissances, et les ruines qui l'entourent sont une mine de questions qui ne demandent que des réponses. Facilement reconnaissable du fait de sa taille (1m20), mais surtout à cause des ses vêtements de couleurs plus que voyantes de très grandes qualités, il aime les bijoux aux pierres brillantes. Il adore se renseigner sur la famille de son interlocuteur, et ne manque pas de donner des nouvelles de sa nombreuse famille.

### Restauration

**Nom** : Mévis Thalís

**Grade** : Chef de cuisine

**Race** : Besalisk (male) – planète Ojom

**Description** : Après une discussion houleuse avec le commandant d'un destroyer (et lui avoir mis l'un des ses quatre poings dans la figure) Mévis fut muté ailleurs que dans la marine. Son commandant pensa qu'une jeune unité obscure de la rébellion du nom de FALG le calmerait. Depuis les escouades mangent autre choses que des rations en boites.

---

**Nom** : Taty Mary

**Grade** : cuisinière - Naboo

**Race** : humaine

**Description** : Arrivée quelques semaines après le début de l'installation de la base Alpha, Taty est à l'origine des serres hydroponique. « *Il faut de bon produits pour nos petits gars* » dit-elle à longueur de journée. De forte corpulence avec un cœur gros comme ça, elle tient aime voir les assiettes vides en fin de repas. Il n'est pas rare de la voir crier après les robots cuisiniers.

### Cantina

**Nom** : Ealia

**Grade** : Volontaire - serveuse

**Race** : Humaine - Corellia

**Description** : Brune, jolie (plutôt du genre canon) elle a grandi à Coronet City. L'intolérance de l'empire l'incite à rejoindre la rébellion, mais n'étant pas une combattante elle devient volontaire. Son premier poste fut sur Xatooine. Elle devient l'amie de Wisthler Badin.

**Nom** : Travis Galaté

**Grade** : Volontaire - serveur

**Race** : Humain – corellia

**Description** : La soixantaine bien passée, les cheveux poivre et sel, cet ancien militaire a toujours une histoire à raconter aux jeunes. Tout le monde le respecte, même (voir surtout) les membres de l'état major. Certains racontent qu'il fut un héros de la république à son époque.



### Académie

**Nom** : ZéFyr

**Grade** : aide de camp

**Race** : Squib (male) – Skor II

**Description** : une fourrure bleu et des yeux jaune, ce squib a préféré ne pas reprendre l'affaire familiale de vente de pièce détachée de speeder sur Adarlon pour rejoindre l'académie de police de celle-ci. C'est là qu'il fait la connaissance de Milan Kraft. Il devient son aide de camp une fois sa formation finie. Quand Kraft a rejoint le FALG, il l'a naturellement suivi.

---

**Nom** : Scarecrow

**Grade** : pilote

**Race** : humain – Corellia

**Description** : Contrebandidier à ses heures perdues, il s'est investi auprès de l'alliance et du FALG que récaement.il n'a jamais voulu rejoindre les autres pilotes, disant qu'un grade ne faisait pas un pilote. Et faire le taxi pour les jeunes cadets l'amuse !!

### Membres de la base

**Nom** : Iron Azzameen

**Grade** : Sergent

**Race** : Humain

**Description** Durant l'attaque de Xatooine nombreuses ont été les escouades qui furent anéanties en totalité. Le caporal Azzameen a été le seul survivant de son groupe, ses hommes tombèrent les uns après les autres, il perdit beaucoup d'amis aussi. A son arrivé sur Iteccis il rejoignit l'escouade Gardien durant un moment.

Quand le Major Gart Nuuminen prit le commandement du détachement de protection de la base Alpha, il demanda la mutation de Iron avec à la clé une promotion au rang de Sergent et la responsabilité du secteur **Monastère**.

---

**Nom** : Zaxxa

**Grade** : Lieutenant

**Race** : Humain

**Description** : Une jeune Falleen à la peau d'un vert somptueux. Elle est la secrétaire du Colonel Stone.



## Les droïdes

**Nom** : JF-4

**Fonction** : protocolaire

**Type** : 3PO

**Description** : De couleur cuivre, sa fonction est d'accueillir les cadets et de s'occuper des traductions avec les races ne pouvant parler le basic.

**Nom** : C17

**Fonction** : protocolaire

**Type** : 3PO

**Description** : De couleur blanche, le rôle de C17 est d'encadrer les escouades lors des briefings, et de traduire les propos aux races ne parlant pas le basic ou ne s'exprimant pas en basic.

**Nom** : Cury

**Fonction** : analyse

**Type** : SP4

**Description** : De couleur blanche, son rôle est d'analyser : Les objets, matières, armement inconnus au retour des missions.