

Troisième scénario

Projet Dark Troopers J.2 - Les entrailles fétides

Mission :

Nous devons kidnapper Moff Rebus afin de l'interroger.

Membres présents :

Win GET (Alex), Emilia MAC FLY (David), Javis ASGARD'HA (Nico), Fyanna LOTHAR (Anthony) et Khûm STORM (Alain).

An 3 Jour 261 :

(08H00) *Je m'entraîne à parer les tirs de laser avec mon sabre laser ainsi que de les renvoyer vers une cible prédéfinie.*

(11H00) *Alors que j'arrivais à bloquer et à renvoyer les tirs de laser presque à la perfection, je suis convoqué en salle de briefing. Notre commandant, April Yandle, est présent et nous apprend que Moff Rebus a été repéré sur Anoat, dans les égouts avec une énorme protection tellement il est paranoïaque. Il nous faut donc le capturer afin que la Rébellion l'interroge.*

(12H00) *Le temps de se préparer et de manger pour ceux qui ont été réveillés puis nous partons, Win Get, Javis Asgard'ha, Khûm Storm, Fyanna Lothar et moi-même, pour Anoat. Durant le voyage, je tente de méditer afin de ressentir la Force présente déjà en moi dans un premier temps.*

(22H00) *Je parviens enfin à ressentir la Force à travers mon corps, bien que ce soit flou. Sûrement dû à un manque d'entraînement.*

An 3 Jour 262 :

(13H00) *Après 25 heures de voyage, nous arrivons enfin à vue d'Anoat. A peine nous rentrons dans l'atmosphère que nous sommes arrêtés par la douane. L'un des douaniers nous fait du chantage et le Lieutenant Win Get lui donne 500 crédits pour ne pas avoir de problèmes. Ensuite, nous nous posons sans problèmes dans le spatioport.*

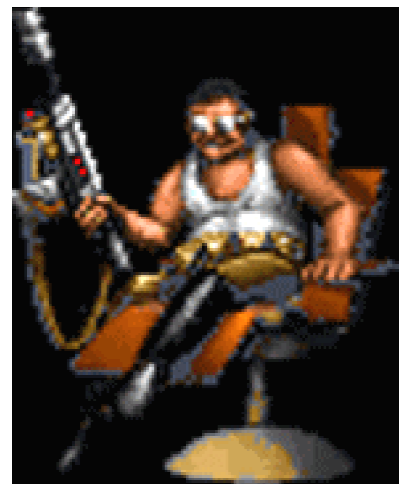
(14H00) *En sortant du spatioport, nous rencontrons 2 Ugnauths qui essaient de nous vendre des couteaux. L'un d'eux nous donne une valise puis ils partent juste après. On ouvre la valise avec précaution pour découvrir la présence d'un fusil Blastech A-280 démonté dedans. Etant une arme illégale, le Lieutenant décide de ne pas le prendre et de la cacher dans le vaisseau. Tandis que Fyanna Lothar part de son côté, nous prenons le Taxi n°87 (50 crédits) pour nous rendre à l'hôtel. En route, nous nous faisons attaquer par un speeder noir. Des hommes habillés de noir nous tirent dessus mais le chauffeur du Taxi sort des armes intégrées à son taxi et met en déroute le speeder noir.*

(15H00) Nous arrivons à l'hôtel où nous demandons nos chambres préalablement réservée par la Rébellion, et dans ma chambre, je trouve un disque de données avec le plan d'une marre, d'une prison et d'une station d'épuration avec un point rouge juste à côté. Pendant que nous regardons le plan, Fyanna Lothar revient et nous dit ce qu'elle a appris : il y aurait 2 entrées, la première serait par le centre de retraitement et la deuxième par la marre de rejet des déchets. Nous décidons de commencer l'infiltration au lever du jour.

An 3 Jour 263 :

(08H00) Nous prenons le petit déjeuner au lit et recevons un message disant : « Ne faites pas confiance aux gens du taudis ». Ensuite, du hall d'entrée, nous voyons le taxi n°85. Nous téléphonons à la compagnie de taxi pour prendre ce taxi, mais il n'existe pas, de même que le taxi n°87 que nous avons pris la veille... Nous prenons donc le taxi 26 (55 crédits) en direction de la prison. De la prison, nous nous dirigeons vers la station d'épuration où nous rentrons par les tuyaux de rejet. Une fois dans la station, nous nous faisons bien entendu repérer par un garde que nous paralysons rapidement. Nous montons au dessus des broyeurs de la station, cotés droit, où nous rencontrons un Droïde sentinelle que nous détruisons. Nous rencontrons aussi quelques ouvriers dont 2 dans une salle de contrôle, que nous nous empressons de paralyser.

(09H00) Ensuite, nous montons par l'ascenseur et lorsque la porte de l'ascenseur s'est ouverte, non loin de là, se trouvait quelques gardes qui se préparaient à descendre pour éliminer les intrus : nous. Nous redescendons immédiatement et nous leur tendons une embuscade à la sortie de l'ascenseur. Seul un survit à l'embuscade et remonte de suite. Après avoir rapidement fouillé les corps et trouvé 105 crédits, nous décidons alors de passer de l'autre côté du broyeur où, au bout d'un petit moment de recherche, nous trouvons un passage secret menant devant une porte blindée gardée par 2 Droïdes sentinelle possédant des lance-flammes. Nous arrivons à les détruire à grands coups de blasters, mais n'arrivons pas à ouvrir la porte, car il n'y a aucune commande, aucune poignée, rien !! Après avoir cherché un petit moment, le Lieutenant Win Get se rappelle d'un passage que nous n'avons pas encore visité. Bingo, c'est bien ici que se trouvait le boîtier de commande d'ouverture de la porte, gardé par un Droïde. Après avoir rapidement détruit le Droïde, nous actionnons la commande et nous retournons de l'autre côté afin d'entrer dans une succursale dans laquelle une autre double porte assez grande nous barre la route. Cette fois-ci par contre, un boîtier de commande était présent et le Lieutenant Win Get se chargea d'ouvrir la porte. Derrière, il y a une grande salle avec des trous sans fond au milieu et 2 mercenaires Grans au fond à gauche qui nous ont vite repéré. Après quelques échanges de tirs, nous arrivons à les



tuer. Sur la gauche, il y a les dortoirs vides, et sur la droite, il y a 2 portes. Derrière ces deux portes qui mènent dans la même salle, il y a encore 2 gardes. L'un d'eux est éliminé assez facilement, tandis que l'autre a failli nous avoir avec un détonateur thermique qui, avec énormément de chance, est tombé dans le trou sans fond. Peu après, le dernier garde est tué. Dans la pièce se trouvent 3 trous sans fond, un ascenseur sur la gauche et une porte en face. Derrière la porte se trouve le laboratoire de Moff Rebus avec ce dernier dedans et un autre ascenseur sur la gauche. Il essaie de nous tuer avec l'une de ses armes expérimentales qui tombe immédiatement en panne. Nous arrivons ensuite à le neutraliser. Dans son laboratoire se trouve plein d'armes plus bizarres les unes que les autres. Avec Moff Rebus sur les épaules, nous montons par son ascenseur pour arriver dans sa chambre d'hôtel, une trentaine d'étages plus haut.

(11H00) Après s'être lavés, nous quittons ses quartiers et descendons dans le hall de l'hôtel où nous attendaient six hommes habillés en noir. Après un combat particulièrement difficile, nous arrivons à en venir à bout. Dehors, un autre homme en noir se tenait dans l'un de leurs 2 Landspeeder Sorosuib Flash. Il a à peine eu le temps de nous apercevoir qu'un tir de blaster le touchait en pleine tête. Nous chargeons Moff Rebus dans un speeder, avec tout l'équipement des hommes en noir, et nous partons avec les deux speeders au spatioport où nous chargeons le contenu des speeders et Moff Rebus dans le Griffon.

(12H00) Nous quittons Anoat sans difficulté et sans être arrêté par qui que ce soit.

An 3 Jour 264 :

(13H00) De retour à la flotte Rebelle, sur le croiseur « Liberté », nous livrons Moff Rebus au commodore Yandle et amenons toutes les armes trouvées à l'armurerie qui nous remercie grandement.

(15H30) Nous sommes convoqués pour le débriefing où nous sommes félicités. Nous apprenons aussi que Moff Rebus n'a pas dit grand-chose pour le moment mais que l'interrogatoire n'était pas encore terminé. Donc en attendant d'avoir des nouvelles nous avons quartier libre. Je décide alors d'aller m'entraîner un peu afin de continuer les exploits que j'avais commencés avant notre départ. Malheureusement, je n'ai pas réussi à parer et renvoyer les tirs de laser aussi bien que la fois précédente.

An 3 Jour 265 :

(08H00) A mon habitude, je commence par un peu d'entraînement au sabre laser sur les mouvements de base de l'arme. J'enchaîne avec des parades au corps à corps.

(12H00) Je me dirige à la cantina dans laquelle je demande un plat à emporter. Une fois que je l'ai, je pars en direction de la salle d'accès à l'holonet afin de faire des recherches sur les hommes en noirs qui nous ont attaqués 2 jours auparavant.

(13H00) J'ai fini mon repas et je n'ai toujours rien trouvé sur ses hommes en noir. Je décide donc d'aller voir les archives de la Rébellion. Après avoir demandé l'autorisation, je commence mes recherches.

(15H00) J'ai enfin trouvé qui ils sont : ce sont des agents secrets Impériaux. Ils étaient sûrement là pour récupérer Moff Rebus ou le faire taire dans le cas où il serait capturé, ou encore ils étaient là pour le protéger. Finalement, il y a pas mal de suppositions possibles sans compter celles que j'ai sûrement oublié...

(17H00) Je reprends mon entraînement au sabre laser jusqu'au moment d'aller manger. Je fais des passes d'armes, je teste quelques mouvements dangereux le sabre laser éteint pour éviter de me couper et une fois que j'ai assimilé le mouvement sans me couper, je l'exécute le sabre laser allumé.

Informations sur la mission :

Liste des dépenses :

- 500 crédits de taxe d'amarrage
- 105 crédits de frais de taxi

Liste des gains :

- Blastech A-280
- 105 crédits trouvés sur les morts
- 2 Landspeeder Sorosuub Flash
- Equipement des 7 agents secrets impériaux