

An 1 Jour 111.

Exploration de la plateforme XQ-1 abandonnée par la C.S.I.

Retourner au plus vite sur la plateforme abandonnée avant que ses occupants ne renforcent leurs défenses

Objectif: retourner sur la plateforme abandonnée découverte lors de l'expédition n°3 pour trouver une base secrète hors système. En fonction de ce qui y sera découvert s'emparer de la plateforme.



Matériel utilisé pour cette mission:

- **Vaisseaux:** La flamme de l'espoir + les 2 V-19 Torrent de la base

Pilote principal : Meihi Shaoa

Copilote navigateur : PNJ pilote de vaisseaux capitaux (Chakkat'Halt)

Equipe au sol : Meily + Marama Ananillka + Vania Redkop + Rogh Joy + Franek Broo + Jonos Dak + Naëtt Narich + PNJ pilote de chasse 10 (Dupowee Dekjé)



Rapports de mission:

- **An 1 jour 111 18h00 (heure de Devaron):** une équipe est constituée pour repartir au plus tôt vers la plateforme abandonnée avant que les éventuels défenseurs ne réalisent le danger d'une nouvelle attaque sur leur base. Le U-wing « flamme de l'espoir » est sollicité, avec une escorte constituée de Or 9 et Or 10 avec les V-19 Torrent qui leurs sont attribués. Une équipe polyvalente d'intervention et d'exploration est constituée pour la phase sur la plateforme en fonction de ce qui y sera découvert.

L'autonomie du U-wing en un seul saut ne lui permet pas de faire le voyage d'une traite (09h15' pour 08h00' maxi) et un arrêt pour ravitaillement et recyclage de l'oxygène à bord est effectué près d'un système inhabité (et inhabitable) sur la trajectoire.

Une fois arrivé dans la zone où se trouve la plateforme un scan tactique est lancé. Les défenses fixes de la plateforme sont en effet inactives ou détruites. 5 chasseurs droïds série *scarabée* datant du début de la Guerre des clones et en état moyen sont immédiatement lancés depuis un des trois hangars de la plateforme XQ-1. Le combat s'engage avec les rebelles qui surclassent très rapidement les chasseurs-droïds. En quelques dizaines de secondes, et sans utiliser de missiles, les droïds ne sont plus que des épaves ou des débris flottants.

Un nouveau scan de la plateforme montre que 2 des 3 portes de hangars principaux sont fermées, une étant même victime d'impacts lourds (turbolasers?). Le U-wing approche donc du seul hangar ouvert et y découvre à l'intérieur, grâce à ses phares car aucune lumière, de nombreux droïds de combat B1 en piteux état mais qui ouvrent le feu. 2 droïdes sont également présents ainsi qu'une douzaine de chasseurs droïds *scarabées* inactifs ou en très mauvais état. Le U-wing vide toutes ses mutions lasers à nettoyer le hangar, faisant un véritable carnage. Or 10 viendra terminer le travail sur les derniers droïds encore debout après ce violent nettoyage. Malheureusement divers accès sont alors condamnés suite à la destruction générale causée.



L'équipe est alors débarquée, la pilote du U-wing se joignant au groupe comme spécialiste en vaisseaux.



L'astromécano emporté en

mission est rapidement connecté à un port informatique standard mais, alors qu'il avait récupéré une partie des plans, est éjecté d'une décharge et mis hors service pour la mission. Il répète « rouge 17 » en boucle...

Peu après, vers la sortie du hangar, une silhouette est aperçue dans l'ombre et s'enfuit. Le groupe procède alors à une avancée discrète, lampes torches éclairant les coursives et corridors. Des droïds de sécurité OOM et d'autres modèles de soutiens jonchent les lieux, qui sont clairement identifiés comme une plateforme de la C.S.I. datant du début de la

Guerre des clones. Quelques rares éléments sont encore fonctionnels mais sont rapidement détruits par les rebelles. Avancant vers la zone susceptible d'abriter le centre de commande de la plateforme l'équipe devient de plus en plus nerveuse, l'ambiance générale n'étant pas du tout rassurante et les communications avec l'extérieur étant coupées. La silhouette remarquée tout à l'heure est à nouveau repérée. Il s'agit d'un vieux neimoidien, qui s'enfuit à toute vitesse en comprenant qu'il est repéré. Les agents Dak et Ananillka se jettent à sa poursuite laissant le reste du groupe coincé devant une porte anti-feu verrouillée permettant de continuer vers le centre de commandement.



Personne n'arrive à ouvrir cette porte bien que le problème soit identifié et la solution trouvée, manque de matériel pour ça.

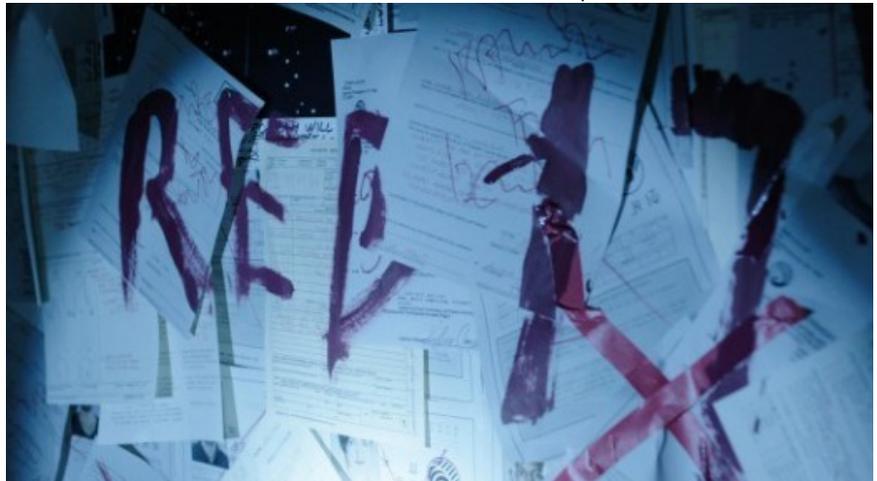
La poursuite du vieux neimoidien conduit les deux agents à sa poursuite à le retrouver dans un sas, porte verrouillée. Il fait un signe aux rebelles avant de s'éjecter dans l'espace, sans scaphandre ! Alors que Dak et Ananillka tentent de retrouver leur chemin ils se perdent... et sont coupés du reste du groupe car les communications ne passent pas.



Pendant ce temps le reste de l'équipe est confronté à une alerte de mise en quarantaine de la zone et tente alors de se replier sous des annonces inquiétantes aux haut-parleurs en langue neimoidienne que personne ne comprend, rendant encore plus stressante l'avancée des rebelles. Ils découvrent rapidement des traces de sang menant à un autre vieux neimoidien, gravement blessé à la cuisse droite et qui menace le groupe d'un ancien pistolet à balles. L'agent Broo lui arrache l'arme, et un doigt, d'un tir bien placé de blaster. L'agent Shaoa le paralyse d'un autre tir. L'agent Redkop soigne rapidement sa blessure à la cuisse (mais oublie celle au doigt...).

Continuant leur chemin, l'agent Broo se retrouve coincé derrière une porte anti-feu s'étant refermée sèchement derrière lui alors qu'il opérait en éclaireur quelques mètres en avant. Il se retrouve également coupé du reste de l'équipe et se concentre sur le moyen de rétablir des communications avec la Flamme de l'Espoir.

Pendant ce temps l'équipe Dak/Ananillka découvre une infirmerie remplie d'une centaine de cadavres de neimoidiens plus ou moins bien conservés du fait d'une température très froide maintenue dans la pièce. L'analyse de la zone montre également la présence d'un affichage de nombreuses fiches issues de la liste d'équipage avec de violentes annotations en neimoidien. Malheureusement personne n'arrive à les lire. Seul, et écrit à la peinture rouge en gros sur un mur, en basic, « Rouge 17 » est compréhensible... L'équipage de la station se constituait de 311 personnes à l'origine + plus d'un millier de droïds pour compléter le personnel.



L'équipe de l'agent Shaoa est finalement conduite dans un piège par Gaph, le neimoidien capturé qui venait de se réveiller. Ce dernier, avec l'aide de 4 droïds de sécurité OOM capture les rebelles. A leur réveil ils sont dans des cellules de plexiglas individuelles. Une fumée provenant du centre de chaque cellule leur est inoculée et commence alors un interrogatoire digne des meilleures méthodes de torture. Le neimoidien Gaph semble être devenu fou. Plus inquiétant : ses blessures à la cuisse et au doigt étant maintenant guéries le groupe se demande à quoi ils ont affaire... et comprennent bien malgré eux et très rapidement que la fumée qui leur a été inoculée permet à la fois de détruire les tissus mais également de les réparer. Cette partie du groupe va donc subir de longues tortures à se voir la peau et les



muscles réduits en charpie avant de se les voir reconstituer, chaque opération étant tant un traumatisme physique que psychologique. L'ordinateur central de la plateforme semble diriger les interrogatoires et Gaph lui aurait promis de nouveaux sujets pour répondre à une question ultime : « qu'est-ce que Rouge 17 ? »...

Pendant ce temps les autres équipes découvrent des informations concernant cette plateforme spatiale. Il semblerait qu'il s'agissait d'un laboratoire de tests sur une nouvelle méthode de torture. Suite à une puissante éruption solaire

d'un système tout proche le processeur principal de la station aurait complètement déraillé et serait devenu fou. L'équipage a alors fait les frais des méthodes d'interrogatoire qu'ils développaient. Les droïds de sécurité de la station obéissant aux ordres du processeur principal il leur a été facile de maîtriser la sécurité organique des quelques soldats neimoidiens présents. Les enregistrements découverts sont à glacer le sang. Néanmoins l'agent Dak finit par découvrir une vidéo enregistrée par une scientifique neimoidienne ayant réussi à s'échapper. Les sous-titres de l'écran permettent de comprendre que la



fumée injectée serait une sorte de condensé de nanites obéissant au processeur principal, et permettant de détruire et régénérer les cellules : la méthode de torture ultime. Les informations rapportées par le groupe permettront plus tard d'apprendre que les races les plus vulnérables aux nanites étaient : humains, duros, neimoidiens, dévaroniens, twi'leks, wrooniens, coynites, pykes, drabatiens et zeltrons. Elles seraient mortelles pour les races suivantes : hutts, vulpériens, gamoréens, jawas, barabells, kaminoiens, vélusiens, lasats et harchs ! La scientifique neimoidienne est alors repérée par des droïds de sécurité type E4 Baron et se tire alors une balle dans la tête pour ne pas être capturée. Les recherches découvertes permettent également de comprendre que pour arrêter les nanites il n'y a que 3 solutions : la mort cérébrale, la désactivation interne des nanites (tuant potentiellement le sujet car dégageant de violentes décharges) et la désactivation du processeur principal de la plateforme spatiale.

L'équipe de Ananillka et Dak finit également par découvrir un pupitre de sécurité connecté aux quelques caméras de sécurité encore actives et découvrent les 3 agents prisonniers un pont sous le leur. Ils sont terrifiés de les voir capturés, torturés comme dans horribles

vidéos en cours de visionnage mais également de ne pas voir l'agent Broo avec eux !



De son côté l'agent Broo arrive à rétablir les communications avec la Flamme de l'Espoir et ensemble ils arrivent à le faire retrouver les agents Dak et Ananillka (qui ont échangé des tirs contre un droïd OOM ayant gravement blessé Dak) malgré de mauvaises rencontres avec des Droïdeka de classe Grappin.

Une stratégie est alors mise au point pour rapidement aller libérer les prisonniers rebelles. La zone de détention et de torture est défendue par les 2 droïdeka Grappin précédents. Il est inutile de tenter une approche frontale qui serait suicidaire. Une approche par les conduits de ventilation est alors privilégiée. Dans le conduit menant à la salle de torture l'agent Dak découvre un squelette de soldat neimoidien en armure, mort de faim car resté coincé dans le conduit... Le corps

est extrait du conduit et dépouillé de son rare équipement de valeur.

L'assaut sur la salle de torture est bref, les agents sautant du conduit de ventilation par lequel ils arrivent, au plafond, éliminant brutalement Gaph puis le décapitant pour faire bonne mesure. Finalement et dans une grande sagesse il est décidé par l'agent Shaoa de placer sa tête dans une cellule de plexiglas et son corps dans une autre... pour vérifier ce que peuvent faire les nanites.

Rien... heureusement !

La sortie de la pièce s'effectue également par les conduits de ventilation mais les

agents sauvés sont victimes des nanites en cours de route alors que la question résonne aux hauts-parleurs, en basic cette fois : « qu'est-ce que vous savez de Rouge 17 ? »...



Le groupe enfin reconstitué trouve le moyen de localiser une armurerie mais décide tout d'abord de se rendre à la salle du processeur principal. Sur place ils découvrent une immense salle de serveurs solidement gardée par 4 droïds de combat série E4-Baron, ainsi que par 4 droïds de combat type Crabe LM-432. Ils rebroussement chemin pour ne pas attirer l'attention ! Direction l'armurerie pour faire le plein d'armes plus utiles que leurs blasters légers. Ils ramassent donc des chapelets de grenades ioniques, de mines ioniques et autres réjouissances. Certains s'arment de fusils Baktoïd E-5s sniper. Personne ne sachant se servir d'une arme lourde ces dernières, bien que certainement les plus utiles dans le combat qui attend les rebelles, sont laissées sur place. Sont également découverts et emportés des boucliers énergétiques de combat, permettant de se protéger des tirs tut en répondant au travers du bouclier. Chacun en prend au moins un.

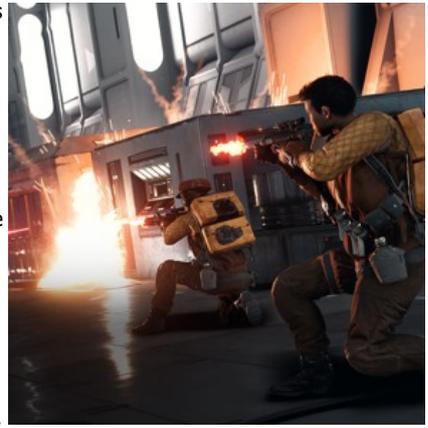
L'assaut sur la salle du serveur principal est lancé. Les grandes ioniques volent et neutralisent rapidement 2 droïds Crabes. La riposte ennemie est violente et sans appel : heureusement que le groupe se protège derrière des boucliers d'énergie ! Malheureusement les agents en présence manquent de puissance de feu et le comprennent assez rapidement. Un droïd E4-Baron est neutralisé à son tour alors que l'agent Rogh Joy se fait abattre. L'agent Dak le retrouve dans la tombe quelques secondes plus tard, les droïds ayant décidé de concentrer leur feu sur lui. Il est pulvérisé dans une gerbe de fluides vitaux et d'esquilles d'os sur les murs de la coursive (*pas loin de 97 points de dégâts non protégés!*).

Alors que les rebelles comprennent avoir perdu le combat commencent à se replier sous les fumigènes (totalement inutile puisque les droïds de combat disposent de capteurs optiques thermiques) ils disposent des mines ioniques sur le passage des droïds crabes les poursuivant. Les droïds E4-baron restent en garde dans la salle.



Un droïds crabe est neutralisé alors qu'il marche sur une mine ionique. Le dernier ne ressent rien et continue son avancée implacable, mitraillant de ses blasters à répétition des rebelles en fuite. L'agent Broo tente de couvrir la fuite de ses camarades mais malgré quelques belles esquives de rafales finit par se faire abattre également sous la multitude de traits de blaster mitrailleur s'abattant sur lui...

Les rebelles prennent leurs jambes à leur cou et rejoignent le hangar où les attend la Flamme de l'Espoir.



Au moment de partir résonne une question dans les hauts-parleurs du U-wing alors que les nanites démantent les rebelles infectés : « qu'est-ce que Rouge 17 ? »... Mais la distance prise par le vaisseau permet certainement aux nanites de ne plus être connectées avec le processeur principal de la station.

Retour à la base de l'Escadron Prime Jour 112, les corps de 3 agents laissés dans la plateforme spatiale (enfin, vu ce qu'il reste de l'agent Dak...). La mission n'est pas accomplie mais la partie reconnaissance a été très utile pour la suite des opérations.

Les pilotes rebelles impliqués dans la mission se sont illustrés par leur maîtrise et ont nettoyé l'espace autour de la plateforme.

Les agents revenus de la plateforme sont tous placés en quarantaine en attendant de trouver une solution pour les débarrasser des nanites présentes dans leur corps. Une solution est d'ores et déjà connue : leur soumettre un puissant tir ionique pour neutraliser les nanites... mais l'opération sera violente physiquement et certains sujets de la plateforme n'avaient pas survécu au test...

Pertes rebelles Escadron Prime:

Agent Rogh Joy (scientifique)

Agent Jonos Dak (combattant rapproché)

Agent Franek Broo (sniper)

=> Prévoir très rapidement l'envoi d'une nouvelle force de frappe sur la plateforme pour neutraliser le processeur principal et nettoyer les coursives et les salles une par une des quelques droïds de sécurité ou de combat encore présents. Les spécialistes en droïds de la base émettent également l'hypothèse que les droïds encore actifs seront rendus inopérants lors de la destruction du serveur central.