

## *Sixième scénario*

### *Projet Dark Troopers J.F. 1 - Mission « Regard Lointain »*

#### **Mission :**

Mettre un mouchard sur la White Scare afin qu'il nous conduise jusqu'à l'usine.

#### **Membres présents :**

Win Get (Alex), Emilia Mac Fly (David) et Fyanna Lothar (Anthony).

#### **An 3 Jour 289 :**

(07H00) Mon réveil sonne, l'heure pour moi d'aller m'entraîner. Le temps d'aller déjeuner et je reviens dans ma chambre afin de méditer.

(08H30) Après quelques minutes de méditation, j'entends quelqu'un frapper à ma porte en insistant. J'ouvre alors la porte, et un soldat se met au garde à vous. Je le salue et il me dit que je suis attendu en salle de briefing. Sachant cela, l'entraînement d'aujourd'hui me semble bien compromis. Le temps de m'habiller correctement et je me dirige en salle de briefing. Dans la salle de briefing se trouve déjà le Commodore Yandle, le Lieutenant Win Get ainsi que Fyanna Lothar. Après les salutations d'usage, je m'assoie et le Commodore Yandle commence le briefing. Elle nous dit qu'un vaisseau transportant du Phrik passerait bientôt sur Ramsès Hed afin de se ravitailler en carburant pour ensuite se diriger à l'usine de robotique où le Phrik est traité et raffiné. Le but de notre mission est de mettre un mouchard sur ce vaisseau afin de connaître l'emplacement de l'usine de robotique. La seule information que nous possédons, c'est que le vaisseau se trouverait au spatioport de Cal Seti. Nous partons pratiquement immédiatement après le briefing.

Je profite alors pendant le temps de voyage pour m'entraîner à utiliser les pouvoirs de la Force dans une pièce isolée, après avoir prévenu mes compagnons.

(22H00) Nous arrivons en vue du spatioport de Cal Seti lorsque la tour de contrôle entre en communication avec nous pour avoir divers renseignements puis nous dit de nous diriger vers l'emplacement C1. Après un bref voyage en atmosphère, nous atterrissons sur l'emplacement qui nous est destiné, juste à côté d'un vaisseau chargeant des bonbonnes d'eau.

(22H30) Après nous être enregistré auprès des autorités en tant que marchands recherchant et vendant du tissu en tout genre, nous commençons notre enquête en visitant les 9 emplacements du spatioport.

Sur l'emplacement A1, il y a un vaisseau de transport se nommant la Main du Corellien. A l'entrée du vaisseau, 2 humains montent la garde, un Agent du spatioport sur un Clark chargeant et déchargeant des caisses à proximité.

Sur l'emplacement A2, un chasseur spatial nommé « Le Foncéur » est en train de ravitailler en carburant. Le pilote du vaisseau est un Duros.

Sur l'emplacement B1 et B2 se trouve un vaisseau cargo d'une taille supérieur. Devant le « Lopar », le nom du vaisseau, plusieurs Humains chargent et déchargent des caisses.

Sur l'emplacement C1, c'est notre vaisseau qui est stationné et en C2 se trouve « le Chevalier des Eaux », un vaisseau de transport d'eau cristalline, de bois et de vivre. En D1 et D2 se trouve un vaisseau nommé « White Scar » dans lequel sont chargées des caisses par un Trandoshan conduisant un Clark comme un fou. Il y a aussi 3 Humains autour des caisses et 1 Gran montant la garde.

Sur l'emplacement E1, un Rodian vient d'atterrir avec « le Rapace », un chasseur spatial. Lorsque le Rodian sort de son chasseur, il commence à prendre son équipement, enchaînant les grenades, un lance-roquette, des fusils blasters,... pour entrer dans le spatioport.

A cotés de lui, en E2, se trouve « Le Sombre Serpent », un petit vaisseau de transport chargeant des conteneurs sous pression. Devant l'entrée se trouve un Sullustain montant la garde et un Humain contrôlant les caisses. C'est un Agent du spacioport qui s'occupe de charger les conteneurs.

### **An 3 Jour 290 :**

(00H00) Une fois le tour des pistes effectué, nous retournons à notre vaisseau afin de réfléchir sur qui pourrait être le vaisseau qui nous conduira à la raffinerie de Phryk. Seuls « Le Sombre Serpent », « Le White Scar » et « le Lopar » pourraient être le vaisseau que nous recherchons, mais comment savoir lequel est-ce ? Je vais voir le White Scar pendant que les autres vont voir les autres vaisseaux soupçonnés. En allant en direction du White Scar, dans le poste de garde se trouve le Rodian armé jusqu'aux dents. Après quelques secondes, le Rodian quitte le poste avec toutes ses armes. Apparemment, il a tous les permis pour ces armes. Je continue ma route en direction du vaisseau. Arrivé près de la plate-forme D, j'aperçois le Trandoshan passer à toute allure en direction des hangars. Je décide alors de le suivre pour essayer de découvrir ce qu'il lui prend. J'arrive à le suivre très facilement, par rapport aux traces de pneus qu'il laisse sur le sol à chaque passage. Je prends tout d'abord un ascenseur qui descend, ensuite, très prudemment, je descends une pente en colimaçon lorsque le fou remonte à toute allure, défonçant tout sur son passage. Heureusement que j'avancais doucement, j'ai pu ainsi l'éviter sans problème. Le hangar est immense et possède énormément de zone de stockage ainsi qu'un quai à camions pour l'arrivée ou le départ de marchandises. Il y a pas mal de monde qui travaille. Tout est relativement tranquille, lorsque tout à coup 3 fourgon-speeders noirs arrivent à toute allure en marche arrière sur les quais du hangar. Les portes arrière s'ouvrent et 12 hommes vêtus de noir de la tête au pied sortent des camions. Dix personnes remontent vers l'astroport tandis que les deux restantes fait rassembler les ouvriers et toutes les autres personnes se trouvant dans le hangar au même endroit en disant : « Si vous restez tranquilles, il ne vous sera fait aucun mal ». Un ouvrier a voulu attaquer l'un des hommes en noir, mais ces derniers

l'ont neutralisé immédiatement. Telle une pierre, l'ouvrier tombe au sol inconscient ou mort.

L'alarme du spatioport commence alors à retentir, mais ne semble pas inquiéter les hommes en noir. Plusieurs explosions venant des plates-formes se font entendre. En regardant l'ouvrier au sol, je remarque qu'il a juste été paralysé. Après quelques minutes d'attentes, les dix hommes en noirs redescendent, avec l'un d'eux blessé, ils montent tous dans les camions puis repartent aussi vite qu'ils étaient venus. Une fois partis, je monte rapidement afin de voir ce qu'il s'est passé. En chemin, je vois le Trandoshan, apparemment inconscient, par terre contre un mur, le Clark fracassé contre ce même mur, deux pas plus loin. Une fois en haut, la panique semblait s'être emparée de beaucoup de monde. A l'extérieur, depuis la plate-forme d'atterrissage A et B, on pouvait voir que la plateforme impériale ainsi que tout ce qu'il y avait dessus avait explosé. C'est alors que je pense que leur style d'attaque ne mettait pas inconnu. Sûrement un commando rebelle menant une action contre l'Empire. J'apprends que le Lieutenant Get s'était fait paralysé lui aussi, pour avoir voulu s'opposer à eux, et qu'il est maintenant à l'infirmerie. Je vais le chercher et ensuite, nous nous dirigeons vers le Griffon. L'intervention rebelle ne nous a pas aidés dans notre recherche...

(01H30) Après mûre réflexion, le Lieutenant eut une merveilleuse idée : aller se renseigner sur tous les vaisseaux directement à la source, c'est à dire à la tour de contrôle. En nous faisant passer pour des staticiens étudiant le trafic des spatioports, nous arrivons à quérir les informations de provenance, de destination, de contenus et autres pour tous les vaisseaux, lorsque ces infos leur sont communiquées. C'est grâce à cette astuce que nous avons pu déterminer que le White Scar est le vaisseau que nous recherchons. Maintenant, il faut trouver un moyen d'installer le mouchard sans se faire remarquer. Donc, pendant que Win Get va poser l'émetteur et que Fyanna Lothar fait du gringue aux 3 humains, je fait venir le Gran et le capitaine pour leur montrer un soit disant problème dans les moteurs. Bien que je n'arrive pas à les retenir avec mon faux problème, et que les 3 hommes ne trouvent guère Fyanna intéressante, Win Get arriva quand même à placer l'émetteur dans l'une des caisses de Phryk. Win Get fuit ensuite en direction de notre vaisseau et, peu après, je m'excuse d'avoir inquiéter le commandant de ce vaisseau à propos de ses moteurs et repars dans le spatioport. Suivi de près par Fyanna, nous arrivons au Griffon ensemble.

(03H00) La mission est effectuée avec succès, nous décollons du spatioport afin de retourner sur « Le Liberté ». Durant le voyage de retour, comme à l'allée, je m'isole afin de méditer une dizaine d'heures.

(16H00) Nous arrivons enfin sur « Le Liberté » où nous sommes accueillis par le Commodore Yandle qui nous demande de la suivre en salle de débriefing. Elle nous explique que l'émetteur fonctionne apparemment bien et que le « White Scar » est suivi. Elle nous dit aussi que dès qu'il sera arrivé à destination, nous partiront immédiatement. Pour le moment, la seule chose que nous pouvons faire, c'est

*d'attendre en se reposant, en espérant qu'il ne mette pas des jours à arriver. Le temps de prendre une bonne douche et de manger un morceau et je vais me reposer quelques heures dans ma chambre.*

### **Informations sur la mission :**

#### **Liste des dépenses :**

- Taxe du spatioport : -300 crédits impériaux
- Emetteur déposé sur le « White Scar »

#### **Liste des gains :**

Aucun