

Septième scénario

Projet Dark Troopers J.J.2 - Opération « Rencontre Explosive »

Mission :

Détruire le centre de raffinement du Phryk.

Membres présents :

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

An 3 Jour 290 :

(22H00) *Je suis réveillée par un soldat m'annonçant que je suis appelée en salle de briefing. Le temps de me préparer et je me dirige là-bas. Le Commodore Yandle ainsi que le Lieutenant Win Get sont déjà présents. Peu après, Fyanna Lothar arrive à son tour. Le Commodore Yandle commence alors à expliquer la situation : la raffinerie a finalement été repérée sur Anteevy, une planète relativement hostile où la neige tombe en abondance. Notre mission sera de détruire cette raffinerie. Pour ce faire, on nous a fourni des vêtements adéquats ainsi d'un pack d'explosif de forte puissance.*

(23H30) *Nous décollons pour Anteevy puis nous passons en hyper espace. Durant le voyage, je médite afin de rassembler la Force en moi.*

An 3 Jour 291 :

(10H00) *Je mange un morceau, je vais voir comment se déroule le voyage pour les autres, puis je retourne méditer pendant un peu moins de 10 heures.*

(21H00) *Après cette deuxième séance de méditation, je mange à nouveau puis je vais me coucher afin de dormir quelques heures afin d'arriver en forme.*

An 3 Jour 292 :

(05H00) *Après avoir pris connaissance du déroulement du voyage, je m'entraîne à l'utilisation de certains pouvoirs de la Force tel qu'Attraction de Force.*

(16H30) *Nous arrivons en vue d'Anteevy, une planète complètement blanche. A peine entré en atmosphère, nous voyons un vaisseau quitter la planète, le White Scar. Lorsqu'il passe à proximité, il entre en communication avec nous en nous demandant si nous venons aussi livrer du Phryk. Après avoir confirmé la (fausse) raison de notre venue, il nous souhaite bonne chance et nous indique les coordonnées où se trouve la raffinerie. Peu après, il passe en hyperspace. Nous nous dirigeons alors vers les coordonnées, mais nous atterrissons avant d'arriver à destination afin d'éviter de se faire repérer. Malheureusement, Fyanna fait atterrir le vaisseau sur un lac gelé, ce qui le fait glisser sur une bonne distance, poussé par les vents de la tempête de neige. Le vaisseau s'arrête quelques minutes plus tard, lorsqu'il rencontre une montagne de glace.*

Après avoir mis les vêtements adéquats, nous sortons à l'extérieur du vaisseau pour commencer à repérer les lieux et surveiller qu'il n'y a personne qui s'approche. Nous repérons ainsi une patrouille de 3 Snowtroopers et, sans plus tarder, nous ouvrons le feu se couchant à plat ventre. Même avec l'effet de surprise, nous avons un peu de mal à les avoir à cause de la tempête de neige.

Après avoir mis les corps dans le Griffon, nous commençons à nous diriger à pieds vers les coordonnées que le White Scar nous a données. Après quelques minutes de marche, nous voyons un gros bâtiment, la raffinerie, que nous essayons de contourner par le bas. Mais nous apercevons une seconde patrouille de 3 Snowtroopers qui s'arrête afin de faire leur rapport.

Pendant que le snowtrooper range le matériel, nous les abattons facilement, sans se soucier de la proximité du bâtiment et donc de la possibilité d'être repéré à cause des bruits des blasters. Nous nous approchons donc un peu plus du bâtiment sur lequel nous voyons une petite terrasse avec un snowtrooper muni d'un E-web. A ce moment là, un stormtrooper avec un bandeau rouge sur l'épaule arrive à ses côtés, échange quelques mots et rentre à l'intérieur du bâtiment. Celui qui vient de rentrer doit être un très bon guerrier, car seul les vétérans stormtrooper, ceux qui ont été récompensés pour une très belle action, ont le droit de mettre des signes distinctifs sur leur armure.

Nous continuons alors à faire le tour de la raffinerie jusqu'au moment où nous avons un lac qui nous empêche de passer. Nous faisons donc demi-tour pour passer de l'autre cotés. De l'autre coté, une autre patrouille se dirige vers l'entrée de la raffinerie, en longeant un tapis roulant surélevé sur une passerelle. Après de multiples essaies, nous arrivons à agripper le grappin muni d'une corde pour monter sur le tapis roulant. Une fois sur le tapis, nous nous laissons aller vers l'entrée des conteneurs en butant un snowtrooper se trouvant sur un balcon près du tapis roulant.

(18H00) Après avoir évité un clark et tué un stormtrooper, nous visitons et tuons tout sur notre passage. Nous découvrons que c'est à l'étage du dessous qu'il faut mettre les packs d'explosifs, donc nous descendons dès que nous trouvons un ascenseur. A l'étage du dessous, nous ouvrons l'ascenseur et, avant que le stormtrooper n'ait eu le temps de réagir, Win Get le tue. Quelques secondes plus tard, 1 soldat de l'armée impériale apparaît de chaque cotés en faisant une roulade et en nous tirant dessus mais sans nous toucher. Nous ripostons immédiatement et les tuons rapidement. Avant de continuer, nous mettons 3 mines de proximité à la sortie de l'ascenseur au cas où notre présence ait été reportée et que des renforts descendent. Puis nous continuons notre chemin pour atterrir face à un Dark Trooper en Phase 1, un adversaire de 1m90 qu'on a eut du mal à avoir.



Après avoir mis hors service ce Droïde, nous continuons, passant de salle en salle, en tuant tout ceux qui nous gênent, jusqu'au moment où je suis à cours de munitions avec mon arme, un magnum 357 trouvé sur une planète reculée et dont les munitions sont impossibles à trouver. Je décide alors de sortir mon sabre laser et, au moment de l'allumer, un tir de blaster tiré par un ouvrier arrive droit dans la tête de Win Get. Grâce à un entraînement régulier et des bons réflexes, je pare le tir de blaster en mettant mon sabre laser juste devant le nez de mon Lieutenant, figeant de peur l'ouvrier ainsi que Fyanna et Win Get. C'était la première fois que je sortais mon sabre laser devant eux. Après avoir paralysé l'ouvrier avec un DH-17 trouvé sur un officier un peu plus tôt, nous continuons à avancer pour atterrir dans la salle où se trouve un bassin rempli de Pkryk, et où se trouve un autre Dark Trooper en Phase 1. Win Get lance alors une grenade, sans penser que le Phryk se trouvant juste à cotés est hautement explosif. Par chance, l'explosion n'atteint pas le bassin, à quelques centimètres prêt.

Puis on referme la porte en espérant que le Droid ne sache pas ouvrir les portes. En voyant le Droid traverser la porte avec son épée, je décide de faire pareil avec mon sabre laser, en essayant de viser l'endroit où il se trouve par rapport à l'endroit où il traverse la porte avec sa vibro-épée. Après quelques coups, nous décidons de laisser tomber pour le moment, ne sachant pas si les coups de sabre laser ont fait mouche ou pas. Nous visitons donc l'autre pièce, là où se trouve un Dark Trooper en Phase 2 désactivé, un colosse de 2m50 de haut, dans une vitrine, avec un ouvrier devant. Win Get tente d'abattre l'ouvrier avant qu'il n'active le Dark Trooper sans y parvenir : l'ouvrier a le temps de l'activer avant de mourir.

Le Dark Trooper détecte immédiatement notre présence, et s'élance dans les airs en avançant dans notre direction et tout en commençant à nous tirer dessus à coups de mini roquettes. Au même moment, Win Get tire avec son fusil Stooker puis esquive les roquettes tandis que Fyanna et moi, nous tirons dessus avec un Kylan3 et un DL-18 juste pour voir nos tirs ricocher. Après quelques échanges de tirs, Fyanna se fait toucher assez grièvement par une roquette qu'elle n'a pas réussi à esquiver, contrairement à Win Get et moi. Une fois le Dark Trooper arrivé à quelques mètres de nous, il commence à activer son lance flammes sur Win Get qui esquive sur le cotés et sur moi qui esquive en me dirigeant en dessous du Dark Trooper. Le Dark Trooper me prend alors pour seule cible avec son lance flammes, mais je parviens à esquiver et à me placer dessous lui afin de tirer sur son jet pack, en vain. Win Get continue à tirer dessus avec son fusil Stooker et parvient à détruire son jet pack, mais reçoit une roquette qui le projette quelques mètres plus loin. Etant maintenant à terre, je sors mon sabre laser et m'élance sur le Dark Trooper. Il tire à nouveau avec son lance flamme sur moi qui



esquive en sautant sur le mur de droite tout en continuant à courir dans sa direction pour finalement arriver sur lui et lui porter un coup fatal qui le coupe en deux en diagonale.

Ensuite, tout en subissant les douleurs du aux brûlures, je me dirige vers Fyanna et Win Get pour les soigner. C'est dans la salle où nous nous trouvons que le Phryk raffiné est entreposé avant qu'il ne soit sorti par l'ascenseur menant à la sortie qui nous sauvera. Une fois Win Get et Fyanna en état de continuer, nous faisons demi-tour afin de mettre la bombe à protons à cotés du bassin de Phryk. Arrivée devant la porte, je sors mon sabre laser et me prépare à combattre le Dark Trooper en Phase 1 qu'on avait laissé dans la pièce où se trouve le Phryk. Dès que Win Get ouvre la porte, je fonce à l'intérieur, et m'aperçoit que le droïde est toujours fonctionnel. Je commence alors à le combattre et arrive à le détruire relativement facilement. Au moment où nous plaçons la bombe à protons, nous entendons une explosion d'où nous sommes arrivés, sûrement les renforts qui ont fait connaissance avec les mines que nous avons placées à la sortie de l'ascenseur. Une fois la bombe à protons installée et activée, nous nous dépêchons de remonter à la surface grâce à l'ascenseur, tout en faisant attention aux soldats restants.

(20H00) Arrivés en haut, 4 Droïdes ouvriers déplacent les caisses de Phryk raffinés dans un grand conteneur pendant qu'un ouvrier revient de la porte se trouvant à droite, avec un clark. L'ouvrier est immédiatement tué, ainsi que l'un des Droïdes. Ensuite, nous avançons prudemment vers la porte de droite, et un stormtrooper est posté sur la gauche, devant une porte. Win Get tente de tuer le stormtrooper, mais n'arrive pas à le toucher et il nous répond en envoyant une grenade. Nous nous empressons de nous mettre à l'abri et quelques secondes plus tard, le stormtrooper passe devant la porte en plongeant dans le fond de la salle en envoyant une seconde grenade que Win Get parvient à récupérer et à lui renvoyer dans les pieds, le tuant net. Une fois mort, nous nous dirigeons dans la pièce où se trouvait le stormtrooper et nous voyons qu'il y a beaucoup de neige sur le sol ce qui signifie qu'il y a une sortie vers l'extérieur.

Nous avançons vers ce cotés et nous voyons une grosse porte blindée au fond du large couloir avec une commande d'ouverture sur la gauche. Nous ouvrons la grande porte, prêt à faire feu, et à l'extérieur se trouve un snowtrooper muni d'un SS1 et 2 autres derrière un E-Web, tous les 3 de dos. À peine ont-ils eu le temps de nous apercevoir, qu'il était criblé de tir de blasters. Ensuite, 3 autres Snowtroopers se trouvant à quelques dizaines de mètres de là viennent dans notre direction, et le snowtrooper du balcon de la gauche tourne son E-Web pour nous tirer dessus. Win Get le tue en premier, étant le plus dangereux, pendant que Fyanna et moi tirons sur les 3 autres qui arrivent, avec le Kylan3 pour Fyanna et l'E-Web du premier snowtrooper qu'on a tué pour moi. Je réussis, avec une chance incroyable, à tuer

l'un des 3 snowtroopers, de même que Fyanna. Win Get s'occupe ensuite du dernier snowtrooper. Pendant que Fyanna allait chercher le clark, Win Get et moi surveillons le coin. Au moment où Fyanna revient, le stormtrooper avec le bandeau rouge sur le bras sort du bâtiment par une petite porte se trouvant à côté de la grande. Win Get lui tire dessus, mais il arrive à esquiver allègrement. Il tente de répondre à Win Get, mais ce dernier étant vraiment très rapide, parvient à esquiver sans aucun problème. Ensuite, Win Get et moi lui tirons dessus et il n'arrive pas à tout esquiver ce qui entraîne sa mort. Ensuite, nous mettons son corps ainsi que les corps de quelques snowtroopers sur le clark avant de partir pour le vaisseau. Arrivé au vaisseau, nous chargeons le clark dedans et partons rapidement d'ici. Nous nous éloignons suffisamment avant que la bombe à protons n'explose, rasant tout sur 100 Km de rayon. Une fois dans l'espace, nous fouillons les 10 cadavres que nous avons récupérés, récupérons ce qui est récupérable puis balançons les corps dans l'espace.

(21H00) Nous passons en hyper espace en direction du « Liberté ». Une fois le calme revenu, je vais me coucher afin de dormir un peu tout comme Fyanna et Win Get.

An 3 Jour 293 :

(06H00) Après une bonne sieste, je décide de méditer comme à l'aller. Je préviens Fyanna et Win Get et je m'isole dans un coin du vaisseau afin de commencer ma méditation pendant un peu plus de 10 heures.

An 3 Jour 294 :

(03H00) Après deux séances de méditation d'affilé, je mange un morceau et me prépare pour aller me coucher lorsque nous sortons de l'hyper espace afin d'effectuer le 3ème saut en hyper espace. C'est alors que Fyanna m'appelle en hurlant en même temps que je sentais le vaisseau effectuer des manœuvres d'évitement d'urgence. Je me dirige tant bien que mal dans le cockpit et j'aperçois, une fois dans le cockpit, un énorme météorite nous foncer dessus, précédé par des dizaines de fragments de météorites capables de causer de sérieux dégâts au vaisseau. Je m'assoie en urgence au poste de copilote et, ensemble, nous parvenons à éviter ce mastodonte. En manipulant les senseurs radars, je dirige Fyanna sur une route d'évitement afin de sortir de la trajectoire de la grosse météorite pendant qu'elle se concentre sur l'évitement de toutes les petites météorites.

Après cette petite frayeur, nous retournons en hyper espace pour le dernier saut. Pendant ce temps, je vais faire une petite sieste, pour arriver en forme.

(14H00) Nous arrivons enfin sur « Le Liberté » où le Commodore Yandle nous attend pour nous féliciter et nous convoquer en salle de débriefing. Une fois le rapport de la mission effectuée, le commodore Yandle nous donne quelques jours de permission afin de nous reposer un peu.

Informations sur la mission :

Liste des dépenses :

Aucune

Liste des gains :

- 5 armures de snowtrooper complètes
- 7 Blastech E-11 + 21 cellules supplémentaires
- 7 Couteaux de combat
- 7 grenades à fragmentation
- 3 medipack portable
- 21 fusées éclairantes
- 7 synthécorde de 15m avec grappin
- 7 tentes à absorption de chaleur Garlostar