

## An 1 Jour 136.

### Reprise de la plateforme XQ-1 «Rouge-17» aux vestiges de la C.S.I. Opération militaire Escadron Prime

RETOURNER SUR LA PLATEFORME DE TYPE XQ-1 « ROUGE-17 » ISOLÉE DANS L'ESPACE PROFOND ET LA  
REPRENDRE DES MAINS DE L'I.A. TUEUSE DÉFAILLANTE DE LA C.S.I. . SE DÉBARRASSER DE L'I.A. .

Dentrus ROLTH

Brak FREYA

Brock MOON

Yancher « Barracus » TALON

Sonax HASS + *droïd spoteur Soyooz (prêté par l'agent Ark Mira)*

Roba PALKEEFE + *escorte d'un droïd de combat B2 (B2-EP.5)*

Tyria SECARU + *escorte d'un droïd de combat B2 (B2-EP.4)*

+

**DOUBLE JEU** : Louis FAUCHONT + Dedelpho MOO + Zaira ZARKOT + Zuuba YÏR + Despéro LATTAZ +  
Soko REPER + *droïd de combat B1-EP003* + *droïd de protocole 3P-30*

**OR-2** : FLASH + *astromécane R2-GH45*

**OR-9** : Naëtt NARICH

**OR-10** : Duwee DEKJE



Suite à la déroute de l'équipe d'éclaireurs envoyés J111 sur cette plateforme, à priori abandonnée dans l'espace profond entre Devaron et le système Atzerri, la Colonelle Armstrong a ordonné à l'adjudant-chef Rolth de monter une équipe d'assaut pour reprendre la plateforme des mains des vestiges de la C.S.I. et surtout de l'I.A. tueuse spécialisée en torture qui contrôle la station spatiale.

Des précautions sont prises car il n'est pas impossible que suite à la rencontre musclée avec les éclaireurs rebelles les défenseurs de la plateforme spatiale se soient organisés pour contrer une nouvelle attaque.

L'équipe d'assaut est préparée jour 135 pour départ jour 136 04h30 heure locale. Le Double-Jeu, escorté de Or-2 (X-wing), Or-9 et Or-10 (V-19 Torrents), embarque donc une équipe polyvalente d'agents de première ligne pour effectuer cette mission.

Les 6H10' de voyage hyperspatial se passent sans aucun souci, les calculs du voyage préparés en amont permettent même de gagner un peu de carburant par rapport aux calculs initiaux. Une fois en vol subluminaire à 3km de la station un scan général est réalisé par le Double-Jeu et ses senseurs bien supérieurs à ceux des chasseurs. La plateforme dispose de dizaines de signatures énergétiques de type droïd se déplaçant à bord et sur sa coque externe. Des défenses spatiales ont été réparées et sont actives : 2 tourelles laser simples en bout de bras A et une tourelle turbolaser double sur le flanc entre les bras A et B.



Un groupe de 6 chasseurs droïds de classe Scarabée sont également détectés en décollage depuis le bras A, volant par groupes de 2.

Les chasseurs rebelles ouvrent la voie au Double-Jeu, abattant très rapidement et sans aucun dommage les vieux Scarabées mal entretenus de la C.S.I.. Les tourelles laser de défense du bout du bras A sont également rapidement tenues au silence. La tourelle turbolaser active est soigneusement évitée par les pilotes de l'Alliance. Les défenses du bras A comptent également de nombreux droïds magnétisés en externe, directement dans l'espace : 1 droïd crabe LM-432 et 16 droïds de combat B1 dont 2 armés de lance-roquettes. Les droïds ont beau fournir un puissant tir de suppression à l'encontre des vaisseaux rebelles ils ne sont pas de taille et se font assez rapidement exterminer. Des renforts en provenance de la station sous forme de 6 droïds B1 « chasseurs » sont également vite détruits.



L'équipe d'assaut de l'Escadron Prime débarque donc dans le seul hangar ouvert : le A. Ils découvrent les débris du mitraillage frénétique de la précédente opération mais aucune résistance sur place. L'équipe d'assaut manque de se faire exterminer dès son débarquement : en effet, les rebelles doivent se replier in-extremis vers le Double-Jeu après que l'I.A. de la plateforme ait décidé de désactiver le champ de protection du hangar, manquant de peu d'aspirer les troupes de l'Alliance vers le vide spatial ! L'Adjudant Rolth et le Docteur Hass ne doivent leur salut qu'à la réaction inattendue des droïds de combat B2 les ayant rattrapé de justesse devant une mort certaine.

Seconde sortie : cette fois les agents techniques Palkeefe et Secaru en scaphandres spatiaux, escortées des droïds de combat B2. Elles atteignent un groupe de consoles de commandes secondaires où elles se connectent et luttent informatiquement contre les protections de l'I.A. de la plateforme. Elles arrivent à réactiver la fermeture du hangar, son système de gravité et son alimentation en oxygène. Alors qu'elles continuent à tirer tout ce qu'elles peuvent du système informatique l'équipe d'assaut prend position devant la seule sortie possible du hangar (les autres portes et ascenseurs ont été endommagés lors de la mission d'origine). Pendant ce temps l'équipage du Double-Jeu sécurise une zone de repli au pied de la coupée du vaisseau, usant notamment de l'armement lourd des artilleuses des tourelles.

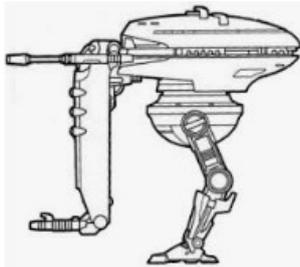


Alors qu'une lutte acharnée invisible entre les techniciennes rebelles et l'I.A. tueuse est toujours en cours pour le contrôle de différentes sections de la station spatiale, des droïds de défense sont détectés en approche du hangar. L'agent Barracus fait usage de ses explosifs ioniques pour contrer les droïds séparatistes alors que le feu nourri des agents Rolth et Moon élimine les derniers survivants de cette équipe d'interception (1 droïdeka et 4 droïds de sécurité OOM avec boucliers militaires énergétiques). Les agents rebelles apprécient grandement leurs nouvelles armes lourdes emportées spécialement pour cette mission : canon à répétition quad-laser et fusils lourds à concussion Stouker.

L'exploration de la plateforme spatiale peut débuter après le feu vert de l'agent Secaru qui a sécurisé un trajet vers la salle des serveurs centraux, évitant des pièges mortels tendus en chemin par l'I.A.. L'agent Palkeefe trouve le moyen d'activer un éclairage de sécurité minimaliste permettant de baliser la route, totalement dans l'obscurité sinon. Le corps pendu de l'agent Broo, violemment tué lors de la mission 1 est retrouvé, visiblement disposé pour décourager les intrus... ce qui n'a comme résultat que d'enflammer la détermination de l'Adjudant-chef Rolth, bien décidé à venger la mort de son pote dévaronien.

Alors que l'équipe d'assaut continue sa progression dans les sombres et froides coursives et les divers salles de la station, une fusillade brève mais intense éclate dans un laboratoire, éliminant un groupe d'interception de 8 droïds de sécurité OOM en quelques secondes.

Quelques dizaines de mètres plus loin le groupe se retrouve pris dans une embuscade : 18 droïds de sabotage Pistoeka émergent des trappes d'aération et de maintenance pour fondre sur le groupe, n'hésitant pas à activer leurs systèmes d'autodestruction explosifs ! Les soldats rebelles se replient en catastrophe sous la multitude mais deux puissants tirs de canons Stouker en provenance des agents Rolth et Freya décime les rangs des petits droïds. Les survivants sont rapidement abattus par les autres membres de l'équipe.



Reprenant leurs esprits après cette attaque éclair les agents rebelles redoublent de précautions. Ils finissent par découvrir une nouvelle embuscade près de la salle des serveurs : une grosse unité de 7 OOMs de sécurité, 4 droïds de combat IG-Lancier, 2 tourelles CSI, 1 droïdeka et surtout 1 droïd de combat lourd de classe Eradicator. Déployant toute leur astuce de guerilla urbaine les commandos de l'Alliance éliminent les droïds petit à petit sans subir de dommages ! Fiers de cette victoire ils continuent vers la salle des serveurs



centraux. La porte est gardée par une redoutable tourelle mobile série T4 de 4m de haut, flanquée de part et d'autre d'un droïd de combat B1. Les rebelles, grâce à la caporale Secaru, trouvent le moyen d'attaquer sur deux flancs, bien qu'ils ne peuvent pas prendre par surprise leur adversaire et ses redoutables senseurs de détection ! La fusillade contre cette puissante gardienne et la quantité de tirs et explosions lui étant infligés ont vite raison des B1 mais il faudra plusieurs dizaines de secondes pour vaincre la T4... la porte de la salle principale des serveurs ayant également été ionisée lors du combat.



L'objectif principal se dresse devant le groupe : le serveur central où l'agent Secaru a réussi à isoler la menace représentée par l'I.A. détraquée et tueuse des vestiges de la C.S.I.. Une reconnaissance rapide du petit droïd Soyooz montre une forte résistance attendant les intrus à l'intérieur de la salle : 4 superdroïds de combat série E-4 Baron, 2 droïds de combat lourds série LM-432 « crabes » d'1m50 et 1 droïd de combat B1 armé d'un lance-roquettes dans le fond de l'immense salle. A noter un autre B1 qui était en embuscade derrière la porte mais a été ionisé en même



temps que cette dernière lors du combat contre la tourelle mobile T4. Le combat final s'engage dès que les techniciennes rebelles trouvent le moyen d'ouvrir manuellement les portes de la salle avec l'aide « musclée » des superdroïds B2. Les tirs d'armes lourds, de blasters mitrailleurs, de canons et autres armes couvrent tout autre son. L'agent Barracus neutralise immédiatement le B1 avec lance-roquette d'un tir longue portée d'une extrême précision avec son blaster de poing lourd modifié. La roquette enclenchée dans l'arme explose et pulvérise le B1 par la même occasion. Les autres droïds se montrent particulièrement résistants aux multitudes d'attaques les pilonnant, rendant en retour un barrage de tirs particulièrement nourris faisant fondre les boucliers de protection des rebelles à vitesse grand V. Ces derniers ne doivent d'ailleurs leur salut qu'à la barricade improvisée qu'ils ont créée avec la carcasse de la tourelle mobile T4 précédemment neutralisée. Son blindage vient les protéger de la

plupart des tirs encaissés. Malgré tout le droïd B2-EP.05 est pulvérisé d'un tir de canon et l'agent Barracus se replie sous la pluie de tirs, son armure de RADtrooper noircie d'une demi-douzaine d'impacts ! L'agent Moon est également touché et doit être soigné en plein combat par le docteur Hass, au péril de la vie de se dernier, se retrouvant alors exposé à la fusillade, sans bouclier énergétique! Les rebelles, ne pouvant plus échouer, redoublent alors de courage et d'efficacité dans leurs tirs, neutralisant après quelques dizaines de secondes supplémentaires les derniers défenseurs de la salle.

L'agent Secaru accoure alors pour en finir avec l'I.A. tueuse de la C.S.I. et éradique cette dernière dans une dernière joute informatique. Les droïds restant dans la plateforme sont alors rendus inactifs, pour ceux ne disposant pas de backup, ceux ayant une autonomie relative tombant dès la fin de cette dernière quelques dizaines de minutes plus tard.

La plateforme XQ-1, vestige de la guerre des clones, est enfin aux mains de l'Alliance rebelle et de l'Escadron Prime !

Les rebelles se félicitent de cette réussite et qu'il n'y ait eu aucune perte sauf un droïd B2.

La fouille en détails de l'immense plateforme spatiale va pouvoir débuter, des équipes de soldats de l'Alliance en provenance de la base de Devaron devront alors prendre le relais de l'équipe d'assaut, particulièrement éprouvée lors de ces épreuves.

A suivre, pour savoir le butin récupéré et l'état général de la plateforme XQ-1...

Mission accomplie !

### **Pertes relevées :**

Alliance pour restaurer la République:

1x superdroïd de combat série B2, B2-EP.04

### Vestiges de la C.S.I. :

Chasseur droïd de classe Scarabée : 6

Droïd pilote série OOM : 2

Droïd de sécurité série OOM : 19

Droïd de combat série B1 : 24

Droïd de combat série B1 « chasseur » : 6

Droïd de combat série IG-Lancier : 4

Droïd de combat série LM-432 « crabe » : 3

Droïd de combat série E-4 Baron : 4

Droïd de combat série Eradicator : 1

Droïd sonde séparatiste : 1

Droïd de sabotage série Pistoeka : 18

Droïdeka : 2

Droïd tourelle mobile C.S.I. : 2

Droïd tourelle mobile série T4 : 1

**TOTAL DETRUIT : 93 (+66 inopérants après désactivation serveur central!)**

