

An 1 Jour 156

Recherches obscures de Soleil Noir

Mini-aventure Black Dyke

SE RENDRE SUR ATZERRI ET ENQUETER SUR LE SOLEIL NOIR.

Black Dyke

Mission d'espionnage amorcée par les services de Renseignements de l'Alliance pour enquêter sur les exactions du Soleil Noir sur Atzerri. L'agent Dyke étant détaché des Renseignements auprès des Forces Spéciales, Escadron Prime, il est sélectionné pour cette mission. L'agent Dyke avait des informations personnelles à régler sur Atzerri, son grand-père étant justement à la recherche du Soleil Noir également avant de disparaître, ne laissant que peu d'indices. Mission secrète, validée par la Colonelle Armstrong et le Général Rieekan.

L'agent Dyke utilise une couverture civile et une fausse identité de négociant en pierres précieuses. Il utilise les transports civils pour se rendre sur Atzerri depuis l'astroport royal de Montellian Serat sur Devaron. Il passe quatre jours de voyage à bord du « Princesse du soleil », un vaisseau de ligne civil.

A son arrivée à l'astroport de Talos, capitale d'Atzerri, il se fait discret et prend les transports en commun pour se rendre aux coordonnées connues laissées par son grand-père. A destination il découvre une officine pharmaceutique fermée vue l'heure tardive dans la nuit. Il s'infiltré en passant par une porte de service en ayant au préalable neutralisé une caméra de sécurité avec un couteau de lancé. Fouillant la pharmacie il découvre un passage secret bien dissimulé menant au sous-sol. De là il s'infiltré, suivant un chemin sous-terrain traversant les égouts mais très propre et dont les odeurs sont annulées par des ododiffuseurs. Il aboutit sur une porte secrète gardée par des droïds garde du corps IG-RM arborant les insignes du Soleil Noir. Il s'infiltré dans le lieu, un casino clandestin haut de gamme, utilisant alors l'identité d'un riche criminel defel étant justement connu localement. Les lieux sont clairement la propriété du Soleil Noir et des gardes en costumes assurent la sécurité. Une zone VIP est gardée par d'autres IG-RM. Sa fausse identité de criminel lui permet d'obtenir une petite ligne de crédits et de jouer (tout perdre) au casino tout en espérant glaner des informations complémentaires. Il finit par suspecter un grand bésalisk et se débrouille pour le filer à la sortie du casino alors qu'il monte dans un vieux speeder de luxe, se cachant dans le coffre du juste avant qu'il ne démarre. Sont à bord le bésalisk, le chauffeur nikto et un garde du corps trandoshan.

Le landspeeder s'arrête finalement et l'agent Dyke sort de sa cachette pour découvrir une planque de gangsters dans une usine désaffectée en périphérie de la capitale. Il explore les lieux comme il peut mais une douzaine de criminels sont placés à des endroits stratégiques empêchant de pousser plus en avant sans se faire remarquer.

A l'aube un groupe de trois landspeeders noirs arrive sur les lieux et en descendent des agents du Soleil Noir. L'agent Dyke assiste à une transaction d'épices entre le Soleil Noir et les gangsters.

Il décide de profiter de l'occasion et du fait que certains gardes ont quitté leurs postes pour s'infiltrer plus en avant dans le bâtiment. Il arrive dans une cellule de torture où il découvre une jeune humaine enchaînée et torturée par un geôlier aqualish. L'agent Dyke paralyse le criminel d'un tir de fléchette spéciale, mais ce dernier a le temps de tirer avec son blaster avant de perdre connaissance. L'agent Dyke tente alors de libérer la prisonnière, sans succès, et finit par se faire capturer par les criminels. Il tente de se faire passer pour un assassin du Soleil Noir. Le chef du gang, le bésalisk, décide alors de faire taire pour de bon l'espion. Ce dernier arrive alors à sauver sa vie d'un cheveu par un baratin financier auprès de l'aqualish.

La prisonnière, qui se révèle être la première classe Nya Trall de l'Alliance rebelle sur Atzerri, et l'agent Dyke font alors connaissance et passent presque deux semaines prisonniers d'un puits obscur. L'aqualish, un certain Echn'ee, a décidé de les revendre comme esclaves car les infos du baratin de l'agent Dyke étaient bien entendues fausses.

Les deux prisonniers se réveillent plus tard dans une vaste cellule. Ils comprennent rapidement qu'ils sont détenus dans une arène de combat et doivent se battre et faire le show pour survivre. Les jours passent, les combats également, de plus en plus difficiles et dangereux.

Arrive alors le J177 et l'évasion très remarquée des deux prisonniers alors que l'Aigle d'Alderaan fait irruption dans l'arène permettant à l'agent Dyke et sa compagne de cellule de fuir cet enfer.

Une longue poursuite s'ensuit dans la campagne environnante entre le vaisseau rebelle et un chasseur R-41 du gang de l'arène, finalement abattu en ayant quand même causé quelques dégâts au blindage du transporteur léger.

Le groupe permet ensuite à Nya Trall de rejoindre sa cellule rebelle locale.

Retour sur Devaron pour débriefing J180.

Mise en soins psychologiques de l'agent Dyke suite à son état mental causé par les tortures subies et son emprisonnement très extrême, sans parler des horreurs vues et causées dans l'arène de combat.

L'agent Dyke fait alors son retour de mission auprès des officiers de l'Escadron Prime. Une copie du rapport préalablement visé par la Colonelle Armstrong est ensuite envoyé au Général Rieekan et aux Renseignements de l'Alliance.

Mission accomplie.

Pertes relevées :

Alliance rebelle :

0

Soleil Noir :

0

Empire galactique:

0

