

## Ongième scénario

### Projet Dark Troopers J.J.J.2 - Fuite

#### Mission :

S'échapper de chez Jabba le Hutt.

#### Membres présents :

Win Get (Alex), Emilia Mac Fly (David), Kyo Tse Too (PNJ), Mâ Käut (PNJ) et Fyanna Lothar (Anthony).

#### Jour J=57 (An 3 Jour 309) :

(00H30) Nous décollons à notre tour en direction de Garanoid X mais, au moment où nous sortons de l'atmosphère de Nar Shaddaa, un rayon tracteur nous attire à bord du vaisseau « Le Charognard ». Arrivé à bord, nous entendons un bruit strident et stressant retentir à travers les parois du Griffon, un bruit qui nous endort petit à petit, jusqu'à ce qu'on le soit complètement.

(01H00) Je me réveille, au dessus d'une arène, avec Win Get à mes côtés ainsi que 4 Gamoréens avec des haches. Peu de temps après que j'ai repris conscience, Win Get reprend ses esprits à son tour et Jabba le Hutt apparaît alors en hologramme. Il nous dit alors qu'on n'aurait jamais dû intervenir sur le développement des Dark Troopers mais que maintenant c'est trop tard et que nous allons le regretter. Juste après qu'il est fini sa phrase, il nous dit adieu en rigolant et ses sbires nous jettent dans l'arène. Cette dernière est imprégnée de l'odeur de la mort... Après une dure chute, nous apercevons, derrière une grille en train de s'ouvrir, un monstre de 3 mètres de haut sur 2 mètres de large, prêt à nous foncer dessus pour nous dévorer.

Le temps que la grille s'ouvre, Win Get et moi cherchons un moyen de se sortir vivant de cet endroit sachant que les sbires de Jabba nous ont dépouillés de toutes nos armes... Après une fraction de secondes, je m'aperçois que j'ai toujours mon sabre laser, que j'avais, une fois de plus, caché entre mes seins. Il me vient alors l'idée qui va nous permettre de sortir en minimisant les risques. J'explique alors mon plan à Win Get, c'est à dire qu'il doit occuper le monstre pendant quelques secondes, le temps que j'aie découpé un trou



dans la grille de sortie avec mon sabre laser. Immédiatement après, je me concentre et la Force imprègne mes jambes, mes bras et tout mon corps, me permettant de me déplacer plus rapidement. Je me dirige immédiatement vers la grille de sortie et commence à la découper. Pendant ce temps, le monstre fonce une première fois sur Win Get qui l'esquive sans problème, laissant le monstre s'écraser contre le mur. Une fois que Win Get a esquivé une deuxième fois le monstre, je l'appelle pour lui dire de commencer à venir. Je parviens à finir le trou un peu avant que Win Get arrive, poursuivit par la créature. Je passe alors par le trou et me prépare à réceptionner Win Get qui arrive à vive allure. Une fois qu'il est passé par le trou en plongeant sans se préoccuper de sa réception, le monstre percute la grille qui se plie un peu, fragilisée par la découpe que j'ai faite. Rapidement, Win Get se dirige vers le boîtier de commande afin d'ouvrir la seconde grille pendant que le monstre défonce la grille pour nous suivre. Win Get parvient à ouvrir la seconde grille peu avant que le monstre ne réussisse à détruire la première. Nous passons la deuxième grille que nous refermons immédiatement, enfermant définitivement le monstre dans l'arène. Nous sommes enfin en sécurité vis-à-vis de cette créature. Nous récupérons nos affaires que nous trouvons dans la salle où nous sommes, puis nous commençons à chercher les autres membres de l'équipe. Après avoir rencontré et tué 2 Humains suivi de 2 Grans, nous affrontons un groupe de 3 pirates Humains dont le chef, Divad Zemogled, est connu pour être assez dangereux. Ce dernier nous donne du fil à retordre. Une fois ce groupe éliminé, nous arrivons à un ascenseur qui nous permet soit de descendre au quartier des prisonniers, soit de monter à des appartements, soit de monter encore plus hauts, aux hangars.

(02H00) Dans un premier temps, nous descendons voir les prisonniers afin de délivrer nos compagnons. Nous sortons de l'ascenseur et commençons à avancer dans le couloir jusqu'au moment où nous voyons quelques mines de proximité avec déclencheur à faisceaux lasers sur les murs nous barrant la route. Nous nous faufilons à travers les faisceaux, espérant ne pas en toucher, pour ensuite continuer jusqu'à une porte derrière laquelle nous entendons une personne. Rapidement, nous ouvrons la porte et Win Get tir sur l'humain se trouvant derrière un bureau, le tuant sur le coup. Nous voyons, dans les écrans de contrôle, que les 2 portes se trouvant là où nous sommes mènent dans la même grande salle où il y a 6 Gamoréens éparpillés un peu partout dans la salle ainsi que 2 Grans, 3 Humains et 1 Trandoshan autour d'une table. Après quelques secondes de réflexion, nous décidons de foncer dans le tas et c'est ainsi que nous entrons en tirant, Win Get avec son fusil stooker et moi avec mon magnum 357. Lorsque nous commençons à faire feu, la femme humaine saute



par-dessus la table pour se mettre devant le jeune homme humain, sûrement son jeune frère ce qui me donna envie de les épargner. A peine j'ai eu cette pensée qu'un tir de fusil stoker éclata juste derrière eux, les projetant en avant et les tuant sur le coup. Après quelques secondes de combat qui a failli tourner à leur avantage, nous arrivons à en venir à bout. Ensuite, nous délivrons Fyanna, Kyo, Mâ Kaït ainsi qu'un explorateur du nom de Yinn Yanna Yonns et, après avoir récupéré leurs effets personnels, nous retournons à l'ascenseur, mais cette fois-ci, nous faisons exploser les mines avant de passer pour être sûr de ne pas se les prendre.

(02H30) Nous partons ensuite à la recherche de notre Droïde R2 car il contient les coordonnées de la flotte. Nous commençons par l'étage des appartements, c'est-à-dire 2 niveaux au dessus. Lorsque l'ascenseur s'ouvre sur un long couloir, nous voyons, au bout, devant une grande porte, 2 Trandoshans que nous nous empressons de tuer. En sortant de l'ascenseur, Fyanna découvre une caméra au dessus de la porte de l'ascenseur qui pointait en direction des Trandoshans, si bien que, en les tuant, ils nous ont repérés. Après avoir fouillé quelques salles, nous trouvons notre unité R2 ainsi que, dans la salle d'à cotés, une esclave Twi'Lek pris en otage par 2 Grans qui avait miné les entrées de la salle. Nous parvenons tout de même à la délivrer et continuons notre chemin en sa compagnie. L'une des pièces sert de salle de surveillance et une caméra se trouvant à l'entrée d'un autre ascenseur, gardé par un groupe de chasseurs de primes avec pour chef Den Kyrnos, un pirate cyborg.



Nous en déduisons que cet ascenseur se trouve derrière la porte que gardait les 2 Trandoshans de tout à l'heure. Nous décidons de faire main basse sur cette partie de l'étage et reprenons l'ascenseur direction le hangar. Par précaution et sachant que nous étions repérés, nous nous écartons de devant la porte lorsque cette dernière s'ouvre. A ce moment là, une multitude de tirs de blaster passe la porte, nous effleurant tous. Après un petit coup d'œil pour voir ce qu'il y avait, nous fermons la porte et redescendons à l'étage inférieur. Il y a au minimum 7 mercenaires et leur chef qui nous attendent. Après quelques secondes de réflexions, nous décidons de passer par l'autre ascenseur. Win Get se jette en premier devant le groupe de 4 chasseurs de primes et tir un coup de fusil stoker en plein milieu. Juste après, nous nous apprêtons tous à tirer pour n'apercevoir que des cadavres. Puis, nous prenons l'ascenseur et montons à l'étage.

(03H00) Prudemment ici aussi, nous ouvrons, caché sur les côtés, la porte de l'ascenseur. Cette fois-ci, il n'y eu aucun coups de feu, et lorsque nous passons la tête pour voir, nous sommes dans une salle de contrôle où se trouve 2 opérateurs qui meurt après un tir de fusil stoker. Les ordinateurs présents sont tous cramés par ce même tir.

Ensuite, je ne sais pas ce qu'il a pu lui passer par la tête, mais Win Get prend le lance-flamme afin de s'occuper des 3 autres opérateurs se trouvant de l'autre cotés. Le pire, c'est qu'il y parvient sans problème alors qu'il n'avait jamais touché un lance-flamme de sa vie. Les corps ne sont pas très beaux à voir...

En regardant sur les écrans de contrôle se trouvant de l'autre cotés, nous voyons le hangar avec le griffon gardé par une dizaine de mercenaire. Win Get a l'idée de désactiver l'écran de protection qui donne sur l'espace pour créer un vide et ainsi nous laisser le champ libre. Après quelques secondes sans champ magnétique, le Griffon n'est plus gardé et le sortie se trouve à porter de main. Nous nous dépêchons alors de rejoindre le Griffon lorsque, dans le couloir menant au vaisseau, nous sommes arrêtés par un Jedi Obscur accompagné d'un gars en armure qui tir sur les hommes de Jabba se trouvant dans la salle du fond. Win Get, sachant qu'ils n'étaient pas de notre cotés, tir sur le soldat en armure qui commence à éviter le tir alors qu'il est de dos. Après quelques tirs évités, il s'en prend finalement 2 fatals. Après s'être présenté malgré les tirs de Win Get, Mac Cartey me propose de rejoindre le cotés obscur. Bien évidemment, je refuse catégoriquement et c'est alors qu'il attaque mentalement Win Get. Je me jette alors sur lui mais il parviens à esquiver facilement les coups que je lui porte et contre attaque en m'attrapant à la gorge avec la Force Obscur. Il me redemande alors que je me joigne à lui, mais, même face à la mort, je refuse, tout en essayant de me libérer de son pouvoir. Au bout de quelques secondes, je perds connaissance au moment ou j'entends « on se retrouvera bientôt ».



(03H30) Je me réveille quelques minutes plus tard, dans le Griffon qui est en train de s'éloigner du charognard explosant de toute part. Il semblerait que Mac Cartey, après m'avoir fait perdre connaissance est parti comme si de rien n'était. Je m'isole afin de méditer mais je ne parviens à rien à cause de la rencontre avec Mac Cartey. Je sentais encore sa présence et sa poigne sur mon cou... Je vais donc voir Fyanna et discuter avec elle pour me changer les idées.

## **Informations sur la mission :**

### **Liste des dépenses :**

Aucune

### **Liste des gains :**

Aucun