

An 1 Jour 178

Casse à Montellian Serat

Mission Escadron Prime

VOLER LE CASQUE DE CAPRIK'HËA DANS LA COLLECTION DU GOUVERNEUR IMPERIAL DE DEVARON !

Olivia Mira ARMSTRONG / Ark MYRA / Brock MOON / Relph OXO / Volka NATOVA

Suite à la découverte sur Divos d'un brassard de l'armure de Caprik'Hëa, le seul élément encore manquant reste le casque. La Colonelle Armstrong, suite au désespoir de ses agents pour récupérer cette pièce dans la collection privée d'œuvres d'art du Gouverneur impérial de Devaron, monte donc une équipe et un plan pour aller s'occuper en personne de cette mission. Elle met en place un plan très précis et s'occupe de préparer et organiser l'équipement pour cette mission avec l'aide de l'Adjudant Bug (*briefing pour info après ce rapport*).

En chemin l'équipe devra récupérer des vivres dans une ferme dévaronienne aidant la résistance et aller les livrer aux partisans de l'Alliance dans les quartiers pauvres de Montellian Serat, ravagés par la récente bataille s'y étant déroulée.

Véhicule pour la mission : camion speeder A-A5.

Après des heures de route sous la pluie, les rebelles arrivent enfin, en pleine accalmie météo, à la ferme de la résistance, tenue par l'agricultrice togruta rencontrée précédemment lors de la mission du barrage de la route 321 (Eyla'ä Zorsha). Alors que trois lourdes caisses de vivres sont en train d'être chargées et sécurisées dans le camion, des impériaux embusqués dans un champ de hautes céréales proches font une descente dans la cour de la ferme pour capturer les rebelles et les résistants. Ces derniers, malgré un courage héroïque, se font massacrer par la puissance de l'Armée impériale. Eyla'ä et une dévaronienne ne survivent que grâce à la ténacité et la précision des Forces spéciales rebelles. Quatorze résistants gisent néanmoins au sol sans vie alors que Brok et Olivia-Mira ne doivent leur salut qu'à leurs ceintures bouclier. Les impériaux l'ont payé de la vie de 16 de leurs soldats et de la perte d'un marcheur léger NR-TT.



Ark Mira, montant sur le toit du corps de ferme, repère alors un landspeeder de commandement BAX-7 qui fuit la zone mais il est trop loin et trop d'obstacles sont présents dans la ligne de mire pour un tir à très longue distance...

L'équipement impérial et le NR-TT sont chargés dans un camion agricole des résistants, avec les corps de leurs camarades morts et tout ce qui peut être encore utile. Les agents de l'Escadron Prime aident autant qu'ils le peuvent avant de finalement repartir pour Montellian Serat. Brok Moon répare même le moteur défaillant d'un vieux camion agricole des résistants.

Dans la soirée, alors que la Colonelle s'est organisée pour changer l'apparence et l'immatriculation du camion speeder dans la petite ville de Sernia auprès de garagistes sympathisants rebelles, Ark Mira repère le landspeeder de commandement impérial !! Il s'arrête dans une cantina routière et en descendent quatre individus. Olivia-Mira, Brok et Ark tendent donc une embuscade aux impériaux, de nuit, à la sortie de leur repas. L'attaque éclair au corps à corps devant leur speeder est redoutable et sont alors éliminés un agent de terrain du BSI et trois soldats de l'Armée. Olivia-Mira retourne au garage pendant que Brok et Ark pillent le matériel impérial, le cachent dans un fossé en sortie de la ville puis se débarrassent du véhicule et des corps à quelques kilomètres dans la montagne toute proche.



Ayant repris la route après avoir fait modifier l'apparence et l'immatriculation du véhicule (fausse immat), le groupe arrive J179 vers 04h00 à Montellian Serat. Les vivres sont livrés dans un garage clandestin aidant la résistance et appartenant à Orin Massa, un pilote de motoqueen des Black Mantas, sauvé par l'Escadron Prime quelques semaines plus tôt. Le temps de boire un stimthé et de repartir pour la Place Palpatine et la tour administrative impériale. Le temps perdu à modifier l'apparence du véhicule doit être rattrapé car les premiers employés de la tour arriveront d'ici deux heures environ !

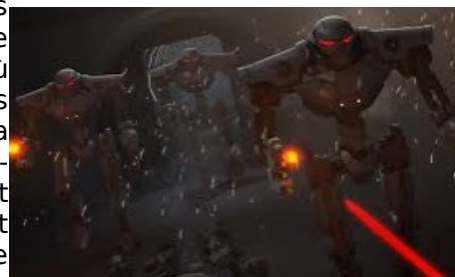
A destination le personnel se met en position comme convenu lors du briefing. Ark Mira et Relph Oxo s'installent en haut du plus haut bâtiment possible, néanmoins deux fois plus petit que l'immense et imposante tour impériale... Ils prennent position et déploient Soyous pour commencer à repérer la zone. Volka Natova se gare avec le véhicule sur un parking public à cent mètres de là. Olivia-Mira Armstrong et Brok Moon se mettent en tenue de commandos nocturnes, prennent l'équipement prévu pour la mission dont des carabines DC-19 furtives et commencent leur infiltration de l'immense parc arboré de la Place Palpatine qui entoure la tour administrative. L'opération finale démarre alors qu'un puissant tir précis à longue distance d'Ark (nom de code « Oeil de la nuit ») neutralise les senseurs et communications du véhicule de commandement impérial de la place : un QH-7 Chariot. Les impériaux sont alors en alerte. Ark élimine un droïd senseurs MkIV pour couvrir l'avancée des commandos (nom de code « Renard 1 et 2 »). Brok et Ark éliminent alors deux stormtroopers puis un droïd ID-9.



Les commandos arrivent finalement au pied de la tour et entrent comme prévu grâce à l'usage d'un sabre laser emmené par la Colonelle. L'intérieur de la tour, de nuit, est faiblement éclairé. Un garde de sécurité secondaire impérial croisant la route des commandos sera promptement neutralisé et son corps sera caché convenablement. Deux autres gardes tomberont nez à nez avec les rebelles à l'entrée de la cage d'escaliers de service et le paieront de leur vie. Tout au long de la cage d'escalier l'équipe Renard évitera de se faire remarquer par les nombreuses caméras de sécurité présentes. Au dixième étage les intrus se font repérer et doivent éliminer deux stormtroopers avant de cacher leurs corps sans vie derrière des bannières impériales. Au vingtième étage, celui où se trouvent les bureaux principaux du BSI pour le système, un shocktrooper d'élite du BSI armé d'un fusil stouker à concussion barre la route des rebelles. Ces derniers envoient tous ce qu'ils peuvent sur lui avant que la Colonelle ne le finisse au corps à corps une fraction de seconde avant qu'il ne puisse faire feu et donner l'alerte !

Pendant leur ascension les commandos rebelles seront à nouveau malchanceux et croiseront la route, au 43ème étage, de trois gardes de sécurité qu'ils éliminent promptement. Peu après, au 56ème, alors qu'ils ne sont pas discrets devant une énième caméra de sécurité, les intrus sont interpellés par deux stormtroopers venus les stopper. L'arrestation tournera court et les troopers morts laissés dans la cage d'escalier. Il y a urgence, si les stormtroopers ont indiqué ce qu'ils partaient faire le temps est compté ! Au 57ème étage, alors qu'ils ne peuvent monter plus haut par les escaliers, la Colonelle manque totalement de discrétion et attire l'attention de deux stormtroopers que les rebelles tentaient d'éviter. Ils sont éliminés, puis, alors qu'Olivia-Mira ouvrait la gaine technique devant être empruntée pour monter discrètement au 60ème étage, un shocktrooper d'élite avec DLT-19 arrive voir ce qu'il se passe. Brok Moon l'abat de deux tirs en pleine tête.

L'ascension à la force des bras dans une gaine technique sur trois étages de haut se révèle finalement n'être qu'une promenade de santé pour les deux athlètes rebelles. Ils débouchent alors au 60ème étage en toute discrétion mais tombent rapidement sur un nouveau shocktrooper d'élite armé d'un DLT-19 qu'ils abattent de quatre tirs. Il ne leur reste plus qu'une poignée de munitions dans leurs carabines DC-19 furtives. Brok ramasse donc le DLT-19 de l'impérial alors que la Colonelle s'occupe de pirater un terminal de sécurité en se servant d'une carte trouvée sur le garde et en utilisant des codes impériaux fournis par Eliana Joy, la major impériale en cellule dans la base rebelle. Les sécurités de l'étage sont désactivées. La collection privée du Gouverneur n'est qu'à quelques dizaines de mètres. Les intrus y trouvent sans problème le casque de l'armure de Caprik'Häa, qu'ils dérobent au moment où déboule une patrouille de trois stormtroopers. Brok Moon les colle au mur d'une grenade adhésive. L'explosion a certainement alerté tous les impériaux des environs, Olivia-Mira dégaine alors son LL-30 modifié. Renard 1 et 2 se hâtent donc de rejoindre le bureau prévu pour l'extraction, passant devant des alcôves blindées vitrées où ils découvrent quatre



redoutables droïds Sentinelle en veille. Dans le bureau la Colonelle pose la charge à la détonite qui pulvérise dans une formidable explosion le pan de mur vitré du bureau vers l'extérieur alors que Brok et elle-même se mettent à l'abri en tirant sur les renforts impériaux arrivant. L'explosion tue net quatre autres stormtroopers collés par la dernière grenade adhésive de Brok. Un autre shocktrooper d'élite avec DLT-19 et un autre stormtrooper sont éliminés quelques secondes plus tard.

Les droïds Sentinelle ont été activés et arrivent en renfort d'un couloir alors que d'autres stormtroopers et shocktroopers se précipitent depuis d'autres endroits... les rebelles sont coincés et doivent fuir pendant que toutes les alarme de la tour résonnent

Pendant ce temps, depuis sa position surélevée Œil de la nuit marque un maximum d'ennemis potentiels. Il y a de nombreux stormtroopers, quelques riottroopers, des scouttroopers snipers et quelques shocktroopers sans parler de deux marcheurs bipodes ND-TT redoutables.

Une pluie fine se transforme rapidement en orage alors que le sniper et son garde du corps se mettent à l'abri d'une patrouille impériale venue enquêter sur le tir ayant détruit les senseurs de leur QH-7, ne découvrant rien sur les lieux.

Peu après un chasseur TIE/gt de soutien au sol arrive en renfort depuis la base DLR-01 et commence à patrouiller la zone, éclairant de son projecteur les toits des immeubles. Les impériaux ne comptent pas laisser passer cet attaque... car quelques minutes après arrive une navette de classe Lambda qui débarque une escouade complète de douze stormtroopers accompagnée de deux stormtroopers lourds armés de RT-97C. Ils sont suivis par une équipe technique apportant déjà de nouveaux senseurs au QH-7 ! Sort alors aussi de cette navette un petit individu rapide, ignoré par les officiers impériaux du poste de contrôle, et partant rapidement patrouiller également. Soyous repère que l'individu est armé d'un fusil et d'armes blanches et qu'il est plus petit et plus trapu qu'un humain. Il ne portait pas d'armure.



Boom ! Un bureau du 60^{em} étage de la tour vole en éclat alors que l'équipe Renard fait exploser sa charge à la détonite. Ark utilise donc le lance-grappin lourd fabriqué par l'adjudant Bug avant la mission et réussit un tir improbable (01 !) en plein orage à une distance de plus de 600m ! Sans une réussite à ce tir les agents Renards étaient foutus. Il repose alors son fusil grappin lourd, fixe la corde avec un vibropiton et commence à couvrir la fuite des rebelles, abattant des stormtroopers sur le toit de la tour administrative, qui basculent dans le vide, mortellement touchés.

De leur côté Olivia-Mira et Brok, n'ayant plus de boucliers énergétiques actifs à force d'encaisser des tirs, utilisent des tyroliennes maison fabriquées par l'adjudant Bug pour fuir la tour sous les tirs impériaux. Ils se jettent dans le vide sur ces poulies de fortune, les serrant de toutes la fore de leurs poignets pour ne pas chuter soixante étages plus bas. La colonelle est touchée dans le dos pendant sa descente mais le casque de Caprik'Häa dans son sac à dos la protège efficacement ! La descente à toute vitesse se fait sous une pluie de tirs de blasters venant du soixantième étage de la tour, du toit, de la Place Palpatine... bref de partout, mais sans toucher les rebelles, protégés par la vitesse de leur descente, la distance les séparant des impériaux et par l'orage baissant la visibilité des tireurs.

Soyous avertit alors Ark Mira qui détecte et esquive de justesse un tir de sniper venant d'un autre immeuble, en se basant sur le très fin trait de lumière rouge du pointeur laser utilisé. Mais aucun tir de blaster visible ! Pourtant l'impact était là et de toute puissance, une micro-explosion mortelle ! Ark ne le comprend pas immédiatement mais le tireur se servait très certainement d'un Xerrol Nightsniper, un fusil de précision extrêmement rare et méconnu, réservé à l'élite des forces spéciales impériales.



La Colonelle et Brok atterrissent à toute vitesse sur le toit de l'immeuble où se situe Ark, sans dommage. Tout le monde quitte la zone car les alarmes impériales sont déclenchées et des projecteurs braqués sur l'immeuble. Un ND-TT ouvre même le feu sur la position des rebelles, détruisant un petite zone du toit. Deux autres tirs invisibles arrivent, dont un qui touche Ark pour qui le bouclier personnel encaisse d'important dégâts. Une pluie de tirs arrive depuis la tour administrative alors que le groupe réuni fuit les lieux. Le soldat Relph Oxo gardait



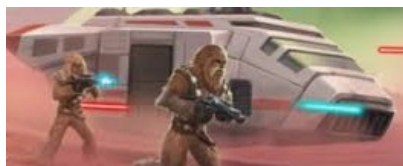
ouvert le turbolift pour permettre une fuite plus rapide. Arrivés au rez-de-chaussée le groupe se trouve pris à parti avec une escadre de troopers venus intercepter les rebelles : un stormtrooper lourd et cinq stormtroopers. Une fusillade éclate, très violente et intense. Les rebelles s'en sortent grâce à leurs talents essentiellement. Le camion-speeder A-A5 arrive en trombe devant l'entrée du bâtiment, appelé au début du combat par la Colonelle. L'équipe monte alors à bord, rapidement poursuivie par deux scouttroopers à motospeeder. La poursuite se finit rapidement par l'élimination des motards impériaux.

L'équipe quitte alors Montellian Serat de la manière la plus discrète possible, rentrant à la base principale par les petites routes et arrivant en milieu de journée sous un soleil radieux. L'armure de Caprik'Häa est maintenant complète ! Victoire !

Mission accomplie.

Pertes relevées :Alliance rebelle :
0

Résistance dévaronienne :
14 résistants



Empire galactique:

1 agent de terrain du B.S.I.
19 soldats de l'Armée de terre
6 gardiens de sécurité
20 stormtroopers
1 shocktrooper d'élite du B.S.I.
3 shocktroopers d'élite
1 stormtrooper lourd
2 scouttroopers

1 marcheur léger NR-TT
1 landspeeder de commandement BAX-7 modifié
Batterie de senseurs et communication d'un QH-7 Chariot
(seront remplacées)
2 motospeeders militaires Aratech 74-Z

1 droïd senseurs Mk.IV
1 droïd de surveillance ID-9

1 droïd Sentinelle endommagé (sera réparé)



«Casse à Montellian Serat» - BRIEFING D'OMA

Objectif principal : récupération du casque de l'armure de Caprik'Haa dans la collection privée du Gouverneur Harakk. Lieu : tour administrative principale impériale de Montellian Serat.

Objectif secondaire : charger des vivres dans une ferme sympathisante à mi-chemin de la capitale pour les livrer à la résistance dévaronienne dans les bas-quartiers précédemment ravagés par l'Empire. Il se peut que l'Empire surveille cette ferme, soyez prudents.

Effectifs rebelles concernés :

Chef de mission : Colonelle Olivia-Mira Arsmtrong (combattante rapprochée)

Second de mission : Sergent-chef Brok Moon (commando lourd)

Agents convoqués : Sergent Ark Mira (commando sniper), première classe Volka Natova (pilote engins lourds), première classe Relph Oxo (infanterie légère).

Matériel pris de la base pour la mission :

Véhicule : camion-speeder AA-5 modifié.


Divers : Cagoules pour personnel n'en ayant pas, vêtements et tenues noires, gants noirs, lunettes de vision nocturne, 2 Blastech DC-19 et 4 chargeurs, sabre laser, fusil de sniper et munitions, charge à la détonite et détonateur standard, lance-grappin modifié, tyroliennes artisanales.

Renseignements sur la mission secondaire:

1/ La ferme où récupérer les vivres.

Coordonnées connues. Isolée dans la campagne à 300km à l'est de Montellian Serat, à 2km d'un village rural de 1500 habitants. Chargement constitué de 3 caisses isothermes de 80cm (L) x60cm (l) x100cm (h), poids estimé 500kg chacune. Matières non dangereuses, non explosives. Denrées périssables.

Les renseignements de la résistance dévaronienne mentionne un contact sur place que vous avez déjà rencontrée : l'agricultrice togruta Eyl'a Zorsha (rencontrée juste avant la mission de l'attaque du barrage de la route 321). Ci-après sa fiche établie par les analystes de l'Escadron Prime (il s'agit de la fiche MJ de personnage secondaire de la campagne, je vous la laisse pour info) :

 DEVARON	GRADE Résistante	CORPS D'ARMEE Résistance civile du système Delora		
	NOM ZORSHA	PRENOM Eyl'a		
	NAISSANCE An -44 J064	ORIGINE Shili (zone d'expansion)		
	ALIGNEMENT 31	TAILLE 1m89		
	FOR 14	Fusil 50%	Fusil cycleur + lunette de visée + 5 chargeurs	
	CON 14	Esquiver 30%		
	DEX 12	Armes blanches 45%	Machette	
INT 11	Agriculture 74%	2 poignards		
Idée 62%	Diplomatie 20%	Comlink militaire		
POINTS DE VIE 18	Stratégie 30%	Sac à dos, lampe torche, 5 fumigènes, corde de 15m, divers		
Crédits : 80 emportés				

L'Empire galactique passe régulièrement contrôler l'exploitation agricole où vous devez vous rendre. Ils suspectent certainement un lien avec l'Alliance rebelle. Soyons sur nos gardes lors du chargement. Si jamais les impériaux viennent contrôler la zone nous aviserons en fonction de leurs moyens et effectifs. Eliminer une patrouille locale ennemie sera toujours ça de moins pour terroriser les habitant du coin.

2/ Le lieu de livraison à Montellian Serat :

Livraison des denrées alimentaires à une adresse définie fournie par la résistance dévaronienne. Adresse d'un garage mécanique indépendant de réparation des motoqueens de courses, aujourd'hui au chômage (suite à la décision de l'Empire d'arrêter les courses de motoqueen sur Devaron, voir scénario avec les Black Mantas). Sur place le contact sera Orin Massa, un des mécanicien dévaroniens de l'écurie des Black Mantas, sauvé par l'équipe du Major Dentrus

Rolth il y a plusieurs semaines. D'après les informations du débriefing de cette dernière mission il s'agissait d'un individu courageux et volontaire mais impétueux et au tempérament presque suicidaire (*attaquer un Juggernaut impérial avec un fusil à dispersion pour couvrir la fuite de ses camarades, est-ce un exemple qui vous convient ?!*).

L'Empire, depuis son assaut dans les bas quartiers de Montellian Serat pour retrouver l'espionne rebelle bothane que vous avez sauvée, a renforcé sa présence et ses contrôles sur place. La prudence sera de mise. Des renforts impériaux des postes de contrôles des environs pourront être là en quelques minutes alors que des renforts lourds en provenance de la base principale DRL-01 peuvent être sur place en une dizaine de minutes seulement.

Renseignements sur la mission principale:

1/ La tour administrative impériale.

Ci-après le rappel des informations fournies par le haut commandement rebelle.



- Le centre administratif impérial, situé en plein cœur de la ville, surveillé par des dizaines de membres des forces de sécurité impériales et de droïds, est le cœur gouvernemental impérial du système. C'est d'ici que le gouverneur Harakk dirige le système d'une poigne de fer. Le bâtiment principal du centre administratif est une immense tour noire de 60 étages, regroupant la majeure partie des activités impériales : centre de recrutement, collecte d'impôts, permis de ports d'armes, fonction publique, bureaux des hauts fonctionnaires, permis de véhicules, etc...

L'immeuble est situé dans un parc verdoyant et agréable, si on arrive à occulter l'omniprésence des gardes et des systèmes de sécurité. Le gouverneur Harakk possède son bureau dans cette tour, ainsi que les services de renseignement de l'Empire. Le sommet de la tour abrite en permanence une navette blindée, ainsi que deux escorteurs V-Wings, prêts à évacuer le gouverneur en cas d'alerte grave. La tour possède également des boucliers

qui peuvent être déclenchés en cas d'alerte, mais qui utilisent tellement de courant que de nombreuses fonctions et postes de travail sont alors désactivés. L'immeuble est une véritable forteresse en permanence parcourue par des patrouilles de sécurité, et des équipes de soldats d'élite gardent les étages supérieurs.

Nos agents sur place ont déjà réussi à pénétrer plusieurs fois dans le bâtiment (*voir les rapports des espionnes à Montellian Serat sur le serveur de Quentin*). De plus nos hackers et analystes de renseignements ont réussi à obtenir une estimation des effectifs impériaux sur place et aux alentours du bâtiment. Ci-après les tables détaillées des effectifs connus, pouvant changer à tout moment en fonction des niveaux d'alerte dans le bâtiment ou aux alentours. Comme pour les bas quartiers, des renforts impériaux peuvent rapidement être acheminés sur place depuis les postes de sécurité en ville ou depuis la base DLR-01. La tour est située au centre d'une vaste place rayonnant sur environ 200m dans chaque direction, arborée de statues de Palpatine, de drapeaux impériaux, de bancs, panneaux d'informations et de propagande, ainsi que de végétation décorative très bien entretenue. En gros elle se trouve au centre d'un immense parc public de béton, escaliers, végétation et emblèmes impériaux. Seules les routes vers le parking de l'entrée principale et le parking souterrain du personnel (sous la tour) traversent le parc ; tout le reste est zone piétonne. Nous savons que les abords de la tour, autrefois libres, sont surveillés depuis presque deux mois par une puissante force de sécurité composée de stormtroopers, shocktroopers, riottroopers et scouttroopers. Ils sont appuyés dans leur mission par deux marcheurs légers de classe ND-TT et un char léger personnel de classe Sabre Scout 2-M. Les impériaux disposent d'un poste mobile de commandement à bord d'un QH-7 Chariot blindé. Ils disposent également d'une équipe d'intervention rapide de scouttroopers avec motospeeders militaires série Aratech 74-Z pour filer d'éventuels fuyards. A noter que nos renseignements nous ont appris que ces scouttroopers sont également des spécialistes du tir longue distance et équipés en conséquence. Ils sont donc à même de neutraliser nos agents qui se feraient repérer de loin. Les troupes impériales sur place utilisent du matériel dernier cri : Blastech E-11D, Blastech lourds RT-97C, Blastech E-11S sniper, grenades paralysantes et collantes... Néanmoins la résistance dévaronienne nous a obtenu des images de leurs véhicules : ces derniers sont d'ancienne génération et leurs senseurs manquent de précision dans un tel environnement car ils sont plus conçus pour des batailles sur un terrain ouvert. Les impériaux comptent donc plus sur les yeux de leurs soldats et droïds pour détecter des problèmes que sur les senseurs de leurs engins sur place. Le seul souci restera le QH-7 Chariot, véhicule de commandement qui dispose de

scanners puissants et de matériel de communication et brouillage militaires. Des droïds d'observation ID-9 et droïds senseurs Mk-IV armés patrouillent également les environs => Nous devons nous occuper du QH-7 en premier lieu si nous voulons nous infiltrer dans le bâtiment sans nous faire remarquer. L'élimination des droïds de surveillance est également prioritaire une fois le QH-7 rendu aveugle.

L'intérieur de la tour administrative est sécurisé par différents postes de contrôles à différents étages. L'entrée principale est bien entendue la mieux gardée alors que les sorties de secours, entrée de service et parking sous-terrain sont moins bien surveillés, bien que les impériaux aient posté un char Sabre Scout 2-M et un détachement de stormtroopers en surveillance du parking secondaire sous-terrain sous la tour.

La tour est majoritairement constituée de grands panneaux vitrés, la plupart ne s'ouvrant pas. Elle comporte 60 étages, dispose d'un bouclier énergétique puissant qui n'est activé qu'en cas d'alerte car il consomme énormément d'énergie et désactive beaucoup de postes informatiques à l'intérieur de la tour. Nous pourrions toutefois la raser d'une vague de torpilles à protons... Le sommet de la tour, où sont parqués la navette de classe Kappa modifiée du Gouverneur et son escorte de deux V-wing alpha-3 de classe Nimbus, également modifiés, est en permanence surveillé par deux droïds de classe Sentinelle ainsi que par un détachement de quatre stormtroopers et deux shocktroopers armés de DLT-19 modifiés (lunettes puissantes et certainement correcteurs de trajectoires militaires). Entrer par le toit sans se faire remarquer sera impossible et nous ne passerons donc pas par là.

Les étages du bâtiment sont essentiellement constitués de bureaux où travaillent les personnels administratifs de l'Empire liés aux activités envers les civils. Plusieurs postes de gardes sont disposés dans le bâtiment : un au rez-de-chaussé, un au trentième étage et un au cinquante-septième étage. Ils sont assez vastes et comportent de nombreux gardiens légers, des stormtroopers et des shocktroopers. Deux droïds G2-RD sont également en veille au rez-de-chaussée derrière l'accueil et un de plus par poste de contrôle. Au vingtième étage, niveau entièrement contrôlé par le B.S.I. il y a également un petit centre de détention et d'interrogatoire où quatre autres G2-RD sont en position et de nombreux agents du B.S.I. opèrent jour et nuit. Une douzaine de stormtroopers sont en permanence affectés à cet étage. Nous devons l'éviter impérativement ! Des caméras de sécurité criblent les couloirs du bâtiment mais nos espionnes qui l'ont infiltré au péril de leurs vies ont découvert de nombreux angles-morts et défauts de sécurité. Elles nous ont fourni les plans qu'elles ont réussi à récupérer et, bien qu'incomplets des derniers niveaux, nous avons maintenant une connaissance des lieux. Elles nous ont également inscrit les caméras de sécurités et autres détails importants qu'elles ont découvert. Nous pouvons donc calculer nos déplacements dans les niveaux connus, sous réserve de ne pas tomber sur des patrouilles de sécurité.

Nos espionnes ont réussi une fois à pénétrer les étages supérieurs, mais ont rapidement dû s'enfuir et ont failli se faire prendre. Ce qu'elles ont découvert nous sera en revanche très utile : une douzaine de droïds de classe Sentinelle sont postés à des endroits clefs des étages supérieurs mais sont en veille. Ils ne sont déclenchés que par une alarme de sécurité. Les étages supérieurs, comprenez les trois derniers de la tour, sont uniquement protégés par des stormtroopers et shocktroopers d'élite. Aucun garde léger. Des officiers et conseillers militaires impériaux sont souvent présents et il se peut qu'ils viennent avec leur propre escorte. Le Général Köpp vient avec ses gardes rapprochés novatroopers par exemple, espérons ne pas tomber sur lui, bien que si cela arrivait sa capture ou son élimination deviendrait une priorité.

La collection du gouverneur se trouve dans son étage personnel, le soixantième. Cet étage lui sert également de quartiers privés et il y réside régulièrement. Néanmoins nous savons que depuis nos récentes actions d'éclat il réside la nuit dans la base militaire DLR-01 sous très bonne protection. L'Empire nous craint camarades ! (OMA en a un sourire qui vous fait froid dans le dos...!)



Déroulement de la mission :

Notre objectif sera donc le soixantième étage où se trouve la collection d'œuvres d'art privées du Gouverneur. Entrer, récupérer le casque, ressortir. L'opération se fera de nuit, alors que le bâtiment sera occupé par le strict minimum de personnel administratif et de sécurité et qu'il ne comptera, normalement, aucun civil ; à part peut-être ceux retenus au niveau 20.

=> Sergent Mira, vous vous positionnerez à très longue distance, en hauteur, armé de notre plus puissant fusil de sniper disponible (choisissez vous-même celui qui vous conviendra le mieux, je vous accorde la possibilité de réquisitionner temporairement l'arme d'un autre agent ou soldat restant à la base). Quand le moment sera venu vous devrez neutraliser la batterie de senseurs du QH-7 Chariot. Vous n'aurez le droit qu'à un seul tir. Si vous échouez notre infiltration sera compromise car les impériaux activeront immédiatement leurs senseurs d'urgence et pourront nous détecter. Votre échec sera le notre, la pression sera énorme mais le reste de la mission dépend de votre précision, sergent. Prouvez-nous que vous êtes meilleur comme commando sniper longue distance que comme infiltrateur (OMA s'accorde vers Ark un sourire mesquin non dissimulé). La destruction de la batterie de senseurs ne passera pas inaperçu, les stormtroopers étant en permanence de garde autour du véhicule s'en rendront immédiatement compte. La destruction générée alertera immanquablement les forces impériales aux abords du bâtiment mais ils ne pourront plus détecter notre approche. Ne vous faites surtout pas repérer et éliminez ensuite les droïds senseurs Mk-IV et d'observation ID-9 que vous pourriez détecter. Leur petite taille, la distance et le fait d'être de nuit vous rendra la détection de ces droïds extrêmement ardue mais pas impossible. Votre rôle de soutien est indispensable sergent.

=> Soldat Oxo, vous resterez avec le sergent Mira pour le couvrir si jamais les choses tournaient mal et qu'il devait être tenu de continuer à nous protéger pour nous permettre de continuer à accomplir notre mission. Votre mission principale sera de nous protéger coûte que coûte. Si notre soutien longue distance est neutralisé nous serons certainement les suivants, vous avez donc une tâche primordiale. (A ce moment le soldat Relph Oxo, présent aussi au briefing, se dit prêt à sacrifier sa vie pour protéger son sergent et lui permettre d'accomplir sa mission). De plus, si jamais le sergent Mira venait à être neutralisé d'un tir extérieur à votre position vous seriez tenu de prendre sa place et de continuer à nous couvrir. Nous comptons sur vous soldat.

=> Sergent-chef Moon, vous et moi nous infiltrerons dans la tour administrative. Nous passerons par le flanc droit du bâtiment et entrerons par une fenêtre du rez-de-chaussée grâce à ça (elle sort de sa poche un sabre laser pris dans son coffre). Nous avancerons jusqu'au maximum de la portée des senseurs du QH-7 et continuerons notre approche. Nous ne pouvons nous éterniser sur une même position sans nous faire remarquer par les patrouilles de troopers ou les droïds. Alors à ce moment le sergent Mira devra détruire les senseurs du QH-7 pour couvrir notre avancée sur les senseurs impériaux. Si des ennemis se dressent sur notre chemin nous devons prioritairement les contourner. Si cela nous est impossible il nous faudra les éliminer le plus silencieusement possible. Affûtez votre couteau de combat sergent-chef, il se peut que nous nous retrouvions au corps à corps pour éliminer nos cibles en silence. De plus nous ne pourrions opter pour votre armement habituel, trop volumineux et surtout trop peu discret ! Nous devons prendre des armes silencieuses pour cette mission. J'ai réquisitionné deux Blastech DC-19 furtifs à nos agents en disposant. (Elle les dépose alors sur la table de la salle de briefing, avec 4 chargeurs pleins). Ces armes sont des versions modifiées des carabines DC-15s classiques et sont presque totalement silencieuses. Vous en avez fait récemment les frais alors que des shadowtroopers vous tiraient dessus lors de votre mission dans les bas quartiers de Montellian Serat il y a peu. En revanche ces armes ne disposent que de peu de munitions et chaque tir devra être utile car nous n'aurons jamais assez de chargeurs pour éliminer tous les ennemis sur notre route. N'avoinez pas nos adversaires comme à votre habitude sergent-chef... Une fois dans le bâtiment nous prendrons alors les escaliers de service jusqu'au niveau 57. Nos espionnes nous ont indiqué les étages auxquels se trouvent des

caméras dans les escaliers et les astuces pour passer dans leurs angles-morts. Il s'agit des niveaux 4, 11, 13, 21, 26, 31, 36, 37, 41, 45, 48, 53, 56 et 57. Il se peut que nous rencontrions des patrouilles dans la cage d'escalier. Nous devons alors si possible nous cacher d'elles. Au pire nous aviserons et les éliminerons discrètement sans déclencher l'alarme. Les corps devront être écartés des regards éventuels.

Sergent-chef Moon, nous ne pouvons pas nous permettre de déclencher la moindre alarme sinon nos chances de fuite seront quasiment nulles. Pas de grenades ! Une fois que nous aurons atteint le niveau 57 les escaliers ne nous permettront pas de monter plus haut. A partir de ce niveau nous rencontrerons certainement beaucoup plus de patrouilles et de sécurité que lors de notre ascension. Nous ne devons pas activer les alarmes sinon des droïds Sentinelle dont nous aurions le plus grand mal à nous débarrasser nous poursuivront. Nous devons atteindre un autre escalier (elle te le montre sur le plan) mais nous ne le prendrons pas pour aller plus haut car cela nous conduirait sans détour vers le poste de sécurité du niveau 60. Nous passerons alors par une gaine technique assez large pour laisser passer des droïds de maintenance. (elle te la montre sur le plan). Il nous faudra alors grimper à la force de nos bras pour nous hisser sur les trois derniers étages, sans faire de bruit et sans chuter car la gaine descend jusqu'au niveau 25... autant dire qu'une chute nous serait fatale. Nous devons être extrêmement discrets lors de cette escalade. Il n'y aura pas d'échelle et les lieux seront étroits. Les prises ne seront pas rares néanmoins car des câbles, relais électriques, platines électroniques et circuits de maintenance seront disséminés à divers endroits. D'après nos informations il n'y a aucune alarme dans ce conduit mais son isolation phonique étant minime nous devons être les plus silencieux possibles pour éviter d'être entendus par des gardes. Une fois au soixantième étage nous serons au niveau des appartements du Gouverneur. Chaque porte devrait être verrouillée par code et nous n'aurons pas le temps de tout fouiller, d'autant plus que le Gouverneur aura certainement transféré tous ces dossiers importants vers la base DLR-01 et ses nouveaux quartiers. Nous devons nous emparer d'une carte de sécurité auprès d'un garde. C'est logiquement le seul moment où nous devrions avoir à éliminer un ennemi. Une fois la carte de sécurité en notre possession nous entrerons dans la salle de la collection. Les systèmes de sécurité de cet étage étant reliés nous devrions à la fois pouvoir nous servir de cette carte pour déverrouiller la porte de la collection privée mais également pour en désactiver les alarmes depuis un panneau de sécurité. Notre prisonnière l'ex-Major impériale Eliana Joy nous a fourni des codes prioritaires qui devraient fonctionner également sur les systèmes de l'étage. Inutile de tenter de prendre d'assaut le poste de sécurité des niveaux supérieurs, nous n'en aurons ni les moyens ni la puissance de feu. La disparition du garde sera certainement rapidement découverte car la sécurité de ces niveaux est clairement très élevée. Nous devons donc nous hâter de récupérer notre objectif et de repartir. Mais pas par là où nous sommes venus car nous aurons certainement laissé des traces.

=> Sergent Mira, vous aurez donc une seconde mission vitale pour nous mais à n'accomplir que le moment venu pour ne pas déclencher les alarmes du bâtiment. Vous utiliserez un lance-grappin puissant. (elle le pose sur la table). Le sergent-chef Bug travaille dessus à ma demande depuis quelques jours mais n'a pas encore fait d'essais. Vous n'aurez qu'un seul tir !

Le sergent-chef Moon et moi-même briserons une fenêtre blindée du soixantième étage avec une charge explosive (elle la pose également sur la table, avec détonateur standard). Vous devrez localiser l'ouverture créée et faire mouche à longue distance avec le lance grappin pour que nous puissions fixer son câble de notre côté alors que vous en ferez de même du votre. Vous avez suffisamment de longueur de câble pour le tir, ne vous inquiétez pas.

=> Sergent-chef Moon, nous utiliserons alors ces tyroliennes artisanales fabriquées à ma demande par le sergent-chef Bug (elle sort deux tyroliennes bricolées mais à l'aspect solide) pour nous échapper du bâtiment vers la position du sergent Mira. L'explosion précédente de la fenêtre au niveau des appartements du Gouverneur déclenchera immédiatement une alarme qui alertera tous les gardes dans et hors du bâtiment ! Nous ne devons pas traîner pour

repartir et échangerons certainement des coups de feu avec les impériaux à ce moment là de l'opération.

=> Sergent Mira, vous devrez impérativement couvrir notre retraite avec votre fusil longue distance lorsque les impériaux seront sur nos talons. Il serait dommage que nous chutions dans le vide suite à un tir de blaster dans le dos ! Et autant dire que la chute du soixantième étage d'une tour serait fatale...

=> Soldat Natova, vous garderez bien au chaud le camion-speeder dans ce parking proche de la tour administrative (elle le lui montre sur la carte). Il sera surveillé par des alliés de la résistance qui vous avertiront au moindre danger ou activité suspecte. Vous devrez être à-même de prendre les décisions qui s'imposeront pour garder votre couverture. Nous vous rejoindrons dès que nous aurons terminé la mission. Il n'est pas impossible que nous soyons poursuivis à ce moment-là alors tenez vous prête à toute éventualité. Vous êtes notre porte de sortie soldat, ne vous faites pas prendre et sortez-nous de Montellian Serat le moment venu.

Nos alliés chez les Black Mantas se tiennent prêts à nous accueillir dans leur planque au nord de la ville si nous devons prendre une route détournée pour rentrer. Ils sont également prêts à venir nous assister à bord de leurs motoqueens dans le cas où nous serions poursuivis par des véhicules impériaux. Sergent-chef Moon et sergent Mira je vais vous laisser également le moyen de les contacter au-cas où je ne revienne pas de la mission. Leur plaque est toujours inconnue de l'Empire et elle doit le rester.

Si tout le monde fait correctement son boulot et que la Force est avec nous tout devrait bien se passer et nous aurons complété l'armure de Cortose de Caprik'Hää. Elle nous sera peut-être très utile par la suite... (OMA hésite un moment mais comme elle a déjà mis Ark dans la confiance elle continue, après avoir demandé aux soldats Natova et Oxo de sortir un instant de la salle). Sergent-chef Moon, j'ai déjà abordé le sujet avec le sergent Mira et me dois de le partager avec vous : la récupération de cette armure, si secondaire vous semble-t-elle à tous, pourrait être notre meilleure défense dans les temps qui viennent. En effet, je suspecte les impériaux, en plus d'envoyer des forces spéciales nous débusquer, d'envoyer des forces de l'Inquisitorium à nos trousses. Ce qui voudrait dire dans le meilleur des cas « juste » des troupes d'élite potentiellement sensibles à la Force et manipulant des pique-lasers. Dans le pire des cas je crains que nous n'ayons affaire à un ou des inquisiteurs..

(Elle demande alors à Ark de faire revenir les soldats Natova et Oxo)

Vous connaissez tous les informations et les détails de l'opération. Nous partirons dans deux heures. Le plein du A-A5 est en cours d'être fait. Quelqu'un a-t-il une question ?