

An 1 Jour 174

A la recherche de Black Dyke

Mini-aventure Escadron Prime

SE RENDRE SUR ATZERRI ET RETROUVER L'ESPION BLACK DYKE QUI ENQUETAIT SUR LE SOLEIL NOIR.

SE RENDRE SUR ATZERRI POUR LIVRER UNE CIBLE A LA GUILDE DES CHASSEURS DE PRIMES.

Sek'nos RATH / Dono MENARAEV / Ilorma VAN OVITCH / Lonus MAROGON / Supia VERR

Suite à une mission d'espionnage amorcée par les services de Renseignements de l'Alliance pour enquêter sur le Soleil Noir sur Atzerri l'espion rebelle Black Dyke ne donne plus signe de vie depuis presque dix jours. Une équipe de secours est envoyée pour le retrouver et si besoin terminer sa mission.

L'Aigle d'Alderaan est affecté à cette mission, sous le commandement du caporal-chef Sek'nos Rath, secondé par l'agent Ilorma Van Ovitch. La mission consistera également à livrer le pyke dénommé Issi Klen à l'endroit défini par la Guilde des chasseurs de primes et ainsi récupérer quelques milliers de crédits au passage.

L'équipe de secours embarque donc deux moto-speeders pour les déplacement sur Atzerri puis décolle en direction de la plateforme Atlantis. Récupération de pyke prisonnier puis départ pour Atzerri. Temps de trajet et mission : 6 jours A/R. Ci-après le rapport du caporal-chef Rath :

RAPPORT DE MISSION DU CAPORAL-CHEF SEK'NOS RATH

Nous avons été envoyé sur Atzerri pour deux objectifs:

- 1- Livrer le prisonnier Pike et récupérer la récompense.
- 2- Trouvez des informations sur notre espion Defel et continuer sa mission si nécessaire.

Nous sommes parti sur Atzerri comme convenu sans problème. Arrivés sur place nous sommes allés, Ilorma et moi, au point de rencontre pour livrer le Pyke. Chose faite, j'ai tenté d'avoir des renseignements en allant à une cantina mal famée sans résultats. Par acqui de conscience nous sommes allés aux coordonnées possédées par Black lors de sa mission. Cela nous a fait retourner à notre point de départ, le lieu de livraison du Pyke.

Après discussion avec la tenancière, nous avons été emmenés, sans violence, dans un lieu inconnu au travers d'un dédale de corridors et ascenseurs.

Nous fûmes mis en présence du Vigo du Soleil Noir local. Celui-ci nous accueillit en donnant nos noms complets. Tout d'abord un peu surpris je me suis dit que c'est par ma fonction de chasseur de primes qu'il me connaît. Néanmoins il connaissait tout d'Ilorma, ce qui me mis en alerte sur une possible fuite dans l'Alliance ou la résistance.

Par la suite il nous montra Black sur un moniteur en train de se battre dans une arène, il nous fit bien comprendre que c'est un rebelle et qu'il est plus doué pour le combat que pour l'espionnage. Puis sur un autre moniteur il nous montra l'intérieur de l'Aigle d'Alderaan. Celui ci avait été pris par ses hommes et ils avaient capturé tous l'équipage.

Pour récupérer l'équipage et Black nous devions tuer une personne pour le Vigo, personne présente dans le public de l'arène de combat, cela devait être fait sans délai (raison pour laquelle nous perdîmes les motospeeders).

Je pris la décision de tuer cette personne tout en effectuant le sauvetage de notre agent. C'est moi qui abattit la cible pendant qu'Ilorma nous protégeait des tirs de la sécurité de l'arène.

Nous embarquèrent Black ainsi que sa coéquipière d'arène (pas le choix). Lors de notre retraite, nous fûmes pris en chasse, nous avons subi des dégâts mais fini par abattre l'ennemi.

Nous nous mîmes à l'abri dans les montagnes, je donnais l'ordre immédiat de fouiller le vaisseau afin de trouver tout moyens de pistages et d'écoute. Ilorma découvrit cds équipements et les détruisit. Je m'attelais à interroger la coéquipière de Black, celle ci me dit qu'elle fait partie de l'Alliance et que sa base est dans les montagnes. Etant toujours méfiant je lui ai laisser passer

un message à sa base qui envoya une navette + escorte pour la chercher. Elle ferait partie d'une base d'essai sur des moteurs de vaisseau d'après ce que j'ai compris. Nous fîmes les réparations nécessaires à notre départ et nous sommes revenus à la base suivant les protocoles de rentré.

Mission accomplie.

Pertes relevées :

Alliance rebelle :

2 motospeeders (1x lancer 105-K et 1x 74-Z civile)

Soleil Noir :

0

Criminels :

2 hommes de main

1 pilote de chasse

1 chasseur R-41 starchaser

Empire galactique:

0

