

## *Vingt-et-unième scénario*

### *L'Empire caché IV - À l'œil nu*

**Mission :**

Voler un Fantôme Tie et détruire l'usine de production des Fantômes Ties.

**Membre présent :**

April Yandle (PNJ), Win Get (Alex), Emilia Mac Fly (David), Mido Ban (David), Jean Volgun Junior (Seb), Arti Illeur (???) et Fyanna Lothar (Anthony).

**An 4 Jour 053 :**

*(08H00) Au réveil, je me lève puis je fais le tour de la base en discutant avec les différents membres que je vois afin d'en apprendre plus sur chacun d'eux. Même si j'ai lu les dossiers de chacun, avoir une discussion avec donne une meilleure idée de la personnalité de chacun.*

*(10H00) Après quelques discussions, le Commandant Win Get me convoque dans son bureau. J'y vais de ce pas, sachant ce qui m'attendait vu que Win Get m'avait prévenu à propos de la prochaine mission. Arrivé dans le bureau, Fyanna Lothar et Mido Ban sont déjà présents. Mido Ban est un pilote de chasse qui était prisonnier de l'Empire. Il a déjà participé à plusieurs missions pendant mon absence et il s'avère être très doué.*

*Win Get prend la parole afin d'expliquer la situation. Nous allons aller sur Marsa afin de suivre un entraînement intensif sur le pilotage des Chasseurs Ties pour ensuite aller à l'usine de fabrication des Fantômes Ties. Le temps de prendre nos affaires et nous partons pratiquement de suite. Pendant l'absence de Win Get, la base sera gérée par Jarvis ASGARD'HA.*

*Pendant le voyage de 4 jours jusqu'à Marsa, j'alterne les discussions avec les différents membres présents, surtout celui que je ne connais pas et je médite (4x10H). Quelque chose me dérange sur le comportement de Mido Ban, mais je n'arrive pas à déterminer quoi si bien que je discute un peu plus avec lui. Mise à part une flemme supérieure à la normale, je ne découvre rien d'autre.*

**An 4 Jour 057 :**

*(03H00) L'entraînement au pilotage de Chasseurs Ties durent 5 jours. Fyanna Lothar, Win Get, Jean Volgun Junior et Arti Illeur ont bien progressé ce qui est normal vu qu'ils partaient de zéro. Mido Ban, quant à lui, a commencé l'entraînement avec un niveau qui semble être supérieur au niveau des instructeurs, ce qui m'a semblé bizarre. De plus, il finit l'entraînement avec un niveau qui dépasse largement celui des instructeurs ce qui était un bon point pour la mission et ce qui montre son incroyable capacité à apprendre et donc qui peut expliquer pourquoi il était déjà meilleur que les instructeurs avant l'entraînement. Pour finir, mon entraînement*

m'a permis de pratiquement rattraper le niveau que j'avais avant l'accident quelques mois auparavant.

#### **An 4 Jour 061 :**

(13H00) L'entraînement étant terminé, nous partons en direction de Imdaar Alpha. Nous devons rejoindre le Commodore Yandle se trouvant dans la jungle de cette planète. Pendant notre entraînement, elle a effectué des recherches afin de connaître l'emplacement de l'usine. Nous profitons du voyage pour nous reposer de cet entraînement intensif et j'essaie à nouveau de discuter avec Mido Ban. Ces derniers jours, j'ai pu un peu comprendre son fonctionnement : il est d'une fainéantise à toute épreuve, toutefois lorsqu'il doit accomplir une tâche, il la fait parfaitement, même s'il se plaint un peu lorsqu'elle lui est donnée. Ca correspond aux différents rapports de mission que j'ai lus à son sujet.

Je passe une bonne partie du voyage à méditer (5H+3x11H).

#### **An 4 Jour 065 :**

(02H00) Nous sortons de l'hyperespace près de l'astéroïde de Roches afin de changer de vecteur lorsque nous apercevons un vaisseau de type PLY 3000, le « Dauphin de Chandrilla », se faire attaquer par un groupe de pirate composé par 4 chasseurs R41 tirant aux canons à ions et d'un transport Murien le « Saurien ». Après un message de détresse de leur part, nous nous portons à leur secours en attaquant les chasseurs. Après un combat difficile, nous parvenons à en venir à bout. Nous sommes remerciés par le « Dauphin de Chandrilla » puis nous partons rapidement à cause de l'arrivée de l'Empire.

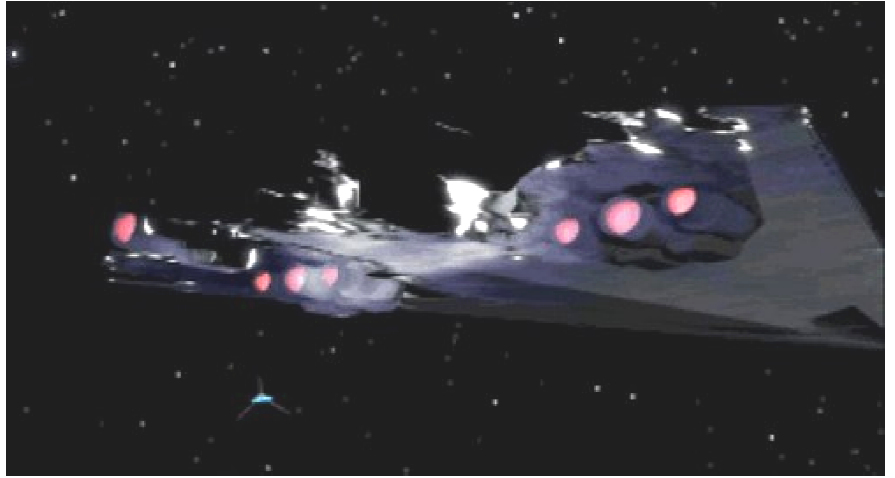
#### **An 4 Jour 066 :**

(07H00) Nous sortons de l'hyper espace près d'Imdaar Alpha, une planète où la jungle est omniprésente. Nous nous posons à l'endroit du rendez-vous, au milieu de la jungle et nous retrouvons le Commodore Yandle non loin de là. Elle nous informe qu'elle n'a pas découvert où se situait l'usine. Toutefois, elle a appris que le Terreur, le Destroyer personnel du Seigneur Vador, possède plusieurs Fantômes Ties à son bord ainsi que les coordonnées de l'usine.

Elle nous guide ainsi vers un avant-poste impérial en passant par un vieux temple en ruine afin de voler une navette pour s'infiltrer dans le Terreur. Une fois chacun de nous à sa position, Arté Illeur fonce sans en avoir l'ordre en tirant sur les Impériaux. Surpris par cette attaque de front, les Impériaux mettent quelques secondes avant de tous se tourner vers lui afin de l'abattre. A ce moment là, nous attaquons à notre tour un peu au dépourvu afin d'essayer de le sauver mais en vain. Arté Illeur se fait abattre rapidement par l'avant poste. Nous arrivons à les tuer facilement par la suite, ne comprenant pas ce qu'il se passe et étant attaqué de tous les cotés. Après avoir éliminé les Impériaux, nous volons la navette de classe

*Lambda se trouvant au milieu du campement et nous décollons afin de nous mettre en orbite autour de la planète et attendre l'arrivée du Terreur. Ce dernier ne devrait pas tarder à arriver d'après les informations récoltées par le Commodore Yandle.*

*(15H00) Arrivés en orbite, nous voyons apparaître non loin de nous le Terreur, invisible jusqu'alors grâce à un bouclier d'invisibilité. Après quelques communications radios, nous nous dirigeons vers l'un des hangars du Terreur tout en retenant notre surprise : l'Empire a réussi à développer un manteau d'invisibilité pour un vaisseau de la taille d'un Destroyer !*



*(16H00) Nous nous posons dans le hangar du Terreur et, sachant qu'il allait y avoir des caméras et un minimum d'accueil, nous nous camouflons le visage et attaquons rapidement la salle de contrôle grâce à l'effet de surprise. Malheureusement, nous n'arrivons pas à aller assez vite pour éviter que l'alarme soit déclenchée. Ainsi, dès que l'alarme retentit, Jean Volgun Junior, Yandle et Fyanna se positionnent devant les portes du hangar pendant que Win Get, Mido Ban et moi nous occupons de la salle de contrôle. De suite après, nous ouvrons la porte du hangar et éliminons les 4 stormtroopers se trouvant dans le couloir. Win Get et Mido Ban entre dans une salle de contrôle bien plus importante et pirate les ordinateurs du Terreur après avoir tué les 2 techniciens présents afin de connaître notre destination. Pendant ce temps, nous tuons plusieurs soldats venant voir ce qu'il se passe. Win Get détermine que les 3 turbos ascenseurs présents dans le couloir nous permettraient de descendre directement à l'étage où se trouve le hangar des Fantômes Ties. Malheureusement, les 3 turbos ascenseurs sont bloqués et Win Get ne parvient pas à les pirater. Il cherche alors un autre chemin et en trouve un beaucoup plus long et passant à proximité des garnisons de soldats. Après quelques secondes de réflexions, je propose une autre solution et nous décidons de passer quand même par les ascenseurs en forçant l'ouverture grâce à mon sabre laser. Une fois les portes ouvertes, nous descendons en rappel par le conduit de l'ascenseur.*

*(17H00) Arrivé à l'étage qui nous intéresse, nous tendons une embuscade aux 5 stormtroopers présents dans la pièce et nous vérifions la présence d'une caméra sans en voir. En face de nous, une grande double porte est fermée et 2 petites portes se trouvent sur la droite. Les deux salles sont des salles de contrôles et la salle la plus*

proche de la double porte nous permet de voir ce qu'il se trouve derrière la double porte : Une dizaine de stormtroopers et quelques soldats de la flotte. Ils sont de dos par rapport à la double porte, s'attendant à voir les intrus, nous, arriver de l'autre côté. En piratant les ordinateurs de l'autre salle, Mido Ban découvre un passage dans les conduits menant à quelques mètres du hangar. Nous passons alors par là et nous atterrissons dans une cellule avec des barreaux en métal. Derrière les barreaux, quelques soldats de la flotte sont présents et, sans attendre qu'ils réagissent, nous les éliminons. Craignant ce qui se trouvait derrière la porte, nous montons une barricade et préparons un bon paquet d'explosifs. Une fois préparée, nous ouvrons la porte et balançons tous les explosifs à l'intérieur avant de refermer la porte et de sauter derrière la barricade. La seconde pendant laquelle nous avons vu l'intérieur de la salle, nous avons compté une trentaine de soldats. Une énorme explosion retentit alors faisant voler en éclat la porte se trouvant devant nous. Protégés par la barricade, le souffle de l'explosion ne nous a rien fait. Quelques secondes plus tard, après que le feu de l'explosion soit arrêté par le système anti-incendie, nous passons par-dessus les corps carbonisés et en mille morceaux, essayant de ne pas regarder cette horreur. Nous entrons alors dans la salle de contrôle du hangar afin de regarder ce qui nous attend dans le hangar. Serein, un Garde Impérial nous attend dans le hangar à l'autre bout du hangar. Arme au poing, nous entrons en trombe dans le hangar et nous tirons tous en le voyant. Nous parvenons finalement à le tuer alors qu'il était sur le point d'arriver sur nous, esquivant la plupart de nos tirs.

(19H00) Nous volons alors 3 Fantômes Ties piloter par Mido Ban, Yandle et moi et ayant respectivement les copilotes Win Get, Fyanna Lothar et Jean Volgun Junior. Les commandes du Fantômes Ties ressemblent énormément au Chasseurs Ties, mais en plus évolué, ce qui nous permet de les piloter correctement grâce à l'entraînement sur Marsa. Mido Ban, quant à lui, parvient à le piloter à la perfection, une perfection qui fait presque peur. Nous sortons du hangar de justesse alors que les portes étaient en train de se fermer et nous activons de suite le bouclier d'invisibilité. Lorsque le bouclier est activé, nous pouvons uniquement nous déplacer. Toute attaque désactive le bouclier et l'endommage. Après nous être éloigné du Terreur, nous réfléchissons alors à comment le détruire. Il fallait détruire le générateur de puissance du Terreur se situant quelque part à l'intérieur de ces conduits.



(20H00) Après quelques secondes de concentration, nous fonçons en direction de ce passage en sachant que le Terreur avait de quoi nous repérer. A peine entrer dans les conduits, nous sommes pris en chasse par plusieurs Chasseurs Ties et Intercepteurs

Ties ne pouvant pas nous tirer dessus tant que le bouclier d'invisibilité était actif. Arrivé à proximité du générateur de puissance, Mido Ban propose de retarder un peu les poursuivants le temps que je détruise la cible à coup de missile à concussion. Il ralentit un peu et enlève le bouclier juste avant d'ouvrir le feu et détruit 4 Intercepteurs Ties proches les uns des autres par surprise, avec 2 missiles à concussion. Plusieurs autres Chasseurs Ties s'écrasent dans les conduits étroits en voulant esquiver l'explosion. Il renvoie alors une salve de missiles avant d'esquiver allègrement les tirs des chasseurs Ties. Puis il remet son bouclier d'invisibilité et se dirige dans ma direction afin de fuir. De mon côté, j'ai tiré 4 missiles en direction du générateur de puissance pendant que Yandle détruit les tourelles lasers que nous rencontrons. Malgré l'avance énorme qu'on avait, Mido Ban parvient à nous rattraper facilement en poussant les moteurs de l'appareil au maximum sans tenir compte du fait que nous nous trouvons dans des conduits étroits et poursuivis par des explosions de flamme n'arrivant pas à le rattraper. Sans la moindre éraflure, il parvient jusqu'à nous puis il ralentit pour se caler à notre vitesse, qui se trouve être une vitesse déjà très importante. Win Get, qui se trouve avec Mido Ban hurlait de peur dans le comlink pendant les quelques dizaines de seconde pendant lesquelles Mido Ban avait mis toute l'énergie dans les moteurs. Nous sortons alors du Terreur et nous le voyons en flamme en train de dériver sur le côté de la planète jusqu'au moment où il rentre en collision avec la lune d'Imdaar Alpha, elle aussi protégée par un bouclier d'invisibilité. Recouvrant entièrement la lune, une énorme usine en forme de crochet à trois bras était là : l'usine de fabrication des Fantômes Ties allait être détruite par sa collision avec le Terreur.



(22H30) Plusieurs Fantômes Ties ont décollé du Terreur avant sa destruction et 5 d'entre eux nous engagent. Le temps que je parviens à en tuer un et Yandle en détruit également un et Mido Ban en détruit 2 et endommage le 3<sup>ème</sup> et dernier. Alors que ce dernier ennemi commence à fuir, Yandle l'achève.

(23H00) Notre mission achevée, nous partons en direction du point de rendez-vous après avoir calculé les coordonnées de vol Merken.

#### **An 4 Jour 067 :**

(16H00) Nous arrivons à la base de Merken où nous sommes accueillis avec les félicitations des hauts gradés pour avoir récupéré non pas 1, mais 3 Fantômes Ties.

*Nous saluons le commandant de la base et discutons avec lui jusqu'au moment pour les 3 Fantômes Ties explosent sans crier gare. Nous sommes ensuite convoqués en salle de réunion pour discuter plus tranquillement. Notre premier sujet étant l'explosion des Fantômes Ties, qui serait dû à un système d'autodestruction afin d'empêcher que les chasseurs ne tombent entre les mains ennemis. Ensuite, nous discutons du déroulement de la mission, expliquant ce qu'il s'est passé, ce que nous avons découvert et ce que nous avons détruit. Nous repartons ensuite pour notre base. Sur la première partie du voyage, nous nous reposons tous.*

**An 4 Jour 068 :**

*Durant le trajet de retour, je m'isole un peu plus de 10 heures afin de méditer et d'entrer en communication avec la Force. Le reste du temps, je discute avec le reste de l'équipe.*

**Informations sur la mission :**

**Liste des dépenses :**

Aucune

**Liste des gains :**

Aucun