

Vingt-septième scénario

Stage de survie

Mission

S'habituer aux lieux sauvages en vue de se préparer pour une mission future.

Membres présents :

Jean Volgun Junior (Anthony), Bohort HOTHY'S (Sami), Kran OEUSE (Rémi) et Ramatra LONARISS (Quentin)

An 4 Jour 111 :

(15H30) Jean Volgun Junior est revenu de son repérage sur la planète P'ah avec des informations précieuses pour organiser un stage de survie. Après avoir appris ce qu'il s'était passé durant son absence, il a exprimé une certaine déception d'avoir manqué une chasse récente.

Jean expose ensuite son plan : le groupe devra parcourir un trajet estimé à quatre jours de marche, sans armes à feu. Leur objectif est simple en apparence : atteindre un point donné, mais tout le chemin sera jalonné de pièges naturels à éviter et de traces d'animaux à interpréter pour savoir s'il faut les contourner... ou les affronter afin de varier leur alimentation au-delà des simples rations.

Chaque participant recevra un équipement minimal :

- Un medpack remis à Ramatra
- Une paire de macrojumelle standard remis à Jean
- Un sac de transport chacun avec 3 jours de ration de survie, une corde de 10 mètres + 1 grappin, une boussole, 1 parachute de corélia

Win Get, un brin sceptique sur la dangerosité de l'exercice, s'interroge à voix haute. Jean lui répond calmement : « C'est exactement comme ça que mon père m'a formé, et c'est grâce à ça que je suis encore debout aujourd'hui. » Convaincu par l'assurance du sergent-chef, le commandant finit par donner son feu vert.

Les trois premiers sélectionnés pour ce stage sont Bohort, Kran et Ramatra. Le commandant Get leur présente leur mission d'un ton solennel mais non sans ironie :

« Dans le cadre de votre préparation à une mission future, vous allez suivre un stage de survie et de chasse. Par chance, le sergent-chef Volgun Junior a repéré une planète parfaitement adaptée : riche en faune et en flore, et totalement dénuée de toute civilisation. Vous allez donc passer quatre jours de "vacances" en pleine nature. Si vos résultats sont concluants, une mission plus sérieuse vous attendra. »

Lorsque les soldats tentent d'en savoir davantage, Volgun Junior les coupe net avec la phrase favorite de son père :

« Si vous avez trop d'informations, ce n'est plus un stage de survie ! »

An 4 Jour 112 :

(08H30) Fyanna, suivant les indications de Jean, transporte Bohort, Kran et Ramatra jusqu'au point de départ du stage sur P'ah. Après les avoir déposés, elle revient seule à bord du Griffon.

De mon côté, restée sur l'Étoile Lointaine, je partage mon temps entre la gestion quotidienne de la base, mes exercices de méditation dans la Force (+2 PF) et une réflexion plus personnelle sur ma place ici. La routine, mais teintée de cette impression d'attente avant la prochaine mission.

An 4 Jour 113 à 115 :

Ces journées s'écoulent dans une relative monotonie. Je continue d'alterner entre mes responsabilités administratives, mes entraînements à la Force (+1+2+2 PF ; ; Saut de Force : +2) et mes réflexions intérieures. Un rythme stable, mais où chaque progrès compte.

An 4 Jour 116 :

(10H00) Le groupe est enfin revenu, avec un jour de retard. Bohort, Kran et Ramatra ne se sont visiblement pas débrouillés comme Jean l'avait prévu. Avec le commandant Get, nous les avons reçus pour leur rapport. Le récit qu'ils nous ont livré oscillait entre le tragique et l'absurde, mais témoignait d'une réelle capacité d'adaptation.

1^{er} jour : Le saut en parachute démarre mal pour Kran, qui atterrit isolé dans la jungle. Obligé de patienter qu'un énorme serpent s'éloigne, il rejoint le groupe plus tard, épuisé. Pendant ce temps, les autres tombent sur une embuscade de pirates. Désarmés, ils peinent à résister, jusqu'à l'intervention inattendue... d'un « lapin carnivore » de deux mètres, qui dévore l'un des assaillants avant de s'en prendre aux autres. Jean récupère l'arme du casse-croute du lapin et neutralise ce dernier. Ils se sont ensuite dirigés vers la plaque des pirates, une cabane de fortune avec un blastech e-web sur le pas de leur porte. S'étant fait repéré, le pirate canarde l'endroit où se situe Jean. Ce dernier tente quand même de sortir pour attaquer mais se fait toucher et son arme est détruite. Le reste du groupe parvient à neutraliser les pirates restant en les prenant de plusieurs côtés mais Kran se fait toucher dans l'échange de tir. Dans la planque des pirates, ils récupèrent trois DL-44, un EL63A, quatre couteaux, quelques crédits et une vieille radio hors d'usage. Après avoir repris la route, Kran tombe et se démis l'épaule, Ramatra la remet en place.

2^{ème} jour : Les rations s'amenuisent rapidement. Le groupe doit fouiller la végétation à la recherche de baies et fruits comestibles, guidé par les connaissances de Ramatra.

3^{ème} jour : En explorant, ils découvrent des « fruits du Dragon » réputés comestibles. Mais l'expédition tourne court quand Kran est happé par une plante carnivore géante et doit tirer de l'intérieur de ses mâchoires pour s'en libérer. La nuit, le campement est attaqué par une meute de loups. Ramatra, dans la confusion, perce sa propre tente. Jean, saisi à la gorge, abat un loup de justesse grâce à son expérience de chasseur. La viande est conservée, ajoutant quelques maigres rations.

4^{ème} jour : Le groupe croise une tortue géante dont l'appétit force la retraite, même si sa lenteur rend la scène presque comique. Bohort fabrique un arc rudimentaire, et Kran allume un feu pour cuire la viande.

5^{ème} jour : Réveil brutal : l'entrée du campement est obstruée par le corps d'un serpent colossal, épais de deux mètres et long de plusieurs dizaines. Heureusement, l'animal finit par s'éloigner au bout d'une demi-heure. Plus tard, Ramatra et Bohort sont mordus par un autre serpent, sans doute venimeux. Ramatra réussit à extraire le poison, mais leurs jambes restent engourdies. Finalement, tous atteignent la balise d'extraction, éreintés, Jean encore marqué par sa blessure du premier jour.

Avec Win Get, nous avons conclu que, malgré les imprévus et la brutalité des événements, le stage est un succès : ils ont survécu, appris, et sont revenus. Mais une chose est certaine : les « méthodes » de Jean demanderont un suivi attentif si une nouvelle session est organisée.

Après le rapport, le groupe est envoyé au repos et à l'infirmerie. Pour ma part, je retourne à mes responsabilités : gestion du personnel et du matériel, avec la satisfaction de savoir que, même dans la débâcle, l'entraînement produit des survivants.

Informations sur la mission :

Liste des dépenses :

- Une tente trouée

Liste des gains :

- 3 DL-44 avec 3 chargeurs
- 1 EL63A
- 4 couteaux de combat
- 142 Crédits Impériaux