

Vingt-huitième scénario

Opération "pluie de cendres sur le Type IV"

Mission

Infiltration du complexe de recherches ARC HAMMER II. Exfiltration d'un ingénieur en armement. Destruction du centre et des prototypes de Dark Troopers Type IV.

Membres présents :

Win GET (Alex), ARLAN (Remi), Cell SHU SHU (Marlène), Emilia MAC FLY (David), Fyanna LOTHAR (Anthony), Mido BAN (David), Granva LEB (PNJ) et Renn LEEP (PNJ)

An 4 Jour 130 :

(8H30) Réveillée, sans sortir du lit, je récupère mon datapad et poursuis l'étude des archives laissées par Maître Kennoby. La quantité de notes et d'analyses est impressionnante – un véritable trésor de savoirs que je décortique page après page.

(9H30) Je me plonge ensuite dans la méditation, cherchant la clarté. À peine entré en état de recueillement, une intuition – comme une voie lointaine – m'alerte : je dois participer à la prochaine mission. La Force semble appuyer ce choix.

(11H30) Je me prépare et me rends au bureau du Commandant Get, me demandant si la nouvelle d'hier a pu trouver écho en lui. Je frappe, entre à son autorisation et constate qu'il est toujours marqué par ma déclaration – son air reste soucieux. Nous parlons longuement. Je le rassure : ma décision de me retirer reste ferme, mais elle ne m'empêchera pas d'intervenir à l'avenir en tant que consultante extérieure si la Force m'y guide comme ça sera le cas pour la prochaine mission. Je précise que je n'aurai plus d'autorité directe au sein de l'Alliance ni de poste de commandement.

Au moment où il tique sur la mention de la prochaine mission, notre échange est interrompu par l'agent Tholl du centre de communications : les services de renseignement ont reçu des informations capitales d'un transfuge impérial. Un projet impérial nommé « Type IV », développé au centre de recherche Arc Hammer II, pourrait représenter une menace majeure pour la Rébellion. Le nom seul ranime de mauvais souvenirs entre Get et moi ; un silence lourd s'installe.

(13H00) Nous nous rendons au centre de communication où une liaison cryptée s'ouvre avec le Commodore Yandle. Elle nous expose rapidement la teneur de l'opération et les objectifs. Le Commandant Get réunit aussitôt l'équipe en salle de briefing et parle de la prochaine mission :

- Insertion aérienne : Garos IV est sous contrôle impérial. Le centre de recherche se situe sur une île isolée d'un archipel tropical, zone strictement interdite.

Les détecteurs impériaux sont très sensibles — nous n'aurons droit qu'à un seul passage éclair avant repli.

- Infiltration subaquatique & exfiltration du transfuge : nous larguerons une équipe de commandos qui pénétrera la base par un passage sous-marin connu (mais gardé). L'objectif prioritaire est de localiser et exfiltrer Savano Kaalio, un ingénieur travaillant sur le projet Type IV, puis de détruire les installations de recherche. L'aide du transfuge sera cruciale.
- Exfiltration : regroupement et départ immédiat vers notre vaisseau ; une force d'intervention de l'Alliance se tiendra prête à couvrir la fuite si nécessaire.

Après le briefing, direction l'armurerie pour l'équipement. La composition de l'équipe au sol est : Win GET (commandant), Arlan, Cell Shu Shu, Jean Volgun Jr., Mido BAN (soutien sur l'Oiseau de proie), et moi. Fyanna Lothar pilotera le Griffon, Granva Leb et Ren Leep sont assignés aux tourelles.

Chaque membre de l'équipe au sol reçoit : un A180 avec 3 chargeurs, une combinaison de plongée (40 min d'oxygène), 1 grenade fumigène. Le Commandant Get récupère en plus 3 charges de détonite (avec 2 détonateurs standards et 1 minuteur). Deux grenades flash-bang sont réparties dans l'équipe et une ceinture bouclier (25 PA) est prévue pour protéger le scientifique une fois extrait.

(14H00) Équipement récupéré, nous prenons la route pour 10 heures de trajet en hyperspace. Je profite du vol pour me détendre un peu : j'ai un coin discret où je lis et je me repose après le repas pris en commun avec l'équipe.

(21H00) Trois heures avant l'arrivée, nous partageons un dernier repas afin d'avoir le temps de digérer avant les opérations. Silence, concentration, vérification des rôles : chacun vérifie son rôle et son équipement. L'atmosphère est tendue mais réglée, comme une machine prête à s'enclencher.

An 4 Jour 131 :

(0H15) Nous arrivons proche de l'orbite de la planète Garos IV et le trafic semble être normal. Toutefois, nos écrans nous montrent la présence de plusieurs vaisseaux capitaux : 1 croiseur de classe Broadside (le Valeureux), 1 frégate Nébulon B (la Pointe de Flèche) et 1 frégate de classe Lancier (la Décimatrice) avec quelques chasseurs Tie patrouillant aux alentours.

Nous parvenons à pénétrer l'atmosphère de la planète sans encombre et nous prenons la direction des coordonnées transmises. La base impériale se situe du côté jour de la planète, ce qui complique notre discrétion. En survolant la zone, nous apercevons déjà les défenses : une multitude de stormtroopers et shoctroopers sur la

plage, des canons lourds braqués sur nous. Leur riposte est immédiate, leurs appels radio ignorés. Le feu nous encercle au moment où nous sautons.

(0H40) Nous Nous plongeons tous dans la mer. Arlan, malchanceux, perd une palme et se blesse lors de la chute. Un signe précurseur ? Malgré cela, nous atteignons la grotte sous-marine sans encombre. Win GET pirate la grille de sécurité et neutralise les lasers qui avaient déjà réduit un monstre marin en carcasse fumante. À peine entrés, deux seatroopers surgissent. Ils meurent dans le silence étouffé de l'eau, nous laissant poursuivre jusqu'à un poste de garde où d'autres nous attendent. Là encore, nous les abattons, mais l'ombre de la violence plane déjà sur notre mission.

Après les avoir tous éliminé, nous continuons le passage sous-marin jusqu'à arriver à des conduits d'évacuation des eaux chaudes. Nous remontons les conduits jusqu'à arriver dans le centre de recherche. Après être sorti de l'eau, nous nous changeons afin de pouvoir nous déplacer sans problème. Nous laissons les combinaisons de plonger caché près des conduits afin qu'elles ne nous gênent pas dans nos déplacements et qu'on puisse rapidement y avoir accès dans le cas où on devait repartir rapidement par la grotte sous-marine.

(1H10) Nous capturons un technicien, qu'Arlan interroge maladroitement. Son excès de brutalité coûte la vie du prisonnier. Je ressens une gêne. La mort était inutile, mais dans cette mission, chaque seconde semble précipiter notre chute. Un second technicien est capturé... et subit le même sort. Arlan n'a pas la maîtrise, et je me demande si mes propres choix ne mènent pas parfois au même déséquilibre, bien que sous d'autres formes. Yoda disait que l'équilibre n'était pas absence d'action, mais juste mesure. Avons-nous échoué dès ces premiers instants ?

Win GET infiltre l'ordinateur mais n'accède qu'à des données mineures. Nous avançons donc à l'aveugle, nos pas résonnant dans des couloirs saturés de tension.

(1H25) Nous avançons dans le centre de recherche, éliminant les soldats impériaux que nous croisons, jusqu'à arriver dans une salle de sécurité. Depuis la salle de sécurité, nos yeux se figent : derrière la vitre blindée, un hangar rempli de soldats d'élite et, surtout, un Dark Trooper en phase II déjà activé. Pire encore, au centre, le gigantesque prototype de la phase IV,



une machine monstrueuse conçue pour être pilotée par un humain. Cette vue réveille mes cicatrices les plus profondes, celles de mon clone mort des mains d'un Dark Trooper.

Win GET parvient à contacter le scientifique Savano Kaalio. Déjà compromis, il appelle à l'aide. Nous fonçons là où il se trouve et le libérons avant qu'il ne soit arrêté. Tandis qu'il télécharge frénétiquement des données, il nous confie un plan : provoquer une réaction en chaîne au sous-sol pour détruire le complexe.

(1H35) Nous descendons, éliminons une patrouille et Kaalio enclenche la séquence de surchauffe. Win GET ajoute nos charges de détonite par précaution. Le compte à rebours s'enclenche : 7 minutes. À ce moment, huit stormtroopers surgissent. Le combat est dur, mais nous tenons. L'alarme d'évacuation résonne, stridente, oppressante.

(1H40) Nous fonçons vers un hangar, guidés par Kaalio. J'utilise la Vitesse de Force pour ouvrir la voie, abattant ceux qui pourraient nous ralentir. Les techniciens et soldats tombent sous mon sabre. Je ne ressens ni haine ni plaisir, seulement la nécessité. Mais chaque fois que la lame s'abat, je m'interroge : suis-je plus proche de l'équilibre ou en train de le rompre ?

Dans le hangar, il ne reste qu'un TB-TT encore disponible. Les impériaux tentent de s'y engouffrer, mais je les neutralise avant qu'ils ne puissent nous barrer la route. Nous embarquons, Kaalio prend les commandes.

Peu après, la base explose derrière nous. La secousse noircit notre blindage et brise nos communications. Mais nous avons survécu. Nous avançons, puis subissons plusieurs vagues impériales : 2 stormskimmers, 1 airspeeder d'abordage avec 8 stormtroopers, 2 autres stormskimmers et pour finir un Dark Trooper phase III. Ce dernier résiste à nos tirs. Quand il entre dans notre TB-TT, je sais que c'est mon épreuve. En appelant la Force, je déclenche Pointe de Vitesse et le découpe avant qu'il ne puisse frapper. Ma revanche est prise. Le passé cesse enfin de peser sur moi.

La quatrième vague — deux bombardiers Tie — est interceptée par le Gripphon, qui nous récupère in extremis. Nous fuions, poursuivis par 4 Tie Fighters et 2 Tie Bombardier, mais une frégate Lancier, « le Décimateur » (vitesse : 20), nous barre la route (Gripphon vitesse : 90). Alors que la situation paraît désespérée, la flotte rebelle surgit de l'hyperespace. La flotte rebelle est constituée d'une corvette corellienne, d'un transport Gallefree et de 14 chasseurs. Le Décimateur est détruit, et nous pouvons nous échapper.

(1H55) Dans l'espace, loin du danger, je ferme un instant les yeux. Le cercle est complet : j'ai survécu à l'épreuve des Dark Troopers. Je laisse le passé derrière moi.

(14H00) Après 12 heures d'hyperespace en deux sauts, nous rejoignons une zone sécurisée, proche de Hok. Accueillis sur la corvette corellienne Justice Profonde, nous remettons Kaalio aux renseignements. Le Bothan Ramiss Estorga nous félicite, nous remet la médaille « Croix de Néimoidia » et nous propose du repos.

La médaille pèse dans ma main. Est-ce une reconnaissance ou un poids ? Je ne sais pas. Je me souviens seulement de Yoda : « L'équilibre de la Force ne se trouve ni dans la victoire ni dans la défaite, mais dans la voie que nous choisissons à chaque instant. »

Ramiss nous propose ensuite de rester jusqu'au lendemain pour nous reposer. N'ayant aucun impératif, le Commandant Get accepte et nous nous dirigeons vers le réfectoire.

Après s'être restaurée, je me dirige vers la salle d'entraînement afin d'observer les soldats présents. Après une heure à observer les combattants s'entraîner, je me dirige vers la chambre qui m'a été affecté pour la nuit. Arrivée à l'intérieur, la personne qui partage la chambre avec moi est en train de dormir. Sans faire de bruit, je me dirige vers mon lit et commence à méditer.

(19H00) Après une méditation courte mais efficace (+1 PF), je retourne au réfectoire et retrouve mes compagnons en plein repas. Je prends mon plateau et les rejoins. Une fois le repas terminé, nous allons tous nous coucher.

An 4 Jour 132 :

(10H00) Le lendemain, après ma méditation matinale et un petit-déjeuner copieux, nous commençons à préparer le voyage retour vers l'Étoile Lointaine. La traversée en hyperespace est estimée à dix-neuf heures.

Durant le trajet, je choisis de consacrer la plus grande partie de mon temps à la méditation, cherchant à approfondir mon lien avec la Force et à retrouver un certain équilibre intérieur. (+4 PF).

An 4 Jour 133 :

(05H00) Nous arrivons enfin à bord de notre vaisseau-mère. L'accueil est calme : aucune alerte ni incident n'a eu lieu durant notre absence. Une certaine sérénité règne à bord, contrastant avec la tension de la mission précédente.

Informations sur la mission :

Liste des dépenses :

- 3 charges à la détonite
- 1 détonateur à retardement
- 4 combinaisons de plongée

Liste des gains :

- Le scientifique Savano Kaalio
- Données de recherche de Savano Kaalio