

An 1 Jour 078.

Sauvetage de Fya Modia, la leader des sympathisants (orbite de Devaron) Evènement majeur de la campagne principale

Donneur d'ordre: Colonelle OM Armstrong

Mission: Interception urgente d'une navette Mü1 de transport de prisonniers pour libérer une leader politicienne des sympathisants rebelles dévaroniens avant qu'elle ne soit transférée sur un destroyer de classe Victoire II (l'intercepter avant qu'elle ne saute en hyperspace rejoindre le destroyer)

Agents envoyés en mission: caporal-chef Yeta, **caporal chef Fyll**, caporal-chef Skalpp, agent Jenkins, agent Hapnelle, agent Zaptros, caporal-chef Fauchont, adjudant-chef Zarm, agent Kan, agent Rodich.

Lieu: Devaron - haute atmosphère de la planète

Objectifs: Détruire l'escorte de la navette de transport de prisonniers. Ioniser la navette avant qu'elle ne saute en hyperspace, Aborder la navette. Éliminer toute résistance. Libérer les prisonniers dont la VIP. Sauter en hyperspace pour brouiller les pistes. Revenir quelques heures plus tard pour livrer la VIP. Tout ça avant l'arrivée de renforts impériaux (*temps compté par le MJ! Timing très serré*)

Véhicules utilisés:

Le Double Jeu (pilote: Louis Fauchont / Co-pilote: Katalana Zaptros / Artilleurs: Syd Fyll et Zaniã Hapnelle)

Y-wing 1 (Zarm + R2), Y-wing 2 (Lania Rodich + R2), Chasseur caméléon (Ellior Kan)

Chaque Y-wing armé de 3 missiles ioniques. Le chasseur caméléon armé de 6 missiles à concussion.

Tirés pendant la mission: 2 missiles ioniques et 1 missile à concussion.

Temps en mission: 1 jour, tout compris.

Sur place: détection de la navette et son escorte (2 chasseurs TIE) par Louis Fauchont. Vecteur d'interception engagé. TIE s'interposent. Round 1: navette ionisée par Lania Rodich (2 missiles ioniques., Lania Rodich touchée dans la foulée par TIE qui lui arrache son générateur de bouclier. Zarm aux fraises et se fait toucher (reste 1 point de bouclier). Ellior Kan rate un tir de missile sur un TIE. Artilleurs Double Jeu détruisent 1 TIE (Zaniã Hapnelle). Round 2: Double Jeu fonce pour aborder navette de prisonniers. TIE restant envoi message de détresse et de demande de renforts puis tire et touche Double Jeu dans bouclier. Zarm endommage et ionise TIE puis achevé par Ellior Kan. Double Jeu se présente pour abordage. Escorte de TIE éliminée. Abordage en douceur de la navette Mü1 de prisonniers. Agent Jenkins prend un tir dans la jambe dès l'ouverture du sas (tombe à 0PV!). Va être soigné par caporal-chef Skalpp. Caporal-chef Yeta et Fyll à l'assaut de la navette. Skalpp vient en renfort avec Hapnelle quelques secondes plus tard. Fauchont et Zaptros détectent 4 TIE/In et 2 TIE/gt en approche rapide! Résistance impériale éliminée, prisonniers libérés. Fuite à bord du Double Jeu puis saut en hyperspace (regrets de Yeta de ne pas avoir laissé une bombe pour détruire la navette! Car navette serait détruite et droïd de sécurité ne pourrait pas fournir son enregistrement!!!). 5 heures à se faire discrets dans l'espace profond à apprendre des manœuvres de politique auprès de la VIP. Retour sur Devaron, vieille plateforme privée d'un village des Montagnes Bleues. Rencontre avec une dizaine de sympathisants rebelles locaux, essentiellement des

civils mal armés et blessés. Caporal-chef Skalpp fait tout son possible pour leur prodiguer des soins. Retour à la base de l'Escadron Prime.

Mission accomplie!

Pertes ennemies: 2 pilotes impériaux de vaisseau moyen, 2 pilotes de chasse impériaux, 2 gardiens de prison impériaux, 1 droïd G-2RD impérial // 2 chasseurs TIE/In et 1 navette Mü1 endommagée (ionisée).

Pertes rebelles: 0 (Agent Jenkins blessé à la jambe, au repos pour plusieurs jours / **Impériaux ont récupéré enregistrement du droïd G-2RD et identifié Yeta, Fyll, Jenkins, Skalpp et Hapnelle! Tous -10PM envers Empire!**)

Pertes civiles: 0

-2 missiles ioniques

-1 missile à concussion

générateur de bouclier du Y-wing n°2 à réparer (encore...!)

Pas fouillé les cadavres car pressés.

