

An 1 Jour 087.
Remise en état d'un droïd de combat DSD-1 (Devaron)
[destruction barrage routier sur la route de Juronja]
Mini-aventure de la campagne principale

Donneur d'ordre: Colonelle Olivia-Mira Armstrong

Objectifs: Rencontrer des sympathisants dans la ville de Juronja. Leur livrer armes et armements sur le stock de la base. Faire réparer le droïd DSD-1 que possède l'Escadron

Lieu: Devaron - route de Juronja, grande forêt de Chiliaïa, à 200km de la base de l'Escadron Prime + Ville de Juronja, à 265km de la base de l'EP + Route retour.

Mission: Rencontrer des sympathisants rebelles tenant un garage à Juronja. Ils ont le personnel et le matériel pour remettre en état le droïd araignée nain DSD-1 que l'EP avait ramené de la base des pirates de la Roue de feu. En échange leur livrer une caisse d'armes et armures (anciennes mais fonctionnelles).

Agents envoyés en mission: caporal-chef Yeta, caporal-chef Skalpp, agents Nevzorov, Jio, Hon, Kallos, Natova et Ananillka.

Véhicules utilisés Escadron Prime: 1 camion speeder ZT-12, 2 landspeeders Flash, 1 motospeeder CRAM.

Temps en mission: 3 jours tout compris.

Sur place: Sur la route allé un barrage impérial bloque la seule route praticable en camion en cette saison. Yi Yeta élabore un plan qui "d'après les simulations" se révèle désastreux. Elle appelle en renfort sa hiérarchie qui lui envoie le sergent-chef Bug + une équipe d'assaut incluant Ark Myra pour nettoyer le barrage. Ces derniers demandent à l'équipe de Yeta de rester en retrait le temps que le barrage soit nettoyé. Ils s'infiltrèrent par les bois côtés nord et sud et attendent le bon moment pour ne pas mettre de civils en danger. Les impériaux les détectent au dernier moment. Fusillade. tirs de lance-roquettes sur les blindés légers impériaux (un TP-TT et un VAC PX-10). Les impériaux sont balayés en quelques rounds, non sans avoir arraché la main gauche de l'agent Ellio Makar pendant les échanges de tirs. Les blindés sont laissés en flammes. Les corps sont rapidement détroussés de leurs armes et équipements de valeur. Les armes viendront s'ajouter à celles offertes par l'EP aux sympathisants. L'équipe de renfort repart vers la base principale, mais va être détournée vers Montellian Serat en chemin pour prêter main forte à l'équipe du sergent-chef Denthrus Rolthen même temps sur une autre mission (voir autre rapport à suivre). Seul restel'agent Makar pour faire soigner sa main auprès du médecin en chef Skalpp.

A Juronja rencontre dans le garage, quartiers populaires, avec les sympathisants (une mécanicienne dévaronienne - chef, un mécanicien dévaronien, un programmeur de droïds humain, une sentinelle gand, une secrétaire dévaronienne, accompagnés d'un droïd GNK, un droïd DUM et un droïd Otoga-222. Les travaux sur le droïd DSD-1 durent 2 jours. Pendant ce temps les impériaux sont sur les dents d'avoir été attaqués au barrage et patrouillent activement la zone tout en interrogeant avec force et violence les habitants.

Une fois le droïd réparé l'équipe reprend la route retour, couverte par une diversion lancée par l'équipe du sergent-chef Rolth depuis sa mission parallèle. Les impériaux sont occupés par la diversion (des motards de speedqueen et de swoops qui font un maximum de grabege pour attirer les impériaux avant de se cacher). La majorité de la route retour

se passe bien jusqu'à ce qu'un airspeeder de classe Sniper détecte le groupe. Après un passage de reconnaissance il revient et engage le convoi. La motospeeder CRAM de l'agent Ananillka est fortement endommagée mais toujours fonctionnelle. Elle se met à l'abri sous les arbres. Les caporals-chefs Yeta et Skalpp débâchent l'avant du camion ZT-12 pour mettre au jour le droïd DSD-1 et l'activent. Le temps que le droïd soit à découvert et activé l'airspeeder impérial a le temps de faire deux nouveaux passages, tirant un missile à concussion à chaque fois. Chaque passage détruit un landspeeder Flash de l'EP, blessant gravement l'agent Jio et tuant net les agents Hon, Nevzorov et Kallos! Les quelques tirs légers envoyés par les rebelles ne touchent pas l'airspeeder Sniper. Une fois le droïd activé il commence à faire feu sur l'impérial et ne le touche qu'au second round, détruisant son générateur de champ de répulsion, envoyant l'airspeeder s'écraser dans la forêt proche.

Récupération de l'agent Jio par l'agent ananillka et sa moto en sale état. Rien de récupérable dans les débris des 2 landspeeders Flash et les corps disloqués des agents décédés.

Retour à la base. Rapport de mission. Quelques bouteilles d'alcool léger bues en l'honneur des disparus (déjà enlevées du site).

Mission accomplie, malgré les pertes.

Pertes ennemies - Empire galactique: 9 soldats de l'armée de terre + 1 sergent de l'armée de terre + 2 pilotes d'engins de combat + 1 pilote d'airspeeder. 1 marcheur léger TP-TT, un blindé léger VAC PX-10, 1 airspeeder Sniper.

Pertes ennemies - autres ennemis: 0.

Pertes rebelles: Agent Jack Hon (commando), agent Daran Kallos (simple soldat), agent Oscar Nevzorov (commando). Perte de 2 landspeeders Flash de classe Seraph.

Pertes civiles: 0.

Créatures hostiles abattues: 0

Utilisé de la base: 2 roquettes de HH-15.

Matériel offert aux sympathisants rebelles: armes trouvées sur les impériaux + 3 DL-21 avec 6 chargeurs + 5 Westar-20 avec 10 chargeurs + 1 DC-15a avec 1 chargeur + 6 casques armée de terre impériale + 6 gilets de protection légers.

Gains de fin de mission : 1 droïd araignée nain DSD-1 remis en parfait état de fonctionnement et reprogrammé pour être utilisé par l'EP.

