

An 1 Jour 090.

Recherche d'une base secrète secondaire hors système

Expédition n°1

Reconnaissance pour trouver une base secondaire hors système

Objectif: découvrir un lieu adéquat hors du système Delora pour y implanter une base de stockage lourd pour l'Escadron Prime. Pouvoir arriver dans le système Delora après une série de sauts hyperspatiaux et ainsi réduire grandement le risque de se faire repérer si décollage d'une flottille de vaisseaux depuis Devaron!

Lieux propices:

- Recherche dans champs d'astéroïdes.
- Endroits isolés.

Agents envoyés en mission:

- Chef de mission: Karmori OULGOF, CDB.
- F/O: PNJ PILOTE DE VAISSEAUX MOYENS 2; Yekkor NAZ.
- Navigateur: R4-D170.
- Artilleur/Soutien: Dono MENARAEV.
- Soldat: PNJ Simple Soldat 2; Lichal BALA.
- Droïde de Combat: B1-EP005 avec Baktoïd E5
- Spécialistes: Actarius GRANDO/ PNJ Opérateur Senseur 1; Despéro LATTAZ.

Matériel utilisé pour cette mission:

- Vaisseaux: La Forte Tête.

Chronologie de la mission:

- Briefing: An 1 jour 089.
- Chargement vivres et carburant ([sortis du site](#)) puis décollage pour la mission: An 1 jour 090.

Rapports de mission:

- **An 1 jour 090:** l'équipe remonte la voie marchande corellienne en direction de la planète principale précédente sur la route hyperspatiale : Kelada. (<http://starwars.wikia.com/wiki/Kelada/Legends> / [A ajouter sur le site](#) :) !). L'Empire tient fortement le système Kelada: 2 destroyers stellaires de classe impériale I et 12 vaisseaux capitaux de soutien de combat plus légers (classe Carrack (x1), Lancier (x2), Gallion (x2), Acclamator (x2), Tartan (x5)) tiennent le système Kelada! L'équipe décide donc de rebrousser chemin vers Devaron pour trouver un lieu plus approprié à l'implantation d'une base secondaire.

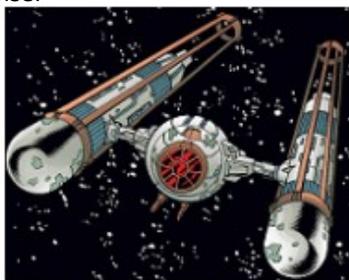


- **An 1 jour 091:** l'équipe s'écarte de la voie marchande corellienne pour emprunter des routes secondaires moins densément fréquentées en faisant de petits sauts hyperspatiaux très bien calculés par R4-D170 de manière à ne pas rencontrer d'obstacles mortels ni brûler trop de carburant. L'équipe découvre une épave récente de vaisseau trandoshan de transport d'esclaves wookies. Aucun survivant. Une enquête menée par l'agent Grando conclue sur une pluie de micrométéorites alors que le vaisseau était en vol stationnaire pour réparer son générateur principal défaillant. L'agent Bala fait une sortie rapide en scaphandre spatial. Il récupère du matériel dans l'épave: **1 carabine trandoshane avec 3 chargeurs, 1 pistolet surpresseur trandoshan avec 2 chargeurs, 1 matraque, 4 paires de menottes, 424 crédits.**



- **An 1 jour 092:** journée d'exploration sans aucune découverte notable. Il reste actuellement 4 jours de carburant au rythme actuel.
- **An 1 jour 093:** journée composée de 4 petits sauts en local. Découverte de débris spatiaux dérivant. Rien à signaler.
- **An 1 jour 094:** petite panne à bord ayant fait perdre 2 heures le temps de réparer. Rien à signaler lors de l'exploration.

- **An 1 jour 095:** réception d'un SOS civil. Un cargo de fret de classe Mobquet de la compagnie "les transports réfrigérés de Westeria" vient de se faire engager par une bande de pirates. Les civils demandent du secours. L'équipe se rend sur place pour voir de quoi il retourne: 1 yacht stellaire Starwind transformé en cargo d'assaut pirate + 1 TYE-wing (accroché sous le Starwind pour le transport) ont commencé à attaquer le cargo Mobquet qui se défend comme il peut avec ses 2 tourelles laser simples. L'équipe calcule ses chances de réussite qui sont de 67.22% (calcul effectué par R4-D170). Le risque est modéré et la Forte-tête engage donc le combat pendant que R4-D170 calcule une route de fuite au cas où... *Tour 1: le yacht enlève -9B au cargo, le cargo enlève -4B au yacht. Le cargo baisse son régime moteur pour récupérer des B. Tour 2: le TYE-wing enlève -4B à la Forte-tête. Le yacht enlève -8B au cargo. Les tourelles du cargo enlèvent -6B au yacht. Tour 3: Le yacht enlève -7B au cargo. Le TYE-wing enlève -7B à la Forte-tête. Une tourelle du cargo enlève -3B au yacht. Tour 4: Le yacht enlève -11B au cargo. Une tourelle du cargo enlève -3B au yacht. La Forte-tête enlève -7C au TYE-wing, dans le blindage. Tour 5: Le TYE-wing enlève les 2 derniers B de la forte-tête et lui ôte -7C, dans le blindage. Le yacht enlève -10B au cargo. Une tourelle du cargo enlève -5B au yacht. La Forte-tête détruit enfin le TYE-wing (pas d'éjection de pilote) ! Tour 6: Le yacht commence à prendre la fuite. Une tourelle du cargo lui enlève -6B, ses derniers. Tour 7: Le yacht fuit à toute vitesse sous les tirs le ratant. Tour 8: la Forte-tête enlève -8C dans le blindage du yacht. La seule tourelle du cargo ayant un arc de tir cause -4C au yacht, détruisant une baie d'observation ayant pour conséquence d'aspirer 3 pirates dans le vide avant qu'un rideau de sécurité ne vienne combler l'ouverture. Tour 9: La Forte-tête cause -10C dans le blindage. La tourelle du cargo tire mais est hors de portée. Le yacht Starwind converti par les pirates saute dans l'hyperespace!* Le commandant Retra, un vieil humain chauve et barbu, contacte alors la Forte-tête par holocom. L'agent Karmori Oulgof reste discret sur l'Alliance et se comporte comme un pilote indépendant. Le commandant Retra est très reconnaissant de l'aide apportée par l'équipe et salue les prouesses de pilotage pour réussir à abattre un chasseur avec une petite navette de transport. Il ne peut rien offrir en remerciement car la cargaison n'est pas à lui, néanmoins il en parlera à sa compagnie de transport pour qu'ils envoient quelque chose à une adresse fixée car ils offrent régulièrement des primes pour l'élimination de pirates attaquant leurs vaisseaux. L'opérateur senseurs, l'agent Lattaz, fait alors une recherche rapide sur la Compagnie des transports frigorifiques de Westeria: ils ont un comptoir à l'astroport royal de Devaron! Mentionnant cela au commandant Retra l'équipe obtient donc le droit de se présenter au comptoir dévaronien de la compagnie pour y toucher une récompense!



- **An 1 jour 096:** voyage retour vers la base de Devaron en continuant de faire des recherches. Rien de découvert permettant d'être exploité.
Retour de mission An 1 J096, 16h30, heure locale.

Résultat de la mission: non concluante. Un peu de matériel trouvé. Une récompense à aller chercher. Du carburant brûlé. Réparations légères à prévoir sur la Forte-tête. Cartographie des zones explorées dûment remplie pour possible nouvelle mission d'exploration à suivre.



Matériel mis de coté pour cette base:
Pris aux pirates de la Roue de Feu dans les ruines de leur base de B-88-PT12.

- Générateur d'air respirable.
- Bungalows (bureaux et habitations).
- Barrière électrique qui retenait les prisonniers ou bien qui gardait le trésor.