

# An 1 Jour 097.

## Recherche d'une base secrète secondaire hors système

### Expédition n°2

#### **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, partie 2:**

- Briefing pour la seconde expédition: An 1 jour 097.
- Chargement vivres et carburant ([sortis du site](#)) puis décollage pour la mission: An 1 jour 098.
- Retour prévu de la mission d'exploration: An 1 jour 103

#### **Rapports de mission:**

- **An 1 jour 098** (21, 52, 74): l'équipe remonte les voies commerciales secondaires en direction d'Andara (<http://maitre.dragon.free.fr/?menu=Starwars&page=GalaxiePlanetes&planete=Andara>) et y arrive an 1 Jour 99. Le système andarien est sous le contrôle de l'Empire et compte des milliards d'habitants en plus d'une Ecole supérieure de commandement impériale. Le système est très naturellement fortement défendu par la Marine impériale. L'équipe détecte rapidement les vaisseaux capitaux suivants: 2 destroyers stellaires de classe impériale I et 14 vaisseaux capitaux de soutien de combat plus légers (Destroyer de classe Venator x1 / Frégate Nébulon-B x1 / Frégates des douanes impériales x3 / Croiseurs de classe Strike x2 / Croiseurs léger Gozanti x4). 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 099:** (18, 51, 19) l'équipe suit donc son plan de vol prévu. Elle effectue plusieurs sauts vers des zones méritant d'être explorées. L'équipe ne découvre rien de particulier.

- **An 1 jour 100** (40, 65, 57): Après plusieurs sauts vers différentes zones l'équipe ne découvre rien ce jour ci.

- **An 1 jour 101** (10, 44, 97!): l'équipe arrive en orbite d'un géante gazeuse sans importance et tombe sur un croiseur de classe Neutron Star rebelle, le "*Poing de la révolte*", endommagé suite à un affrontement contre les impériaux! Ils en profitent pour se reposer et faire le plein de carburant. En échange l'équipe propose son aide aux rebelles. Ces derniers ne veulent pas retarder l'équipe de la Forte-tête dans leur mission mais ne disent pas non à un coup de main. L'équipe reste donc quelques heures pour aider les rebelles en détresse, qui les remercie en leur chargeant quelques vivres en remerciement. D'un autre côté il y a plusieurs blessés rebelles nécessitant des soins urgents et qui doivent être transférés vers la base de l'Escadron Prime, beaucoup mieux équipée que la baie médicale du bord. 2 humains, 1 twi'leke (**la pilote de Quentin**), 1 humaine et 1 pantorienne sont donc embarqués sur des civières pour retour rapide à la base de l'Escadron Prime.

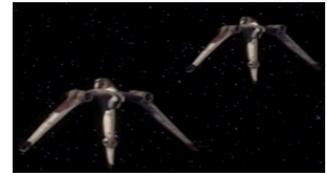


L'équipe repart donc du *Poing de la révolte* mais au moment de décoller les impériaux sortent de l'hyperespace pour achever le croiseur rebelle endommagé!!! Un destroyer de classe Victoire MKII et une Frégate de classe Lancier! Le destroyer lâche rapidement 24 chasseurs de différents types alors que les rebelles se mettent en position de défense



pour un saut un hyperspace au plus tôt. Déjà des tirs de turbolasers volent vers le croiseur Neutron Star qui encaisse les premiers impacts.

La route de la Forte-tête se retrouve bloquée par un groupe de bombardiers TIE escortés de chasseurs TIE/In. Karmori Oulgoof décide donc de s'écarter du plan de vol plutôt que de passer au travers des lignes impériales et certainement mourir... Le saut vers "ailleurs" calculé en catastrophe est catastrophique (98) et l'Equipe se retrouve perdue au beau milieu de l'espace profond sans savoir où. Les calculs des coordonnées et d'un nouveau plan de vol en cours mais l'Empire a envoyé des vaisseaux à la recherche des fuyards!



2 chasseurs V-19 Torrents impériaux vieux de 20 ans mais en parfait état et certainement optimisés sortent donc de l'hyperspace pour intercepter la Forte-tête. Le temps de calculer un nouveau saut à partir d'un endroit encore inconnu n'a rien de facile... Le combat s'engage donc, en forte défaveur des rebelles!

*Tour 0: Message du lieutenant impérial du V-19 torrent n°1 pour que les rebelles se rendent. Ses derniers activent leur bouclier et leur armement et se tournent vers les impériaux pour leur faire face. R4-D170 et l'agent Naz accélèrent leurs calculs de localisation et de sauts pour fuir cette situation! // Tour 1: Les V-19 approchent en faisant feu. La FT esquive miraculeusement les tirs (les impériaux ont, grâce à la différence de facteurs, une compétence de pilotage de combat à 94%!). La FT tente de riposter mais n'arrive évidemment à rien. // Tour 2: Le V-19 n°1 s'écarte du combat alors que le V-19 n°2 maintient la FT dans le dogfight. Il en profite pour faire feu mais la FT esquive encore (ouf!). La FT riposte mais rate à nouveau. // Tour 3: Le V-19 n°1 est de retour et fait feu de 2 missiles à concussion alors que le V-19 n°2 s'écarte pour ne pas être pris dans l'explosion (car ils n'ont pas de boucliers). La FT fait feu sur le V-19 n°2 qui l'esquive. Les missiles touchent la FT de plein fouet! Elle perd tout son bouclier ainsi que 33 points de coque! Argh! Le générateur des lasers est endommagé et ces derniers ne causeront plus que 50% de leurs dommages... Heureusement les calculs d'astronavigation sont terminés et le positionnement sur un vecteur de fuite ne prendra "que" 2 tours. // Tour 4: L'agent Oulgoof fait transférer toute la puissance des lasers et du bouclier dans les moteurs pour augmenter les chances d'éviter les tirs impériaux. Le V-19 n°1 touche mais son tir est esquivé. Le V-19 n°2 rate totalement (100) et dépasse la FT pile sur son vecteur de fuite. Heureusement pour lui la FT n'a plus d'énergie dans ses lasers pour lui tirer dessus! // Tour 5: le V-19 n°2 touche dans le blindage et enlève 6 points de coque. Le V-19 n°1 touche mais est esquivé. La FT est positionnée pour fuir et l'agent Naz se dépêche d'enclancher la manette de l'hyperdrive! La FT saute dans l'hyperspace avec 27 points de coque sur ses 66 initiaux... argh!*

**- An 1 jour 102:** Après une petite série de sauts calculés par les pilotes pour semer les impériaux Actarius Grando se met au travail avec R4-D170 et l'agent Lattaz pour réparer les dégâts subis. Les réparations sont essentiellement des fuites mineures sur des parties non-vitales. Les pièces pour la réparation du générateur de laser sont disponibles à la base (récupérées lors du pillage du convoi impérial dans le secteur NY-364!). Pour le moment l'agent Grando a trouvé le moyen de bypasser certaines sous-sections énergétiques non vitales pour alimenter les lasers (qui causeront -1 au lieu de 1/2). Le chef de mission, l'agent Oulgoof, décide de retourner au plus tôt à la base pour effectuer les réparations et déposer les blessés graves du croiseur rebelle. Personne ne sait à ce moment s'il s'en est sorti ou si les impériaux l'ont anéanti...

**Retour à la base de Devaron 1 jour plus tôt que prévu => An 1 jour 102.**

Les blessés rebelles sont rapidement transférés dans l'aile médicale de la base et pris en charge.

La Forte-tête est remise au fond du hangar car elle va nécessiter des jours de réparations pour être remise en état de repartir dans ce type de mission. De plus sont indice de recherche envers l'Empire a grimpé de façon importante car maintenant clairement reconnue comme rebelle ou alliée aux rebelles!

Au retour de mission Karmori fait son rapport auprès de Louis Fauchont et Denthrus.

Suite aux deux missions d'exploration il apparait que la Forte-tête n'est pas adaptée pour ce type de missions. Il faudrait un vaisseau plus polyvalent et avec des senseurs plus puissants. La Fierté d'Ashoka par exemple, bien qu'elle puisse être rapidement repérée comme vaisseau de guerre de l'Alliance rebelle par les impériaux. Sinon Double-jeu ou Amidala ou aigle d'Alderaan. Le Flamme de l'espoir n'est pas non plus adapté.

**Résultat de la mission n°2: non concluante. Rencontre de rebelles. Assistance donnée et blessés traités à l'infirmerie. Gros dommages reçus en affrontant l'Empire. Cartographie des zones explorées dûment remplie pour possible nouvelle mission d'exploration à suivre. Récupération du personnage pilote de Quentin parmi les blessés rebelles.**

-----  
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.