

# An 1 Jour 105.

## Recherche d'une base secrète secondaire hors système

### Expédition n°3

#### 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.

#### Matériel utilisé pour cette mission:

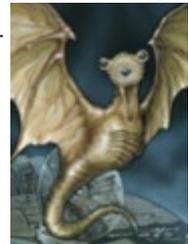
- **Vaisseau:** L'Aigle d'Alderaan  
**Pilote principal :** Lonus Marogon  
**Copilote navigateur :** PNJ navigateur spatial (Supia Verr)  
**Artilleur tourelle dorsale :** Dono Meneraev  
**Spécialiste astrophysique:** Rogh Joy  
**Soldats d'escorte/opérations au sol:** Treek Jakker-Sun + Zalka Fall

#### Chronologie de la mission, partie 3:

- Briefing pour la seconde expédition: An 1 jour 105.
- Chargement vivres et carburant ([sortis du site](#)) puis décollage pour la mission: An 1 jour 105.
- Retour prévu de la mission d'exploration: An 1 jour 115

#### Rapports de mission:

- **An 1 jour 105:** L'équipe de recherches se rend cette fois en direction du point le plus éloigné de l'expédition n°1 pour commencer son exploration. Elle passe une bonne partie de la journée à scanner la zone et ne trouve rien, absolument rien... Mais lorsqu'elle tente un dernier scan elle découvre l'épave d'un ancien chasseur Aurek de l'Ancienne République. En s'en approchant pour en savoir plus l'équipe se rend compte, trop tard, que l'épave est un nid de mynock! Ces derniers jaillissent et foncent vers l'Aigle d'Alderaan. L'agent Meneraev avoine avec la tourelle bi-laser, en tuant une demi-douzaine. Lonus Marogon met les gaz et fuit la zone... saut en hyperspace vers une zone dégagée pour faire le point. Les agents Trakker-sun et Fall sortent du vaisseau en scaphandres pour vérifier la coque. Ils trouvent et abattent 4 mynock qui commençaient à ronger la coque.



- **An 1 jour 106:** Un mauvais calcul hyperspatial fait que le vaisseau frôle une nébuleuse très dangereuse pour ces radiations puissantes. Toute l'équipe est affectée et perd 3PV et sera malade le reste de la journée. Les droïds sont également victimes de dysfonctionnements quelques heures le temps de recharger leurs sauvegardes systèmes précédentes.

- **An 1 jour 107:** Le début de la journée se passe sans souci. En revanche en milieu de journée l'équipe atteint le système Atzerri, dans la Bordure médiane, une planète ouvertement hostile à l'Empire: <http://maitre.dragon.free.fr/?menu=Starwars&page=GalaxieAstres&planete=Atzerri>. En sortie de l'hyperspace l'Aigle d'Alderaan est repéré immédiatement par un destroyer de classe Acclamator tout proche! Le baratin de Supia Verr ne suffit pas à convaincre



les impériaux. Ces derniers, en approche du vaisseau rebelle, commencent à ouvrir le feu avec leurs canons ioniques lourds. L'Aigle d'Alderaan subit de puissants tirs qui grillent une partie de ces systèmes mineurs mais arrive de justesse à sauter en hyperspace avant qu'un rayon tracteur ne le verrouille! Le reste de la journée, dans l'espace profond, est utilisé à réparer les sous-systèmes endommagés par les impériaux. Tout n'est pas réparable immédiatement et un passage dans les mains des équipes techniques de la base de Devaron sera impératif (425 crédits de réparations à prévoir).

- **An 1 jour 108:** Journée de réparations et de repos pour l'équipe. rien à signaler.

- **An 1 jour 109:** L'équipe découvre un mynock encore accroché sur la coque et ayant causé des dégâts (-2 de coque!). Les soldats sortent en scaphandre pour l'abattre. En fin de journée les réparations sont terminées (bien qu'il faille faire certaines choses impérativement dans la base) et l'équipe effectue différents sauts hyperspatiaux courte portée jusqu'à découvrir... une plateforme spatiale de classe XQ-1 endommagée suite à des combats et abandonnée! BINGO !! Ils la scannent (*sur l'image on voit l'Aigle d'Alderaan en tout petit sur la plateforme centrale, ça donne*

*l'échelle!*). La plateforme a clairement été victime de combats datant d'assez longtemps, de la guerre des clones certainement. Les canons de défense ont été détruits et son bouclier tourne au strict minimum. Elle ne semble pas habitée mais une activité électrique et énergétique est toujours présente... et est rapidement confirmée par le décollage de 2 vols de 3 chasseurs droïds de type Scarabée! Le combat s'engage car l'équipe pense avoir trouvé la planque secrète tant recherchée.

L'Aigle d'Alderaan engage bravement le combat mais son équipage se montre trop sûr de lui et se bat lamentablement! De l'autre côté, les droïds Scarabées, obsolètes et usés, qui devraient être des cibles faciles font un carton sur le YV-664 rebelle qui doit se replier dès le second round de combat! Le droïd R1 du bord se démène comme un beau diable pour dériver un maximum d'énergie sur les boucliers mais les tirs sont trop soutenus pour qu'il fasse la différence. Dono Meneraev abat quand même un chasseur droïd au second round mais les dégâts aux rebelles sont trop importants. Pendant sa fuite vers un point de saut hyperspatial l'Aigle d'Alderaan se fait détruire la porte bâbord de soute, heureusement que tout est toujours arrimé à bord! Il arrive à fuir au 4èm round de combat et se replie avec seulement 10 points de coque vers la base de l'Escadron Prime!



- **An 1 jour 110:** Retour à la base de Devaron, la coque percée de multiples impacts graves, la soute bâbord fortement endommagée. Louis Fauchont n'est pas là au retour du vaisseau (il est en route pour Sump), heureusement sinon il passerait un savon à l'équipe pour leur piètre performance face aux droïds Scarabées. Le vaisseau est remis au fond du hanger pour de lourds travaux qui l'immobiliseront jusqu'au J120.

**Résultat de la mission n°3: Concluante! Découverte d'une base potentielle, à reprendre à des ennemis droïds. Prévoir d'envoyer une force d'assaut plus apte à déloger les droïds. ALA peut décider de l'envoi d'une force puisqu'il gère la base en attendant le retour de sa sœur prévu au plus tôt pour le jour 129, dans 19 jours! Attention néanmoins aux vaisseaux disponibles à la base à ce jour là (J110). La Forte-tête est réparée et pourrait contenir une équipe d'assaut pour l'intérieur de la plateforme. La Flamme de l'espoir a assez d'autonomie pour aller aussi loin mais il ne faudra pas faire de détours. Il reste assez de chasseurs avec hyperdrive dans la base (2x V-19 Torrent, 1x chasseur Caméléon et 3x T-Wing) pour normalement surclasser les Scarabées dans un combat spatial...**

---

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.