

Echaffourée dans le système Kendraall

par Newlight



Situé proche de la Bordure extérieure, le système Kendraall n'est pas un système stratégique pour l'Empire car les populations qui y habitent sont des populations primitives et aucune ressource stratégique ne s'y trouve. Kendraal-Kor, la planète principale est une jungle luxuriante où des humains et des twi'leks vivent dans des conditions archaïques au sein de bourgades peu peuplées. Kendraall-Kev est la deuxième planète du système et présente un peu plus d'intérêt pour l'Empire avec ses grandes mines de carboxane dans lesquelles sont exploités de nombreux esclaves venus de tout le secteur.

Mais il n'en est pas de même pour la Rébellion, qui cherche d'une part à étendre son périmètre de sécurité en accaparant les secteurs voisins de son territoire caché. Le contrôle du système Kendraall permettrait d'installer une base secrète sur Kendraal-Kyz, la quatrième planète du système, et de surveiller ainsi tout le secteur Jal-Vin auquel appartient la planète.

D'autre part, des informateurs Bothans ont découvert qu'en un certain endroit de la jungle de Kendraal-Kor se trouvaient des ruines de l'Ancienne République datant de la Grande Guerre Galactique. Ces ruines, construites alors que le Nouvel Empire Sith avait mis à genou l'Ancienne République et qu'il était essentiel de délocaliser les ressources de cette dernière, constituent un immense complexe d'archives républicaine, très susceptibles de contenir de précieuses informations.

Le Haut Commandement rebelle pense en particulier à des routes galactiques oubliées qui permettrait aux unités de l'Alliance et à ses convois de se déplacer en dehors des regards impériaux et de frapper n'importe où dans la galaxie. C'est pourquoi le Haut Commandement rebelle a décidé d'envoyer dans le système Kendraall une flottille accompagnant un contingent de soldats rebelles, pour y mener des actions de guérilla et déstabiliser le pouvoir impérial. En plus la libération de la population d'esclaves telles que celle de Kendraall-Kev fait partie des objectifs rebelles prioritaires et pourrait en plus fournir une manne intéressante de recrues.

Présentation du système Kendraall :

Le système Kendraall est composé de 4 planètes majeurs en terme de taille :

Kendraall-Kor, la plus grosse, est une planète sauvage constituée de jungles luxuriantes et de marais fétides. Tant la faune que la flore y sont dangereuses et les population autochtones civilisées d'humains et de Twi'leks vivent dans des bourgades à la technologie archaïque situées sur des promontoires montagneux. Le potentiel agricole de la planète est très élevée, à condition d'opérer une déforestation massive mais n'a jamais été voulu par le pouvoir impérial étant donné l'éloignement du secteur. C'est sur cette planète que se trouve le complexe d'archives de l'Ancienne République et intéressant l'Alliance Rebelle.

Kendraal-Kev est la deuxième planète du système par sa taille, et bien que l'environnement, plutôt désertique dans son cas, y soit moins dangereux que celui de Kendraall-Kor, elle n'en est pas beaucoup plus accueillante. C'est sur cette planète que se trouve le siège du pouvoir impérial, qui supervise l'extraction de carboxane par des esclaves dans les nombreux complexes miniers qui juchent la surface. La flottille impériale est parquée en orbite de Kendraall-Kev et se charge d'accompagner les convois d'esclaves arrivant et de minerais partant. C'est d'ailleurs là sa principale activité, tant l'Empire se préoccupe peu des autres activités dans la région.

Kendraal-Hus est une planète gazeuse ne présentant que peu d'intérêt stratégique, bien qu'elle soit la troisième planète du système en terme de taille. Elle dispose d'une ceinture d'astéroïde intérieure, là où la densité de gaz de la planète n'est pas très élevée et c'est sur l'un des plus gros d'entre eux que se trouve une conséquente base pirate, équipée d'une flottille aussi conséquente que la flottille impériale. A partir de là les pirates opèrent des raids sur tout le secteur Jal-Vin et souhaitent eux aussi affaiblir considérablement le pouvoir impérial sur Kendraall-Kev pour y installer une petite République Pirate aux confins de l'Empire.

Kendraall Kiz est la quatrième planète et n'est rien de plus qu'un gros cailloux recouverte de neige de carboxane turquoise peu concentrée. La planète a tout de même une petite population de Mutis-Ken, des mutants humains très grands et sveltes à la peau de couleur rouge et organisés en un petit royaume. Ce sont les descendant des premiers pionniers humains humains qui ont essayé de coloniser le système. Comme elle est située en périphérie du système, c'est sur cette planète que la Rébellion envisage de construire un avant-poste secret conséquent qui lui permettrait de surveiller les opérations impériales dans tout le secteur Jal-Vin.

Les forces impériales :

Le Gouverneur du système se nomme Genlar Madon, et est un homme jeune plutôt vif d'esprit et très compétent. Mais peu habile en politique, il s'est retrouvé nommé dans ce système perdu au fin fond de la Galaxie.

Il a toutefois été remarqué par le Bureau des Services Intérieurs de l'Empire pour sa sensibilité à la Force et il a été incorporé à un programme d'entraînement à la maîtrise de ses pouvoirs qu'il suit tout en exerçant ses fonctions de Gouverneur.

C'est lui qui supervise l'ensemble des opérations impériales dans le système et qui commande à la flottille de défense à partir de destroyers stellaires de classe Gladiator II, le « Justice ».

Il a deux bras droits principaux, dont le premier est le Capitaine Melinia Dancher, Chef du seul escadron d'Intercepteurs TIE de la flottille, l'escadron « Courroux » et responsable de la chasse

impériale dans le système.

Le second est Trégan Osgur, un Commandant Stormtrooper de haute stature et qui a obtenu ses galons par ses actions sur le terrain. C'est lui qui dirige l'ensemble des forces militaires impériales au sol dans le système.

Ce sont tous les trois des officiers impériaux compétents dévoués à l'Empire et capables de poser une sérieuse menace pour la flottille rebelle.



Flottille impériale : 189 pts

Vaisseaux : 138 pts

Destroyer stellaire de classe Gladiator II : 62 pts

Corvette de classe Raider II : 48 pts

Transporteur d'assaut de classe Gozanti : 28 pts

Escadrons : 51 pts

TIE Fighters x5 : 8 x5 = 40 pts

TIE Interceptors : 11 pts

La base pirate :

La base pirate est dirigée par un ancien Amiral impérial reconverti dans la piraterie après une déclassé suite à une défaite par la Rébellion, l'Amiral Mad Saschaie. Ce dernier garde une rancune tenace tant envers l'Empire que la Rébellion et rêve d'instaurer une République Pirate dans le système Kendraall.

Pour cela il doit éliminer le gouvernement impérial actuel et y placer des pantins qui lui obéiraient pour donner le change à l'Empire.

C'est un homme arrogant mais doué qui mettra tout en œuvre pour parvenir à ses fins. Il dirige la flottille pirate à bord d'une des corvettes CR 90, la « Célérité » qui est son vaisseau Amiral. Et les pirates de la base ont une très grande confiance en leur Amiral et sont prêts à tous les combats pour accomplir leur rêve de grandeur et d'émancipation.

Son bras droit attiré est une mystérieuse jeune femme maîtrisant l'art ancestral du combat Echani, le Tera Kasi. Elle dirige la chasse pirate à bord de son cargo YT-2400, l'« Astucieux ».



Flottille pirate : 193 pts

Vaisseaux : 141 pts

MC30c Torpedo Frigate : 63 pts

Corvette CR90B : 39 pts

Corvette CR90B : 39 pts

Escadrons : 52 pts

Y-Wings : 10 pts

Z-95 Headhunter x2 : 2 x7 = 14 pts

HWK-290 : 12 pts

YT-2400 : 16 pts

Forces rebelles :

Les Forces rebelles sont commandées par l'étrange Colonel Raven Jelak. Avant de s'engager dans la Rébellion, le Colonel Jelak était une prêtresse de l'ancien Temple de la Force sur Kraskuu. Mais la planète a été prise par l'Empire, le Temple rasé et la plupart des prêtresses massacrée, ce qui a convaincu Raven Jelak de rejoindre l'Alliance Rebelle.

Même si elle n'a pas longtemps été formée aux arts de la guerre et spatiaux, elle utilise une puissante méditation de combat pour compenser cela et y arrive très bien. Elle dirige la flottille à partir de sa frégate Nebulon-B, la « Courageuse ».

Son second est le chasseur Duurhv, un humain de la planète Ghodar, une planète aux conditions de vie très dures, qui ont forgé son caractère bourru mais tenace. Il commande au escadrons de la flottille et se trouve à la tête de l'escadron « Wampa ».



Flottille rebelle : 190 pts

Vaisseaux : 125 pts

Frégate d'escorte Nébulon-B : 57 pts

Corvette CR90A : 44 pts

GR-75 Combat Retrofits : 24 pts

Escadrons : 65 pts

X-Wings x5 : 13 x5 = 65 pts

Progressions disponibles :

Amélioration d'un Escadron :

Un escadron gagne une amélioration si il survit à deux parties consécutives, ou si il participe à la destruction de deux escadrons ennemis au cours d'une même partie (et y survit).

Pour qu'un escadron soit amélioré, il faut obligatoirement qu'il soit nommé par le joueur ou le scénario.

Amélioration 1 : L'escadron gagne un jeton Défense : Division par deux des dégâts,

Amélioration 2 : L'escadron gagne un dé Noir en attaque anti-escadron.

Amélioration 3 : L'escadron gagne la capacité Filou : Possibilité d'effectuer un déplacement et une attaque durant la même activation.

Amélioration d'un Vaisseau :

Un vaisseau gagne une amélioration quand il finit la partie en ayant infligé des dégâts à la coque d'un vaisseau ennemi, OU après avoir survécu à deux parties sans avoir perdu de points de coque.

Pour qu'un vaisseau soit amélioré, il faut obligatoirement qu'il soit nommé par le joueur ou le scénario.

Amélioration 1 : Un dé Bleu ou Noir d'une des zones d'attaque du vaisseau au choix devient Rouge.

Amélioration 2 : Le vaisseau gagne un dé Noir en défense anti-escadrons de chasse.

Amélioration 3 : Un dé Bleu ou Noir d'une des zones d'attaque du vaisseau au choix devient Rouge.