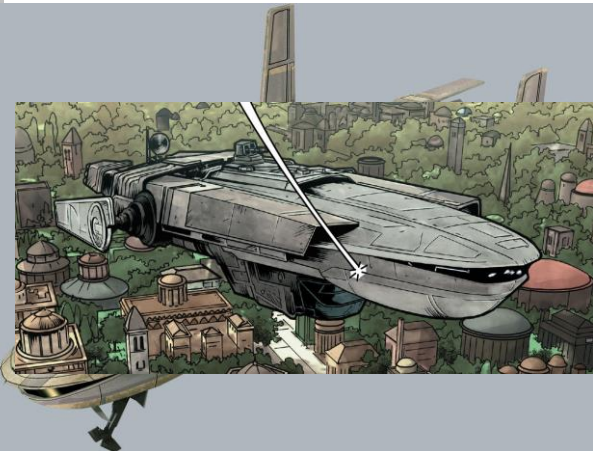
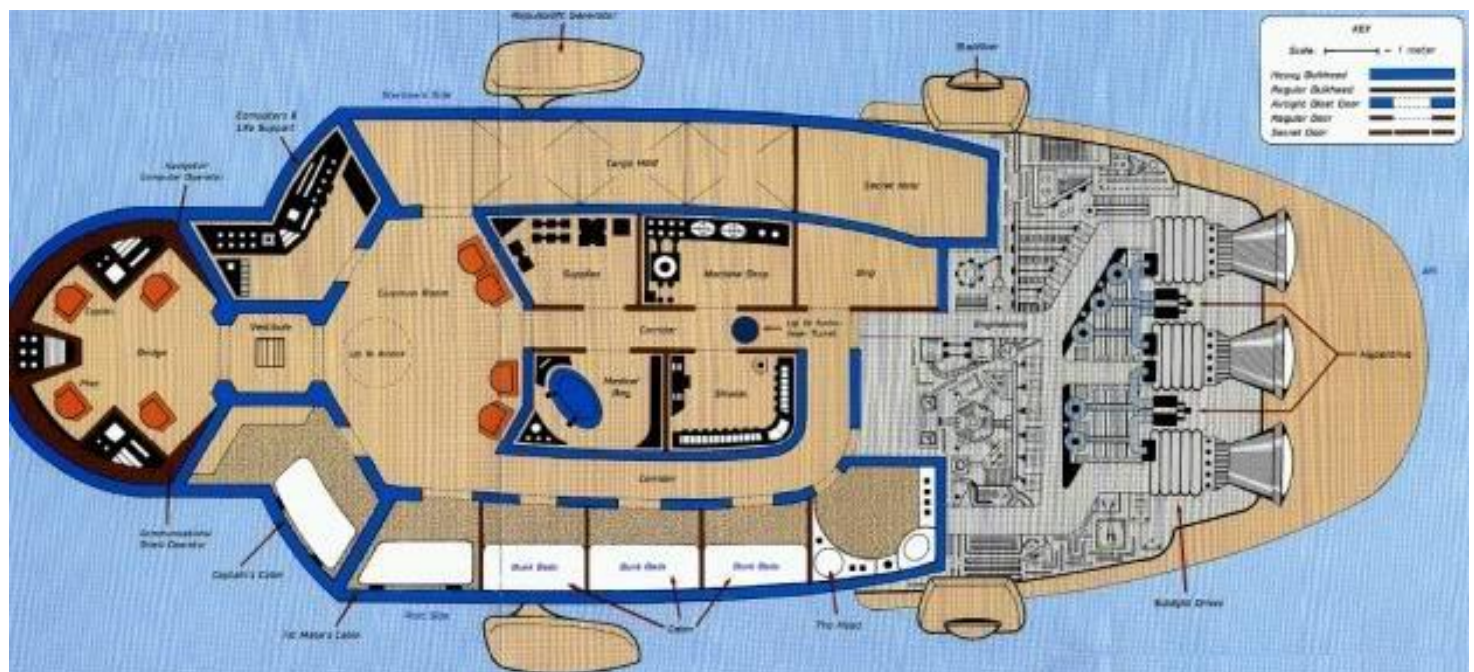


Le Double jeu

Vaisseau de base de l'escadron Prime modifié à partir d'un transport léger lantillien GX1. Vaisseau léger de transport de personnel et matériel. Bien que modifié il lui est très difficile de supporter un affrontement contre des chasseurs spatiaux modernes ou d'autres vaisseaux moyens de classe militaire.

Indice de recherche impérial = 9

Le Double Jeu		
Equipage : 1 pilote : Louis FAUCHONT 1 astronavigateur : Dedelpho MOO 1 opérateur senseurs & communications : Despéro LATTAZ 1 opérateur du système LBM : Soko REPER 2 artilleurs : Zaira ZARKOT - Zuuba YÏR Passagers : 6 bien installés <i>ou</i> 28 si pas de cargaison transportée <i>(donc 24 installés de manière rudimentaire dans la soute et les coursives)</i> 4 capsules de sauvetage 4 places de série.	Armement 1 canons laser avant Utilisation par le pilote 2D3 dégâts 2 tourelles bi-laser (1x ventrale et 1x dorsale) Facteurs : 50 Dégâts : 2x2D3 1 canon stouker de défense rétractable (ventral avant) Utilisation depuis poste de pilotage 8D3+3 rayon 2.50m ; 35m, 1 tir, ignore 11PA	
Hyperdrive : Classe 1.0 Hyperdrive de secours : classe 12.0		
Vitesse : 76=>-5+10-2-12-3= 64 MGLT	Bouclier : 25->50-3-2= 45	
Accélération : 13=>21-3= 18 MGLT/s	Coque : 38-6-1-5+32-2= 56	
Maniabilité : 28-1+6+8-3= 38 DPE	Capacité de Fret : 85-2.75-0.25-1-0.50-1-1.50= 78T	
Facteur de pilotage : 39=> 40		



Aménagements et améliorations	Lieux visités :
1/ Coque antiradiations améliorée permettant de résister 25% mieux aux radiations. 2/ Brouilleur de poursuite missile Sienar Fleet Systems modèle Fantôme VA-11: -0.25T / -15 aux facteurs missiles 3/ Remplacement tourelle simple lourde dorsale par une bi-laser normale + ajout d'une tourelle bi-laser ventrale -1DPF, -5MGLT, -6 coque, -2.75T 4/ Ajout d'1 canon Stouker rétractable : -1 coque, -1T 5/ Optimisation des stabilisateurs (tous) : +8DPF, -2 bouclier 6/ Remplacement des injecteurs par un modèle Corporation Technique Corellienne TR-8000 : 21 MGLT/s, -0.50T 7/ Ailerons directionnels et stabilisateurs de vol : 3 modifications (+6DPF / -3 bouclier) 8/ Coupleurs d'énergie motrice : 5 modifications (le max) (+10 MGLT / -5 coque) 9/ Plaques de blindage supplémentaires : 9 modifications (+36 coque / -3 MGLT/s / -3 DPF / -3MGLT) 10/ Mini caméra externe (filme la coupée) + datapad de contrôle portable // + caméra installée « vue du pilote » 11/ Transpondeur sélectif : ID n°2 « le Kila » 12/ Remplacement du bouclier de base par un modèle Mobquet Exploration EX50 : 50 points de bouclier (-1.50T (différence avec le bouclier 25pts) / -12 MGLT) 13/ Remplacement de l'hyperdrive de base (classe 2.0) par un modèle amélioré Opaline des ateliers lantilliens classe 1.0 (-1T de différence entre classe 2.00 et 1.00) 14/ Ajout d'un canon laser avant (-1T, -2MGLT, -2 coque)	- Ryloth - Yavin IV - Anoat - Anteevy - Devaron (ID Kyla + ID Double Jeu) - Hitaka - Hoth - Sump - Plateforme XQ-1 - Durgolfin - Sigmass - Afrex - Narcalimir - Bothawi - Bilax
Matériel embarqué « permanent » : *1 droïd de combat B-1 « de sécurité » (B1-EP003) + fusils blaster Blastech E-22 chargé *1 droïd souris MSE-6 * 1 Motospeeder Aratech 105-K « lancier » *5 medipacks standards (coursives et « cabine médicale ») *2 lampes torches (coursive principale + salle des machines) *5 fusées éclairantes à autoamorçage jaunes (poste de pilotage) *3 scaphandres spatiaux civils (TAI 16, 17, 18) (coursive principale) *2 blasters de poing Blastech DC-17 + 2 cellules d'énergie (poste de pilotage) *2 blasters de poing Blastech DH-17 + 4 cellules d'énergie + 3 grenades à fragmentation + 4 grenades fumigènes + 1 casque de protection + 1 gilet de protection standard (armoire de sécurité dans la coursive principale) *1 Civière	



Bombardier TIE => II



Chasseur TIE/In => IIII I



Transport d'Assaut ATR-6 de Classe Gamma => I



TR-TT => I



Chasseur droïd vautour => IIII

Chasseur G-400 pirate => I

Chasseur Dunelgard => I

Vaisseaux de récupération GS-100 pirate => I

Chasseur droid scarabé => I

Chasseur Ixiyen => I