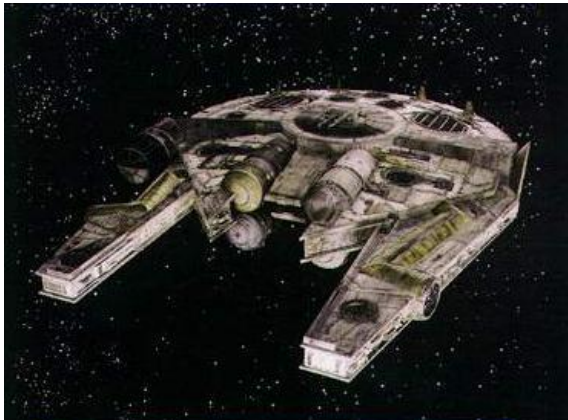


L'Aigle d'Alderaan

Transporteur léger YV-664 envoyé en renfort à l'Escadron Prime par le commandement de l'Alliance rebelle. Obtenu suite aux actions d'éclat du groupe lors de la destruction de la plus puissante faction pirate du système Delora. L'Aigle d'Alderaan faisait partie de la flotte de défense alderaannienne. Il n'était heureusement pas sur la planète lorsque le Grand Moff Tarkin la détruisit avec l'Etoile de la mort. Son équipage, complètement perdu à son retour de mission, rejoignit alors l'Alliance Rebelle avant d'être affecté sur un vaisseau de meilleure catégorie. L'Aigle d'Alderaan, bien que vieux et moyennement performant, a néanmoins encore beaucoup de services à rendre et a donc été attribué à l'Escadron Prime pour les assister dans leur mission de libération du système Delora. De plus ce type de vaisseau de la Corporation Technique Corellienne reste très modulable et propice aux modifications internes et externes, parfait pour être adapté aux besoins spéciaux de l'Escadron Prime.

Indice de recherche impérial = 0

L'Aigle d'Alderaan	
Equipage : 1 pilote : Lonus MAROGON 1 copilote astronavigateur : Supia VERR 1 artilleur : Dono MENARAEV	Armement <u>1 tourelle bi-laser dorsale</u> 2 x 2D3 dégâts Facteur : 50
Passagers : 4 moyennement bien installés	
Hyperdrive : Classe 2.0	
<i>Hyperdrive de secours : classe 12.0</i>	
Vitesse : 65-7+10 = <u>68MGLT</u>	
Accélération : 11 = <u>11MGLT/s</u>	Bouclier : 14=>35-5 = <u>30</u>
Maniabilité : 44+2+10 = <u>56DPF</u>	Coque : 75-5 = <u>70</u>
Facteur de pilotage : <u>45.00</u>	Capacité de Fret : <u>105-1-0.50 = 103.50T</u>



Aménagements et améliorations	Lieux visités :
1/ Optimisation des stabilisateurs latéraux et de queue = +2DPF 2/ Remplacement du bouclier de base par un modèle Cygnus Spaceworks Starshield 350 = 20->35 points de bouclier / -7MGLT 3/ Installation d'un lance-fusées de diversion + réserve de fusées type A (4 fusées) = -1T 4/ Ailerons directionnels et stabilisateurs de vol : x5 (le maxi) = +10DPF // -5 bouclier 5/ Coupleurs d'énergie motrice : x5 (le maxi) = +10 MGLT / -5 coque 6/ Installation d'un brouilleur de senseurs et communications modèle Assassin de chez Sienar Fleet Systems = puissance 35 // -0.50T	- Devaron - Hoth - XQ-1 Atlantis (Rouge-17) - Narcalimir - Afrox - Atzerri
Matériel embarqué « permanent » : * 3 médipacks portables (1x poste de pilotage + 1x coursive principale + 1x salle des machines) * 2 blaster de poing Czerka-411 + 4 cellules d'énergie (poste de pilotage) * 2 blasters de poing Blastech DL-18 (1 avec panne 96 au lieu de 97) avec 4 cellules d'énergie + 4 grenades à fragmentation + 4 grenades fumigènes + 2 couteaux de combat + 2 casques de protection + 2 gilets de protection légers T17 et T18 + 3 comlinks civils (armoire sécurisée dans la coursive principale) * 1 civière (coursive principale) * 1 motospeeder Razalon FC-20 civile standard (soute) * 1 droïd de sécurité B-1 (B1-EP004) armé d'un fusil blaster Blastech DC-15a chargé * 1 droïd mécanicien DUM (D8P) en mode repos dans une alcôve sauf si besoin. * 4 fusées éclairantes à autoamorçage oranges (coursive principale) * 3 scaphandres spatiaux civils (TAI 16, 17, 18) (coursive principale) * 1 lampe torche (poste de pilotage) * 1 paire de macrojumelles (poste de pilotage)	

TABLEAU DE CHASSE

[illegible]