

A Star Wars szerepjáték alapvető szabályai játékosok számára

A Karakterek

Ha játszani akarsz a Csillagok Háborúja szerepjátékkal, akkor szükséged lesz egy karakterre – a karakter egy olyan (a valóságban nem létező) személy, aki a Csillagok Háborúja világában él, és akinek a szerepét a játékos magára vállalja, mintegy színész a szerepét. (Bizonyos fokig tehát a karaktert alakító játékos színészkedik a játék folyamán, bár a konfliktusokat a szabályok segítségével oldja meg.)

A játék részben azért lesz izgalmas, mert közben úgy tehetsz, mintha valaki más lennél. A karaktered olyan dolgokat csinálhat, amik neked álmodban sem jutnának eszedbe.

Mindenki más karakterrel játszik, akinek más élettörténete, háttere, személyisége van, és – ami a játék szempontjából a leglényegesebb – másként reagál bizonyos helyzetekre. Minden karakterhez jár egy karakterlap, ami leírja, milyen személyiség az illető karakter, és felsorolja a játékhoz szükséges fontosabb adatait.

A Kidolgozás

Kezdő játékosoknak célszerű előre kidolgozott karaktermintákat kiválasztani, a kalandmester segítségével, mert az egyéni karakterek kidolgozásához szükség van némi játékos-tapasztalatra. Ilyen előre kidolgozott karakterminták a szerepjáték könyv végén találhatóak, vagy a kalandmesterektől kérhetőek.

A tapasztalt játékosok azonban jobban szeretnek saját maguk által kidolgozott karakterekkel játszani.

Ehhez először is ki kell találni, hogy kicsoda-micsoda legyen a karaktered. Ezt célszerű néhány szóban leírni. Például egy ember csatahajó pilóta a lázadók flottájában, vagy egy egyszerű prémkereskedő az Alderaan-ról.

A név: Találd ki a karaktered nevét, melyen szólíthatnak téged, illetve karakteredet a játék során.

Faj: Ezek után el kell dönteni, hogy milyen fajhoz tartozzon a karakter. Ez lehet ember, humanoid, vagy bármilyen idegen lény, amit a filmekből, könyvekből megismerhettünk. Nagyon fontos, hogy jól átgondoltan válasszuk ezt ki, mert az eredmény alapvetően befolyásolhatja a karakter személyiségét, szokásait, képességeit. Ráadásul a jó szerepjátékhoz ki kell tudni játszani a karaktert, azaz „azonosulni” kell vele, és ha olyan fajú lényt választunk, akit nem tudunk jól megszemélyesíteni (mondjuk szöges ellentétben áll a játékos gondolkodása a karakter gondolkodásmódjával), akkor ez elronthatja a játékot.

Nem: Általában férfi, és nő, de ez a különböző fajok esetén változhat (például a Hutt-ok hermafroditák).

Kor: Ez is egy nagyon fontos tényező, mert sokban befolyásolhatja a karakter jellemzőit. Például egy öreg karakter nagyobb tapasztalattal, tudással, és iskolázottsággal rendelkezik, mint egy kölyök. (Az erre vonatkozó szabályokat lásd az Iskolázottság, illetve a ... címszónál.) Ezenkívül az egyes fajoknál az élettartam, és az, hogy élete mely szakaszában jár – gyermek, kamasz, felnőtt, öreg, stb. – eltérő lehet.

Magasság, súly: Válassz ki a karakterednek megfelelő értékeket, hogy később a küllemét jobban le tudd írni, amikor valakinek bemutatkozol, vagy lásd az alábbi táblázatot ezen értékek véletlenszerű meghatározására.

Karakter faja	Alapmagasság	Magasságmódosító	Alapsúly	Súlymódosító
Ember, férfi	1,2 méter	+2d4	55 kg	x(1d8+1)
Ember, nő	1,0 méter	+2d4	39 kg	x(1d8+1)
Cerean, férfi	1,4 méter	+1d6	58 kg	x(1d8+1)
Cerean, nő	1,2 méter	+1d6	42 kg	x(1d8+1)
Ewok	0,8 méter	+1d4	35 kg	x(1d4+1)
Gungan	1,2 méter	+1d8	48 kg	x(1d8+1)
Ithorian	1,5 méter	+2d4	58 kg	x(2d4+2)
Mon Calamari	1,2 méter	+1d6	42 kg	x(2d4+1)
Rodian	1,4 méter	+1d4	40 kg	x(1d8+1)
Sullusti	1,0 méter	+2d4	42 kg	x(1d8+1)
Trandoshan	1,4 méter	+1d6	60 kg	x(2d4+2)
Twi'lek, férfi	1,2 méter	+2d4	57 kg	x(1d6+3)
Twi'lek, nő	1,0 méter	+2d4	40 kg	x(1d8+1)
Wookie, férfi	1,8 méter	+1d6	70 kg	x(3d4+4)
Wookie, nő	1,6 méter	+1d6	57 kg	x(3d4+4)

A táblázat használata nagyon egyszerű. A fajod, és nemed ismeretében dobsz a magasságmódosítónál feltüntetett kockával, majd a kapott számot elosztod tízzel – mivel a dobás eredménye deciméternek megfelelő mértékegységű -, és hozzáadod az alapmagasságodhoz. Ezután a súlymódosítónál feltüntetett kockával dobsz, hozzáadva a kapott értékhez a zárójelen belüli pluszt számot. Az így kapott számot pedig megszorozod az előző dobásnál kapott számmal, majd a végeredményt hozzáadod az alapsúlyodhoz. Példa: Egy ember férfi karakter esetén a játékos dob 2 darab 4 oldalú kockával. A dobás eredménye 4, és 4, azaz 8 dm. Ez a szám méterre átváltva 0,8 m lesz, melyet a játékos hozzáad karaktere alapmagasságához, azaz 1,2 m-hez. A karaktere végleges magassága 2,0 m lesz.

Ezek után a játékos dob 1 darab 8 oldalú kockával. A dobás eredménye 8 –a kis mázlista -, amihez hozzáadja a zárójelen belüli plusz számot (9). Az így kapott számot összeszorozza az előző dobás eredményével: $8 \times 9 = 72$ kilogramm, majd hozzáadja az alapsúlyához, az 55 kg-hoz. A karakter végleges súlya 127 kg lesz –ami persze egy két méter magas embernél igencsak reális lehet, és sokszor nem is árt.

A karakter története: Az egyik legfontosabb tényező, hogy honnan jött a karakter, mi volt az előtörténete a játék kezdetéig, mert ezzel magyarázható meg a karakter jelleme, szokásai, tudása, ismeretségei. Általában itt található meg mi a célja, és annak motivációja is (például miért akar a Birodalmi Haditengerészethez belépni, vagy miért akar jólmenő ügyvéd lenni). Ez a fejezet csakis a kalandmesterre, és a játékosra tartozik, de ezt a játékosnak alaposan ki kell dolgoznia, mert nélkülözhetetlen része a karakternek. Itt kell megmagyarázni azt is, hogy honnan és miért vannak az esetlegesen felvett előnyei/hátrányai (Lásd Előnyök/Hátrányok c. fejezetet).

Sajnos alapvető hiba a kezdő játékosoknál, illetve az alkalmi partiknál, hogy nem törődnek ezzel a résszel. Egyszerűen kiszámolják a karakter értékeit, egy nagy számhalmazt hoznak össze, és a végén nem tudják jól eljátszani a szerepüket, elrontják a játékot. Nem értik meg hogy a karakter nem a számokból, kockaértékekből áll, hanem a jól kitalált személyiségből, háttérből. Ez adja meg ugyanis a karakter „savát-borsát”, ettől lesz jól alakítható a karakter.

A karakter személyisége: A másik legfontosabb tényező. Ebben határozzuk meg, hogyan viselkedik a karakter általában - persze nem fog mindig, minden helyzetben így cselekedni, de összegzésnek megteszi -, milyen jó, és rossz tulajdonságai, milyen szokásai vannak. Célszerű olyan személyiséget kidolgozni, akivel érdekesen, és jól tudunk játszani, akit szívesen alakítunk. A tapasztalt játékosok jobbra igyekeznek olyan karaktereket kidolgozni, akik nem csupán a saját személyiségük tükörképei.

A karakterek általában hűségesekek, becsületesekek, de lehet játszani csirkefogókkal, gyilkosokkal, sötét oldal karaktereivel, és más „kérdéses” személyiségekkel is.

A karakter külső leírása: Itt adhatjuk meg, hogy általában hogyan néz ki a karakter külsőleg, hogyan öltözködik, mi látható a ruháján, stb. (ez persze a játék során változhat). Egyszóval ez a karakter fizikai kinézetéről szól. Ennek segítségével tudjuk leírni a többi játékos, és a kalandmester számára a képzeletünkben megjelenő személyt, akit mi alakítunk. Ez általában a bemutatkozáskor érdekes, illetve akkor, ha ruhát váltunk, vagy valami más, külső befolyás hatására megváltozik kinézetünk.

Fajok

Advozsec

Főjellemzők: 11K
ÜGYESSÉG: 1K / 3K+1
TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 1K / 4K
ÉRZÉKELÉS 1K / 4K
ERŐ 2K / 3K+2
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2
Mozgás: 9/11
Méret: 1.3-1.9 méter magas



Amanin

Leírás: Az amaninok primitív, hosszú rendelkező, zöldes-sárgás bőrű vadászó faj. Birodalom megérkezéskor fedezték fel. Világukat a Birodalom megszállta és maga számára bányászobolygóvá alakította. Ha feldühítik őket rendkívül vaddá válnak, és fejjavaszokként is ismertek, mivel élvezik a gyilkolást. Áldozataik levágott fejét állandóan kezük ügyébe tartott póznájukra tűzik. Jabba udvartartásában is előfordulnak.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K / 3K+2
MECHANIKA 1K / 2K+2
ÉRZÉKELÉS 1K / 3K
ERŐ 2K / 4K+1
TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1



Különleges képességek:

Gurulás: 10-zel növeli az Amani mozgását. A guruló Amani semmi mást nem cselekedhet a kör folyamán.

Szervbőség: Minden sérülés ami az Amanit éri egy szinttel könnyebb sebesülésként kezelendő. Két Halálos eredmény szükséges ahhoz, hogy egy Amanit megöljön valaki.

Mozgás: 9/11
Méret: 2.0-3.0 méter magas

Arkóna

Leírás: Pikkely nélküli hüllők humanoid testformával, és lapos, gonosz formájú fejjel, tiszta, üveggolyó szerű szemekkel. A bőrüknek a színe a mahagónitól az ébenig minden színben előfordul. Az Arkónák a Teke Ro rendszerben levő Cona bolygó őslakosai, egy bolygóé, ahol mindig meleg van, nagyon kevés víz van, és a levegő ammóniagőzben nagyon gazdag. A



külvilágiak vizet szoktak nekik eladni, mely létfontosságú számukra, de felfedezték, hogy az Arkónák függővé válhatnak az általában használt sótól; a szemük ettől a folyamattól aranyszínűvé válik. A kereskedők ezért nagy mennyiségű sót kezdtek el importálni, mielőtt az Arkóna társadalom törvényen kívülinek nevezte ki az ilyen árukat.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K+1 / 3K
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 1K+1 / 3K+1
ÉRZÉKELÉS 1K+2 / 3K
ERŐ 2K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Speciális jártasságok:

Erő jártasságok: Ásás: Felhasználási idő: Egy kör vagy hosszabb. Lehetővé teszi az Arkóna számára, hogy karmait használva átásson a talajon vagy hasonló anyagokon.

Különleges képességek:

Érzékek: Az Arkónáknak gyenge a távollátásuk (+1K nehézség minden olyan feladathoz amihez 15 méternél távolabbra kell látni), de kitűnőek a rövid távú érzékeik (+1K minden érzékelés képzettséghez, ami hővel, szagokkal vagy mozgással van kapcsolatban amikor 15 méternél közelebb van).

Vastag Irha: Az Arkónáknak kemény tüskés irhájuk van, ami +1K-t ad az erőhöz, amikor fizikai sérülést kell hárítania (nem érvényes energiafegyverek által okozott sérülésekre).

Ragadozókarok: Az Arkónáknak éles karmaik vannak, amik 1K-t adnak a mászáshoz, ásáshoz, és közelharc sebzéshez.

Sófüggőség: Az Arkónák nagyon könnyen függővé válnak a sótól. Ha az Arkóna sót fogyaszt, Nagyon Nehéz akaraterő dobásra van szükség ahhoz, hogy ne váljon függővé. A sófüggők 25 gramm sót igényelnek naponta, különben minden cselekedetükre -1K levonás jár.

Mozgás: 8/10

Méret: 1.7-2 méter magas

Balinaka

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K
TUDÁS 1K / 3K+1
MECHANIKA 1K+2 / 3K+2
ÉRZÉKELÉS 2K / 4K
ERŐ 3K / 5K
TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1

Különleges képességek:

Látás: A Balinakáknak kitűnő a látásuk és a sötétben is látnak levonások nélkül.

Víz alatti légzés: A Balinakáknak összetett tüdő/kopoltyú rendszerük van, így nehézségek nélkül képesek lélegezni mind levegőn, mind vízben.

Karmok: ERŐ+1K-t sebeznek.

Mozgás: 12/15

Méret: A marmagasság négy méter is lehet.

Barabel

Leírás: A Barabelek kétlábú hullők, melyek 1,75 és 2,5 méter közötti magasra nőnek. Tüskés fekete pikkely borítja a testüket páncélként, amely képes elhárítani mindent az

ellenség harapásán keresztül a sugárlövedékekig. Hosszú hegyes fogik vannak, melyek öt centiméter hosszúra is megnőnek, és felhajolnak a szájpadrásukra, ha becsukják a nagy szájukat. A sötét vad Barab I őslakói a faj képviselői. Habár fűszer-csempészek és más bűnözők gyakran használják a bolygót menedékként, elég ritkán lép be a nyílt galaktikus forgalomba. Ennek köszönhetően a Barabel faj nem széleskörben ismert, és nagyon kevés ilyen hüllő fordul elő a szülőbolygóján kívül.

Alter-ka földalatti őrállomása kezdetleges a Magbeli szabványokhoz képest, de a sportvadászok betöltik a túristaszállásokat, hogy a bolygón élő veszedelmes lények egyikét-másikat puskavégre kapják. A külvilágiak hajdanán szafarijáratokat indítottak, hogy Barabeleket lőjenek, miközben szándékosan figyelmen kívül hagyták, hogy értelmes lények. Néhány Barabel portásként és idegenvezetőként vállalt munkát, és egy kevés Barabel el is hagyta a bolygót fejvadász feladatokat vállalva, de a legtöbb Barabel sohasem hagyja el a közösségét, mégkevésbé a szülőbolygóját, tanítatlanul és civilizálatlanul élve tovább mindennapjait.

Mélyen tisztelik a Jedi-lovagokat, és néhány megpróbálták követni a Jedi hagyományokat, annak ellenére, hogy csak kicsiny érzékük volt az Erő használatához. Ez a tisztelet visszanyúlik a Barabel háborúig, amikor is a primitív vadászok két csoportra szakadtak a vadászterületek feletti kérdések miatt. A betérő Jedi-lovagok közbeléptek, és egy békés megoldást hoztak, ezzel elkerülve, hogy a Barabelek szükségtelenül megöljék egymást. Mindezek ellenére Skahtul, egy nőstény Barabel fejvadász elfogta Luke Skywalker a Kothlis bolygón éppen az endori-csata előtt. Az tervezte, hogy eladja a Jedit annak, aki a legtöbbet kínálja, de sajnálatára Luke elszökött mielőtt tervét véghezvihette volna.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 4K

TUDÁS 1K / 2K+1

MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELES 1K+1 / 4K+2

ERŐ 3K / 5K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: +2K-t ad a Barabelnek fizikai támadások és +1K-t energiátámadások ellen.

Sugárzás-ellenállás: A Barabeleknek természetes ellenállása van a sugárzás legtöbb formája ellen. +2K-t kapnak amikor valamilyen sugárzás hatásai ellen védekeznek.

Látás: A Barabelek az infravörös spektrumban is látnak, ez lehetővé teszi, hogy tökéletes sötétben lássanak feltéve, ha vannak hőforrások.

Sztorielemek:

Jedi tisztelet: A Barabelek mély tiszteletet éreznek a Jedi lovagok iránt, annak ellenére, hogy csak kis mértékben érzékenyek az Erőre. Majdnem minden esetben engedelmesskednek egy

Jedi lovagnak.

Hírnév: A Barabeleket vad harcosként, és nagy vadászként ismerik. Gyakran félnek tőlük, és a legtöbben széles ívben elkerülik őket, kivéve a legelvetemültebb személyek.

Mozgás: 11/14

Méret: 1.9-2.2 méter magas

Chadra-Fan

Leírás: A kis, élesesű lakói Chad bolygónak, a Chadra-Fanok, emberszerű rágcsálóra emlékeztetnek, nagy fülekkel, sötét szemekkel és kerek orrukkal, amin négy orrlyukuk van. A szőrborította rágcsálószerű Chadra-Fanoknak hét érzékük van. A legtöbb intelligens faj öt



különböző érzéken felül, meg vannak még áldva az infralátással és a nagyon fejlett szaglással. Ezek a kicsin, egy méter magas lények imádnak mókázni. Könnyelműnek és szeleburdinak látszanak, és rövid ideig tudnak csak figyelni, ennek ellenére élveznek különböző műszaki cikkeket bütykölni, de könnyen zaklatottak lesznek. Kabe, az informátor, egy ismerős arc a Mos Eislej Kázinban a Tatuinon Chadra-Fan

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 2K+1 / 4K+1
ÉRZÉKELES 2K / 5K
ERŐ 1K / 2K+1
TECHNOLÓGIA 2K / 4K

Különleges képességek:

Látás: A Chadra-Fan-ek képesek látni az infravörös és ultraviola tartományban, ez lehetővé teszi számukra, hogy minden körülmények között lássanak, még teljes sötétben is.

Szaglás: A Chadra-Fan-eknek végtelenül érzékeny szaglásuk van ami +2K bónuszt ad a fürkészés képességükhöz.

Sztorielemek:

Barkácsolók: Bármilyen mechanikus eszköznek, ami a Chadra-Fan kezei közé kerül jó esélye van rá, hogy darabokra szedik, és összerakják. Emellett, nem valószínű, hogy az újra összerakott eszköz ugyanúgy fog működni mint az eredeti. A legtöbb droidnak halálfélelme alakul ki a Chadra-Fan-től.

Mozgás: 5/7

Méret: 1 méter magas

Charon

Leírás: A Charonok egy olyan dimenzióból jöttek, melynek neve "más-űr", amely az ismert galaxis határain túl létezik. A Charonok humanoid pókféléként jelennek meg, melyek képesek

hálót szőni. Legalább két osztályra lehet őket bontani: a biológusra és a harcosra. A biológusok az intelligensebbek a kettő közül, és a biológiai alapú Charon technológiák kifejlesztésén és létrehozásán munkálkodnak műtéti körülmények között. A harcosok sokkal céltudatosabbak és agresszívabbak.

A Charonok olyan szülővilágról jönnek, ami éppen határán van annak, hogy beszippantsa egy fekete lyuk. Ez a körülmény vezetett a halál-kultusz kifejlesztéséhez, melynek követői úgy vélik, hogy az Űresség az egyetlen állandó állapot az univerzumban. Csak az élet próbál meg uralkodni az Űresség felett, tehát a Charonok halál-kultusza szerint övék a felelősség, hogy segítsenek az élőknek az elkerülhetlen útjukon az Űrességbe.

Amikor a Charonok kifejlesztették az űrutazást ahelyett, hogy megmentették volna fajukat a haldokló bolygóikról, a halál-kultusz indítottak útnak biológiailag megszerkesztett járművekkel, hogy terjesszék a sötét elméleteiket a gyors halálról minden élőnek galaxisszerte.

Azok, akik meglátogatták a "más-űr" dimenzióját, bizonyítani tudják, hogy a halál, az élettelen galaxis látszik a Charon halál-imádat végrendeletének.

Charon Biológus

Főjellemezők: 16K
ÜGYESSÉG 1K / 3K
TUDÁS 3K / 5K
MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELÉS 3K / 5K
ERŐ 2K / 4K
TECHNOLÓGIA 3K / 5K

Charon Harcos

Főjellemzők: 16K
ÜGYESSÉG 3K / 5K
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELÉS 3K / 5K
ERŐ 3K / 5K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Megjegyzés: A következők a faj mindkét képviselőjére jellemzőek.

Különleges képességek:

Fonószemölcsök: A Charonoknak olyan fonószemölcsük van, amelyekkel ragadós selyem anyagot termelnek, amivel foglyul tudják ejteni az ellenfeleiket (a háló ereje 5K).

Karmok: A Charonok négy karja közül a két nagyobbik súlyos karmokban végződik, ami képes ERŐ+1K+2 sebzésre.

Sztorielemek:

Az Üresség Halál-kultusza: A Charonok a vallásos buzgalommal törekszenek a halálra, és minden élő - beleértve saját magukat is - rendellenesnek tartják és semmi sem fogja őket visszatartani attól hogy közelebb juttassák a pusztuláshoz.

Mozgás: 10/12

Méret: 2-2.5 méter magas (A Harcosok a skála nagyobb végébe esnek.)

Columi

Leírás: A Columik craniopod lények, amelyek körülbelül 1,75 méter magasra nőnek. A hatalmas, szőrtelen fejük a teljes testük méretének egyharmadát teszi ki, lüktető vénákkal borítva, és nagy fekete szemekkel. A testük többi része vézna, és fejletlen, vékony karokkal és lábakkal, melyeknek nincsen igazi feladata. Ez a faj a Columbus bolygóról származik, ahol magukat mentális tevékenységeiknek szentelték. Minden fizikai munkát droidokkal és más gépezetekkel végeztetnek, melyekkel a Columik agyuk által generált rádióhullámokkal kommunikálnak. Békések, maga a faj nem agressív, gyakran kéri fel egyes tagjait tanácsadónak és jóvendőmondónak.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 0K / 1K
TUDÁS 3K / 7K
MECHANIKA 2K / 4K
ÉRZÉKELÉS 2K / 5K
ERŐ 0K / 1K
TECHNOLÓGIA 2K / 5K

Különleges képességek:

Rádióhullám-generálás: A Columik képesek rádiófrekvenciákat generálni az elméjükkel, miáltal hang nélkül kommunikálni tudnak a droidjaikkal, és az automata gépeikkel, de csak akkor ha tisztán látják azokat.

Sztorielemek:

Droidhasználat: Majdnem minden Columi-t aki számít egy egyszerű droidokból álló csapat kísér, amelyek feladatokat hajtanak végre a számára. Gyakori, hogy ezek a

robotok más módon nem is üzemeltethetők, csak közvetlen mentális utasításokkal (tehát csak a Columi tudja működtetni őket).

Mozgás: 0/1

Méret: 1-1.75 méter magas

Covallon

Főjellemzők: 11K

ÜGYESSÉG 2K / 4K

TUDÁS 1K / 3K+1

MECHANIKA 1K / 2K

ÉRZÉKELÉS 2K / 5K

ERŐ 2K / 4K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1

Különleges képességek:

Empátia: A Covallonok erős empátiával rendelkeznek, megérik más lények érzelmi állapotát. Ez előnyökhöz juttatja őket a másokkal való együttműködéskor. A Covallonok +2K bónuszt kapnak amikor az alkudozás, a szélhámoság, vagy a meggyőzés képzettségüket alkalmazzák.

Sztorielemek:

Megjelenés: A Covallonok megjelenése inkább valamiféle állatéra hasonlít, mint intelligens fajéra. Ez előnytelen helyzetbe hozza őket, amikor más fajúakkal üzletelnek, főleg humanoid fajokkal, akik hajlamosak lenézően kezelni őket.

Mozgás: 10/14

Méret: 0.9-1.2 méter marmagasság, 1.8-2.2 méter, ha hátsó lábra áll

Coynite

Főjellemzők: 13K

ÜGYESSÉG 2K / 5K

TUDÁS 1K / 3K+2

MECHANIKA 1K / 4K

ÉRZÉKELÉS 1K / 4K+2

ERŐ 2K / 5K+1

TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Speciális jártasságok:

Mechanika jártasságok:

Lovaglás: Tris: Minden Coynite aki hagyományos Coynite társadalomban nevelkedett, rendelkezik ezzel a lovaglási specializációval. A játék kezdetén a játékos karakternek minimum 1K-t muszáj erre a képzettségre költenie.

Különleges képességek:

Lopakodás: A Coynite-ok +1K-t kapnak lopakodáskor.

Karmok: A Coynite-oknak éles karmaik vannak, amik ERŐ+1K+2-t sebeznek és +1K-t adnak a pusztakezes harc képzettségükhöz.

Megfélemlítés: A Coynite-ok félelmetes mivoltuk miatt +1K-t kapnak a megfélemlítésükhöz, amikor ezt a képzettséget alkalmazzák.

Mozgás: 10/13

Méret: 1.1-1.5 méter magas

Defel

Leírás: A Defel egy olyan idegen faj, amelynek tagjai nagy, vörösszemű árnyékoknak tűnnek szinte minden fényviszonyban. Ez indította útnak az általános nevüket: doppelganger, vagy wraith. Ultraibolya fényben a Defel zömök, szőrborította kétlábú lény, kiálló orral, és hosszú karmos háromizületű ujjakkal. Körülbelül 1,3 méter magasak, és a válluk keresztben 1,2 méter hosszú. Ez a faj az Af'El bolygó földalatti városiban él, és a legtöbb lakos egész életés során bányászik, vagy kohászattal foglalkozik. A hatalmas galaxisban a Defelet gyakran alkalmazzák felderítőként, kémként és bérgyilkosként a tűnékeny árnyalakja miatt.



Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELES 2K / 4K
ERŐ 3K / 4K+1
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Speciális jártasságok:

Ügyesség jártasságok:

Vak harc: Időtartam: egy kör. A Defelet költhetnek kockát erre a képzettségre, és így lehetővé válik számukra, hogy közelharc fegyverrel vagy pusztakézzel harcoljanak akkor is, ha megfosztották őket a speciális látó-fényellenzőjüktől, vagy más módon megvakultak. Minden vakság miatti levonástól megszabadulnak, ha ezt a képzettséget használják, meg ez a képzés megtanítja a Defelet a szaglásukat és hallásukat használni a harc során.

Különleges képességek:

Láthatatlanság: +3K-t ad a Defelnek, amikor a lopkodás képzettséget használja.

Karmok: A Defelet karmaikat pusztakezes harc során használják. A karmok ERŐ+2K-t sebeznek.

Fény vakság: A Defelet csak az ultraviola hullámhosszú fényben látják. Bármilyen más típusú fényben teljesen vakok. Hogy kiküszöböljék ezt a problémát, A Defelet speciális látó-fényellenzőt viselnek ami lehetővé teszi számukra, hogy lássanak, azáltal hogy minden más fényt visszaver, csak az ultraviolát nem. Ha a Defel elveszíti a fényellenzőjét, és dobnia kell olyan képzettségre ami látást igényel (mint pl. harci, fürkészési vagy lopkodási kísérletek), a nehézség egy szinttel nő.

Sztorielemek:

Hírnév: A Defelet, a galaxisban elterjedt közvélemény szerint, nem egyebek mint egy félelmetes mítosz. Ezért amikor megjelennek, sokak, főleg a kevésbé műveltek, természetfeletti lényeknek hiszik őket. Még a legkevésbé babonás lények is elbizonytalanodnak, ha ezekről a "tűnékeny" idegenekről van szó.

Mozgás: 10/13

Méret: 1.1-1.5 méter magas

Dresseliek

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K / 3K+2

MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELÉS 2K / 4K
ERŐ 2K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Sztorielemek:

Elfoglalt Otthon: A Dresseliek otthona jelenleg a Birodalom által megszállt terület. A Dresseliek gerillaháborút folytatnak a bolygó visszaszerzéséért.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.7-1.9 méter magas

Duinuogwuin (Csillagsárkány)

Leírás: A Duinuogwuinok, vagy Csillagsárkányok, szomorú, előkelő lények, melyeknek az a szokásuk, hogy elveszett ügyekkel foglalkoznak. Ezek a hatalmas kígyószerű, soklábú lények, melyeknek vékony szárnyaik vannak melyek átlagosan 10 méter hosszúak. Hatalmas, hullópikkelyek borítják testüket, ámbár lógó, emlősszerű füleik vannak. A testük minden szelvényén van egypár lábuk, noha az első szelvényen levők karrá és kézzé módosultak. Ezt az ősi fajt teljes titok fedi, szülőbolygója ismeretlen. Szinte minden típusú világon megtalálhatóak, még a mélyűrben is, ahol úgy tűnik, hogy mindenfajta tárgyi védelem nélkül tudnak élni. A Csillagsárkányoknak mélyen gyökerező érzéke van az erkölcshez és a becsülethez, és a legtöbbjüknek van legalább egy kicsiny érzéke az Erőhöz. Hallani olyan történeteket is, hogy a Csillagsárkányok valaha a Jedi-lovagokat szolgálták.

Főjellemzők: 18K

ÜGYESSÉG 2K / 5K

TUDÁS 1K / 5K

MECHANIKA 1K / 4K

ÉRZÉKELÉS 2K / 5K

ERŐ 3K/6K

TECHNOLÓGIA 2K / 4K

Különleges képességek:

Repülés: A Duinuogwuin mind az űrben mind a légkörben képes repülni. A sebességük a következő, amit fejleszteni nem lehet a játék folyamán:

Űr: 5. Légkör: 210; 600 km/h.

Űrtúlélés: A Duinuogwuinok hosszú időtartamon keresztül képesek életben maradni a mélyűrben tárgyi védelem nélkül, egy hónap után sikeres Könnyű dobás szükséges az állóképességre, aminek a nehézsége minden további folyamatosan űrben töltött hónap után eggyel nő.

Erő alkalmazások: Kontrol 2K, Érzékelés 2K, Változtatás 1K.

Úgy hiszik, hogy körülbelül három Csillagsárkányból egy birtokolja az Erőt, habár a valódi számot senki se tudja.

Erőbirtoklás: Személyenként változó.

Sztorielemek:

Elszigeteltség: A Duinuogwuinok saját maguk által létrehozott elszigeteltségben élnek. Titokzatos lények, akik csak titokzatos körülmények között fognak színre lépni.

Megjegyzés: Erősen javasolt, hogy játékosok ne játszassanak Csillagsárkányt.

Mozgás: 18/25

Méret: 10-100+ méter hosszú

Duros



Leírás: A magas vékony faj, melyet Durosoknak hívnak, képviselőinek nagy vörös vagy narancsszínű szeme van, vékony vágott szája, és nincsen orra és zöldes-szürkés bőre. A Duro bolygóról származnak, és már nagyon régóta utaznak az űrútvonalakon. Az űrutazó faj egy birodalmi szerződés alatt szolgál, ellátmányt és más felszereléseket szállít a Birodalom telepeire. Egy Duros csoport látható a Star Wars IV: Egy új remény cantinjelenetében.

A Duro bolygóról származnak, gyakorlott, híres űrpilóták és navigátorok valamint űrhajó mérnökök. A legtöbb durót a Birodalom kényszerítette, hogy nekik dolgozzon, de általában igen megbízható szövetségesei a lázadásnak. Néhányuk, mint Baniss Keeg, pilótákat képez ki mélyűri küldetésekre.

Evokok

Leírás: Egy kétlábú szőrös faj, mely az Endor erdős holdján őshonos. Az Evokoknak csillogó kíváncsi szemük van, és körülbelül egy méter magasak. Primitív öltözetet viselnek - gyakran csukját tolldíszeket és csontékszereket -, és durva fegyvereket szoktak magukkal vinni, beleértve a baltát, melyet kőből csinálnak, és a fából készült dárdákat. Habár a kinézetük eléggé ártalmatlannak tűnik, az Evokok büszke harcosok, akik az erdőről szerzett ismereteiket arra tudják használni, hogy felülkerekedjenek a legjobban felfegyverzett ellenségeikkel szemben is. Ámbár a Birodalom felhagyott velük, miután néhány kereskedő felkereste a bolygót még a második Halálcsillag építése előtt, az Evokok megbarátkoztak a Lázadókkal, és jelentősen bizonyítottak az endori-csatában.



A legtöbb Evok hihetetlen, kiterjedt falvakban él, melyek az Endor fájának tetején épültek. A falvak függőhidakkal, kötelelekkel, lebegő teraszokkal vannak összekötve egymással. Más törzsek is építettek falvakat lebegő teraszokon tavakon, vagy a tengerparton.

Minden Evok törzset a törzsfőnök irányít, aki az Öregek Tanácsával, és a helyi sámánnal beszél meg a problémákat. Az Evok felekezett az Endor óriás fái környékére összpontosul, mely fákra a legendák úgy utalnak, mint védőszellemek. Minden falu ültet egy új palántát minden újonnan született Evok csecsemő után, és táplálják, ahogy nő. Az Evokok elszakíthatatlan köteléket éreznek az "életfájukhoz", és úgy hiszik, hogy szellemük ezekben a totemekben költözik haláluk után. Válságok idején a falu sámánja kapcsolatba lép a legöregebb, és legbölcsebb fával, hogy az adjon neki útmutatást. Az életfa kérgéből az Evokok természetes rovarirtót nyernek ki. Ezen felül még fegyvereket, ruházatot, bútorokat, és étkezési eszközöket csinálnak a fák lehullott darabjaiból.

Az Evokok egy morgásokból, morranásokból, gagyogásból, és huhogásokból és más zajokból álló kifejező nyelvet beszélnek. Képesek megtanulni, és megérteni más nyelveket, és egy pár Evok bevette a Közös Nyelvet a saját szótárába. Érzékük van a történetmeséléshez, zenéhez, énekléshez, és a tánchoz. A szépsége ellenére az Endor erdős holdja sok szörnyszerű lényvel borított világ, olyan szörnyekkel, mint a Gorax. Annak ellenére, hogy ilyen veszélyes, az Evokoknak sikerült túlélni talákonyságuknak és bátorságuknak köszönhetően. Amikor vadásznak, az Evokok íjakat, baltákat, bunkókat, parittyát és még katapultot is használnak fegyverként. Gyakran utaznak könnyűsúlyú sárkányrepülővel, és bonyolult csapdákat állítanak fel csak kötelek, farönkök, kövek és minden őket körülvevő dolog felhasználásával. Kifinomult érzékszerveik vannak, beleértve a fejlett szaglásukat, mely segít nekik megtalálni az áldozataikat, és az ellenségeiket.

Az Evokok általában elkerülik az összeütközéseket, amikor ez lehetséges. Csak nappal utaznak, jobban szeretik a falujuk védelmét az éjszaka során. Amikor harcba kényszerülnek, nagy számban és vadul támadnak. Az Evokoknak van egy figyelemre méltó képessége, hogy az őket körülvevő környezetet teljesen a saját szolgálatukba

tudják állítani, és gyakran csalják az ellenfeleiket olyan területekre, amelyeken már számos Evok csapatát helyeztek el.

Az endori-csatában ezek a harci taktikák eléggé életképesnek bizonyultak a Lázadók részéről. Han Soloval, Csubakkával, Leia hercegnővel, és egy tucatnyi Lázadó kommandós segítségével az Evokok hatékonyan legyőzték a Birodalmi rohamosztigosok, és felderítő lépegetők nagy haderejét. Solonak sikerült megsemmisíteni a pajzsgenerátort, ami a második Halálcsillagot védte, ezzel lehetővé téve a Lázadó flottának, hogy megsemmisítsék a harci állomást, és véget vessenek a Birodalmi terrornak.

A legtöbb felnőtt ember különösen aranyosnak és védtelennek találja az ewokokat, akik ugyanúgy felébresztik bennük az oltalmazó ösztönt, mint a kisgyerekek. Ezért az emberek néha meglehetősen leereszkedően bánnak az ewokokkal. Az ewokok azonban érett, fogékony faj – és szokatlanul békésen tűrik az embereknek ezt a hozzáállását.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K+2

TUDÁS 1K / 3K

MECHANIKA 1K+2 / 3K+2

ÉRZÉKELES 2K / 4K+2

ERŐ 1K / 3K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+2

Speciális jártasságok:

Mechanika jártasságok:

Sárkányrepülő: Felhasználási idő: egy kör. Ez képessé teszi a karaktert arra, hogy sárkányrepülőt vezessen.

Technológia jártasságok:

Primitív mérnöki ismeretek: Időtartam: egy óra szükséges a sárkányrepülőkhöz, és kötéhidakhoz, számos óra kisebb szerkezetekhez, katapultokhoz, és hasonló építményekhez. Ez azt a képességet jelenti, hogy szerkezeteket tudnak építeni fából, indákból, és egyéb természetes alapanyagokból, csak kezdetleges eszközöket használva. Ezt a képzettséget használva erős házakat, indahidakat, és szikladobáló katapultokat építenek. (sebzés: 2K, Sikló léptékű).

Különleges képességek:

Jártasság bónusz: A karakteralkotáskor a karakter +2K-t kap minden 1K után, amit a lopakodás vagy rejtőzködés képzettségére rak.

Jártasság korlátozás: A kezdő karakter nem rakhat egy kockát sem semmilyen jármű (a sárkányrepülőn kívül) működtetési vagy javítási jártasságokra.

Szaglás: Az Evokoknak redkívül fejlett szaglásuk van, +1K-t kapnak a fürkészésükhöz, amikor a szag alapján tájékozódnak. Ez a képesség nem fejleszthető.

Sztorielemek:

Gyámoltalanság: A legtöbb felnőtt ember szokatlanul védelemre szorúlónak érzi az Evokokat, meg akarja védeni őket mintha csak kisgyermekek lennének. Ezért az emberek gyakran leereszkedőek is az Evokokkal. Az Evokok ettől elérően, megfontoltak és kíváncsiak - és szokatlanul toleránsak az emberi hozzáállással szemben.

Mozgás: 7/9

Méret: 1 méter magas

Farghul

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 5K

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELÉS 2K / 5K
ERŐ 2K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+1

Különleges képességek:

Fogak: +2k-t adnak a pusztakezes harc sebzéshez.

Karmok: +1K-t adnak a pusztakezes harc sebzéshez.

Kapaszkodófarok: A Farghuloknak kapaszkodófarkuk van amit "plusz végtagként" használhatnak, ekkor +1K jár az Ügyességükhöz.

Sztorielemek:

Akrobatika: A legtöbb Fargul képzett az akrobatikában, és +2K-t kap rá. A szélhámosság művészei: A Farghulokat felvillanyozza ha átverhetnek embereket, mások eszén túljárni rangot és tiszteletet ad a Farghul társadalomban. A Farghulok jó természetű, energikus nép, akik mindig készen állnak egy gyors vidám mosolyra, és mindig van a tarsolyukban egy borzalmas vicc. +2K bónuszt kapnak alkudozásra.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.7-2 méter magas

Filviánok

Főjellemezők: 10K

ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K+1 / 4K+2

ÉRZÉKELÉS 1K / 3K

ERŐ 1K+2 / 4K

TECHNOLÓGIA 2K / 5K+1

Különleges képességek:

Technológiai-érzék: A Filviánok gyorsan tanulják a technológiát. Karateralkotáskor minden Technológiai képzettségre költött 1K-ra még 2K-t kapnak.

Állóképesség: Mivelhogy sivatagi lények a Filviánoknak nagy az állóképességük. Automatikus +2K-juk van az állóképességre és a túlélésre sivatagban, és minkét képességet feleannyi Karakterpontért fejleszthetik mint más lények, amíg el nem érik a 8K-t.

Sztorielemek:

Rettegés a Birodalomtól: A Filviánok félnek a Birodalomtól, mivel az előítéletekkel viseltetik az idegen fajokkal szemben.

Kíváncsiság: A Filviánokat vonzza az új technika és az ismeretlen gépezetek. Amikor új technikai eszközökkel találkoznak, sikeres Közepes nehézségű Akaraterő dobásra van szükség (-1K levonás), hogy ne vizsgálják meg azonnal.



Mozgás: 8/10

Méret: 1.2-1.9 méter magas

Gamorraiak

Leírás: Egy brutális, disznószerű faj, akiket a felálló orruk, zöld bőrük, és szarvuk tesz karakteressé. Népszerűtlenek a lassú észjárásuk és nagy erejük



miatt, de a Gamorraiak veszélyes harcosok, akik a harcot mindenk fölé helyeznek. Ezen oknál fogva kitűnő zsoldosok, testőrök, és gladiátorok. Jabba a Hutt alkalmazott több Gamorrai őrt, akik úgy szolgálták a főnöküket, hogy elfogták az illetéktelen behatolókat, kivégezték a foglyokat, és megvédték a Huttot az orgyilkos szövetkezésektől. A legtöbb ezek közül a felbérelt harcosok közül meghalt Han Solo kiszabadítása közben.

Szülőbolygójukon, a Gamorron, a Gamorraiak állandó harcban állnak egymással. A Klánok az uralkodásért harcolnak primitív fegyvereikkel, beleértve a hatalmas baltákat, és halálos bunkókat. A gamorraiak szeretnek nehéz kézfegyvereket forgatni a harcban, és - érdekes módon - utálják a sugárfegyvereket, különösen a szülővilágukon folytatott háborúban. Amíg a kanok harcolnak, a kocák végzik primitíven a farmok művelését, a vadászatot, a gyártást, és más dolgok intézését. Minden egyes lény szűkös Klánházakban él nagy erődítményekben. Az ilyen fellegvárakat fa karósánc védi és veszedelmes Gamorrai őrző-szörnyek. A klánokat matróna vezeti, aki arra utasítja a hímeiket, hogy korahajnalától későestig harcoljanak. Ahogy azt várni lehet, a kanok rövid ideig élnek, de nagyjából 10 hím születik egy nőténnyől.

A kanok között a rang a győzelmek számától függ, és megmutatja a harci erejét, hősiességét a hadjáratok során és a gyakori küzdelmek során. Sok Gamorrai a rangját vérszívó parazitákkal is mutatja a rangját, melyeket a Gamorraiak kedvencként tartanak. A legnagyobb Gamorrai hadúrnak gyakran 20 vagy több morrt etető hely van a testén.

A Gamorrai nyelv nagyjából csak morgásokból, rögögésekből áll, és más orrhangokból. Sok nyelvet képesek megérteni, habár az ő hangképző szervüknek a felépítése képtelenné teszi őket, hogy beszéljék is őket.

Amikor Gamorr eredetileg felfedezték az intergalaktikus felfedezőket, öt különböző Gamorrai hadsereg vívott éppen harcot egymással, hogy melyikük tud először kapcsolatba lépni a felderítő-hajóval. A győztes hadsereg folytatta útját, hogy megsemmisítse az űrhajót. Nemsokkal később rabszolga-kereskedők érkeztek és elfogtak egy szép számú Gamorrait, és eladták a lényeket munkásnak. A Birodalom megpróbálta intézményesíteni a Benzülőtt Irányítást és iparprogramot, de nem jártak sikerrel.

A Gamorraiak, akik elhagyták a szülőbolygójukat általában zsoldosként, fejedelmekként katonaként, testőrként, gladiátorként, hóhérművészként, vagy hasonlóként folytatják. Meglepő, hogy a Gamorraiaknak sikerült kolonizálni a Pzob-ot, habár hogy a faj miként, és miért utazott a világra, eddig ismeretlen. Gyűlölnék minden robotot vagy értelemes gépezetet. Ha egy Gamorrainak "értelemes" gondolatai vannak, a fajtársai semmibe veszik és igyekeznek nevetség tárgyává tenni.

Főjellemezők: 11K

ÜGYESSÉG 2K / 4K

TUDÁS 1K / 2K

MECHANIKA 1K / 1K+2

ÉRZÉKELÉS 1K / 3K

ERŐ 3K / 5K

TECHNOLÓGIA 1K / 1K+2

Különleges képességek:

Hangszálak: A Gamorraiak nem beszélnek a közös nyelvet.

Kitartás: Ha egy Gamorrai elhibáz egy kitartás dobást, a karakter azonnal megpróbálhatja még egyszer.

Jártasság bónusz: Karakteralkotáskor, a játékos 2K-t kap minden 1K-ra amit közelharccra, pusztakezes harccra vagy hajítófegyver jártasságára költ.

Sztorielemelek:

Robotgyűlölet: A legtöbb Gamorrai gyűlöli a droidokat és más mechanikus lényeket. Minden jelenetért amelyben a Gamorrai lerombol egy robotot kap egy extra Karakter pontot (feltéve ha a KM és a játékosok szórakoztatónak tartják a jelenetet).

Hírnév: A Gamorraiakat széles körben primitívnek, brutálisnak, és felelőtlennek tartják. Azokat a Gamorraiakat, akik intelligens gondolatokat és viselkedést mutatnak, lenézi és kicsúfolja a többi Gamorrai.

Rabszolgaság: A legtöbb Gamorrait, aki elhagyta Gamorrt, rabszolgának adta el a klánja.

Mozgás: 7/10

Méret: 1.3-1.6 méter magas

Gazaran

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K / 4K

ÉRZÉKELÉS 2K / 4K

ERŐ 2K / 4K

TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Speciális Képezettségek:

Erő jártasságok:

Suhanás: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget használják suhanáshoz.

Különleges képességek:

Szökellés: A Gazaránok képesek vitorlázni a levegőben. Standard gravitáció mellett, körönként 15 méterig tudnak suhanni, kis gravitációjú világokon 30 méterig, ahol nagy a gravitáció, ott ez a távolság 5 méterre csökken.

Hőmérséklet érzékenység: A Gazaránok nagyon érzékenyek a hőre: 30 Celsius fokon, vagy az alatt minden cselekedetre 1K levonás jár, 25 foknál, vagy az alatt a levonás 2K, 20 alatt 3K, és 15 fok alatt 4K. Ha 10 foknál hidegebb van a Gazarán hibernációba esik, és ha 28 óránál tovább így marad, meghal.

Sztorielemek:

Babona: A Gazarán játékos karakternek választani kell valamit amitől nagyon fél (a hidegtől, a sötétségtől, idegenektől, az úrhajóktól, a fekete színtől, stb.).

Mozgás: 8/10 (járás), plusz a suhanás (lsd. fenn)

Méret: 1.5 méter magasságig

Gesaril

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 5K+2

TUDÁS 1K / 1K+2

MECHANIKA 2K / 3K+2

ÉRZÉKELÉS 3K / 5K+2

ERŐ 2K / 3K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K

Különleges képességek:

Empátia: Minden Gesaril érzékeny az érzelmekre, és birtokolja az Észlelés erőalkalmazást 1K-s értékkel.

Mozgás: 12/15

Méret: 2 méter magas

Gotál

Leírás: A Gotálok tagjai egy intelligens, technológiailag fejlett kétlábú fajnak, mely az Antar Négy nevű holdról származik. Két kúp alakú kinövés van a fejük tetején,



lapos orruk, előreugró szemöldökük van, és bozontos szürke szőrük. A feji kúpok további érzékszervént szolgálnak, melyekkel érzékelné tudják különböző formájú energiahullámokat meg tudják különböztetni, ezáltal mások érzelmei tudják megállapítani. A legtöbb faj kényelmetlenül érzi magát a Gotálok társaságában ezen érzékszervük miatt. Részükről a Gotálok nem szeretik a robotokat a nagy energiakibocsátásuk miatt amit leadnak, amely képes túlterhelni a Gotálok ezen érzékszervét. Nehézségeik vannak más fajok érzelmeinek lefordításával, és gyakran összetévesztik a vonzódást a szerelemmel, és a haragot az utálattal. Kitűnő felderítő, fejvadász, nyomolvasó és kereskedő válhat belőlük, habár megpróbálnak semlegesek maradni a galaktikus konfliktusban.

Főjellemezők: 12K
 ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K+2
 TUDÁS 1K / 3K
 MECHANIKA 1K / 2K
 ÉRZÉKELES 2K / 5K
 ERŐ 2K+1 / 4K+1
 TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Különleges képességek:

Energia Érzékenység: Mivel a Gotálok szokatlanul érzékenyek a sugárzás kibocsátásra, +3K-t kapnak a fürkészésre amikor széles nyitott területen keres 10 km-es körben saját maguk körül. Sűrűn lakott területeken, pl. kisebb-nagyobb városokban a bónusz +1K-ra esik. Az erős sugárzásnak kitett területeken -1K levonást jár mert az éržekeik túlterheltekké válnak az állandó sugárzás miatt.

Hangulat Érzékelés: Mások aurájának és hangulatának olvasása által, a Gotálok pozitív és negatív bonuszt kaphatnak, amikor másokkal való érintkezéshez képzettségeket alkalmaznak. A Gotál ekkor egy közepes Érzékelés próbát csinál, és a következő bónuszokkal módosítja az Érzékeléshez tartozó képzettségeit a további harc vagy párbeszéd során.

Elhibázza a nehézséget:	a	Levonás:
6-tal vagy többel		-3K
2-5		-2K
1		-1K

Megdobja a nehézséget:	a	Bónusz:
0-7		+1K
8-14		+2K
15+		+3K

Gyors Kezdeményezés: Azok a Gotálok, akik nem szenvednek állandó sugárzás miatt, +1K-t kapnak kezdeményezésre nem Gotál ellenfelek ellen. Ez abból a képességükből adódik, hogy olvasni tudják mások érzelmeit és szándékait.

Sztorielemek:

Droidgyűlölk: A Gotálok nem szeretik a droidokat, mert az azok által kibocsátott sugárzás túlterheli a speciális érzékelésüket. -1K-t kapnak az Érzékelés alapú képzettségeikre, ha 3 m-es körzetükben tartózkodik egy droid.

Hírnév: Mivel a Gotálokat úgy ismerik mint érzésekre és hangulatokra rendkívül érzékeny lények, más fajok nem szívesen tárgyalnak velük. Ez gyakran hátrányt jelent nekik alkudozásnál, mert más a fajokba tartozók, akik hallottak már róluk, nem szívesen kerülnek olyan helyzetbe, ahol üzletről eshet szó. Használj a megfelelő módosítókat.

Mozgás: 10/15
Méret: 1.8-2.1 méter magas

Gran

Leírás: A granok háromszemű, kecskeképű lények a Kinyen bolygóról. Jellegetesen nagy fejükön három nyúlványon három szem helyezkedik el, melyek egymástól függetlenül mozognak és látnak. A granok sosem fényes elméjükről voltak híresek, és általában otthonosan mozognak az alvilágban: sokszor gyilkolnak, mesterei a hődetonátoroknak és az ökölharcnak, melyre hatalmas párnás kezük igen alkalmassá teszi őket. Kedvelik az alkoholt, valamint szülőbolygójuk csemegéjét, a kecskefüvet. Általában békés lények. Ree-Yees, egy Gran, tagja lett Jabba a Hutt tanácsának.



Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 4K
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 1K / 3K+1
ÉRZÉKELES 2K / 4K
ERŐ 1K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Különleges képességek:

Látás: A Granoknak egyedülálló kocsányon ülő szemekből álló kombinációja nagyobb spektrumú látást tesz lehetővé mint más lényeké. Jól látnak az infravörös tartományban (nincs levonás sötétben), és +1K-t kapnak ha hirtelen mozgást kell érzékelniük.



Mozgás: 10/12
Méret: 1.1-1.8 méter magas

Herglic

Leírás: A Herglicek a Giju bolygóról származnak. Ezek a hatalmas kétlábúak szemmel láthatólag vízben élő emlősöktől származnak. Körülbelül 1,9 méter magasra nőnek meg, és különösen széles testük van (több mint kétszerese az emberek testszélességének), és síma, szőrtelen bőrük van, melynek színe a világoskékétől kezdve a közel feketéig bármilyen árnyalatú lehet. Uszonyaik és farkuk karokká és lábakká alakult, ámbár még mindig léghólyagokkal lélegeznek, mely a fejük tetején található. Ez a faj felfedezőként és kereskedőként ismert, akik a Régi Köztársaság első tagjai között voltak. A Giju ipari központjai voltak ez elsők, melyet a Birodalom elfoglalt, és egy rövid és véres küzdelem után a gytakorlatias faj megadta magát a Birodalom akarátának. Ez lehetővé tette számukra, hogy viszonylagos kényelemben éljenek a a Birodalom vezetőinek dolgozva. Az új Köztársaság eljövételének idején a Hergliceket semlegesként kezelték - se nem bíztak meg benne, se nem hagyták őket figyelmen kívül. Gyorsabban helyreálltak gazdaságilag, mint azok a bolygók amelyek gyorsan megadták volna magukat a Birodalmonak, mint a Kashyyk, vagy a Mon Kalamari, mivel azok ipari központjaik megsemmisültek, és ezért sok faj árulóként tekint a Herglicekre. A Herglicek túl sokat szerencsejátsszanak, és magabiztosak a nagy méretük miatt.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 1K / 4K
ÉRZÉKELES 1K+2 / 3K+2
ERŐ 3K / 3K
TECHNOLÓGIA 1K+1 / 4K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: A Herglicek külső bőre alatt található vastag réteg zsír +1K-t ad a sebzés ellenelálláshoz fizikai támadások esetén. Nem ad bónuszt energiatámadások ellen.

Sztorielemek:

Szerencsejáték mánia: A Herglicek, amikor lehetőségük nyílik rá, hogy szerencsejátékot játszanak, ellenállhatatlan vágyat éreznek rá, hogy megtegyék. Ha egy Herglic elhalad egy játék mellett, Közepes akaraterő próbát kell tennie, hogy ellen tudjon állni a készítésnek, hogy játsszon. Kaphatnak bónuszt a dobáshoz, ha a játékkal nagy veszélybe, esetleg életveszélybe kerülnének.

Mozgás: 6/8

Méret: 1.7-1.9 méter

Gorvan Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 5K
TUDÁS 1K / 2K
MECHANIKA 1K / 2K+2
ÉRZÉKELES 1K+2 / 4K
ERŐ 1K / 3K+2
TECHNOLÓGIA 1K / 3K
Mozgás: 12/13
Méret: 2.6-3 méter magas

Kasa Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K
TUDÁS 2K / 4K+2
MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELES 1K / 4K
ERŐ 2K+2 / 5K+2
TECHNOLÓGIA 1K / 2K+2

Sztorielemek:

Technológiailag elmaradott: A Kasa Horansik technológiailag elmaradott szinten vannak tartva a Gorvan Horansik politikája miatt. Miután lenyűgözi őket a technológia (és ha hozzájutnának, hamar megtanulnák), a Mutandán ritkán birtokolhatnak fejlettebb eszközöket, mint íjakat és lándzsákat.

Mozgás: 12/15

Méret: 2-2.7 méter magas

Mashi Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 4K+2
TUDÁS 1K / 3K+3

MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELES 3K / 5K
ERŐ 1K / 4K+1
TECHNOLÓGIA 1K / 2K+2

Különleges képességek:

Kifinomult érzékek: A Mashi Horansik az éjszakai élethez vannak szokva, ezért inkább hagyatkoznak a szaglásukra, hallásukra, ízlelésükre és tapintásukra, mint a látásukra. Nem jár nekik levonás az Érzékelésükre sötétben.

Lopakodás Bónusz: Karakterakotáskor a Mashi Horansi 2K-t kap minden 1K-ra amit a lopakodás képzettségre oszt (tehát ha a kezdéskor 2K-t rak erre az 4K-s lesz a lopakodása).

Sztorielemek:

Éjjeli lények: A Mashi Horansik éjszakai lények, de míg a fajtájukból eredően nem jutnak előnyökhöz, az életük során nyert éjszakai étellel kapcsolatos tapasztalataik megadják nekik a fent leírt Különleges képességeket.

Mozgás: 11/14

Méret: 1.5-2 méter magas

Treka Horansi

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K+1

TUDÁS 1K / 3K+2

MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELES 2K / 4K+2

ERŐ 2K / 4K+2

TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Mozgás: 11/15

Méret: 2.3-2.6 méter magas

H'nemthe

Leírás: Az ormányos, púpos fejű, sötétszürke bőrű H'nemthék egy különös faj képviselői. Nőstény példányaitól rettegnek az értelmesebb lények, bár sok faj hímje számára rendkívüli vonzerővel bírnak. Párosodás után a H'nemthe nőstény rituálisan megöli, kibelevi a hímét a nyelvével, ami olyan éles, mint a kardpenge, és sokkal erősebb, mint amilyennek látszik. Ilyen módon e faj populációin belül húsz hím jut minden H'nemthe nőstényre.



Humán

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K / 4K

ÉRZÉKELES 1K / 4K

ERŐ 1K / 4K

TECHNOLÓGIA 1K / 4K

Mozgás: 10/12

Humánok: Hapán

Főjellemzők: 13K

ÜGYESSÉG 2K / 4K+2

TUDÁS 2K / 5K
MECHANIKA 2K / 4K
ÉRZÉKELES 1K+1 / 3K+2
ERŐ 2K / 4K+2
TECHNOLÓGIA 2K / 4K

Különleges képességek:

Vonzerő: A Hapán emberek, mind a férfiak mind a nők, rendkívül szépek. Hapánok +1K bónuszt kapnak minden alkudozás, szélhámosság, parancsnoklás, vagy meggyőzés dobásukra, ha ellenkező nemű, nem Hapán személlyel tárgyalnak.

Nyelv: A Hapánoknak a Hapán nyelvet tanítják születésüktől kezdve. Csak néhányan beszélnek a Közös Nyelvet, és ők is csak második nyelvként.

Látás: A szülőbolygójukon erős a fény, ezért nagyon rossz az éjszakai látásuk. Minden kisebb sötétség miatti módosítót (mint pl. gyenge fény és holdfényes éjszaka) teljes sötétségként kell kezelni, +4K-t adva minden távoli támadás nehézségéhez.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-2.1 méter magas

Humánok: Xa Fel

Főjellemzők: 9K

ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 1K / 3K

MECHANIKA 1K / 4K+1

ÉRZÉKELES 2K / 4K

ERŐ 1K / 2K

TECHNOLÓGIA 1K / 4K+1

Különleges képességek:

Mechanikai érzék: A Xa Feleknek úgy tűnik, hogy természetes érzékük van a gépekhez, és járművekhez, főleg az űrhajókhoz. Karakteralkotásukkor 2K-t kapnak minden 1K-ra, amit űrhajó vezetésre, vagy javítás képzettségre tesznek.

Sztorielemek:

Társadalmi rabszolgák: A Xa Felek látszólag a Kuat Drive Yard rabszolgái már több évtizede, szigorú munkamenetnek alávetve. Megvetik a társadalmi uraikat. Mivel bolygójuk természetes forrásai kimerültek, és egészségügyi problémáik vannak a szennyezések miatt, képtelenek felvenni a harcot a megvetett urakkal szemben.

Mozgás: 7/10

Méret: 1.5-1.8 méter magas

Huttok

Leírás: Elhájásodott érzékeny puhatestű lények, akik a galaxis bűnöző alvilágát vezetik. A Huttoknak duzzadt fejük, hulló szeme, zömök karjaik, és izmos farkuk van. Úgy mozognak, hogy vagy csúsznak a földön, vagy személyes repulzorliftjük segíti őket. A legtöbb Hutt rendkívül rugalmas és hosszú életű, egyesek több mint ezer évig élnek. Életük során a Huttok hatalmas vagyont halmoznak fel szinte majdnem csak illegális tevékenységen keresztül, beleértve a fűszercsempészetet, rabszolgák eladását, gyilkosságot, és zsarolást.

Eredetileg a Varl nevű bolygóról származnak, egy haüdlökő bolygóról, amely az Ardos nevű törpe csillag körül kering. A Huttok végül rákényszerültek, hogy elhagyják a szülőbolygójukat sok ezer évvel a yavini-csata előtt. A fajuk végül felfedezte az Evocar bolygót, melyet ők Nal Hutta-nak vagy "ragyogó ékszernek"- Hutt nyelven -, neveztek el. Nal Hutta körül kering a Nar Shadda, vagy más néven a "Csempészek Holdja". A Nal Hutta kolonizációja óta a Huttok szétszóródtak a galaxisban, bűnöző birodalmakat hozva létre számos rendszerben. A Hutt élettan eléggé jelentős sok szempontból. A lénynek

őrült izmos teste van és hosszuk elérheti az öt métert is, habár nincsen csontváza. A Huttoknak nincsen lába, de van két rövid, duzzadt keze. Ezen felül a Huttok bőre áthatolhatatlan a legtöbb fegyver számára, és a legerősebbeket kivéve szinte minden vegyülettel szemben. Ez a rugalmas test állandóan rejt nyálkát, és zsíros izzadtságot, ezzel nehezzé téve a Hutt megfogását. A bőre alatt, sok réteg izom és zsír védi a belső szerveket a támadástól.



A Huttok hermafroditák, magukban hordozzák mind a hím, mind a nőstény szaporítószerveket. Bármit elfogyasztanak, ami ehető, de különösen rajonganak az élő táplálékért. Mivel a szájukat szinte elképzelhetetlenül nagyra ki tudják nyitni, a Huttok képesek befalni nagyobb darab táplálékot is. A Huttoknak nagy, hüllőszeme van, melyet egy vékony nyálkás membrán véd. A Huttok oxigént lélegeznek, melyet az emberekhez hasonló tüdejükben hasznosítanak. Amikor vízben vannak, a Huttok orra lezárul, hogy megakadályozza a víz bejutását. Mint egy hosszú életű faj - egyes Huttok állítások szerint több mint ezer évesek - sok Hutt elhagyja szülőbolygóját.

Erkölcstelen tevékenységük és ellenszenves kinézetük ellenére a Huttoknak kevés ellensúlyozó tulajdonsága van. A családi szálak őrült fontosak a faj képviselői számára, és nagy távolságokat megtesznek, hogy megtoroljanak, vagy megvédjenek egy rokont. Az árulás a családon belül nagyon ritka. A Huttoknak roppant hatékony kormányzata van, melyet az öregek tanácsa vezet, melyeket az Ősök Klánjából választanak.

Főjellemzők: 14K
ÜGYESSÉG 0K+1 / 3K
TUDÁS 2K / 5K
MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELES 2K / 5K
ERŐ 2K / 5K
TECHNOLÓGIA 1K / 4K

Különleges képességek:

Erőellenállás: A Huttoknak ösztönös védekezésük van az Erő alapú tudatbefolyásolási technikák ellen, ami megduplázza az Érzékelésre dobott kockák számát ilyen támadások esetén. Ezért a Huttok nem valószínű, hogy Erő-alkalmazásokat tudnának elsajátítani.

Sztorielemek:

Hírnév: A Huttokat egész Univerzumszerte megvetik, még azok is akik hasznot húznak a Huttok tevékenységéből. Ha a Huttok nem vennék magukat körül védelmi gyűrűvel, bizonyára néhány éven belül kiirtanák őket.

Énközpontúság: A Huttok nem látnak tovább a saját (vagy a szüleik és leszármazottaik) érdekein a döntéshozatalaikkor. Továbbá, mivel ők a manipuláció nagymesterei, tudnak kompromisszumot kötni - "Megadom neki amit akar, hogy én is megkaphassam amit akarok." Nem emberszerető, csak ha valami háttérgondolat vezérli őket.

Mozgás: 0/4

Méret: 3-5 méter hosszú

Iotrai

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K / 3K+2
MECHANIKA 1K+1 / 3K+2
ÉRZÉKELES 1K+2 / 4K
ERŐ 2K / 4K+1
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Sztorielemek:

Katonai képzés: Majdnem minden Iotrai részeseül alapvető katonai képzésben.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-2 méter magas

Ithori

Leírás: Egy humanoid faj nagy, domború formájú fejjel az előrehajló nyakukon, amely miatt gyakran Pörölyfejűekként utalnak rájuk. Az Ithoriaknak két szájuk van, és csillogó barna húruk. Általában véve odaadó környezetvédők, megbízható növényevők, és tökéletesen pacifisták. Sokuk vált galaktikus kereskedővé, akik békésen utaznak a csillagrendszerek között óriási hajórajokkal. Csak akkor folyamodnak erőszakhoz, ha fenyegetve érzik magukat. Békés viselkedésük miatt az Ithoriak kerülnek a Galaktikus Civil Háborút, habár egy kevés csatlakozott a Lázadók Szövetségéhez, és az Új Köztársasághoz.



Az általában "Pörölyfejűként" ismert Ithoriak a Kisebb Plooriod Csillagrendszerben elhelyezkedő Ottega rendszerben negyedik bolygójának, az Ithor bolygónak az őslakói. Egy buja bolygónak, amelyen egy hatalmas esőerdő terpeszkedik. Az Ithoriak Dzsungel Anyát imádják, és valaha megfogadták hogy sohasem szentségtelenítik meg bolygójukat. Amióta felfedezték a repulzorlift technológiát, az Ithoriak kiterjedt lebegő "városrajokat" emeltek az égre, magasan a szülőbolygójuk fölé. A lények benépesítették ezen teraszokat, ezzel biztosítva, hogy az Ithor örökké hajdani virágkorába maradjon. Az Ithoriak folytatták a technológiájuk tökéletesítését, és ennek segítségével egyre erőteljesebb hajórajokat hozva létre. Ezek az űrhajók átutazták a galaxist, lehetővé téve az Ithoriakanak, hogy más fajokkal kereskedjenek, és új világokat fedezzenek fel. Az Ithoriak továbbfejlesztették a kertészeti és a klónozási technikákat. Az Ithorokat gyakran alkalmazzák művészeknek, agrármérnöknek, ökológusnak és diplomatának. Akárhogy is, mivel a fajuk békés, ezért megtagadták a fegyverek kifejlesztését, és ennek következtében a Birodalom áldozataivá váltak.

Idegenben az Ithoriak jól beépültek az intergalaktikus közösségbe. A saját nyelvük rendkívül szép, bár nagyon nehéz megtanulni, mivel az Ithoriaknak ikerszájuk van, a nyakuk mindkét oldalán. Szerencsére beszélnek a Közös Nyelvet, jóllehet egy furcsa akcentussal. Az egyik legismertebb Ithori Mos Eisleyben Momaw Nadon.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 2K+2 / 5K

MECHANIKA 1K / 2K

ÉRZÉKELÉS 1K+1 / 4K

ERŐ 1K / 3K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1

Speciális Képezettségek:

Tudás jártasságok:

Mezőgazdaság: Felhasználási idő: Legalább egy standard hét. A karakternek jó gyakorlati ismeretei vannak a gabonákról, és az állattartásról, javasolni tud különböző talajokhoz megfelelő termesztendő növényeket, vagy meg tudja magyarázni, hogy a gabonamezőket milyen betegség támadta meg.

Ökológia: Felhasználási idő: legalább egy standard hónap. A karakternek jó gyakorlati ismeretei vannak az ökoszférák örökös kölcsönhatásban lévő természetéről, és meg tudják határozni, hogy a tervezett változtatások milyen hatásokat fognak előidézni a szférában. A képzettség arra is használható, hogy egy perc alatt meg tudja határozni egy életforma valószínűleg milyen szerepet tölt be egy adott bioszférában: ragadozó, zsákmányállat, szimbióta vagy parazita, és más gyors leírást is adhat az ökológiai szerepéről.

Sztorielemek:

Csorda hajók: Sok Ithori Csorda hajókról származik amelyek bolygóról bolygóra szállnak árukkal üzletelve. Valaki, aki ezen világok egyikéről származik, valószínű, hogy találkozni fog olyanokkal akiket már ismer ha a galaxis civilizált részében kalandozik.

ozgás: 10/12

Méret: 2.3 méter magasságig

Java

Leírás: A Tatuin parányi, bűzös őslakói, akiket a sivatagokban portyázva találhatunk meg, miközben robotokat, lezuhant űrhajókat, vagy bármilyen egyéb kidobott szemetet keresnek. A Javák hosszú barna köpenyt viselnek, melynek nagy csukjája van, ami csak a világos, világító szemeiket hagyja látszani. A pusztaságban hatalmas, elavult homokfutóikkal közlekednek, és alig érthetően, zagyván beszélnek. Évente egyszer, minden tatuini Java klán összegyűlik a Dűne Tengernél, egy óriási nyílt piacra, ahol áruk és történeteket cserélnek gazdát. Egyike a Tatuin két őshonos értelmes fajának, a Javák meglépően alkalmazkodtak a sivatag bolygóhoz. Hogy megvédjék magukat a Tatuin két napjának szinte elviselhetetlen melegétől, durva, háziszövésű köpenyt és csukját viselnek. A kóborló Buckalakóktól, és a krayt sárkánytól való védelemért a kicsiny humanoidok óriási járművükkel, homokfutókkal utaznak.



A Javák szoros klánokban élnek. Minden homokfutó egy legfeljebb 300 tagból álló klánt tud magába fogadni, akár csak robotokat, gépeket, amit a lények összegyűjtöttek, javítanak, vagy eladnak. Mivel az élelem és a víz gyéren van a Tatuinon, a Javák megtanulták, hogy kell a vizet elszívni a funnel virágtól, és hubba tököst esznek, egy nehezen emészthető gyümölcsöt.

A Javák egy magas tónusú csevegésben beszélnek, amelyet nehéz megérteni. Amikor a Javák gyorsan beszélnek, csak a többi Java társuk képesek megérteni a lényt.

A Java társadalom nagy hangsúlyt fektet a családi kötelezetre. 43 különböző kifejezés van, amelyekkel leírják a rokoni kapcsolatokat. A vérvonalat, és leszármazást gondosan vezetik. Amíg a legtöbb Java a klánjával marad, egy kevés kitör ebből a kötelezéstől, és megtalálhatjuk őket Mos Eisley körül bókászni. Egy kevés Java tagja Jabba, a Hutt tanácsának.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 3K+1

MECHANIKA 2K / 4K+2

ÉRZÉKELÉS 1K / 3K

ERŐ 1K / 2K+2

TECHNOLÓGIA 2K / 4K+2

Különleges képességek:

Technológiai érzék: Karakteralkotáskor a Javák 2K-t kapnak minden 1K után, amit javítással kapcsolatos Technológia jártasságukra raknak.

Sztorielemek:

Üzleti nyelv: A Javák kifejlesztettek egy rugalmas üzleti nyelvet, ami más fajok számára lényegében érthetetlen - akkor, ha a Javák azt akarják, hogy érthetetlen legyen.

Mozgás: 8/10

Méret: 0.8-1.2 méter magas

Khil

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 4K
TUDÁS 2K / 4K
MECHANIKA 1K / 4K
ÉRZÉKELÉS 1K / 4K
ERŐ 1K / 3K
TECHNOLÓGIA 1K+1 / 4K
Mozgás: 8/10
Méret: 1.2-2 méter magas

Klatooniak

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K+1
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 2K / 4K
ÉRZÉKELÉS 1K / 3K+2
ERŐ 2K / 4K
TECHNOLÓGIA 2K / 4K
Mozgás: 10/12
Méret: 1.6-2 méter magas

Krikthasi

Főjellemezők: 11K+2
ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K+1
TUDÁS 1K / 2K+2
MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K / 4K
ERŐ 1K / 4K+1
TECHNOLÓGIA 0K / 1K+2

Különleges képességek:

Színváltoztatás: A Krikthasik megtudják változtatni bőrük színét, meg tudják határozni a változás, pontos színét, helyét, sebességét, mintáját és vibrálását.

Úszás: Karakteralkotáskor a Krikthasik 2K-t kapnak minden 1K után, amit úszásra tesznek.

Vízhiány: A Krikthasik 5K-t sebződnek minden percben, amit vízben kívül töltenek.

Sztorielemek:

Háborús faj: A Krikthasik agresszívak és erőszakosak.

Mozgás: 3/6 (járva), 12/15 (úszva)

Méret: 2.5 méter hosszú

Krish

Főjellemezők: 11K
ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 1K+2 / 3K
MECHANIKA 2K / 3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K / 3K
ERŐ 2K / 3K+2
TECHNOLÓGIA 2K / 3K+2

Sztorielemek:

Megbízhatatlanok: A Krishek nem túl megbízhatóak. Könnyen elcsábítja őket a szórakozás és a sport, és gyakran elfelejtik a rájuk bízott munka egy-egy kisebb részletét.

Mozgás: 8/12

Méret: 1.5-2 méter magas

Mandalor

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 2K/4K

MECHANIKA 2K/4K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 2K/4K

Mozgás: 10 / 12

Magasság: 1.7 - 2 méter

Nem játszható!

Ennek a harcos klánnak a maszkos harcosai a róluk elnevezett rendszerből rajzottak ki, egy misztikus hadúr, a Mandalor vezetésével. A klánról - amely halálos, de becsületes harcosokból állt, akik fél-intelligens Baziliskusz harci droidjaikon lovagolva, hírhedten éles fegyvereiket forgatva indultak csatába - azt tartották, hogy a galaktika legjobb harcosaiból állt.

A vezér, a Mandalor címe és maszkja nem egy egyszerű személyt jelölt, hanem egy tradíciót, mely harcosról harcosra öröklődött az előző vezér halála után.

A Szith Háború ideje alatt a mandalorok meghódították a Kuar rendszert, és behatoltak a szomszédos Empress Teta rendszerbe is. Itt összecsaptak a Tetai erőkkal és győzelmet arattak, a Mandalor pedig megküzdött a tetaiakat vezető Szith hadúrral Ulic Quel-Dromával, akivel szemben azonban alulmaradt. Így hát fogadalmat tett, hogy seregével szövetségre lép Quel-Dromával és a Krath erőekkel. Győzelmet győzelemre halmoztak, részt vettek Coruscant és Ossus ostromában, a háború végén azonban történelmük legnagyobb vereségét szenvedték el az Onderoni csatában. A Mandalor számos harcosa élén Dxun holdján vesztette életét, maszkját azonban egy harcosa megtalálta így tovább öröklődött a tradíció.

Évezredekkel később, néhány száz évvel a Yavin-i Csata előtt mandalorok támadták meg és pusztították ki a Ithullan fajt, a harcosok egy csoportját csak a Klón Háború alatt sikerült a Jedi lovagoknak kiszorítani a rendszerből.

Boba Fettről köztudott volt, hogy a mandalor harcoskéhoz hasonló páncélatot viselt, hajója a Slave II pedig a mandalor járőrhajók tervén alapult. A Birodalom börtönhajóinak eredeti konstrukcióit a mandalorok használták, Jediket és más veszélyes Erő-használókat őrizték bennük. A mandalor harci hámot tervezték át és szerelték be a későbbi R2 egységekbe, Freedon Nadd sírját a Dxun holdon mandalor acélból kovácsolták.

Mandalor páncél:

Model: Mandalor harci páncél

Típus: személyi csatapáncél

Ára: kerekedelmi forgalomba nem kerül

Védelem: Minden testtájon: +4K a hagyományos támadások ellen, +3K az energiatámadások ellen. Védi a fejet, a törzset, a karokat és a lábakat. A különleges mandalor technológiának köszönhetően nem befolyásolja az *Ügyességet*.

- A sisakba nyelvvel kapcsolható adóvevő van beépítve, amellyel kapcsolatot lehet tartani az osztag többi katonájával, valamint hangosbeszélőként is használható

- Beépített szenzor készlet, mely +2K-t ad a Fürkészéshez

- Beépített fényerősítő és infra rendszer, amely sötétben és a mozgó célpontok ellen +2K-t ad az Érzékeléshez előre és kétoldalra.

- Beépített makrotávcső, amely 500 méteren belül +3K-t ad az Érzékeléshez és a Fűrkészéshez. Célzófegyverhez kapcsolva 2-vel csökkenti a távolságot (pl nagy lőtávolságból rövid lesz)
- Nyomás és hőszigetelt páncél, amelyen belül hőmérséklet szabályozás van, és teljes vákumban két órán keresztül is képes viselője harcolni.

Basiliskus harci droid:

Ezek a harci droidok leginkább egy ízelt rovarra vagy ollók nélküli rákpáncélra

émlékeztetik a szemlélt, mellyel a mandalorok egyaránt harcolnak az űrben és a bolygók atmoszférájában. Az antigravitációs hajtómű és a rajkétahajtómű következtében mindkét közegben egyaránt otthonosan mozognak. A mandalor részére a robot hátán van kialakítva a harci hám, ahonnan a robot manővereit, és annak fegyverzetét irányítja, itt egy személyi pajzs is védi az ellenséges találatoktól.

Mivel inkább jármű mint robot, ezért járműként kerül leírásra:

Jármű: Basiliskus harci droid

Típus: Csata-droid

Lépték: Sikló

Jártasság: Antigravitációs jármű: Basiliskus csata-droid

Legénység: 1 fő

Fedezék: 1/2

Mozgás: űr: 2 - légkörben: 200; 800 km/h

Manőverezőképeség: 3K+2

Karosszériakód: 3K+2

Magassághatár: nincs

Pajzs: 2K (vadászgép lépték, a robot 4K-val kezeli)

Iker sugárágyú (szinkronizált)

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő (vagy robotagy 4K)

Jártasság: önjáró löveg

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság: 500-400/900/3 km

Veszteség: 6K - lépték: sikló

Lézerágyú

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő (vagy robotagy 4K)

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság: 1-3/12/25

Veszteség: 4K - lépték: vadászgép

Mon Kalamári

Leírás: Az ambiciózus faj, mely Mon Kalamáriként ismert, a nevével azonos bolygóról származik. Ez az előkelő faj erőteljes támogatój lett a Lázadásnak miután a Birodalom leigázta a világukat. A Mon Kalamáriak sok város összedőlését vagy teljes megsemmisülését látták a Birodalom támadása alatt, ami azért következettbe, mert visszautasították, hogy rabszolgaként robotoljanak, és segítsenek a birodalmi harci gépezet létrehozásában. Az önfejű pusztítás egy mindenki számára érthető üzenet akart lenni, amely szerint ez lesz a sorsa mindenkinek, aki megpróbál szembeszállni a Császár Új Rendjével. Ehelyett a békés Mon Kalamáriak félelmetes támogatóivá váltak a Lázadók Szövetségének. A személyes segítségen kívül a Mon Kalamáriak magukkal vitték a nagyon szükséges Csatahajóikat és Ackbar vezetői tudását is. A Mon Kalamárik szárazföldi lények, de a víz központi szerepet tölt be a kultúrájukban. A vízben élő Quarenekkel élnek életközösségben, akik szintén a Mon Kalamari őslakói. Ez a kapcsolat vezetett a bolygó aranykorához.



A Quarrenek fémeket bányásztak az óceán aljáról, miközben a Mon Kalamáriak kitalálták a fémek legjobb felhasználását, és megépítették Mon Kalamari lebegő városait. A Mon



Kalamáriak úgy tekintenek az Ūrre, mint egy csillagokból álló végtelen óceánra, és ez arra készítette őket, hogy minél jobban megismerjék őket már civilizációjuk kezdete óta. Először kolonizálták a saját csillagrendszerüket, utána felfedezték a hipermeghajtás titkát. Mielőtt elérhették volna a Galaktikus közösségeket, amikről álmodtak, találkoztak a Birodalommal. A Birodalom semmit nem akart megosztani a Kalamáriakkal; a kedves idegeneket és technológiájukat arra akarták használni, hogy segítsék a katonai fejlesztéseket. Amikor a Mon Kalamáriak visszautasították, hogy rabszolgát csináljanak belőlük, a Birodalom sok lebegő városukat

semmisítette meg. Az volt a Császár véleménye, hogy ez egy elég hatásos bemutató az általa létrehozható pusztításból, hogy a békés lényeket a saját oldalára állítsa.

E helyett a Mon Kalamáriak megtanultak harcolni. Miután visszaverték a Birodalmi erőket, felfedezték a Lázadók Szövetségét, amely a Régi Köztársaság visszaállításán fáradozott. Csatlakoztak a csoporthoz, készek voltak harcolni a szabadság nyújtotta álmért, egészen addig, amíg végleg meg nem semmisül a Birodalom.

Hat évvel az endori-csata után, amikor az Új Köztársaság a galaxisbeli helyzetét próbálta megszilárdítani, a Birodalom egy újabb hadjáratot indított, hogy visszaszerezze hatalmát és uralkodását. A Kalamari vizi világa volt az első bolygó, melyet megtámadott az újászületett Császár a Világpusztítóival a kalamari-csatában. A világ nagy károkat szenvedett el, de az új Birodalmi gépezetet végül sikerült megállítani Luke Skywalkernek köszönhetően. Viselkedés terén békések és szeldiek, de makacsak. A jól megszervezett életmódhoz vonzódnak, és nem tűrik meg maguk között azokat, akik személyes érdekből megszegik a törvényeket, vagy kibújnak a hatályuk alól. Időnként véres összetűzésekbe keverednek a csempészszervezetekkel, többek között azzal is, amit Jabba, a Hutt irányít.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 3K+1

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K+1 / 3K+1

ÉRZÉKELÉS 1K / 3K

ERŐ 1K / 3K

TECHNOLÓGIA 1K+1 / 4K

Különleges képességek:

Párás környezet: Párás, vízközelben a Mon Kalamárik Ügyesség, Érzékelés és Erő főjellemzőihez, illetve az ez alá tartozó jártasságokhoz +1K járul. Ez a jelenség merőben pszichológiai jellegű.

Száraz környezet: Nagyon száraz környezetben a Kalamárik zárkózottá, mélabússá válnak. -1K jár az Ügyesség, Érzékelés és Erő főjellemzőkre és a hozzájuk tartozó jártasságaikra. Ez is pszichológiai hatás miatt van.

Vízi lények: A Mon Kalamáriak mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Sztorielemek:

Rabszolgák: Az endori csata előtt a legtöbb Kalamári, aki nem volt közvetlen kapcsolatban a Felkelők Szövetségével a Birodalom rabszolgája volt, és munkatáborokban dolgozott. A Birodalmi tisztségviselők sportot űztek a "szabad" Mon Kalamáriak elfogásából, mivel azok ellenálltak a Birodalomnak. Az ő rendszerük egyike volt az első rendszereknek, akik nyíltan támogatták a Felkelést.

Mozgás: 9/12

Méret: 1.3-1.8 méter magas

Mriss

Főjellemzők: 7K

ÜGYESSÉG 1K / 2K+1

TUDÁS 2K / 5K+1

MECHANIKA 0K / 3K

ÉRZÉKELES 1K / 3K+2

ERŐ 1K / 3K

TECHNOLÓGIA +1 / 3K+1

Különleges képességek:

Tanítási képesség: A Mrissek nagytöbbsége tudós, és kell lennie tudós képzettségének, és specializációjának. A Mrissek fejleszthetik az tudós képzettség minden specializációját, a normál Karakterpont-ár feléért.

Sztorielemek:

Rabszolgáság: A Mrisseket leigázta a Birodalom. Akkoriban sok Mriss elhagyta a bolygóját, és sokan máig is az új útjain bolyonganak. Néhányan menekülteként, de sokan kíváncsi tanítványként.

Mozgás: 4/8

Méret: 0.3-0.5 méter magas

Mrlsst

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2 / 2K+1

TUDÁS 3K / 4K+2

MECHANIKA 3K / 5K

ÉRZÉKELES 1K+1 / 3K

ERŐ 1K / 1K+2

TECHNOLÓGIA 2K / 4K

Mozgás: 5/8

Méret: 0.3-0.5 méter magas

Multoposz

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 4K+1
TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 0K / 3K
ÉRZÉKELES 2K / 4K
ERŐ 1K / 4K
TECHNOLÓGIA 0K / 1K+2

Különleges képességek:

Úszóhártyás kezek: Úszóhártyás kezeik miatt, a Multoposzok -1K levonást kapnak, ha pontos kézi vezérlést igénylő tárgyat használnak.

Dehidratáció: Bármely Multoposzoknak sikeres közepes Állóképesség próbát kell tennie ha több mint egy napot eltölt vízen kívül, vagy naponként 1K dehidratációs sérülés éri.

Membránok: A Multoposzoknak vastag úszóhártyák csatlakoznak a kezeikhez és lábaikhoz, +1K-t adva az úszásukhoz.

Vízi lények: A Multoposzok mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Mozgás: 7/9 (járva), 11/14 (úszva)

Méret: 1.6-2 méter magas

Nalroni

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K+2
TUDÁS 1K+2 / 4K+2
MECHANIKA 1K / 4K
ÉRZÉKELES 2K / 4K+2
ERŐ 1K+2 / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Mozgás: 9/12

Méret: 1.5-1.8 méter magas

Noghri

A fajt a Star Wars VII. VIII. és IX. epizódjában találhatjuk meg. Egy kis eldugott bolygón élnek klánokba verődve. Mezőgazdasággal foglalkoztak, míg a Clone-i háborúban el nem pusztították a bolygójuk öko világát. A faj nagy része elég lojális a Birodalomhoz, mivel Vader nagyról személyesen látogatta meg őket, s biztosította nekik, hogy a bolygójukat újra felvirágoztatja, azzal a feltétellel, ha a Birodalmat szolgálják. A Noghrik hittek a Birodalom jóságában, s nem is sejtették, hogy átverik őket. Ugyanis a Birodalom vegyi anyagokkal, nem csak tisztította, hanem pusztította is a növényzetet, hiszen tudták, hogy csak addig lesznek a Noghrik lojálisak míg a bolygót tisztogatják. A Birodalom egyébként is kitűnő kommandósokat, s harcosokat szerezhettek a Noghri néptől. A megbecsült Noghri ugyanis vagy kitűnő harcos, vagy kitűnő farmer. Játékos abban az esetben lehet Noghrival, ha valami oknál fogva szembe került fajtájával, vagy a Birodalommal, s megszökött a törvény keze elől. (Talán érthető miért)

A Noghrik alacsony termetű, szürkés bőrű lények. (Fiatal korukban egész világos a bőrük, s ahogy öregszenek egyre sötétebb)

Főjellemezők: 12K

Minimális/maximális főjellemezők:

Ügyesség: 3K+1/6K
Tudás: 2K/3K+1
Mechanika: 2K/3K
Érzékelés: 3K+2/5K+2
Ero: 2K/3K+1
Technológia: 1K+1/3K



Mozgás: 13/14

Magasság: 1.3-1.5 m

Különleges képességek:

Szaglás: A noghriknak kifinomult szaglószerük van, s így képesek megismerni bárkit szag alapján, ezenkívül minden fürkészéshez rendelt értékük megduplázódik.

Karmok: A noghriknak erős karmai vannak. Pusztakezes harc esetén a veszteséghez +1K járul a karmaik miatt.

Noghri becsület: Egy Noghri mindig becsületes. Ezt belenevelik. Még akkor is ilyen marad ha elszakad otthonától. Ha Noghri egyszer a szavát adta akkor azt soha nem szegi meg.

Orgonok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 4K+2

MECHANIKA 0K / 3K

ÉRZÉKELÉS 2K / 4K

ERŐ 2K / 4K+2

TECHNOLÓGIA 0K / 1K+2

Speciális jártasságok:

Tudás képzettségek:

Biokémia: Felhasználási idő: Több nap. A Biokémia az a képzettség amellyel az Orgonok képesek új vegyületeket létrehozni saját használatra. Új vegyületek elkészítése napokat, hónapokat, sőt éveket vehet igénybe.

Különleges képességek:

Természetes rejtőzködés: Az Orgonok +2K-t kapnak a lopakodásukhoz dzsungel jellegű területeken. Ellenálló a tompa fegyverekkel szemben: Az Orgonok +1K bónuszt kapnak az Erő dobásaikhoz, amikor tompa fegyverek által okozott sebesülést kell kivédeniük.

Sztorielemek:

Ismeretlenség: Az Orgonok ismeretlenek a Galaxis többi lakója számára, csak a Genetech tudósai ismerik ezt a fajt.

Mozgás: 3/5

Méret: max. 1.5 méter magas

Megjegyzés: Erősen javasolt, hogy játékos karakterek ne legyenek Orgonok.

Qieg

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 3K
TUDÁS 1K / 2K
MECHANIKA 2K / 3K
ÉRZÉKELÉS 2K / 3K
ERŐ 1K / 2K
TECHNOLÓGIA 4K / 5K

Különleges képességek:

Testpáncél : A Qiegek természetes kitin váza +1K ERŐ-t ad fizikális támadások ellen.

Mozgás: 12

Méret: 1 méter magas

Quarren

Leírás: Quarren a neve annak az idegen fajnak, amelynek tagjait gyakran Tintahal-fejűnek hívja a Galaxis átlagos lakossága. Ezek az ambiciózus lények a Kalamari világot a Mon Kalamari fajjal osztják meg, ám bár a Quarrenek inkább az úszó-városok mélységeit kedvelik, amíg a Mon Kalamariak a felsőbb régiókat nevezik otthonuknak. A Quarrenek sokkal praktikusabbak és jobban ragaszkodnak a hagyományokhoz, min az idealista bolygótársaik. Habár a Kalamariak felvették a Basicet (a galaxisban használt közös nyelvet), mint az egyik választott nyelvük, de a Quarrenek megtartották az óceáni nyelvüket. A Quarrenek vízi lények, bár képesek megélni a szárazon is, de inkább az óceánok biztonságos mélységét kedvelik. Ezek a gyakorlatias lények képtelenek megbízni az új ötletekben és találmányokban. Nem álmodnak egy szebb holnapról, mint a Mon Kalamari társaik, ezzel szemben erősen ragaszkodnak a tegnap realitásához. Közben azt vallják, hogy a két két fajnak a tengerben kellene maradni, követték a Mon Kalamariakat az úszó-várostaikba, és a csillagok közé is. A Mon Kalamariaktól függővé váltak, és ez a függőség sértődéshez, majd később őszinte utálatához vezetett. Szóbeszédük terjengenek arról, hogy egy kisebb számú Quarren csoport segített a Császárnak eredetileg megszállni a bolygót. A megszállók szemével nézve a Quarrenek a közreműködtek a Mon Kalamariakkal, hogy visszaverjék a támadó Birodalmi erőket. De attól a naptól kezdve sok Quarren hagyta el a bolygót, hogy máshol keressen életet a galaxisban.

Úgy tűnik szándékosan maradtak távol mind a Lázadóktól, mind a Birodalomtól, megpróbálva helyet kapni a társadalom peremén. A Quarrenek a szülőbolygón kívül gyakran kalózzokkal, rabszolgatartókkal, bűnöző fejedelmekkel, csempészekkel és más törvényen kívüli egyénekkal együtt dolgozva találhatók meg.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K+2
TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 2K / 4K+2
ÉRZÉKELÉS 1K / 3K+2
ERŐ 1K / 4K+1



TECHNOLÓGIA 1K+2 / 5K

Különleges képességek:

Vízi túlélés: Karakteralkotáskor, a játékosok 2K-t kapnak az úszás, és túlélés: vízben jártasságra rakott 1K mellé.

Vízi lények: A Quarrenek mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Mozgás: 9/12 (járva), 10/13 (úszva)

Méret: 1.4-1.9 méter magas

Quockanok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 3K

TUDÁS 2K / 3K+2

MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELÉS 3K / 4K+2

ERŐ 1K / 3K

TECHNOLÓGIA 3K/6K+1

Különleges képességek:

Belső szervek: A Quockranoknak nincsenek elkülönülő belső szerveik, úgy állnak ellen minden sérülésnek, mintha az Erejük 7K lenne.

Sztorielemek:

Idegenfóbia: A Quockranok teljes szívükből gyűlölik a külhoniakat, de ez csak ritkán nyilvánul meg erőszakban. Ennek ellenére, ha egy nem Quockran belekeveredik a Quockranok ügyeibe, bajba kerülhet. Nagy bajba.

Mozgás: 8/10

Méret: 2 méter magas

Rellarins

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 4K

TUDÁS 2K / 4K

MECHANIKA 1K / 3K+1

ÉRZÉKELÉS 1K / 4K+1

ERŐ 2K / 4K

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+2

Mozgás: 8/12

Méret: 1.7-2.3 méter magas

Revwien

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 2K / 4K+2

MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELÉS 1K / 4K

ERŐ 1K / 3K+2

TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Mozgás: 10/12

Méret: 1-2 méter magas

Rodián

Leírás: Egy humanoid faj, amelyet a zöld bőréről, kidudorodó szeméről, és rugalmas orráról ismernek. A Rodiánoknak furcsa fülük van, rövid csápjuk, és hosszú ujjai, amelyek tapadókorongokban végződnek. A tapadókorongok nem csökevényesek: a rodiánok elég ügyesen tudnak manipulálni velük kisebb tárgyakat, bár a szívóhatásuk nem túl nagy. A tarkójukon hosszában feltűnő csonttaréj fut végig. Széles körben bizalmatlanok velük szemben, és úgy véli a többi faj, hogy a Rodiánok kapzsiak és erkölcstelének. Kitűnő fejvadászokká válnak, és már nagyon régóta szolgálják az alvilágot és a Birodalmat is ebben a szerepben. A szülőbolygójukon, a Rodián, a Rodiánok veszedelmes klánokban élnek, melyek gyakran viselnek hadat egymással. A békés klánokat, mint a Tetsu, száműzték.



Rodia egy ipari bolygó a Tyrius rendszerben félúton Gall és Coruscant között. Mint sok más bolygó esetén, amelyeket vad fajok igáztak le, a Rodia is egykoron egy buja trópusi világ volt. Sajnálatosan, a gyors ipari növekedés miatt sok korábban megtalálható életforma mára kihalt. A legtöbb élelmiszert, és nyersanyagot importálniuk kell.

A szülőbolygón a Rodiánok a hatalmas számú fegyverzet gyártására koncentrálnak, és a háború erőszakával szórakoztatják magukat. A Rodián kultúra romantikussá teszi a halált és a vadászatot, és sok fejvadász kerül ki ezért a faj képviselői közül. A legsikeresebb fejvadászokat egy sor kitüntetéssel jutalmazzák, beleértve a legkívánatosabbat, a "Legsikeresebb fogjulejtés", "Leghosszabb vadászat", és "Legtöbb áldozat". Hatalmas gladiátorviadalmak is gyakran előfordulnak, mint a klánok közötti háború. A Rodián társadalmat a Rodián Főköormányzó irányítja, és csak a legkiválóbb fejvadászok hagyhatják el a bolygót. Meglepően a Rodiánok tehetséges drámaírók, és a munkájukat az egész galaxisban megbecsülik. Miután rájöttek, hogy a kihalásuk felé vezet az életformájuk, a fajok kifejlesztették a drámát, hogy úgy játsszák el az erőszakot, hogy közben nem ölik meg egymást. Az első darabjaik nem voltak többek, mint egyfajta látszatküzdelem, de a későbbi generációkban a Rodián drámát igazi művészi alkotássá változtatták. Minden Rodián dráma ugyanakkor nagy mennyiségű vérontást és halált tartalmaz.

A Rodián Főköormányzó általában a legkegyetlenebb, és legképzettebb klánvezér. Közüllük a leghíresebb Navik a Vörös, a rodián vezére a Chattza klánnak, aki végül sok szembenálló klánfőnökkel számolt le egy gladiátorviadal-sorozat folyamán. Navik megsemmisítette majdnem az egész Tetsus klánt, egy békés klánt, amelynek még ekkor kisgyermek, Greedo, is tagja volt. Greedo később Jabba a Hutt szolgálatában álló fejvadász lett. Egy másik megjegyzendő Rodián, Andoorni Hui, egy női pilóta, és a Szövetség híres Zsiványkommandójának tagja.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+1 / 4K+2

TUDÁS 1K / 3K

MECHANIKA 1K / 2K+2

ÉRZÉKELES 1K / 3K+2

ERŐ 1K / 4K+1

TECHNOLÓGIA 1K / 2K+1

Sztorielemelek:

Hírnév: A Rodiánok hírhedtek a szívósságukról és a lelkesedésükről amivel értelmes lényeket gyilkolnak néhány kreditért. A galaktikus civilizáció bizonyos frakciói (leginkább a bünszervezetek, tekintélyi/diktatórikus bolygókormányzatok és a Birodalom) nélkülözhetetlen munkaerőként ismeri el őket, annak ellenére hogy egyik más fajba tartozó lény sem bízik meg bennük. Amikor egy ismeretlen Rodián megjelenik, a legtöbb lény arra következtet, hogy valakire vadászik, és nagy ívben elkerüli.

Mozgás: 10/12
Méret: 1.5-1.7 méter magas

Sarkan

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K+2
TUDÁS 2K / 4K+1
MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELES 2K / 4K+2
ERŐ 3K/6K+1
TECHNOLÓGIA 1K / 3K



Különleges képességek:

Éjszakai látás: A Sarkanoknak kitűnő az éjszakai látásuk, és sötétben levonások nélkül tevékenykedhetnek.

Hideg vér: A Sarkanok hidegvérűek. Rendkívüli hidegben, rendkívül lomhává válnak(minden értékük 3K-val csökken). Ha 20 percnél tovább vannak fagypont körüli hőmérsékleten, az a halálukat jelenti.

Farok: A Sarkanok harcban használhatják vastag farkukat, ami Erő+3K-t sebez.

Sztorielemek:

Sarkan Protokol: A Sarkanokat egy általuk úgy nevezett "megfelelő tisztelettel" kell kezelni. A Sarkan protokol szabályai eléggé világosak, és csak egy kicsit kell megsérteni az üdvözlési procedúrát, az már komoly sértést jelent. Az "átlag" Sarkanok üdvözlése rövid és lényegretörő, de a tsd. tiszteletreméltó tagjai által bemutatott üdvözlési szertartás eléggé körülményes is lehet.

Mozgás: 4/7
Méret: 1.9-2.2 méter magas

Saurton

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K+2 / 4K
TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 1K / 2K+2
ÉRZÉKELES 2K / 4K
ERŐ 1K+2 / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Különleges képességek:

Betegségellenállás: A Saurton faj magas szintű ellenállással rendelkezik a különböző kórok ellen (megduplázódik az állóképességük amikor azért dobnak, hogy ellenálljanak valamilyen betegségnek), mégis veszélyes hordozói sok betegségnek.

Sztorielemek:

Aggresszivitás: A Saurtonok agresszívek, tolakodóak, és szeretnek harcolni. Más fajok nem nagyon kedvelik őket.

Mozgás: 6/10
Méret: 1.75-1.9 méter magas

Szilika

Főjellemzők: 11K

ÜGYESSÉG 2K / 4K
TUDÁS 2K / 5K
MECHANIKA 2K / 5K
ÉRZÉKELÉS 2K / 4K
ERŐ 3K / 5K
TECHNOLÓGIA 2K / 5K

Különleges képességek:

Sziklatest: A testük sziklás felépítése miatt, a Szilikák +2K-t kapnak a közelharc ellenállásukhoz. Lőfegyverek ellen nem működik.

Mozgás: 8/13

Méret: 1.1-1.6 méter magas

Sludir

Főjellemzők: 13K
ÜGYESSÉG 2K / 4K+2
TUDÁS 1K / 3K+2
MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELÉS 2K / 4K
ERŐ 3K / 5K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Különleges képességek:

Természetes páncél: A Sludirok kemény bőre +1K-t ad fizikai támadások ellen.

Mozgás: 8/10

Méret: 1.5-2 méter magas, 1.5-2.5 méter hosszú

Snivvián

Leírás: Alacsony, zömök kétlábúak a fagyos Cadomai bolygóról. A snivviánok szívós bőrrel, ritka szőrzettel és kiálló orral valamint agyarral rendelkeznek. Hogy túléljék világuk hosszú, hideg telét, a snivviánok erős bőre különleges membránokkal rendelkezik. Ezek irányítják a bőr pórusainak nyitódását illetve zárását, szabályozva a lény hőháztartását.

A snivviánok szelídek és érzékenyek. Csodálatos műalkotásokat készítenek, amiket szerte a galaxisban elismernek.

Sok évvel ezelőtt fajuk csaknem kipusztult, amikor a thalassziai rabszolgakereskedők bőrükért kezdték árulni őket más fajoknak, amik ipari célzattal használták bőrüket. A Régi Köztársaság közbeavatkozott, hogy megállítsa mindezt és megmentse a snivvián fajt. A snivviánok ezenkívül keresztülmentek egy genetikai degenerálódáson, ami néha szociopata gyilkosokat (Jabba udvartartásban fordulnak elő főleg ezek a kötekedő példányok) és néhány igazán gonosz vezetőt eredményezett közöttük.

Takeel egy kiégett snivvián keresekedő, akit csak "átejtőnek" hívnak. A fűszer rabja. általában a Mos Eislely kocsmában fordul elő, munkát keres, de törvényszegőket is beszolgáltat a Birodalomnak. Besúgó.



Ssi-Ruuk

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K / 5K
TUDÁS 1K+1 / 4K
MECHANIKA 1K / 3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K / 3K+1

ERŐ 3K / 5K TECHNOLÓGIA 1K+2 / 3K+2

Különleges képességek:

Fokozott érzékek (Szaglás): A Ssi-ruukok szaglószervei nagyok fejlettek. +1K-t kapnak a fürkészés dobásokra, ha a keresés szag alapján történik (Max. 20 m távolságban). Továbbá, egy Ssi-ruuk gyakran még azt is meg tudja mondani a szagából, ha egy ember hazudik, feltéve ha sikeres Közepes nehézségű Idegen fajok ismerete: ember dobást csinál (kell hogy ilyen specializációja legyen), emeli a kihallgatás alatt álló személy akaratérő-próba nehézségi szintjét egy szinttel, ha a Ssi-ruuk ellentmondásokat keres a vallomásban.

Rossz látás: A Ssi-ruukoknak az emberekhez képest rossz a látásuk. -1K-t kapnak az olyan cselekedetekre, amelyhez 50 méternél távolabbra kell látni. Ez a levonás nem jelentkezik akkor, ha olyan jármű vagy vadászgép fegyverzetet használ, aminek van tűzvezetése és hasonlóan akkor sem ha komputer vagy szenzor kiegyenlíti a behatárolt látásukat.

Természetes testpáncél: A Ssi-ruukok vastag irhája és pikkelyei +2K-t adnak fizikai, és +1K-t energia támadások ellen.

Farok: A Ssi-ruukok farka Erő+1K-t sebez.

Karmok: A Ssi-ruukok karmai Erő+2K-t sebeznek.

Erő vakság: A Ssi-ruukok nem képesek érzékelni, vagy használni az Erőt. Egy Ssi-ruuk sem lehet Erő-érzékeny (a Felkelők Szövetsége legjobb tudomása szerint), habár kaphatnak, birtokolhatnak, és használhatnak Erő-, és Karakterpontokat.

Sztorielemek:

Ssi-ruuvi Vallás: A Ssi-ruuvi vallás kijelenti, hogy ha egy Ssi-ruuk egy nem tökéletesen megszentelt földön hal meg arra lesz kárhoztatva a lelke, hogy vég nélkül bolyongjon a Galaxisban. Emiatt a Ssi-ruukok arra törekszenek, hogy elkerüljék a nyílt konfliktusokat a saját bolygójukon kívül, és inkább droidokat, és P'w'eckeket küldenek maguk helyett a harcokba, és messziről figyelik a harcot. Ha egy szentségtelen földön harcra kerül sor, nagyon valószínű, hogy elmenekülnek a harcterről.

Mozgás: 11/14

Méret: 1.9-2.2 méter magas

Sullustiak

Leírás: Kétlábú űrlények a vulkanikus Sullust bolygó őslakói. Nagy szemeik, füleik, és kiugró álluk van. A Sullustiaknak olyan természetes képességük van, hogy képesek visszaemlékezni bármilyen útvonalra, amin utaznak, és ennek köszönhetően kiváló pilóták, és nagyszerű navigátorok. Habár eredetileg a Birodalom uralma alatt állnak, a Sullustiak végül csatlakoztak a Lázdók Szövetségéhez. Az endori-csata során sok Lázdó B-szárnyút Sullusti vezetett, és a Sullusti nép hőse, Nien Nunb Lando Calrissiannak segített másodpilótaként a Millennium Falconon. Sullust vulkanikus világa az azonos nevet viselő rendszerben kering. Vastag felhők borítják, melyek forró, alig lélegezhető gázokból állnak. Mivel a bolygón elég mostohák a körülmények, az őshonos Sullustiak csak a hatalmas hálózataikban, és földalatti barlangjaikban képesek élni, ahol képesek voltak roppant méretű földalatti városokat építeni. Ezek a csodálatos teremtmények túristák tömegeit vonzák, olyan helyekre, mint Pirigiisi, egy népszerű szórakozóhely, amely a meleg tavaszairól, és zöld iszapjáról híres. A Sullustiak megtelepedtek a Sulon holdon is, ahol virágzó mezőgazdaságot fejlesztettek ki.



A szilárd SoroSuub Vállalat, amely Sullustra támaszkodik, és a népesség majdnem felét foglalkoztatja, bányászattal, energiával, csomagolással, és termelési ágazatokkal. A Galaktikus Civil Háború alatt sok Sullusti erős szimpátiát érzett a Lázadókkal, de a SoroSuub Vállalat feloszlatta a Sullusti kormányzatot, megragadta a bolygó irányítását, és hűséget fogadott a Birodalmohoz. Sok Sullusti, beleértve Nien Nunbot, fellázadt. Nunb sikeres karrierbe kezdett, mint kalóz, megtámadta a SoroSuub sok érdekeltségét, és ellopott sokat a vállalat űrhajói közül. Hamarosan a népének egyik hőse vált belőle. Amikor Sian Tevv kancellárt a Birodalmiak a Sullust rendszer elhagyására kényszerítették, meggyőzte Nunb kalózcsapatát, hogy csatlakozzanak a Lázadáshoz. Amikor Lázadó erők megmentették a Sullusti vezetőt, akit a Birodalmiak raboltak el, Sullust mégjobban beleszeretett a Szövetségbe. Nemsokkal az endori-csata előtt a Sullusti vezetők megszavazták, hogy hivatalosan elszakadnak a Birodalomtól. Nemsokkal később, a Lázadó flotta Sullust mellett gyülekezett, hogy felkészüljenek a második Halálcsillag megtámadására.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K
TUDÁS 1K / 2K+2
MECHANIKA 2K / 4K+1
ÉRZÉKELES 1K / 3K+1
ERŐ 1K / 2K+2
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Különleges képességek:

Fokozott érzékek: A Sullustiaknak jól fejlett hallásuk és látásuk van. Amikor Érzékelés vagy Fürkészés próbát tesz amihez látás rossz fényviszonyok között, vagy hallás kell, +2K bónuszt kapnak.

Helyérvény: Ha egy Sullusti járt már egy helyen, mindig emlékezni fog rá ha oda visszatér - így soha nem veszhet el egy olyan helyen ahol már járt korábban. Ez automatikus és nem kell dobni rá. Asztrográciónál egy olyan helyre ahol a Sullusti már járt, +1 bónuszt kap a dobáshoz.

Mozgás: 10/12

Méret: 1/1.8 méter magas

Svivreni

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K+2
TUDÁS 1K / 3K
MECHANIKA 2K / 3K+2
ÉRZÉKELES 1K / 4K+1
ERŐ 2K / 5K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+1

Különleges képességek:

Állóképesség: A Svivren bolygó zord természeti adottságai miatt a Svivreniek +2K bónuszt kapnak az állóképesség, és az akaraterő dobásukhoz.

Értékbecslés: A Svivreniek +1K bónuszt kapnak az értékbecslés képzettségükhöz beleértve ércek, drágakövek, és más bányászott ásványokról értékbecslését is.

Sztorielemek:

Makacsság: A Svivreniek nem tudják elviselni hogy behódoljanak valakinek, és a Birodalom hódítási kísérletei is csak megszilárdították ezt az elhatározottságukat. Bárki aki megpróbál meggyőzni egy Svivrenit olyan dologról amivel az nem ért egyet, eleve elvesztett csatába kezd.

Mozgás: 4/8
Méret: 0.6-0.9 méter magas

Tikiarri

Főjellemzők: 11K+2
ÜGYESSÉG 1K / 3K+2
TUDÁS 1K / 2K+2
MECHANIKA 1K / 2K
ÉRZÉKELES 2K / 4K+2
ERŐ 1K / 3K
TECHNOLÓGIA 1K / 2K+2

Speciális képzettségek:

Erő képzettség:

Repülés: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget repülésre használják. Egy kezdő Tikiarri karakter 15-öt tud repülve mozogni, és ezt később a Star Wars szerepjáték szabálykönyv, Második kiadás 15. oldalán leírt módon fejlesztheti.

Mozgás: 4/6 (járva), 15/20 (repülve)
Méret: 1.5-1.75 méter

Tinnell

Főjellemzők: 13K
ÜGYESSÉG 2K / 3K+2
TUDÁS 1K / 2K+2
MECHANIKA 2K / 3K+2
ÉRZÉKELES 2K / 4K+1
ERŐ 1K+2 / 4K
TECHNOLÓGIA 3K / 5K

Különleges képességek:

Karmok: Minden Tinnellnek vannak karmai, amelyek 1K+2-vel növelik az Erő főjellemzőt közelharc során. Ezek a karmok nem elég erősek ahhoz, hogy bónuszt adjanak a mászás képzettséghez.

Sztorielemek:

Ritkák: A Tinnellek rendkívül ritkák. Inkább csak úgy beléjük botlik az ember (általában amikor engedély nélkül szerelnek hajót), mint keresi őket. Az Emberek nagyon rosszul bántak velük, így ha rájönnek, hogy vadásznak rájuk, eltűnnek, és nem lehet rájuk találni (legalább Hősieszt kell dobni, hogy nyomukra bukkanjon valaki). Leginkább NJK-két használható karakterek, éppen abban a drámaian megfelelő pillanatban jelennek meg, amikor egy életmentő javítás dobásra van szükség.

Mozgás: 10/15
Méret: 1.2-1.8 méter magas

Trandoshan

Leírás: Nagy, hüllőszerű humanoidok a Trandosha (vagy Dosha) bolygóról. A trandoshanoknak szuperérzékeny szemeik vannak, melyekkel az infra tartományban is látnak, valamint képesek újranovesztetni végtagjaikat amikor fiatalok. Ezenkívül levedlik bőrüket is. A fiatal trandoshanok tojásból kelnek ki. A trandoshanok harckedvelő faj és már korán a Birodalom szövetségesei lettek, vukikat szolgáltatva nekik. A vukikat szívből gyűlölik, a vukik pedig viszont gyűlölik őket. A vadászatot mindenekfeletti előbbrevalónak tartják, valamint, hogy imádják a "Bíró", aki jagannath pontokkal jutalmaz vagy

pontokat vesz el a vadászó trandoshanoktól aszerint, hogy sikeres vagy sikertelen volt-e vadászatuk. Amikor a vadászok akarják visszatérhetnek szülővilágukba és párosodhatnak egy nősténnyel. Azonban nem alakítanak tartós kapcsolatokat. A fejedvadász Bossk egy trandoshan, aki sok fajtársához hasonlóan Jabbanak dolgozik. Sokan azért állnak be közülük Jabba bünbandájába, hogy megpróbálják felülmúlni Bossk sikerét. A trandoshanok magukat t'doshok-oknak nevezik.

Tusken Raiderek (Buckalakók)

Leírás: Kevés lény van a Tatuinon, amely olyan halálosnak és félelmetesnek bizonyította magát, mint a Buckalakók. Hírhedt banditák, melyek légzőmaszkot, vastag védőszemüveget, gézmaszkot, és rongyokat viselnek a sivatagban előforduló veszedelmek, köztük a tűző nap és a homokviharok elleni védelmül. Akárhogy is ez a rakás "szemét" a Tusken társadalom erős részévé vált.

A hím és nőnemű Buckalakókat lehetetlen megkülönböztetni, és maguk a Tuskenek is ritkán tesznek különbséget a nemek között. Minden Tusken törzs jegyzi a nemeket a gyermekek születésekor, de ezek a jegyzetek csak a házasságok kötése előtt kerülnek elő. A Tusken házasságkötési ceremónia során a hím és a nőstény összekeveri a véréit, és belekeverik a saját banthájuk véréit is. Ezután a pár elvonul a sátrába, ahol "kicsomagolják" egymást. Ez az első alkalom, hogy az újonnan egybekeltek meglátják egymás arcát. Minden egyéb esetben, ha egy Tusken meglesi egyik fajtársának arcát, az halálig tartó párviadalt eredményez.



A Tuskenek erőteljesen rituális társadalmában élnek. Miközben azon küszködnek, hogy elrejtse az arcukat, nagy jelentőséget tulajdonítanak a törzsi mesemondónak. Mivel a Tuskeneknek nincsen leírt nyelvük, ezért a mesemondóra hárul a feladat, hogy megjegyezze a törzs történelmét egy bonyolult szájhagyomány útján. Mesemondónak lenni egy eléggé nehéz és összetett feladat, mivel a Buckalakók istenkáromlásnak veszik minden szó nem tökéletes kiejtését. Ilyen bűnükért azonnali halál jár, majd az új mesemondó megválasztására tartott gyűlés.

A Tuskenek megkövetelik, hogy minden a törzsben levő felnőttkorúnak teljesíteni kell az átkelés rítusát, hogy valójában felnőttek tekintsék. Ezek a feladatok magukba foglalhatják egy krayt sárkány vadászását és megölését, vagy meglovaglását egy közeli emberi településig. Habár általában nomádként tekintenek rájuk, sok 20-30 fős Buckalakó klán évente visszatér a "Needles"-ben (Tűk), a Wasteland (Kiegett föld) egyik részében, levő hagyományos táborhelyére, hogy kivárják a veszélyes homokviharos évszakot. Ezzel szemben megtalálhatók Tatuin mérsékeltebb területein kóborolva hatalmas bantháik hátán lovagolva. A kapcsolat a Buckalakók és a banthák között eléggé egyedi. Azt a tagot, amelyik elvesztette a bantháját, nem tekintik teljesnek, és kitaláltnak számít a törzsbeli társai között. Hasonlóan, ha egy Buckalakó meghal, akkor az ő hátasa is vaddá, és őrültté válik. Az ilyen megőrült banthákat szabadon engedik a sivatagban.

A Tuskenek hírhedtek a hirtelen és kiszámíthatatlan cselekedeteikről és vadságukról. Megtámadnak magányos Javákat, habár ritkán támadnak meg Java homokfutókat (ha valaha egyáltalán megtették). Egy eléggé bonyolult békét tartanak fenn a szomszédos farmokkal, de ezt a békét gyakran töri meg provokálatlan támadás. A legfélelmetesebb, amikor a Buckalakók szórványosan egész településeket támadnak meg. A célpontokul gyakran szolgálnak magányos emberek, vagy kisebb csoportok, melyek a sivatagon keresztül utaznak. A Buckalakók hubba-tökön élnek, egy kemény gyümölcsön, melyet nehéz megemészteni. Szigorúan védik a rejtett sivatagi oázisaikat, a legfőbb vízforrásukat, és könnyen megrészegülnek az egyszerű cukrosvíztől is.

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K+1
TUDÁS 1K / 3K+2
MECHANIKA 1K / 3K
ÉRZÉKELÉS 1K / 4K
ERŐ 1K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K
Mozgás: 10/12
Méret: 1.5-1.9 méter magas

Twii'lekek

Leírás: A Twii'lekek a hegyekben gazdag Ryloth bolygó őslakói, mely bolygó olyan lassan forog, hogy a forgási ideje megegyezik a bolygó nap körüli keringési idejével. Ennek eredményeként a bolygó egyik oldala mindig a nap felé van fordulva, míg a másik állandóan tökéletes sötétségben van. Az egyetlen lakható része a Ryloth bolygónak egy keskeny sávja, ami a nappali és az éjszakai bolygófelek határánál helyezkedik el. Ebben az alkonyzónában a Twii'lekek katakombákban, földalatti barlangrendszerekben élnek. A Ryloth vékony légkörében levő hőviharok biztosítják a meleget, míg az energiát a szélturbinák szolgáltatják.



Eléggé kezdetleges ipari civilizációjuk van, és nyers funkciót és a marhaszerű rycrit-en élnek. A Ryloth elsődleges kiviteli cikke a függőséget okozó ryll fűszer, és a Twii'lekek nőstények, akik kelendők a csábító táncképességeik miatt. A Twii'lekeknek vannak nagyobb vállalkozásaik is, mint a Galaktikus Egzotikumok, amely egy gyümölcsöskertet hozott létre a Belsavisbolygón, valamint a Schaum Szövetkezet (SchaumAssoc.), egy Twii'lekek reklámügynökség, amely úttörő a médiában és a közönségkapcsolatokban a Koréliei Szektorban.

A Twii'lekek ragaszkodnak a főklánok körüli családi klán kormányzat vezetéséhez, melynek mindegyike öt tagból áll, akik beleszületnek a szerepükbe. A főklánok felelősek a közösség döntéseikért az egyetlen földalatti városkomplexumban. Ha a klán egyik tagja meghal, akkor a maradék négy tag száműzetésbe megy a Világos Földekre, és egy újabb generáció veszi át a klán vezetői jogos szerepét. Hagyományosan egyetlen istennőt imádnak a faj tagjai. Csak a Rylothon élő Twii'lekek beszélnek a Twii'lekek nyelvét, amely kombinálja a szóbeli elemeket a fejcsápjaik kifinomult mozgásával. Ha úgy akarják, teljes titokban tudnak egymással kommunikálni a mozgékony fejcsápjaik segítségével. Általánosságban a Twii'lekek nem erőszakos lények. Inkább a ravaszságukra támaszkodnak, mint az erejükre, céljuk elérése érdekében. Mivel a Rylothnak kevés védelmi rendszere van, ezért gyakran kell szembenézniük a külvilági rabszolgakereskedőkkel. Ezek a ravasz, alattomos lények főleg kalmárok, úrkalózók, zsoldosok és rabszolgakereskedők között gyakoriak. Nem maguktól fedezték fel az űrhajózást, a csillagok között kóborolva azonban teljes jogú tagjaivá váltak a galaktikus társadalomnak. A Twii'lekek igyekeznek kimaradni a galaxis nagy viszálykodásaiból. Az ilyeneket 'hőviharoknak' nevezik, barátságtalan szülőviláguk zord éghajtára utalva, és megpróbálják az árnyékban meglapulva átvészelni őket, a végkifejletre várva. Biztos rejtékhelyükről megfigyeléseket folytathatnak, tervezgethetnek és felkészülhetnek a fejleményekre, hogy aztán minél nagyobb hasznot húzzanak a helyzetből.

A Twii'lekek lekkujai (fejcsápjaik) segítségével akár egy csúfolt helyiségekben titokban tudnak érintkezni egymással. A férfiaknak vastag erős, a nőknek vékony, gyengébb lekkujai vannak. A csápok bonyolult mozgatója bizonyos értelemben véve egyfajta titkos nyelv, amit minden Twii'lekek folyékonyan 'beszél'. A jelentősebb megjegyzendő Twii'lekek között ott van Bib Fortuna, Oola, Nawara Ven, a Zsiványkommandó egyik pilótája, és az ősi Jedi-lovag Tott Doneeta.

Főjellemezők: 11K
ÜGYESSÉG 1K / 3K

TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 1K / 2K+1
ÉRZÉKELÉS 2K / 4K+2
ERŐ 1K / 3K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Különleges képességek:

Csápok: A Twi'lekek a csápjaikat használva, titokban tudnak kommunikálni egymással, akkor is ha egy dugig telt szobában vannak. A csápok összetett mozgásával egy bizonyos értelemben titkos nyelv alakult ki, amit minden Twi'lek folyékonyan "beszél".

Mozgás: 10/12

Méret: 1.6-2.4 méter magas

Uki

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K
TUDÁS 1K / 4K+1
MECHANIKA 2K / 4K
ÉRZÉKELÉS 1K / 4K
ERŐ 3K / 4K
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+1

Különleges képességek:

Mezőgazdaság: Minden Uki +2K bónuszt kap a mezőgazdaság (Tudás képzettség) dobásához.

Sztorielemek:

Rettegés a lehetlentől: Minden Uki zavarttá válik, ha egy szerinte megoldhatatlan szituációval kell szembenéznie.

Mozgás: 5/11

Méret: 1.6-2 méter magas

Vaathkree

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K / 3K
TUDÁS 1K / 4K
MECHANIKA 2K / 4K
ÉRZÉKELÉS 2K / 5K
ERŐ 2K / 4K+2
TECHNOLÓGIA 1K / 3K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: A Vaathkree-k, sajátos anyagcseréjüknek köszönhetően, természetes testpáncéllal rendelkeznek. Ez Erő+2K-t ad a fizikai támadások kivédésére, és Erő+1K-t energiatámadások ellen.

Kereskedő nyelv: A Vaathkree-k létrehoztak egy furcsa, állandóan változó kereskedő nyelvet, amit az egymásközti kommunikációra használnak üzleti tárgyalások folyamán. Mivel a legtöbb üzlet akkor sikeres, ha az egyik fél birtokában olyan információ van amivel a másik nem bír, ez az kereskedő nyelv ezen információk megóvására jött létre a tárgyalások során. Ha egy nem Vaathkree megpróbálja megfejteni az kereskedő nyelvet, dobhat idegen nyelvek ismeretére a Vathkree ellen, de +15 büntető módosítással.

Sztorielemek:

Kereskedő kultúra: A Vaathkree-k fanatikus alkudozók. A legtöbb felnőtt Vaathkree-nak legalább 2K-ás alkudozása vagy szélhámosága van (vagy mindkettő).

Mozgás: 6/11

Méret: 1.5-1.9 méter magas

Vernolok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 2K+2

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K / 3K+1

ÉRZÉKELÉS 2K / 4K+2

ERŐ 1K / 2K+2

TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Különleges képességek:

Felderítők: A Vernolok kitűnő felderítők (sokan úgy értelmezik ezt mint nyomozási rátermettséget). +1K bónuszt kapnak vagy a túlélésükhöz, vagy a felderítésükhöz, vagy pedig a fürkészésükhöz (a játékos választ, hogy karakteralkotáskor melyik képzettséget részesíti előnyben).

Mozgás: 8/10

Méret: max. 1.5 méter magas

Vukik

Leírás: Kashyyk, a Vukik szülőbolygója, mely egy buja fákkal borított dzsungelvilág. A Vukik uralják a hatalmas erdőségek felső részét, ahova magasan a magasra növekvő wroshyr fák felső ágainak tetejére építik otthonaikat. A legtöbb Vuki város többszáz Vuki kunyhóból áll, melyeket fa pallók, hidak, és kötelek kötnek össze. Bár a Vukik primitívnek néznek ki, ezzel szemben valójában eléggé jól alkalmaznak minden technológiát, és könnyen megtanulnak úrhajót vezetni, gépeket javítani, és kezelni szinte bármilyen fegyvert.

Egy átlagos Vuki több mint két méter magasra megnő, és többször annyi ideig él, mint az emberek. A hatalmas erejük és nagyszerű érzékszerveik mellett van egy regeneráló képességük is, melynek segítségével napok alatt felgyógyulnak súlyos sérülésekből is. Ezen felül visszahúzható karmaik vannak, habár ezeket csak fák megmászására használják, és sohasem harc közben. Azt a Vukit, aki szándékosan közelharcra használja a mászókarait, a fajtája azonnal kitalálja, és később valószínűleg hajtóvadászatot rendelnek el ellene - a körülményekre való tekintet nélkül. A Vukik a Shyriiwook nyelvet beszélik, egy nyelvet, mely morgásokból, rögögésekből, morranásokból, üvöltésekből, és rikoltásokból áll. Képesek megérteni más nyelveket is, de a korlátozott hangképző képességeik miatt csak a saját nyelvükön tudnak beszélni. Szinte mindig van egy közeli barátjuk, akivel együtt utaznak, és tolmácsol nekik. Bár ritkán értik félre egy Vuki szándékait.





A Vuki faj pszichológiailag stabil, és mély kapcsolata van a természettel. Imádják a szülőbolygójukat, és mély kapcsolatuk van az állatokkal, növényekkel, és a természetes világ más elemeivel. A Vukik erősen kötődhetnek az Erőhöz is, mint ezt bizonyítja Csubakka unkaöccse, Lowbacca.

Híresek a barátaik iránt tanúsított hűségükről, lobbanékonyságukról és agyafúrtságukról. Bár a Vukiktól általában tartanak, és sokan közülük válogatás nélkül törnek-zúznak dühükben, ugyanakkor azonban éles eszűek, ragaszkodóak, s nagyra becsülik a hűséget, őszinteséget és a barátságot.

A Vukik magas szintű technológiát fejlesztettek ki. Számos sajátos, egyedi munkaeszközük van, amiket kizárólag az ő népük használ; talán mind közül a

leghíresebb a vuki sugárvető vagy más néven sugárszámszerű. A Vukikkal a Birodalom rabszolgaként bánt, és mióta az Új Köztársaság felszabadította őket, az új rend megbízható támogatóivá váltak.

A Vukikat általában ingerlékeny vadembernek tartják. A galaxis legtöbb polgára minden tőle telhetőt megtesz, nehogy felbőszítsen egy Vukit. A Birodalom bukását megelőzően szinte minden Vuki a Birodalom rabszolgája volt, és a 'szabad' vukik fejére jókora vérdíjat tűztek ki.

A Vukikat köti a becsületük. Ádáz harcosok és kirívóan büszkék; olykor őrző harag fogja el őket, olykor pedig kegyetlenek és tisztességtelenek - de szigorú becsületkódexük van. Nem árulják el a fajtájukat - sem más Vukikat, sem a népük egészét. Nem árulják el és nem hagyják cserben a barátaikat. A 'törvényt' megszeghetik, a becsületkódexüket azonban soha. A Vukik becsületkódexe ugyanolyan szigorú, mint amilyen ősi.

A becsületbeli bűn levezéklése szinte lehetetlen - a vétkes vuki általában csak halála révén nyer feloldozást. A hamisan megvádolt Vukik azonban megszabadulhatnak a szégyenbélyegtől, és számos legenda szól a kitaszított vukik 'visszatéréséről'. De ezek csak legendák...

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 3K+2

TUDÁS 1K / 2K+1

MECHANIKA 1K / 3K+2

ÉRZÉKELÉS 1K / 2K+1

ERŐ 2K+2 / 6K

TECHNOLÓGIA 1K / 3K+1

Különleges képességek:

Berserker düh: Ha a Vuki feldühödik (azaz a karakter úgy véli, hogy vagy ő maga, vagy valaki más, akihez életadósság fűzi közvetlen életveszélyben forog), a karakter Erejéhez +2K járul, amikor pusztakezes harcban veszteséget okoz (a karakter pusztakezes harc jártassága nem javul). Ezenkívül -2K járul minden olyan dobásához, amit nem az Erő főjellemzőjére vagy valamelyik hozzárendelt jártasságára tesz.

Hatalmas dühe miatt a Vuki karakternek Közepesen nehéz kockadobást kell tennie az Érzékelés főjellemzőjére (a -2K módosítással), ha le akar csillapodni, miután az összes ellenfél harcképtelenné vált - eszméletét veszítette, meghalt, elmenekült vagy fogságba esett. Ha a kockadobás nem sikerült, a Vuki tovább dühöng. Közele barátaik együttműködhetnek a Vukival, hogy megkönnyébbítsék a dobást.

Mászókarmok: A Vukiknak hatalmas, visszahúzható mászókarmaik vannak, amiket kizárólag mászásra használnak. Ha a karmok segítségével másznak, a jártasság-

dobásukhoz +2K járul. Azt a Vukit, aki szándékosan közelharcra használja a mászókarait, fajtája azonnal kitesztja, és később valószínűleg hajtóvadászatot rendelnek el ellene - a körülményekre való tekintet nélkül.

Sztorielemek:

Előítéletek: A Vukikat általában ingerlékeny vadembereknek tartják. A galaxis legtöbb polgára minden tőle telhetőt megtesz, nehogy felbószítsen egy Vukit. Rabszolgaság: A Birodalom bukását megelőzően szinte minden Vuki a Birodalom rabszolgája volt, és a 'szabad' Vukik fejére jókora vérdíjat tűztek.

Nyelv: A Vukik képtelenek kiejteni a Közös Nyelv szavait, bár érteni tökéletesen értik. Szinte mindig van egy közeli barátjuk, akivel együtt utaznak, és tolmácsol nekik... Bár az emberek ritkán értik félre egy Vuki szándékait.

Becsület: A Vukikat köti a becsületük. Ádáz harcosok és kirívóan büszkék; olykor örvengő harag fogja el őket, olykor pedig kegyetlenek és tisztességtelenek - de szigorú becsületkódexük van. Nem árulják el a fajtájukat - sem más Vukikat, sem a népük egészét. Nem árulják el, és nem hagyják cserben a barátait. A 'törvényt' megszeghetik, a becsületkódexüket azonban soha. A Vukik becsületkódexe ugyanolyan szigorú, mint amilyen ősi. A becsületbeli bűn levezeklése szinte lehetetlen - a vétkes Vuki általában csak a halála révén nyer feloldozást. A hamisan megvádolt Vukik azonban megszabadulhatnak a szégyen-bélyegtől, és számos legenda szól a kitaszított Vukik 'visszatéréséről'. De ezek csak legendák...

Mozgás: 8/10

Méret: max. 1.5 méter magas

Viska

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K / 4K+2

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 1K / 3K+1

ÉRZÉKELES 2K / 4K+2

ERŐ 2K / 5K

TECHNOLÓGIA 1K / 3K+2

Speciális jártasságok:

Erő jártasságok:

Repülés: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget repülésre használják. Egy kezdő Viska karakter 15-öt tud repülve mozogni, és ezt később a Star Wars szerepjáték szabálykönyv, Második kiadás 17. oldalán leírt módon fejlesztheti.

Különleges képességek:

Blossur támadás: 4K-t sebez; bármely támadás ami sebződést okozott, azt jelenti, hogy a Viska áthatolt az áldozat bőrén. A Viska vérszívása percenként 3K veszteséget okoz.

Infravörös látás: A Viskák látnak az infravörös tartományban, ami azt jelenti, hogy levonások nélkül cselekedhetnek teljes sötétben is.

Sztorielemek:

Borzasztóak: A Viskáktól elborzad a többi faj. Ebből nagy előnyt kovácsolnak (néhányan azt mondják, még büszkék is a hírnevükre).

Mozgás: 12/18 (repülve), 5/7 (járva)

Méret: 2-3 hosszúak, szárnyfeszítáruk max. 5 méter

Whiphids

Főjellemzők: 11K

ÜGYESSÉG 2K / 4K

TUDÁS 1K / 3K

MECHANIKA 1K / 3K

ÉRZÉKELES 2K / 4K+1

ERŐ 2K / 4K+2

TECHNOLÓGIA 1K / 3K

Különleges képességek:

Karmok: Erő+1K veszteség.

Mozgás: 9/12

Méret: 2.0-2.6 méter magas

Xing

Ez a faj egy kis eldugott bolygón él. A bolygónak nincs neve a közösben, csak a száma van nyilvántartva: SGRT123424. Xing nyelven viszont a neve a közös nyelvre lefordítva Szépvidék-et jelent. (ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ). Kinézetükre a Xing-ek hegyes fülűek, humán arcberendezésük van, ám nyelvük hosszú két ágú villaként végződik. Testük nyúlánk, ámde mégis izmos. A kezükön négy új van melyeken mászókarok vannak. Ugyanígy a lábukon is. S a kb. 1.5 m hosszú farkuk háromszögben végződik. A bőrszínüket pedig kaméleonként képesek változtatni, a fehértől a zöld árnyalatain keresztül a barnáig, sőt egyesek a feketéig is. Civilizációjuk eléggé fejlett. Az egész bolygójukat esőerdő borítja, így az ott élőknek nincs sok gondjuk a megélhetésben. Hideg szinte sosincs, s mivel rovarrevők, így az erdőben mindig van élelem. Nem is építettek nagyvárosokat. Ámde mégis kultúrájuk igen fejlett. A bolygón létezik egy kikötő, melyre ha évente egyszer leszáll egy hajó. Ezt is a Birodalmiak, építették mikor rabszolgaként cipelték el a Xingeket. Így a Xingek szívből utálják a Birodalmat, s valószínű, ha bolygójuk nem lenne olyan eldugott helyen csatlakoznának a Felkelőkhöz. Egy biztos, ha egy Xing hall a felkelésről, biztos, hogy felkeresi őket. Egyébként a Xingeknek igazán erkölcsi elveik nincsenek. Általában békés faj, de ha a szabadságról van szó akkor keményen tudnak küzdeni. Egy Xing általában csak akkor került ki a nagyvilágba, ha rabszolgának vitték el, és megszökött.

Főjellemzők: 12K

Minimális/maximális főjellemzők:

Ügyesség: 3K/5K+1

Tudás: 2K/3k+1

Mechanika: 2K/4K

Érzékelés: 2K+1/4K+1

Erő: 2K/4K

Technológia: 1K+1/3K+1

Mozgás: 12/14

Magasság: 1.5-1.7 m Különleges képességek:

Színváltoztatás: A Xingek képesek a változtatni, ezért minden rejtőzéshez rendelt megduplázódik.

Mászókarok: A mászókarjai segítségével könnyebben tud mászni. Így minden mászáshoz szintén megduplázódik.



pigmentjeiket
érték

sokkal
rendelt érték

Yaga

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 2K+2

MECHANIKA 1K+2 / 4K+1

ÉRZÉKELES 2K / 4K

ERŐ 1K / 4K+2

TECHNOLÓGIA 2K / 5K+2

Különleges képességek:

Rabszolgaság: A Yagákat a Technológia képzettségük miatt kényszerítette szolgálatába a Birodalom. Ennek eredményeképpen szinte egyetlen Yaga sem kóborol szabadon a galaxisban, akik távol vannak az otthonuktól, azok vagy szökött rabszolgák (és

hajlamosak paranoiás félelemre, attól hogy elfogja őket a Birodalom), vagy dolgozók, akiket arra kényszerítettek, hogy rabszolgamunkát végezzenek, Birodalmi tisztségviselőknek, messze hazájuktól.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-1.8 méter magas

Yaga Krone (Alfaj)

Főjellemzők: 8K

ÜGYESSÉG 1K / 2K

TUDÁS 1K / 1K+1

MECHANIKA 1K / 4K+1

ÉRZÉKELES 1K / 1K+1

ERŐ 2K / 5K+2

TECHNOLÓGIA 2K / 5K+2

Sztorielemek:

Megtervezett genetika: A Yaga Krone-okat úgy tervezték genetikailag, hogy képesek legyenek túlélni olyan zord közegben is, mint a mélyűr. Nagyon lomhák és terjedelmesek, és szinte soha sem beszélnek. Születésüktől fogva arra nevelik őket, hogy engedelmesek legyenek a Birodalomnak, de sokan közülük titokban Köztársaság-szimpatizánsokká válnak.

Zárt rendszerek: Amikor teljesen kifejtődnek, a Yaga Krone-ok nem igényelnek többé ételt, vizet, vagy más táplálékot, elraktározzák az abszorbált napenergiát és alkalmanként feltöltik magukat belőle.

Testpáncél: Minden Yaga Krone +2K bónuszt kap energiatámadások háritására, és +3K-t fizikai támadások ellen.

Mozgás: 8/12

Méret: 2.5-3 méter magas

Yevethák

Leírás: A Yevetha a domináns faja a Koornacht-ködnek. A Yevethák csontvázszerű kétlábúak, akik a N'zoth bolygón fejlődtek ki. Hat újjú kezük van, és visszahúzható karmuk a csuklójuk alatt. A Yevethák a csuklójukba visszahúzható ún. nedves karmukat egy-az-egy elleni harcra használják, valamint véráldozatra. Tökéletesen fekete szemük van, matt, szürkés bőrük, és kicsi, penge formájú fogaik. Ezen kívül (általában) rövid világosbarna szőr fedi a fejüket, a testük szinte teljesen csupasz. Az arcukat világos csíkok díszítik. Ezek a mély barázdák, vagy tarajak az orruk hídjától az álluk két két oldaláig haladnak. A felső két csík mindkét oldalon a párosodási csík, az alsó kettő a harci csík. A megfelelő csíkok megduzzadnak amikor a megfelelő érzelmek (és hormonok) hatása alá kerülnek.

A N'zothon az éjjeli égbolton a Köd üstükösei kiszorítják a messzebb levő csillagok fényeit, és a Yevethák ezért azt hiszik, hogy a világuk az univerzum középpontja. Gömbszerű sugárhajókat használva a valósűrben, a Yevethák elterjedtek a szülőbolygójukról, és kolonizáltak 11 különböző bolygót, megalakítva a Duskhan Ligát. Keveset tudtak a Ködről, vagy a világairól, mert a Császár korlátozta a hozzáférést, és a Yevethák titokban maradtak egészen az endori csatát követő harmadik évig. Tény, hogy a Yevetha hatóságok kivégezték azokat rendszerbe érkezőket, akiket észrevettek. A Birodalom uralma alatt, a Köd brutális kormányzója nyilvános kivégzéseket tartott, a nőket élvezeti rabszolgaként tartotta, és a gyerekeket pedig túszként. A technológiailag emelkedő Yevethákat arra kényszerítette, hogy a Birodalom hajóüzemeiben dolgozzanak, ahol csatahajókat javítottak, és tartottak karban, miközben sokmindent megtanultak a Birodalmi technológiáról a folyamatok közben. A Yevethák különösen képzettek a

megfigyelésben, analízisban, és a technológiai fejlesztésben - ha egy hajó tervrajzát egyszer meglátják, azonnal vannak ötleteik, hogyan lehetne őket fejleszteni.

Hajógyárat építettek a N'zoth köré, de a Yevetháknál sikerült átvenni az uralmat egy működő Victory-osztályú csillagromboló, az Intimidator (Megfélemlítő) felett. Sok hajót fejlesztettek fel, sőt, az egyik Birodalmi-osztályú csillagrombolót Szuper-osztályú hajóvá növelték. A Császár titokban tartotta, hogy elvesztett miattuk egy egész flottát, mivel éppen a Lázadókkal és a Halálcsillag terveivel volt elfoglalva, és rosszul érintette volna a harci morált, ha az esemény kitudódott volna. Miután a Császár meghalt, a Yevethák keresztülmentek egy folyamaton, melyet ők Második Születésnek hívnak. Betelepítettek vagy egy tucat újabb kolónia világot, és helyreállították az elfogott Birodalmi csatahajókat. A Duskan Liga uralma alá vonta az egész Kódöt, amely ugyan tartalmazott 17 olyan bolygót is, melyet idegen fajok népesítettek be. Tizenkét évvel az endori-csata után, a Yevetha flotta megsemmisítette az összes nem-Yevetha kolóniát a Kód határain belül, fanatikusan megtisztítva a beszivárgott "szennyeződést", a támadások egy elsöprő sorozatán keresztül, melyet ők a Nagy Megtisztításnak neveznek.

Leia Organa Solo, az Új Köztársaság vezetője, kiküldte az köztársaság Ötödik Flottáját a rendszerbe, hogy megakadályozza a Yevethákat abban, hogy folytassák a pusztító hadjáratukat, és a háború végül is a Új Köztársaság győzelmével zárult. Sikerül sokáig háttérbe húzódnuk, hűvösek és számítóak. Szeretik az ellenségiket a megtévesztés és félrevezetés vermében tartani, és hazudnak, ha szembesítik őket, de soha nem követnek el hibát - vadak és makacsok, ha megfélemlítik őket, és legkevésbé a haláltól félnek. Nem kifejezetten szertik más fajok életét, különösen az emberkét, akikre egyszerűen "féregként" utalnak. Minden egyéb fajt el akarnak pusztítani, és a saját fajukra felsőbbrendűként utalnak. De rájöttek, hogy nem tudják legyőzni az Új Köztársaságot, még nem. Tudják, hogy egyszer eljön majd az Ő idejük.

A Yevetha törvények sokban különböznek az Új Köztársaság törvényitől. Például valakinek a megülése csak akkor számít gyilkosságnak, ha egy alacsonyabb osztályba tartozó őt meg egy magasabb osztályba tartozót. A alacsonyabbrendűek a halál állandó veszélyében vannak, ha egy magasabb osztályba tartozóval állnak szemben. A hagyományok megkövetelik, hogy a szolgák letérdeljenek a magasabb osztályba tartozók előtt, magukat ajánlva fel áldozul. A Yevetha házassági rituálék az alacsonyabb rendű hím véráldozatával járnak, és az áldozást mindig a nedves karmukkal hajtják végre.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG: 2K / 4K

TUDÁS: 1K / 3K

MECHANIKA: 2K / 4K

ÉRZÉKELES: 1K+2 / 4K+1

ERŐ: 2K+2 / 4K+1

TECHNOLÓGIA: 3K / 5K

Különleges képességek:

Technológiai érzék: A Yevetháknak velük született tehetségük van a mérnöki munkákhoz. A Yevetha technikusok képesek fejleszteni és lemásolni bármilyen eszközt, ha van alkalmuk tanulmányozni, és az megfelelő szinten van. Ez a vizsgálat 1K napot vesz igénybe. Ha egyszer megismerték, 2K-nyit tudnak rajta javítani, vagy módosítani. Ezek a módosítások megbízhatóak, és aligha romlanak el.

Nedves karmok: A Yevetha hímeknek nedves karmaik vannak, amit vissza tudnak húzni a csuklójukba. A karmok Erő+1K-t sebeznek. Harcban használják őket, de még inkább alattvalók kivégzésére. Sebezhető pontokat támadnak vele, mint pl. a torok.

Sztorielemek:

Xenofóbia: A Yevethák elutasítják az idegeneket, 'féregnek' tartva őket, és visszautasítják, hogy bepiszkítsák magukat azzal, hogy kapcsolatba lépnek velük. A Yevethák különösen messze mennek, hogy elkerüljék az idegenek általi megfertőződést, beleértve a tisztálkodási szertartást, fertőtlenítési eljárásokat, ha mégis időt kell tölteniük

egy zárt helységben a 'férgekkel'. Ez a szélsőséges xenofóbia vezetett az idegenek által 'megfertőzött' kolóniák bolygó méretű megsemmisítéséhez.

Területiség: A Yevethan a Koornacht-ködön belül minden világot saját jogos tulajdonuknak tekintenek, és képesek véget nem érő harcokba bocsátkozni, hogy megakadályozzák, hogy a világokat az idegenek megfertőzzék. **Becsületkódex:** Yevethák vakmerő és elszánt harcosok, akik képesek ölni és meghalni az embereikért, valamilyen ügyért és az Alkirályért, és nem hajlandóak megadni magukat még akkor sem, ha bizonyos, hogy legyőzték őket.

Elkülönülés: A Yevethák csak nagyon kevés kapcsolatot tartanak fenn idegenekkel, és a TUDÁSukat az Idegen Fajok Ismeretében csak közvetlen tapasztalat útján tudják növelni. Ennek következtében az idegen fajokkal kapcsolatos ismereteik maximálisan 2K-s értéket vehet fel.

Mozgás: 10

Méret: 1.5-2.5 méter magas.

Kalandmesteri megjegyzés: A Yevethákkal különösen nehéz összefutni a Koornacht-ködön kívül, de bárhol találkozhatnak is velük, az idegeneket alacsonyabbrendűeknek tekintik mint a Yevethákat, és ezért nem lehetnek játékos karakterek.

Személyes megjegyzés: Yevethák a feletteseikkel alázatosak, és dőlyfősek az alattvalóikkal szemben. Nap mint nap a halál fenyegetésében élnek, és általában azon vannak, hogy elkerüljék azt.

ZeHethbra

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K / 4K

TUDÁS 1K / 4K

MECHANIKA 2K / 4K+1

ÉRZÉKELÉS 1K+1 / 3K+1

ERŐ 1K / 4K

TECHNOLÓGIA 1K+2 / 3K+2

Különleges képességek:

Permetezés: ZeHethbra szűrős permetet képes kibocsátani, amely képes megvakítani és elkábítani azt, aki három méteres körzeten belül tartózkodik. A területen belül eső karaktereknek dobni kell egy Nehéz Akaraterő dobást, vagy 5K-s erősségű kábító sebzés éri őket; ha az eredmény sebesült vagy rosszabb, akkor a karakter a permet hatása alá kerül és a földre hanyatlik, és egy percre eszméletét veszti.

Mozgás: 9/12

Méret: 1.6-1.8 méter magas

Ezek után számítsuk ki a karakter játékértékeit.

Főjellemezők

Minden karakternek hat főjellemezője van, és minden főjellemező alatt felsorolunk néhány jártasságot.

A főjellemező az alapérték - a karakter mindig ért legalább ilyen szinten az összes jártassághoz, amely az illető főjellemező alá tartozik, és fel van tüntetve a karakterlapján. Minden főjellemező mellett fel van tüntetve egy játékérték (ez jelzi, hogy hány hatoldalú dobókockával kell dobni, amikor az adott főjellemezőhöz tartozó próbára van szükség).

A főjellemzők:

Ügyesség: A karakter kezűgyessége, általános testmozgása, a szem és a kéz működésének összehangolása.

Tudás: A karakternek az a képessége, hogy ismereteket sajátítson el a környező világról.

Mechanika: A karakter „mechanikai érzéke”, amely képessé teszi rá, hogy járműveket, űrhajókat, stb. vezessen.

Érzékelés: A karakter megfigyelő-, meggyőző- és rábeszélő képessége.

Erő: A karakter fizikai ereje, ellenálló képessége, szívóssága és kitartása.

Technológia: A karakter „műszaki érzéke”, amely képessé teszi rá, hogy karbantartson, megjavítson és módosítson különféle gépi berendezéseket, például űrhajókat, járműveket, robotokat.

Induláskor minden karakter a fájának megfelelő mennyiségű kockát, oszthat szét a főjellemzői között (ez embereknél 12K, a többi fajnál a leírásukban van feltüntetve), úgy, hogy semmiképpen sem lépi túl az adott faj minimális, és maximális főjellemző értékét (ez embereknél minimum 2K, maximum 4K+2 lehet). Az induló játékos karakter az átlagértéken felül még 6K-t kap a főjellemzőihez, de a végeredményül kapott értékeknek igazodniuk kell az adott főjellemző minimum-maximum határaihoz (nem léphetik túl azokat).

Minden Erő-jártasságért (kontroll, észlelés, változtatás) 1K-t kell levonni a főjellemzőre kapott kockákból, és a karakter a választott Erő-jártasságot 1K-s értékkel kapja meg.

Öregedési Módosítók:

A karakter kora jelentősen befolyásolhatja a főjellemzőinek értékét. Hiszen ha valaki még gyermek, nem rendelkezhet egy átlagos (vagy átlag feletti) felnőtt értékeivel, mivel még nem teljesen kifejlett egyed. S ugyanígy egy öregedő karakter már veszíthet Erejéből, ám bölcsőbb, okosabb lesz, Tudása növekszik. Éppen ezért dolgoztuk ki az alábbi táblázatot, melyet a karakter faja is befolyásol (ugyanis egy Wookiee fajú karakter 100 évesen még felnőttnek számít, míg egy ember már vénségnek, ha még él egyáltalán).

Gyermek	-1K az Erőből, -1 pont minden más főjellemzőből
Fiatal felnőtt	-1 pont minden főjellemzőből
Felnőtt	Nincs módosító
Középkorú	-1 pont az Erőből, és Ügyességből, +1 pont minden más főjellemzőhöz
Öreg	-2 pont az Erőből, és Ügyességből, -1 pont az Érzékelésből, +2 pont minden más főjellemzőhöz
Vénség	-1K az Erőből, és Ügyességből, +1K a Tudáshoz, Technológiához, és Mechanikához, -2 pont az Érzékeléshez

Természetesen az így kialakult értékek sem léphetik túl a faji minimum/maximum értékeket, és csak az induláskor kell figyelembe venni őket.

Néhány példa a fajok korszerinti besorolására:

Faj	Gyermek	Fiatal felnőtt	Felnőtt	Középkorú	Öreg	Vénség
Ember	1-11	12-15	16-40	41-59	60-79	80+
Cerean	1-10	11-15	16-35	36-53	54-64	65+
Ewok	1-9	10-13	14-29	30-44	45-59	60+
Gungan	1-12	13-15	16-35	36-54	55-64	65+
Ithorai	1-13	14-17	18-44	45-69	70-84	85+
Mon Calamari	1-11	12-16	17-40	41-57	58-79	80+
Rodian	1-12	13-15	16-35	36-49	50-59	60+
Sullusti	1-9	10-14	15-39	40-55	56-69	70+

Trandoshan	1-11	12-14	15-34	35-49	50-59	60+
Twi'lek	1-12	13-15	16-44	45-59	60-79	80+
Wookiee	1-12	13-17	18-300	301-350	351-399	400+

Jártasságok

A jártasság az ismereteknek egy kisebb, specializált körét jelenti; azt, hogy a karakter jobban ért valamihez. Ez tartalmazza - ha játsszák - az iskolázottságot, és az évek során felszedett tudást, képzettségeket. Az induló karakter iskolázottság esetén kidobhatja az iskolákban elsajátított tudást, valamint 7K-val rendelkezik, amit a felsorolt jártasságok között szétoszthat 1K, vagy maximum 2K értékig (de a 7K-t nem túllépve). Ez utóbbi azt jelenti, hogy a karakter a szabadidejében is tanult, vagy fejlesztett valamit.

Ezenkívül ebből a 7K-ból kell megvásárolni a karakter előnyeit/hátrányait, melyek mindenféle bonusszal láthatják el (ezek közé tartozik az Erő-érzékenység felvétele is).

Egy jó tanács: célszerűbb az iskolázottságot kidobni elsőként, és azután szétosztani a 7K-t.

Előnyök/Hátrányok/Hátterek

A karakter előnyei/hátrányai annak történetéből, előéletéből, testi adottságaiból, személyiségéből adódnak. A legtöbb nem emberi fajnak induláskor már vannak fajukra jellemző előnyei/hátrányai, de ezeken kívül is felvehetőek még újabbak. Persze nem kötelező felvenni semmilyen előnyt/hátrányt/háttérrel, de a karakter ettől csak kidolgozottabb, érdekesebb, több lesz.

A jártasságokra járó 7K-ból kell megvásárolni a karakter előnyeit/hátrányait/háttereit, melyek mindenféle bonusszal láthatják el (ezek közé tartozik az Erő-érzékenység felvétele is). Ilyenkor 1K 3 pontnak felel meg (így a 7K 21 pontot jelenthet), de csak 9 pontnyi (azaz 3K) előnyt/háttérrel lehet felvenni.

A hátrányokat viszont nem ebből a 7K-ból kell megvásárolni (hiszen ki az a mazochista őrült, aki önszántából hátrányokkal látja el a karakterét, amikor épeszű dolgokra is költhetné a kockáit), hanem szabadon felvehetőek, de csak 7 pontnak megfelelő értékben. Ebben az esetben 1 pontnyi hátrányért 1 pontnyi előnyt/háttérrel lehet felvenni (de a 9 összpontnyi előnyt/háttérrel nem túllépve), vagy át lehet váltani karakterpontokra. 1 hátránypont 5 Karakter Pontnak felel meg, amit azután a fejlődés szabályai szerint kell elkölteni. Az így szerzett Karakter Pontokat teljes egészében el kell költeni.

A felvett hátrányokat, és a megvásárolt előnyöket/háttereket a karakterlap különleges képességek rovatába kell felírni az értékükkel együtt (kivéve persze Erő-érzékenységet, amit a megfelelő rovat kitöltésével kell pótolni).

A felvehető előnyök/hátrányok (nem teljes verzió, célszerű a KM-eknek kitalálni saját előnyöket/hátrányokat, melyeket azután játékosaik használhatnak):

1 pontos előnyök/ hátrányok:

Éles érzékek (előny):

Egyik érzékszerved különösen érzékeny, akár a látás, akár a hallás, szaglás, tapintás, ízlelés. Ennek az érzékszervnek a használatakor +2 pontot kapsz minden Érzékelés és azon alapuló dobáshoz.

Kétkezesség (előny):

Mindkét kezeddal egyformán tudsz bánni, tollat, fegyvert forgatni. A „rossz” kézre nem kapsz -1K büntetést.

Egyensúlyérzék (előny):

Különösen jó az egyensúlyérzéked, akár egy macskának. Minden egyensúlyra vonatkozó dobásnál +2 pont jár az aktuális főjellemzőhöz, vagy jártassághoz.

Józan ész (előny):

Jelentős gyakorlati, mindennapi érzéssel rendelkezel. Ha a józan ész ellenében cselekedne a karaktered, a mesélő fölhívhatja a figyelmedet, javaslatot tehet, vagy figyelmeztethet a következményekre. Kezdő játékosok számára, akik nem ismerik a játékot, kifejezetten hasznos lehet.

Összpontosítás (előny):

Képes vagy koncentrálni és kizárni minden zavaró tényezőt. Ezáltal nem hatnak rád a figyelemelterelő események (pl.: hangos zaj, villogó fények, fejjel lefelé lógás, stb.)

Ösztönös vezető (előny):

Van benned valami megmagyarázhatatlan kisugárzás, aminek következtében a többiek általában behódolnak. Parancsnoklás dobásokra +2 pontot kapsz.

Alacsony növés (hátrány):

Jócskán alacsonyabb vagy a fajod átlagánál. Nehézségeid lehetnek, ha normál magasságú lényekre méretezett tárgyakat kell használnod, mozgásod nagysága csupán a fele a faji mozgásnagyságnak.

Rossz látás (hátrány):

Minden látást igénylő dobáshoz -2 pont járul, ha nem viselsz szemüveget, vagy kontaktlencsét.

Halláskárosultság (hátrány):

Rossz a hallásod. Minden hallást érintő dobásodra -2 pont levonást kapsz.

Beszédhiba (hátrány):

Dadogsz, selypítesz, hadarsz, vagy hasonló beszédhibád van. Minden verbális kommunikációra -2 pont levonás súlyt. Amikor csak lehetséges, ki kell játszanod ezt a hátrányt.

Sötét titok (hátrány):

Van valami a múltadban, amire ha fény derül, az nagy kellemetlenséget okozna neked (pl.: kizárhatnának a Jedi rendből, vagy hatalmas vérdíjat tűznének a fejedre).

Téves személyazonosság (hátrány):

Hasonlítasz egy másik személyre, ami miatt sokan össze is tévesztenek veled. Ez számtalan kellemetlen és veszélyes helyzetet teremthet, különösen akkor, ha az illető valami súlyos bűnt követett el.

2 pontos előnyök/ hátrányok:**Vizuális memória (előny):**

Pontosan és részletesen emlékszel mindenre, amit láttál, és hallottál. Dokumentumokat, fényképeket, beszélgetéseket, stb. minimális koncentrációval képes vagy megjegyezni és fölidézni. Feszült helyzetekben egy szinttel könnyebb nehézségi számérték a célszámod, ha emlékezned kell valamire.

Nyelvérzék (előny):

Jó érzéked van minden idegen nyelv iránt, ezért minden írott, vagy beszélt nyelv megtanulására fele annyi Karakter Pontot kell költened.

Fél szem (hátrány):

Csak egy szemed van – hogy melyik, az rád van bízva. Minden látást igénylő dobáshoz – 1K levonás jár, a távolságérzettel kapcsolatos dobásaid pedig egy nehézségi szinttel nehezebbek (pl.: célzott lövéseknél, távolsági harcnál).

Fóbia (hátrány):

Betegesen irtózol valamitől. Pókok, kígyók, tömeg, magasság, bezártság, valamilyen idegen faj, bármi lehet kiváltó ok. Ha szembe kerülsz fóbiád tárgyával, Akaraterő próbát kell dobnod (a nehézséget a KM határozza meg), különben hatalmába kerít a rettegés, és el kell menekülnöd az ok elől.

Türelmetlenség (hátrány):

Könnyen dühbe gurulsz, ezért minden türelmet igénylő feladatnál Akaraterő próbát kell dobnod (a nehézséget a KM határozza meg).

Bosszúvágy (hátrány):

El kell rendezned valamit, törlesztened kell a bosszúdat egy különösen nagy sérelem miatt. Megszállottan végre akarod hajtani a bosszúdat valakin, vagy valakiken. Ez az, ami minden helyzetben fontosabb, ha találkozol bosszúd tárgyával. Egy Hősies Akaraterő dobással átmenetileg leküzdheted a bosszúvágyad.

Amnézia (hátrány):

Semmire sem emlékszel a múltadból, sem magadról, sem a családotról, bár néha töredékek bukkannak föl az emlékezetedben. Származásod, és amnéziád okát a mesélő dolgozza ki.

3 pontos előnyök/ hátrányok:**Higgadt (előny):**

Nyugodt természet vagy, nehéz kihozni téged a sodrodból. Minden olyan helyzetben, amikor az a veszély fenyeget, hogy elveszíted a türelmedet, egy Közepes nehézségű Akaraterő dobást kell tenned.

Függőség (hátrány):

Valamilyen szer rabja vagy. Ez lehet alkohol, nikotin, drog.

7 pontos előnyök/ hátrányok:**Erő-érzékenység (előny)**

Érzékeny vagy az Erőre és rezdüléseit már születésed óta érzed. Jogosult vagy Erő-jártasságokat, és alkalmazásokat tanulni, az Erő fejezetben leírtak szerint.

Sötét végzet (hátrány):

Az a sorsod, hogy elérjen a halál, vagy ami még rosszabb, az örök szenvedés. Mindegy mit teszel, nem kerülheted el a sorsod. A történetek során bármikor felbukkanhat ez a végzet; kísérteties módon rövid pillanatokra megpillanthatod a sorsod, s a hatás olyan sokkoló lehet, hogy csak egy Hősies nehézségű Akaraterő dobás menthet meg attól, hogy a történet végéig minden dobásodhoz –1K levonás ne járuljon. A mesélő dolga kitalálni a végzet pontos természetét, és bekövetkezésének időpontját.

Hátterek:

A hátterek előnyöknek számítanak, és a fentiek szerint kell őket felvenni, egyetlen apró különbség az, hogy a hátterekre költhető maximális pontérték 6 pontnyi (azaz 2K) lehet. Az alábbi hátterek léteznek (Persze célszerű itt is a KM-eknek kitalálni saját háttereket, melyeket azután játékosaik használhatnak):

Anyagi háttér (1 pont: Apró megtakarítás, egy szegénynegyedbeli lakás, havi jövedelmed nem éri el a 100 kreditet; 2 pont: Kisebb megtakarítás, apró lakás, bevétel 100-200 kredit körül mozog; 3 pont: Középosztály, lakás, vagy öröklakás, bevétel havi 500 kredit között mozog; 4 pont: Nagyobb megtakarítás, van egy házad, vagy hasonló értékű ingatlanod, havi bevétel 1000 kredit körül mozog; 5 pont: Tehetős vagy, a felsőbb rétegekbe tartozol, van egy házad, havi bevétel 5000-10000 között mozog; 6 pont: Iszonyatosan gazdag, milliomos vagy, javaidnak csak fantáziád, és a törvények szabnak határt, havi bevétel 100000-500000 kredit között mozog)

Politikai befolyás (1 pont: Kis befolyással bíró személy, jelen vagy a város politikai, önkormányzati életében; 2 pont: Közepesen befolyásos személy, bolygód jelentős személyiségű politikusa vagy; 3 pont: Jó kapcsolatok, jelen vagy a Galaxis politikájában, mint bolygód küldötte, politikájának meghatározó személyisége; 4 pont: Befolyásos pozíció, egy szektor politikájának meghatározó személyisége vagy; 5 pont: Széles körű személyes hatalom, egy régióban képviselsz jelentős politikai erőt; 6 pont: Rettenetesen befolyásos, a Galaxis politikai tényezője vagy, esetleg a Császár egyik személyes tanácsadója)

Gazdasági befolyás (1 pont: Kis befolyással bíró személy, jelentős ereje vagy egy város gazdasági életének; 2 pont: Közepesen befolyásos gazdasági erő, bolygód jelentős személyiségű üzletembere vagy; 3 pont: Jó kapcsolatok, jelen vagy a Galaxis gazdasági életében, mint bolygód gazdaságának meghatározó személyisége; 4 pont: Befolyásos gazdasági pozíció, egy szektor gazdaságának meghatározó személyiségű üzletembere vagy; 5 pont: Széleskörű személyes gazdasági hatalom, egy egész régió gazdasági életét határozhatod meg; 6 pont: Rettenetesen befolyásos gazdasági személyiség, a Galaxis gazdasági tényezője vagy)

Csatlósok (1 pont: Egy szolga, vagy titkár; 2 pont: Két szolga; 3 pont: Három szolga; 4 pont: Négy szolga; 5 pont: Öt szolga; 6 pont: Hat szolga)

Hírnév (1 pont: A városodban jól ismernek; 2 pont: A bolygód lakosságának nagy hányada felismer, helyi híresség vagy; 3 pont: Híres vagy a bolygódon kívül is; 4 pont: Egy egész szektor ismeri a neved és az arcod; 5 pont: Egy régióban ismernek téged, mindenki tud rólad valamit; 6 pont: A Galaxisban nincs olyan lény, aki ne ismerne téged, legalább egy holoújságból)

Kapcsolatok (1 pont: Egy fontosabb kapcsolat; 2 pont: Két fontosabb kapcsolat; 3 pont: Három fontosabb kapcsolat; 4 pont: Négy fontosabb kapcsolat; 5 pont: Öt fontosabb kapcsolat; 6 pont: Hat fontosabb kapcsolat)

Mentor (1 pont: Mentorod átlagos képességekkel rendelkező személy; 2 pont: Egy-két dologban kiemelkedő tudással bíró mentor; 3 pont: Nagy tiszteletnek, és kiemelkedő képességeknek örvendő mentor; 4 pont: Nagy befolyással, és kiemelkedő képességekkel rendelkező mentor; 5 pont: Jelentős hatalma van, valahol meghatározó személyiség; 6 pont: Rendkívüli hatalommal bíró mentorod van)

Szövetségesek (1 pont: Egy közepes hatalmú és befolyású szövetséges; 2 pont: Két közepes hatalmú és befolyású szövetséges; 3 pont: Három szövetséges, egyikük meglehetősen befolyásos; 4 pont: Négy szövetséges, egyikük nagyon befolyásos; 5 pont: Öt szövetséges, ketten nagyon befolyásosak; 6 pont: Hat szövetséges, egyikük rettenetesen befolyásos személyiség)

Rang (1 pont: Örmester; 2 pont: Zászlós/Elsőtiszt; 3 pont: Hadnagy; 4 pont: Százados; 5 pont: Ezredes; 6 pont: Tábornok)

Előléptetés (1 pont: Katona; 2 pont: Veterán; 3 pont: Tizedes; 4 pont: Szakaszvezető; 5 pont: Örmester; 6 pont: Zászlós/Elsőtiszt)

Iskolázottság:

Minden karakter –csakúgy, mint az életben -, járt valamilyen iskolába. A Csillagok Háborúja világában az oktatás igen fejlett, és szinte biztos, hogy a legbutább csavargó is járt legalább négy-öt osztályt egy általános iskolába. Ez pusztán azért lehetséges, mert a nagy birodalmak (mint a Régi Köztársaság, vagy a Birodalom) mindig ügyeltek a felnövekvő nemzedékek nevelésére, hogy majd átadhassák nekik birodalmukat.

Persze ez nem jelenti azt, hogy mindenki egyetemet, vagy akár csak középiskolát végzett volna. Nagyon sokan például nem tudják megfizetni a továbbtanulásokhoz szükséges pénzeket, vagy egyszerűen a fajuknak más az iskolai rendszere, a kultúrájukból adódóan (például a Rodiánok kultúrájában a vadászat, az ölés művészete a mérvadó, és csak azok hagyhatják el a bolygót, akik kitűnő harcosnak, vadásznak számítanak, így a fiatalok általános iskolázottság után egy vadásziskolába, vagy fejjavadásziskolába kerülnek).

Az iskolázottság szabályai roppant egyszerűek, de szükségesek a karakter generálásához. Az egész egy dobókockán múlik. Miután kitaláltad, hogy a karaktered kicsoda-micsoda, és honnan jött, már tudható, hogy milyen iskolákba járt. Ilyenkor egyszerűen a választott iskolák tantárgyait írd fel a karakterlapra egyenként, és dobj egy kockával. Az eredmény függvényében adj 1, vagy 2 pontot az adott jártassághoz (lásd az alábbi táblázatot):

Általános iskolai végzettség esetén (ezt csak egyszer lehet kijárni)	Ha 6-ost dobsz, adj +1-et az adott jártassághoz, ha 1-5 közé dobsz, akkor semmit
Középiskolai végzettség esetén (lehetséges többet is elvégezni, például egy szakmunkás után egy szak-középiskolát, majd egy technikumot, de ez ritkaság)	Ha 6-ost dobsz, adj +1-et az adott jártassághoz, ha 1-5 közé dobsz, akkor semmit
Technikumai végzettségeknél (csak egy szakközép-iskola elvégzése után lehet technikus iskolába menni)	Ha 4-6 közé dobsz, adj, adj +1-et az adott jártassághoz, ha 1-3 közé dobsz, akkor semmit
Egyetemi, főiskolai, akadémiai végzettségek esetén (ezekből általában többet is el szoktak végezni a tudós karakterek)	Ha 1-5 közé dobsz, adj +1-et az adott jártassághoz, ha pedig 6-ost dobsz, akkor +2-őt adj az adott jártassághoz

Természetesen, ha a pluszban kapott pontokból egy jártasságnál összejön a 3 pont, akkor 1K-val növekszik az adott jártasság, és nem +3-at kell a K szám mögé írni (lásd A karakterek fejlődése címszót, vagy a Dobások, dzsókerkocka címszót).

Az alábbiakban néhány iskolatípust adunk meg, melyek segítségével könnyebben elboldogulhat a karaktered a Csillagok Háborúja világában. (A zárójelbe tett kezdőbetűk az jelentik, hogy melyik főjellemező alá tartozik az adott jártasság, a / jel után pedig a lehetséges specializáció, vagy külön szabály állhat.)

Általános iskola:

Futás (Ügy.)

Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve

Matematika (Tud.)

Fizika (Tud.)

Történelem (Tud.)

Kultúra (Tud.) /Csak a saját fajé

Idegen fajok ismerete (Tud.)

Biológia (Tud.) / Csak a saját fajé

Kémia (Tud.)

Ének-zene (Érz.)

Rajz (Érz.)

Mászás (Erő)

Ugrás (Erő)

Úszás (Erő)

Barkácsolás (Techn.)
Számítógép programozás (Techn.)

Szaktudás iskolák:

Futás (Ügy.)
Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve
Matematika, vagy Fizika (Tud.)
Kultúra (Tud.) /Csak a saját fajé
Történelem (Tud.)
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Kémia, vagy Biológia (Tud.) / Csak a saját fajé
Antigravitációs jármű, vagy Suhanó, vagy Szárazföldi jármű (Mech.) / Nem feltétlenül az iskola oktatja
Mászás (Erő)
Ugrás (Erő)
Úszás (Erő)
Súlyemelés (Erő)
Elsősegély (Techn.)
Az alábbiak közül csak az egyiket lehet választani:

Számítógép programozás, és Számítógép javítás (Techn.) / Csak számítógépgyártásban résztvevő iskolák
Robotprogramozás, és Robotjavítás (Techn.) / Csak a robotgyártásban résztvevő iskolák
Antigravitációs járművek javítása, vagy Suhanók javítása, vagy Szárazföldi járművek javítása, (Techn.) / Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák
Úrhajók javítása (Techn.) / Szállítóhajók, csatahajók, vadászhajók kategóriák közül az egyik; Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák
Fegyverek javítása (Techn.) / Kézi fegyverek, archaikus lőfegyverek, tűzfegyverek, sugárfegyverek, nehézfegyverek, sugártüzérség, önjáró lövegek, gránátok, fedélzeti fegyverek, csatahajó fegyverzetek kategóriák közül az egyik; Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák
Páncéljavítás (Techn.) / Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák

Szakközépiskolák:

Futás (Ügy.)
Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve, esetleg egy választott idegen nyelv
Matematika, vagy Fizika (Tud.)
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Történelem (Tud.)
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Kémia, vagy Biológia (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Antigravitációs jármű, vagy Suhanó, vagy Szárazföldi jármű (Mech.) / Nem feltétlenül az iskola oktatja
Adatgyűjtés (Érz.)
Mászás (Erő)
Ugrás (Erő)
Úszás (Erő)
Súlyemelés (Erő)
Az alábbiak közül csak az egyiket lehet választani:
Elsősegély (Techn.) / Nem csak az Egészségügyi iskolák oktathatják
Számítógép programozás, és Számítógép javítás (Techn.) / Csak számítógépgyártásban résztvevő iskolák
Robotprogramozás, és Robotjavítás (Techn.) / Csak a robotgyártásban résztvevő iskolák

Antigravitációs járművek javítása, vagy Suhanók javítása, vagy Szárazföldi járművek javítása, (Techn.) / Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák

Úrhajók javítása (Techn.) / Szállítóhajók, csatahajók, vadászhajók kategóriák közül az egyik; Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák

Fegyverek javítása (Techn.) / Kézi fegyverek, archaikus lőfegyverek, tűzfegyverek, sugárfegyverek, nehézfegyverek, sugártüzérség, önjáró lövegek, gránátok, fedélzeti fegyverek, csatahajó fegyverzetek kategóriák közül az egyik; Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák

Páncéljavítás (Techn.) / Csak a gyártásban, vagy szerelésben résztvevő iskolák

Katonai szakközépiskolák:

Általában ezekből kerülnek ki az egyszerű közkatonák (például a Birodalmi Hadsereg közkatonája, rohamkatonája, és az egyszerű Birodalmi Rohamosztagos).

Futás (Ügy.)

Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve, esetleg egy választott idegen nyelv

Idegen fajok ismerete (Tud.)

Jogtudomány (Tud.) / Csak az adott hadsereg katonai törvénykönyve, és szabályzata tanulható

Antigravitációs jármű, vagy Suhanó, vagy Szárazföldi jármű (Mech.) / Csak az egyiket lehet tanulni

Rejtőzés (Érz.)

Fürkészés (Érz.)

Lopakodás (Érz.)

Adatgyűjtés (Érz.)

Pusztakezes harc (Erő)

Mászás (Erő)

Ugrás (Erő)

Úszás (Erő)

Súlyemelés (Erő)

Elsősegély (Techn.)

Az egységnek, vagy alakulatnak megfelelő fegyveres jártasság, esetleg harci járművezetés, vagy speciális dolgokra (például Sugárfegyver: sugárvető jártasság az éleslövészethez a Birodalmi Hadsereg gyalogságánál) tanítanak. A pusztakezes harc esetleges specializációja minden esetben csak a Katonai önvédelem lehet.

Gimnáziumok:

Futás (Ügy.)

Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve, és egy választott idegen nyelv

Matematika, (Tud.)

Fizika (Tud.)

Kvantum fizika (Tud.)

Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajtáé

Történelem (Tud.)

Idegen fajok ismerete (Tud.)

Bolygórendszerek ismerete (Tud.)

Jogtudomány (Tud.)

Kémia (Tud.)

Biológia (Tud.) / Nem csak a saját fajtáé

Antigravitációs jármű, vagy Suhanó, vagy Szárazföldi jármű (Mech.) / Nem az iskola oktatja

Adatgyűjtés (Érz.)

Mászás (Erő)

Ugrás (Erő)

Úszás (Erő)

Súlyemelés (Erő)

Elsősegély (Techn.) / Nem csak az Egészségügyi iskolák oktatják

Számítógép programozás (Techn.)

Ének, vagy Zene, vagy Rajz (Érz.) / általában művészeti iskolákban tanulhatóak

Lehet még kitalálni egyéb fejlesztett jártasságokat is, mint például a Könyvelés (Tud.), Kereskedelmi alapismeretek (Tud.), stb.

Technikusi iskolák:

Ugyan azokat tanítják, mint a szakközépiskolákban - mivel csak egy szakközépiskola elvégzése után lehet technikusi iskolába menni -, de itt már egy kevés tervezést is tanulnak a karakterek a szakmájukban. Ehhez viszont már szükséges a szakközépiskolai szakmai tanulmányok bizonyos szintű ismerete. (Megjegyzés: katonai technikum nem létezik)

Számítógép programtervezés (Tud.) / Minimum 4K értékű Számítógép programozás jártasság kell

Számítógép tervezés (Tud.) / Minimum 5K értékű Számítógép javítás jártasság kell

Robotprogramok tervezése (Tud.) / Minimum 4K értékű Robotprogramozás jártasság kell

Robottervezés (Tud.) / Minimum 5K értékű Robotjavítás jártasság kell

Antigravitációs járművek tervezése, vagy Suhanók tervezése, vagy Szárazföldi járművek tervezése, (Tud.) / Minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott járműjavítás jártasságból

Űrhajók tervezése (Tud.) / Szállítóhajók, csatahajók, vadászhajók kategóriák közül az egyik; minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott űrhajó-javítás jártasságból

Fegyverek tervezése (Tud.) / Kézi fegyverek, archaikus lőfegyverek, tűzfegyverek, sugárfegyverek, nehézfegyverek, sugártűzéség, önjáró lövegek, gránátok, fedélzeti fegyverek, csatahajó fegyverzetek kategóriák közül az egyik; minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott űrhajó-javítás jártasságból

Páncéltervezés (Tud.) / Minimum 4K értékű javítás jártasság kell a páncéljavítás jártasságból

Egyetemek, főiskolák:

Általában ugyan azokat tanítják, mint a középiskolákban, és technikumokban, de azok közül is csak olyanokat, melyek az adott szakmához, vagy tudományághoz kellene.

Katonai főiskolák, egyetemek, akadémiák:

Itt folyik a tisztek, és az elit katonák kiképzése.

Sugárfegyver (Ügy.)

Kitérés (Ügy.)

Közelharc (Ügy.)

Futás (Ügy.)

Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve, esetleg egy választott idegen nyelv

Matematika, vagy Fizika (Tud.)

Kvantum fizika (Tud.)

Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé

Történelem (Tud.)

Taktika (Tud.) / Mindig valamilyen katonai egység típusától függ (például flotta taktika), és ezen belül lehet specializálódni (például: flotta taktika: bolygók ostroma)

Bolygórendszerek ismerete (Tud.)

Kémia, vagy Biológia (Tud.) / Nem csak a saját fajé

Idegen fajok ismerete (Tud.)

Bürokrácia (Tud.) / Csak katonai ügyek intézésére szolgáló ismeretek tanulhatók

Jogtudomány (Tud.) / Csak az adott hadsereg katonai törvénykönyve, és szabályzata tanulható

Antigravitációs jármű, vagy Suhanó (Mech.) / Csak az egyiket lehet tanulni

Parancsnoklás (Érz.)
Fürkészés (Érz.)
Adatgyűjtés (Érz.)
Pusztakezes harc (Erő)
Mászás (Erő)
Ugrás (Erő)
Úszás (Erő)
Súlyemelés (Erő)
Kitartás (Erő)
Számítógép programozás (Techn.)
Robotprogramozás (Techn.)
Elsősegély (Techn.)

Katonai egységtől függően az alábbiak közül kell választani:

Gyalogság, Rohamosztag:

Sugártüzerség, Gránátdobás, Nehézfegyver, Önjáró löveg (Ügy.)
Megfélemlítés, Értékbecslés, Túlélés, Alvilág ismerete (Tud.)
Lovaglás, Kommunikációs rendszerek, Energiapáncél, Lépegető, Tankok, Légpárnás jármű (Mech.)
Rejtőzés, Lopakodás, Meggyőzés (Érz.)
Páncéljavítás, Sugárfegyver javítás, Járműjavítás, Elsősegély, Robbantás, Biztonságtechnika, Számítógép javítás, Robotjavítás (Techn.)

Haditengerészet:

Gránátdobás, Nehézfegyver (Ügy.)
Megfélemlítés, Értékbecslés, Túlélés, Alvilág ismerete (Tud.)
Asztrogáció, Csatahajó vezetés, Csatahajó fegyverzet, Csatahajó védőpajzsok, Szenzorok, Szállítóhajó, Vadászhajó, Fedélzeti fegyver, Pajzsok, Kommunikációs rendszerek, Energiapáncél, Légpárnás jármű (Mech.)
Rejtőzés, Lopakodás, Meggyőzés (Érz.)
Páncéljavítás, Sugárfegyver javítás, Járműjavítás, Elsősegély, Robbantás, Biztonságtechnika, Számítógép javítás, Robotjavítás (Techn.)

Jedi Templom:

Mivel a Jedik kiskoruk óta tanulnak a templomban, így nem tudnak részt venni a polgári képzésekben. Viszont a templomban a képzésük mindenre kiterjedő, hogy az élet minden területén meg tudják majd állni a helyüket. Hiszen nem minden tanulóból válik Jedi-lovag. Akit tizenhárom éves koráig nem választ ki egy mester sem padawanjának, az a képességeinek legmegfelelőbb beosztásba helyezik, egy másik szolgálati helyen. Ez lehet orvosi beosztás, mezőgazdasági, hadbiztosi, tanácsadói, igazságszolgáltatói, pszichológiai, műszaki, stb. Alább az általános képzést részletezzük (melyek megfelelnek az általános iskolai végzettségnek), majd az egyéb szolgálati beosztások speciális képzéseit (melyek már egyetemi végzettségnek felelnek meg), de az Erő által szerzhető jártasságokat és alkalmazásokat az Erő fejezet tartalmazza.

Futás (Ügy.)
Kitérés (Ügy.)
Közelharc (Ügy.)
Fénykardvívás (Ügy.)
Nyelvismeret (Tud.) / Közös nyelv, a karakter anyanyelve, esetleg egy választott idegen nyelv
Matematika (Tud.)
Fizika (Tud.)
Kvantum fizika (Tud.)
Történelem (Tud.)

Jedik történelme (Tud.) / Specializációként kell felvenni kötelező jelleggel
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Biológia (Tud.) / Csak a saját fajé
Kémia (Tud.)
Bolygórendszerek ismerete (Tud.)
Jogtudomány (Tud.)
Jedi Jog / Jedi Kódex (Tud.) / Specializációként kell felvenni kötelező jelleggel
Értékbecslés (Tud.)
Túlélés (Tud.)
Antigravitációs jármű, vagy Suhanó, vagy Szárazföldi jármű (Mech.)
Asztrogáció (Mech.)
Csatahajó vezetés, vagy Vadászhajó, vagy Szállítóhajó (Mech.)
Lovaglás (Mech.)
Kommunikációs rendszerek (Mech.)
Csatahajó fegyverzet, vagy Fedélzeti fegyver, (Mech.)
Csatahajó védőpajzsok, vagy Pajzsok (Mech.)
Szenzorok (Mech.)
Adatgyűjtés (Érz.)
Parancsnoklás (Érz.)
Fürkészés (Érz.)
Rejtőzés (Érz.)
Lopakodás (Érz.)
Meggyőzés (Érz.)
Pusztakezes harc (Erő)
Mászás (Erő)
Ugrás (Erő)
Úszás (Erő)
Súlyemelés (Erő)
Kitartás (Erő)
Barkácsolás (Techn.)
Számítógép programozás (Techn.)
Elsősegély (Techn.)
Robotprogramozás (Techn.)
Biztonságtechnika (Techn.)
Általános Erő-alkalmazások tanulása

Orvosi beosztás:

Nyelvismeret (Tud.) / min. két nyelv elsajátítása
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Kémia (Tud.)
Biológia (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Túlélés (Tud.)
Tudós (Tud.)
Mérgek ismerete (Tud.)
Biokémia (Tud.)
Kibernetikai ismeretek (Tud.)
Elsősegély (Techn.)
Orvostudomány (Techn.)
Számítógép programozás (Techn.)
Gyógyszerkészítés (Techn.)
A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Mezőgazdasági beosztás:

Nyelvismeret (Tud.) / min. két nyelv elsajátítása
Biológia (Tud.) / Növénytanra specializálva

Kémia (Tud.)
Biokémia (Tud.) / Növénytanra specializálva
Túlélés (Tud.)
Tudós (Tud.)
Robotprogramozás (Techn.)
Számítógép programozás (Techn.)
A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Hadbiztosi beosztás:

Matematika (Tud.)
Fizika (Tud.)
Történelem (Tud.)
Jedik történelme (Tud.)
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Bolygórendszerek ismerete (Tud.)
Túlélés (Tud.)
Taktika (Tud.)
Adatgyűjtés (Érz.)
Parancsnoklás (Érz.)
Meggyőzés (Érz.)
Főzés (Érz.)
Számítógép programozás (Techn.)
Robotprogramozás (Techn.)
Biztonságtechnika (Techn.)

Az alábbiak közül egyik választandó:

Kommunikációs rendszerek javítása, Páncéljavítás, Sugárfegyver javítás, Járműjavítás, Számítógép javítás, Robotjavítás (Techn.)

A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Tanácsadói beosztás:

Nyelvismeret (Tud.) / min. négy nyelv elsajátítása
Történelem (Tud.)
Jedik történelme (Tud.)
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Bolygórendszerek ismerete (Tud.)
Jogtudomány (Tud.) / Csak az adott rendszeré, vagy a köztársasági jog általános ismerete
Jedi Jog / Jedi Kódex (Tud.)
Értékbecslés (Tud.)
Taktika (Tud.)
Üzlet (Tud.)
Adatgyűjtés (Érz.)
Fürkészés (Érz.)
Meggyőzés (Érz.)
Alkudozás (Érz.)
Számítógép programozás (Techn.)
A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Igazságszolgáltatói beosztás:

Nyelvismeret (Tud.) / min. négy nyelv elsajátítása
Bürokrácia (Tud.)
Történelem (Tud.)
Jedik történelme (Tud.)

Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Bolygórendszerek ismerete (Tud.)
Jogtudomány (Tud.) / Csak az adott rendszeré, vagy a köztársasági jog általános ismerete
Jedi Jog / Jedi Kódex (Tud.)
Értékbecslés (Tud.)
Adatgyűjtés (Érz.)
Fürkészés (Érz.)
Meggyőzés (Érz.)
Számítógép programozás (Techn.)
A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Pszichológiai beosztás:

Nyelvismeret (Tud.) / min. négy nyelv elsajátítása
Kultúra (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Idegen fajok ismerete (Tud.)
Tudós (Tud.) / Pszichológia specializáció, kötelező jelleggel kell felvenni
Adatgyűjtés (Érz.)
Meggyőzés (Érz.)
Elsősegély (Techn.)
Számítógép programozás (Techn.)
A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Műszaki beosztás:

Matematika (Tud.)
Fizika (Tud.)
Kvantum fizika (Tud.)
Kémia (Tud.)
Biológia (Tud.) / Nem csak a saját fajé
Számítógép programozás (Techn.)
Robotprogramozás (Techn.)
Biztonságtechnika (Techn.)
Fénykard javítása (Techn.)

Az alábbiak közül két típus választandó:

Számítógép javítás (Techn.)
Robotjavítás (Techn.)
Kommunikációs rendszerek javítása (Techn.)
Antigravitációs járművek javítása, vagy Suhanók javítása, vagy Szárazföldi járművek javítása, (Techn.)
Űrhajók javítása (Techn.) / Szállítóhajók, csatahajók, vadászhajók kategóriák közül az egyik
Fegyverek javítása (Techn.) / Kézi fegyverek, archaikus lőfegyverek, tűzfegyverek, sugárfegyverek, nehézfegyverek, sugártüzérség, önjáró lövegek, gránátok, fedélzeti fegyverek, csatahajó fegyverzetek kategóriák közül az egyik
Páncéljavítás (Techn.)

Az alábbiak közül az egyik választandó:

Számítógép programtervezés (Tud.) / Minimum 4K értékű Számítógép programozás jártasság kell
Számítógép tervezés (Tud.) / Minimum 5K értékű Számítógép javítás jártasság kell
Robotprogramok tervezése (Tud.) / Minimum 4K értékű Robotprogramozás jártasság kell
Robottervezés (Tud.) / Minimum 5K értékű Robotjavítás jártasság kell
Kommunikációs rendszerek tervezése / Minimum 5K értékű Kommunikációs rendszerek javítás jártasság kell

Antigravitációs járművek tervezése, vagy Suhanók tervezése, vagy Szárazföldi járművek tervezése, (Tud.) / Minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott járműjavítás jártasságból

Űrhajók tervezése (Tud.) / Szállítóhajók, csatahajók, vadászhajók kategóriák közül az egyik; minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott űrhajó-javítás jártasságból

Fegyverek tervezése (Tud.) / Kézi fegyverek, archaikus lőfegyverek, tűzfegyverek, sugárfegyverek, nehézfegyverek, sugártüzérség, önjáró lövegek, gránátok, fedélzeti fegyverek, csatahajó fegyverzetek kategóriák közül az egyik; minimum 5K értékű javítás jártasság kell az adott űrhajó-javítás jártasságból

Páncéltervezés (Tud.) / Minimum 4K értékű javítás jártasság kell a páncéljavítás jártasságból

A beosztáshoz szükséges Erő-alkalmazások fejlesztése

Jedi-lovag képzés:

Minden Jedi-padavan az általános képzésnek megfelelő jártasságokat tanulja tovább a mestere okítása szerint. Ez annyit jelent, hogy a KM és a játékos közösen választják ki a tanulni kívánt jártasságokat, specializációkat, majd egyetemi szintnek megfelelő dobássorozatot végeznek. (Tanács a KM-nek: a karakterek többnyire a diplomácia, taktika és harci stratégiák, harcművészet, fénykardvívás, jog, és pszichológia területén kapjanak bővebb képzést, hogy igazán a béke és az igazság őrzői lehessenek a Galaxisban)

Ezenkívül a fénykardok készítésének rejtelseibe is a mester vezeti be a tanítványát, tehát felveendő jártasság a Fénykard javítása (Techn.).

Az Erő-alkalmazások tanítása is szintén a mester feladata, a fent kifejtett irányelvek szerint.

Tapasztalat

Persze nem minden iskolát jár ki egy karakter. Sőt, lehet, hogy csak egy kis ideig járt iskolába (például egy csavargó csak négy osztályt járt általános iskolába. Ilyenkor csak az általános iskolára vonatkozó dobások járnak a karakternek, és azok közül is csak azok, melyeket megtanult az iskolában (ezt a kalandmesterrel kell egyeztetni.).

Korral járó tapasztalat: Amikor egy olyan karakterrel indulunk, aki nem most végezte el az iskoláit, hanem minimum 10 évvel a játék kezdete előtt, akkor ő már rendelkezik élettapasztalatokkal, és valószínűleg fejlődtek a jártasságai is. Ezért ilyenkor az iskolázottságon felül jár neki minden év után 5-10 Karakter Pont (a pontos mennyiséget a kalandmester határozza meg), amiből a játékos növelheti karaktere jártasságértékeit, főjellemeit, illetve új jártasságokat vehet fel, a fejlődés szabályai szerint, ám ilyenkor az egy ponttal fejleszthetőség szabályát nem kell figyelembe venni. De van egy megkötés, minden így szerzett Karakter Pontot el kell a játékosnak költenie.

Íme három példa:

1., A karakter 60 éves, a Birodalmi Haditengerészeti Akadémián tanult, 25 évesen végzett, és azóta egy birodalmi csillagrombolón szolgál. A karakter bizonyára sok világot láthatott, sok csatában vehetett részt, stb., a kalandmester ezért úgy dönt, hogy 10 Karakter Pontot ad minden egyes év után, amennyi az iskola befejezése óta eltelt. Így a játékos 350 Karakter Pontot költhet el az induláskor ($60-25=35$, $35*10=350$).

2., A karakter 28 éves, szakmunkás iskolát végzett utoljára, 18 évesen, azóta egy Nebulon-B fregatt gépházában dolgozik. A kalandmester úgy dönt, hogy a gépházban nem sok tapasztalat érte a karaktert a munkáján kívül, ezért minden eltelt év után 5 karakterpontot ad a játékosnak, így az 50 Karakter Pontot oszthat szét a karaktere jártasságai között.

3., A karakter csak nyolc általánost végzett, 14 éves kora óta csavarog az utcán, bűnbandáknak dolgozik, stb., most 24 éves. A kalandmester úgy dönt, hogy az utca kemény hely, és sokat tapasztalt a karakter, így minden eltelt év után 10 Karakter Pontot ad a játékosnak, aki így 100 Karakter Pontot oszthat szét karaktere jártasságai között.

Van még egy speciális bonusz ehhez a szabályhoz. Minden karakternek lehet egy hobbija élete során, amit tanulmányaitól függően, függetlenül vesz fel, illetve fejleszt. Amolyan posztgraduális képzésfésülés. A karaktert jobban érdekli valami, így elmélyed az adott tárgykörben, és ennek segítségével olyan tudásra is szert tehet, amit iskolában nem is oktatnak.

Íme két példa:

1., Amikor ki van már találva a karakter személyisége, akkor az is kiderülhet, hogy verekedős volt -e, vagy nem. Ha igen, akkor egészen addig dobhat a Pusztakezes harc jártasságához iskolázottságnak megfelelő bonuszt, amíg le nem szokott róla. Magyarán, amíg iskolába járt, és verekedős volt, addig ugyan olyan „iskolai tanulmánynak” számít, mint például a matematika. Ez a bonusz viszont a katonai iskolákban értelmét veszti, mivel ott eleve van Pusztakezes harc-oktatás, így ott ez már nem jár.

2., Egy karakter gyerekkora óta nagyon érdeklődik a holofilmek világa és készítése iránt, így az iskolázottsági dobásoknál ez is ugyan olyan „iskolai tanulmánynak” számít, és az iskolázottságnak megfelelő bonusz jár érte.

Specializált jártasságok

A karakter dönthet úgy, hogy specializálódik egyes jártasságokra - ez azt jelenti, hogy az adott jártasság egy szűkebb területéhez nagyon jól ért. A specializált jártasságok akkor jók, ha a karakter sokszor használja ugyanazt az eszközt, vagy az adott jártasságon belül csak az ismeretek szűk körét használja. A specializáció gyorsan és könnyen juttatja előnyhöz a karaktereket, ám korántsem biztosít olyan széleskörű ismereteket, mint az alapjártasság. Ráadásul a karakter specializációi nem javulnak együtt az alapjártassággal, külön kell fejleszteni őket.

A karakter induláskor 1K-ért vásárolhat három specializált jártasságot, melyeket, ha használ, akkor 1K-val nagyobb értékben használhatja, mint a három alapjártasságot.

Fejlesztett jártasságok

Ezek a jártasságok igen komoly ismereteket igénylő jártasságok, amiket a karakter kellő szakképzettség híján nem képes használni. Ezeket a jártasságokat csak hosszú évek fegyelmezett munkájával lehet elsajátítani. Amennyiben szeretnéd, hogy a karaktered rendelkezzen fejlesztett jártasságokkal, akkor el kell sajátítania kellő szinten a követelmény-jártasságokat.

Mikor a karakter megvásárol egy fejlesztett jártasságot, annak a kezdőértéke 1K lesz és nem a főjellemező dobás-kódja. Ha a karakter a követelmény-jártasságát használja, mindig hozzáadhatja a kockadobáshoz a fejlesztett jártasság dobáskódját.

A karakterek fejlődése

Minden fejlődésre érvényes szabály, hogy egyszerre csak egy ponttal lehet növelni őket. Ahhoz, hogy 1K-val növekedjen a karakter valamely jártassága, vagy főjellemezője, 3-szor kell fejleszteni azt. Minden fejlődés +1 pontot eredményez, a harmadik pont már a következő kockát jelenti.

Jártasságok fejlesztése: Karakter Pont költség: A „K” előtti szám. Tanulási idő: Nincsen, ha a karakter használta a jártasságot a legutóbbi kalandban. Egy nap Karakter Pontonként, melyet a fejlesztésre kell költenie, ha oktató segítségével tanul; két nap Karakter Pontonként, ha a karakternek nincs oktatója. A tanulási időt le lehet rövidíteni annyi nappal, amennyi Karakter Pontot a karakter elkölt (a tanulási idő minimum 1 nap).

Specializációk fejlesztése: Karakter Pont költség: A „K” előtti szám fele (felfelé kerekítve). Tanulási idő: Nincsen, ha a karakter használta a jártasságot a legutóbbi

kalandban. Egy nap Karakter Pontonként, melyet a fejlesztésre kell költenie, ha oktató segítségével tanul; két nap Karakter Pontonként, ha a karakternek nincs oktatója. A tanulási időt le lehet rövidíteni annyi nappal, amennyi Karakter Pontot a karakter elkölt (a tanulási idő minimum 1 nap).

Fejlesztett jártasságok fejlesztése: Karakter Pont költség: A „K” előtti szám kétszerese. Tanulási idő: Egy hét Karakter Pontonként, melyet a fejlesztésre kell költenie, ha oktató segítségével tanul; két hét Karakter Pontonként, ha a karakternek nincs oktatója. A tanulási időt nem lehet lerövidíteni, és a karakternek mindenképpen gyakorolnia kell, hogy fejlődjön a jártasság.

Megjegyzés: Néhány fejlesztett jártasságra különböző szabályok érvényesek. Nézd meg mindig az adott jártasság leírását.

Főjellemzők fejlesztése: Karakter Pont költség: A „K” előtti szám tízszerese. Tanulási idő: Egy hét Karakter Pontonként, amelyet a karakternek fejlesztésre kell költenie, ha oktató segítségével tanul; két hét Karakter Pontonként, ha a karakternek nincs oktatója. A tanulási időt nem lehet lerövidíteni, és a karakternek mindenképpen gyakorolnia kell, hogy fejlődjön a főjellemző. A főjellemzők értéke semmiképpen nem mehet a faji maximum fölé.

Megjegyzés: A karakternek dobnia kell az új értékével; a kalandmester dob a karakter fajánál leírt maximális értékkel. Ha a karakter kisebbet, vagy ugyanannyit dob, mint amennyi a kalandmester dobása, akkor a főjellemző értéke nő; ha a karakter dobása magasabb, akkor a főjellemző nem fejlődik, de a karakter visszakapja a befektetett karakterpontok felét.

Mozgás fejlesztése: Karakter Pont költség: A régi Mozgás érték. Tanulási idő: Egy hét Karakter Pontonként, amelyet a karakternek fejlesztésre kell költenie, ha oktató segítségével tanul; két hét Karakter Pontonként, ha a karakternek nincs oktatója. A tanulási időt nem lehet lerövidíteni, és a karakternek mindenképpen gyakorolnia kell, hogy fejlődjön a Mozgása.

Megjegyzés: A karakter nem fejlesztheti Mozgás értékét a fajra jellemző maximum fölé.

Erő-érzékenység: Karakter Pont költség: 20 karakterpontba kerül, hogy a karakter Erő-érzékeny legyen. Tanulási idő: Nincsen.

Karakter pontok

Arra lehet használni, hogy a karakter képességeit ideiglenesen megnövelje a kaland folyamán, a kaland végén pedig segítségükkel lehet fejleszteni a jártasságokat, főjellemzőket és a speciális képességeket. Minden karakter 5 Karakter Ponttal indul. Ha a kaland folyamán a játékos felhasznál egy Karakter Pontot, akkor az adott körben az egyik cselekedetére plusz egy kockával dobhat.

Ha a játékos hatost dob, az eredményhez hozzáadhatja a hatost, és újra dobhat a kockával. Viszont, ha egyest dob, nem számít balesetnek vagy levonásnak.

A karakter nem használhat el Karakter Pontot ugyan abban a körben, amikor Erő Pontot használ el, vagy a sötét oldalhoz folyamodik.

A karakter várhat a Karakter Pont felhasználásának bejelentésével a főjellemzőre való kockadobásig. A karakter egynél több Karakter Pontot is fordíthat egy adott cselekedetre, és nem muszáj rögtön az elején megmondania, hogy mennyit; haladhat egyenként is. Azt azonban, hogy hány pontot használ el, a többi karakter kockadobásai előtt kell bejelentenie.

A karakterek két Karakter Pontot költhetnek főjellemzőik és jártasságaikra, beleértve a támadást. A karakter legfeljebb öt Karakter Pontot költhet a specializációkra, a kitérésre vagy védelemre (beleértve a járműves kitérést, közelharc és pusztakezes védelmet és a fénykarddal való védelmet), vagy amikor az Érzékelését és a kontrollját arra használja, hogy mások Erő-alkalmazásainak ellenálljon. Ugyancsak öt Karakter Pontot használhat el a veszteségekkel szembeni ellenállásra is.

A karakter legfeljebb két Karakter Pontot fordíthat a támadása által okozott veszteség növelésére, ám ez azonban gyakran gonosz cselekedetnek számít. A karakter csak a

saját támadása által okozott veszteséget növelheti ily módon, fegyverének veszteségértéke, illetve mások által okozott veszteség nem növelhető.

A karakter használhat Karakter Pontokat, vagy Erő Pontokat bármely körben, de a kettőt egyszerre nem. Karakter Pontokat és Erő Pontokat bármikor használhat egy karakter.

Speciális házi szabály: Ha egy karakter vészhelyzetben használ el egy Karakter Pontot valamelyik jártassága, vagy főjellemzője növelésére, akkor azt a pontot felírhatja, mint fejlesztésre költött Karakter Pontot. Ez két egyszerű okkal magyarázható:

- Vannak kalandok, amikben a karakterek az összes Karakter Pontjukat felhasználják, és így nem tudnak fejlődni. Ezért, hogy ezek a pontok se menjenek veszendőbe, felírja, hogy melyik jártasságra költötte, és amikor a kalandmester mondja – például a Karakter Pontosztáznál -, akkor azokat a jártasságokat növelheti vele anélkül, hogy újabb pontokat kelljen a növelésre fordítania (Természetesen a fejlődés szabályainak megfelelő Karakter Pont felhasználás után).

- Amikor a karakter felhasznál vészhelyzetben egy Karakter Pontot, az azt jelenti, hogy extra tartalékait használja, ezzel növelve „teherbírását”. Magyarán kitolja korlátait, akár tudatosan, akár nem, de ezzel is fejlődve.

Példa: Eltalálnak egy karaktert - 3K-s az Erő főjellemzője -, és az elkölt 2 Karakter Pontot erejének növelésére. Ezt azután a játékos felírja, és a játék végén +1 ponttal növelheti karaktere főjellemzőjét - feltéve, ha az Erő főjellemzőjére addig elköltött pontokból összejön a 30 pont. Ha pedig még nem jött össze a szükséges mennyiségű pont, akkor sem veszti azt el a karakter, csupán mellé írja zárójelbe, hogy mennyit költött az adott főjellemzőre, vagy jártasságra.

Abban az esetben, amikor egy karakter már nem növelhetné a főjellemzőjét (mert elérte a faj maximumát), vagy valamely jártasságát (ez utóbbi igen ritka, szinte csak az Erő-jártasságoknál fordulhat elő), akkor a felírt Karakter Pontokat a játék végén megmutatja a kalandmesternek, aki engedélyezheti, hogy hozzáadja a kapott pontokhoz, így azok nem vesznek el, és fejlesztésre költethetők ugyanazon oknál fogva, mely feljebb már kifejtésre került.

Különleges Képességek:

Ide olyan képességek és különleges ismeretek tartoznak, amiket más karakterek nem tudnak elsajátítani, legfeljebb rendkívül szokatlan körülmények között.

A játékos ugyanúgy felhasználhatja az induláskor kapott 7K-t ezeknek a jártasságoknak a növelésére, mintha közönséges jártasságok lennének. Az Erő-jártasságokat, és az Előnyöket/Hátrányokat/Háttereket is itt kell feltüntetni.

Alapfogalmak

Dobáskódok, dzsókerkocka

Dobj annyi hatoldalú kockával, amennyi az adott főjellemződ, vagy jártasságod mellett található érték (a „K” előtti szám). A dobott értékeket add össze. Minél magasabb a kapott eredmény, annál valószínűbb, hogy a karaktered sikerrel jár. A dobáskódban szereplő „+” jel az jelenti, hogy az utána szereplő számot (ez mindig csak 1, vagy 2 lehet) hozzá kell adni a kockadobások összegéhez.

Amikor dobásra kerül sor, az egyik kocka mindig legyen más színű, mint a többi, mert ez fogja betölteni a dzsókerkocka szerepét. Ez a kocka a karakter „szerencséjét” jelenti. A dobott értéktől függően nagymértékben megnövelheti, vagy leronthatja a karaktered teljesítményét.

Használata: Ha hatost dobsz, az eredményt add a többihez, és dobj újra vele addig, míg hatost dobsz.

Ha a dobásod eredménye 2, 3, 4, 5, akkor csak add a többihez, de nem dobhatsz újra a kockával.

Ha a dobásod eredménye 1, akkor a kalandmester döntése szerint:

- vagy ne add hozzá ezt az értéket, és vond le a legnagyobb dobott értéket (ha több azonos értéket dobtál, mint legnagyobb dobott érték, akkor csak az egyiket kell levonni),
- vagy nyugodtan add hozzá az eredményhez, ám valamilyen bonyodalomba fog a karaktered kerülni, mely megnehezíti az életét.

A gyakoribb az, hogy levonással súlyt a kalandmester.

Az egyetlen alkalommal nem érvényes a dzsókerkocka szabálya: ha veszteséget okozol, illetve annak ellenállsz.

Az oka rendkívül egyszerű, a veszteséget elszenveded, és vagy túléled, vagy nem.

Harcok

1. Találat: Ha a karakter ugyanannyit vagy nagyobbat dob, mint a nehézségi számérték, vagy a célpont kitérés, illetve védelem dobása, akkor találatot ér el.

2. Védekező jártasságok:

A; Kitérés: Lőfegyveres támadások ellen való, legyen az lézersugár, lövedék, hajtófegyver, vagy bármilyen más távolból intézett támadás.

B; Közelharc védelem, és a Pusztakezes védelem: Külön nem használjuk, mert a fegyverrel vagy pusztakézzel történő védekezést a fegyveres és a pusztakezes harcok tartalmazzák. Egy nagyon egyszerű példa, hogy ha tudsz verekedni, akkor tudsz a pofon ellen is védekezni.

C; Járműves kitérés, Űrhajóval történő kitérés: Ez valamilyen manővert takar, melyet a támadások elkerülésére, kivédésére végeznek a járművekkel, űrhajókkal. Külön nincs is ilyen jártasság, mivel ez függ az adott járműtől, űrhajótól, és azok pilótáitól.

3. Teljes és normál módozat:

A; Teljes módozat: Ha a karakter teljes módozatban alkalmaz egy védekező jártasságot (teljes kitérés, teljes közelharc védelem, teljes pusztakezes védelem, stb.), akkor előbb dob a védekező jártasságára, majd az eredményt hozzáadja az eltaláláshoz szükséges nehézségi számértékhez. Ha a karakter teljes módozatban alkalmaz egy védekező jártasságot, ezen kívül az adott körben semmi mást nem csinálhat, legfeljebb egy normál sebességű mozgásfázist végezhet.

B; Normál módozat: Amennyiben a karakter normál módozatban alkalmaz egy védekező jártasságot, egyszerűen dob a jártasságra, utána két lehetőség között választhat: vagy az így kapott eredmény lesz abban a körben minden támadás nehézségi számértéke, vagy pedig a támadók a külön-külön rájuk vonatkozó nehézségi számértékekre dobnak. A döntés minden támadásra érvényes, amit az adott körben a karakter ellen intéznek, és közvetlenül a kockadobást követően kell meghozni.

4. Reakció jártasságok: A karakter akkor használja a „reakció jártasságait”, ha ki akar védeni egy támadást, vagy ki akar térti előle.

A játék reakció jártasságai a kitérés, a pusztakezes védelem, a közelharc védelem, és a fénykard (ha a karakter védekezik a fénykarddal). Az antigravitációs járművet és más járművezető jártasságokat lehet „járműves kitérés”-re használni, hogy ezzel elkerüljék az ellenség tüzét. A csatahajó vezetés, szállítóhajó és vadászgép jártasságokat „űrhajós kitérés”-re lehet használni, hogy elkerüljék az ellenfelük támadásait.

Ha valaki megtámad egy karaktert, akkor a megtámadott karakter kijelentheti, hogy reagálni szeretne a támadásra, és dob a jártasságra, mielőtt a támadás-dobás megtörténne. A reakció jártasság-dobás a támadó új nehézségi száma, függetlenül az eredeti nehézségi számértéktől, és normál módozatnak számít, valamint egészen a kör végéig érvényben marad. Az egyetlen kivétel az az esetet, ha valaki első cselekedetként reagál egy támadásra, és a kör hátralevő részében nem kíván mást cselekedni. Ilyenkor dönthet a teljes, és normál módozatok között.

A karakter bármelyik fennmaradó cselekedetét reakció cselekedetre használhatja, vagy a reakciót extra cselekedetként hajtja végre, és így magasabb büntetést kap a többszörös cselekedeteire a kör hátralevő részében is.

5. Veszteség: Ha a karaktert találat éri, dobnia kell, hogy lássa, milyen súlyos a sérülése. Először a találatot elérő fél dob az általa használt fegyver veszteségére, utána a karakter dob az Erejére; így áll ellen a veszteségnek. Azután a kalandmester elmeséli, hogy mi történt, vagy az eredményt megmondja.

A veszteségek bizonyos negatív módosítókat vonnak maguk után, melyek a sérülések nagyságától függenek. A sérülések nagysága lehet:

- karaktereknél Kábult, Sebesült, Kétszeresen sebesült, Magatehetetlen, Halálosan sebesült. Ha a karaktert ennél is nagyobb sérülés éri, akkor meghal.

- járműveknél, és űrhajóknál Pajzs leválik / vezérlőmű ionizálva, Enyhén károsodott, Közepesen károsodott, Súlyosan károsodott. Ha ennél nagyobb sérülés történik, a jármű, vagy az űrhajó megsemmisül.

Speciális sérülés az ionizáció, mely járművek, és űrhajók esetén lehetséges. Szintjei: Vezérlőmű ionizálva, Enyhe ionizáció, Közepes ionizáció, Súlyos ionizáció. Ha ennél nagyobb a sérülés, a vezérlőmű megsemmisült, és az összes energiacella kiégett.

A; Az ellenállás fokozása: A karakterek felhasználhatnak Karakter Pontokat az Erejük növelésére a veszteséggel szembeni ellenálláshoz. Erő Pontokat ugyanígy fel lehet használni, de ezt a kör elején, a szándéknyilvánítás fázisban kell bejelenteni. Ez általában csak akkor fordul elő, ha a karakter tudja, hogy el fogják találni, vagy ha létfontosságú, hogy ne szenvedjen veszteséget az adott körben. A veszteséggel szembeni ellenállás szinte mindig az Erő „önző” használatának minősül, a kaland végén a karakter nem kaphatja vissza az Erő Pontot (bár kétség kívül adódhatnak kivételek).

B; Bénítás: A bénításra állított fegyverek ugyanannyi veszteséget okoznak, mint normál üzemmódban, a céljuk azonban a karakter elkábítása, nem a megölése. Hacsak a leírásuk mást nem mond, minden Karakter-léptékű sugárfegyvert át lehet állítani bénításra. Azonban a bénításra való átállítás/visszaállítás egy cselekedetnek számít, melyet bármelyik körben elvégezhet a karakter. Ilyenkor a fegyver által normál módon okozott veszteség a kábulaton túl eszméletlennek minősül. A karakter annyi körre veszíti el az eszméletét, amennyivel a támadó veszteség-dobása az ő Erő dobását meghaladta.

Az eszméletlen karaktert idő előtt magához lehet téríteni egy sikeres elsősegély-dobással. A nehézségi számérték mindig annyi, amennyivel a támadó veszteség-dobása meghaladta az áldozat Erő dobását, mínusz az eszméletlen állapotban töltött körök száma.

Bénítósugárral nem lehet megölni a karaktereket. Az olyan célpontok, amelyek képtelenek eszméletlen állapotba kerülni (falak, ajtók, járművek, stb.), minden alkalommal megsemmisülnek helyette.

6. Pusztakezes harc, Közelharc használata: Ha egy karakter test-test elleni harcba bonyolódik, akkor Pusztakezes harc jártasságát, ha pedig fegyver is van a kezében – amit nem löfegyverként, vagy hajítófegyverként kezel –, Közelharc jártasságát használja. Ez azt jelenti, hogy Pusztakezes harc esetén Könnyű nehézség ellen kell dobnia, ha ellenfele nem védekezik, Közelharc esetén pedig Közepes nehézség ellen – de közelharcnál van egy megkötés, ha 10 ponttal elhibázta a dobást, megsebezte saját magát a fegyverével. Abban az esetben, ha ellenfele védekezik, akkor az ellentétes dobások – a támadó dobása és a védekező védelmi dobása - eredménye határozza meg, hogy kinek az „akarata” érvényesül.

Speciális harci szabályok:

1. Harci módosítók: A tárgyak fedezéket biztosíthatnak - csökkentik a karakter eltalálásának esélyét, valamint védelmet is nyújthatnak. A tárgyak fedezék értékét a

kalandmester, illetve a helyzet határozza meg, míg a védelmi értékét a tárgyak anyaga adja.

Ha a támadó megdobta az alap nehézségi számértéket, de nem dobta túl a fedezék módosítását, ez azt jelenti, hogy a lövés azt a tárgyat találta el, ami mögött a karakter fedezékbe vonult. A fegyver normál veszteséget okoz, de nem a karakternek, hanem a fedezéket nyújtó tárgynak.

Védelmet az egyes páncélok, vérték is nyújthatnak, ám fedezéket nem. Védelmi értéküket a leírásukban olvashatod.

Ebben az esetben, ha a támadó megdobja a karakter eltalálásához szükséges nehézségi számértéket, akkor a fegyver által okozott veszteségnek először a vért áll ellen, és ha az nem fogja fel teljesen a veszteséget, akkor kell csak a karakternek veszteséget dobnia.

2. Felkészülés: A karakter 1K-t adhat valamely jártasság-dobásához, ha külön időt tölt azzal, hogy „felkészüljön” a feladatra. A játék nyelvén szólva: ha a karakter annyi időt fordít a feladatra való felkészülésre, mint a feladat elvégzéséhez szükséges idő, és sem a felkészülés, sem a feladat elvégzése közben nem csinál semmi mást, akkor pluszban jár neki még egy kockadobás.

Olyan jártasságok esetén, amiket egy körnél kevesebb idő alatt lehet alkalmazni, a karakternek legalább egy kört kell fordítania az előkészületekre, és egy teljes kört a feladat elvégzésére. Ez alatt a két kör alatt semmi mást nem csinálhat.

A karakter nem készülhet fel sem kitérésre, sem védelemre, sem pusztakezes harcra, közelharcra, futásra, fénykard használatára, túlélésre, vezetési jártasságok használatára, védőpajzsok használatára, szerencsejátéokra, rejtőzésre, lopakodásra, kitartásra, úszásra.

3. Sietség: A karakter minden olyan cselekedetet elvégezhet sietve, amely máskülönben legalább két körbe telne. Amikor a karakter siet, megpróbálja fele annyi idő alatt elvégezni a feladatot, mint amennyibe az normál körülmények között kerülne, ám a játékos csak fele annyi kockával dobhat, mint amennyire a karakter máskülönben jogosult lenne.

Egy kör, vagy annál kevesebb idő alatt elvégezhető cselekedeteket nem lehet sietve elvégezni.

4. Fegyverek előhúzása: Az a karakter, aki tokban lévő fegyverrel kezdi a kört, előhúzhatja azt, ez azonban egy cselekedetnek számít, és abban a körben minden dobáshoz -1K járul.

5. Muníció: A legtöbb fegyvernek van muníció-besorolása (töltet). Ha a fegyverrel annyiszor lőttek, amennyi a töltet értéke, akkor kifogyott belőle a muníció, és újra kell tölteni. Ha a leírás másként nem mondja, az újratöltés egy cselekedetnek számít.

6. Fegyverek erejének állítása, bénításra átállítás: A legtöbb sugárfegyver támadóereje állítható, hogy kisebb sebzést okozzon. Ez azt jelenti, hogy a fegyver veszteségértékét csökkenteni lehet kockánként (ez a fegyver tárában levő energia mennyiségének szabályozásától függ), de nem csökkenhet 1K-nál kisebbre. Ilyenkor a fegyverrel többször lehet tüzelni (kockánként huszonöt százalékkal többet). A karakter bármelyik körben csökkentheti (vagy visszanövelheti a maximális értékig) a fegyver sebzésértékét, de ez egy cselekedetnek számít.

Ugyancsak a legtöbb fegyver működik bénító módozatban is (ez az energiafókuszálás függvénye). A karakter szintén bármelyik körben válthat támadásmódot, de ez is egy cselekedetnek számít. A kábítószugár működéséről a Harcok fejezet, Veszteség címszó, Bénítás részében olvashatsz.

Meglepetés

Ha a karakter meglepődik, a szembenálló fél elvégezheti első cselekedetét, mielőtt a karakternek lehetősége lenne dobni a védekező jártasságaira. Ha a karakterek rajtaütést

készítenek elő, egyszerűen dobniuk kell a Rejtőzés jártasságukra. Amikor a kiszemelt célpontok elég közel érnek (néhány másodperccel a rajtaütés meg-kezdése előtt), dobjon mindegyikük az Érzékelés főjellemezőjére; aki nagyobbat dob valamelyik rejtőző karakter jártasságdobásánál, az észreveszi az illető karaktert. Ha a célpontok egyetlen rejtőző karaktert sem vesznek észre, meg fogja lepni őket a rajtaütés.

Ha a célpontok számítanak a rajtaütésre, akkor a Fürkészés jártasságukra dobhatnak. Alapszabály, hogy egyetlen karakter sem dobhat a Fürkészés jártasságára a rajtaütések megelőzése céljából, ha sétáló sebességnél gyorsabban halad.

Miután minden lesben álló karakter elvégzett egy cselekedetet, a kör hátralévő részét normál szabályok szerint kell levezetni: a játékosok dobjanak a megszokott módon a védekező cselekedetekre, majd a jártasságok és fő-jellemezők alkalmazására.

Gyógyulás

1. Gyógycsomagok: A gyógycsomag sok mindent tartalmaz: különféle orvosságokat, szintetikus szöveteket, véralvasztó szereket, serkentőket, adrenalin sűrítményt és egy diagnosztizáló számítógépet. A gyógycsomagokkal segíteni lehet azokon a súlyosan sebesült egyéneken, akik nem juthatnak idejében kórházba, és nem részesülhetnek Bakta-kezelésben.

Ha valaki gyógycsomagot kapcsol valakire, az elsősegély jártasságára, vagy a Technológia főjellemezőjére kell dobni. A szabvány gyógycsomag alkalmazásának nehézségi foka függ a páciens sérülésének súlyosságától, alkalmazásának hatásait pedig a kalandmester meséli el a gyógyító dobásának eredményétől függően.

2. Bakta-tartályok: A bakta egy különleges összetételű kezelőfolyadék, amely elősegíti a gyors gyógyulást, és fertőtlenítő szerként funkcionál. A kezelőorvos a tartályhoz kapcsolt számítógép segítségével bőrön keresztül át felszívódó gyógyszereket keverhet a folyadékba, de a véráramba és a bélcsatornába is juttathat orvosságokat.

A bakta-tartályt csak orvostudomány jártassággal rendelkező karakter kezelheti. A bakta-tartály használatához egy nagyon könnyű orvostudomány dobásra van szükség, a sérülés fokától függetlenül. Ha a dobás sikerül, a karakter mindenképpen gyógyulni fog.

Ha orvostudomány jártassággal nem rendelkező karakter próbálkozik meg egy bakta-tartály használatával, az elsősegély jártasságára, vagy a Technológia főjellemezőjére kell dobni; a nehézségi fok HŐSIES. Ha a dobás nem sikerül, a páciens állapota két nagyságrenddel romlik. Sikeres dobás esetén a gyógyuláshoz szükséges idő a karakter sérülésének fokától függ.

3. Természetes gyógyulás: A karakternek meghatározott ideig pihennie kell, mielőtt gyógyulás-dobást tehetne, és speciális nehézségi számértékre kell dobni. A dobáshoz használt dobókockák száma a karakter Erő főjellemezője.

A sérült karakternek, aki természetes úton akar meggyógyulni, gyakorlatilag semmit sem szabad csinálnia evésen, és alváson kívül. Ha a karakter dolgozik közben, vagy megerőlteti magát, akkor 1K-val csökkentenie kell az Erő főjellemezőjét, ha viszont úgy dönt, hogy „lazít” egy kicsit, és a pihenőidő kétszereséig nem csinál semmit, akkor 1K-val növelheti az Erő főjellemezőjét, amikor a pihenőidő végén gyógyulás-dobást tesz.

Lépték

Ez egy nagyon fontos szabály, mert azt mutatja, hogy mekkorák a különbségek a karakter és a járművek, valamint a két járműtípus között.

Hat különböző lépték van: Karakter, Sikló, Lépegető, Vadászgép, Csatahajó és Halálcsillag.

Lépték	Módosító
--------	----------

Karakter	-
Sikló	2K
Lépegető	4K
Vadászgép	6K
Csatahajó	12K
Halálcsillag	24K

Amikor azonos léptékű célpontok lönek egymásra, akkor tekints el a módosítóktól; normálisan dob a találat-, kitérés- és a sebzés-dobásokat.

Amikor lépték-dobásokat dobunk, akkor használjuk a két lépték közötti különbséget: ezt úgy hívjuk „szabályozó módosító” (csak azért, hogy megmutassuk, hogy nem szimpla számokat használunk).

Például: Egy terepsikló (sikló léptékű) egy Ptsz-re lő (lépegető léptékű). A terepsiklónak 2K-s módosítója; a Ptsz-nek 4K-s módosítója. Így a szabályzó módosító 2K.

Kisebb a nagyobb ellen. Amikor „kisebb” léptékű karakter, vagy jármű lő egy nagyobb léptékű járműre:

A kisebb léptékű hozzáadja a módosítót a támadás dobásához; ha a nagyobb léptékű célpont ki akar térni, akkor normálisan dob manőverezésre.

A nagyobb léptékű célpont hozzáadja a módosítót az ellenállás dobásához; a kisebb léptékű normálisan dob a fegyvere sebzésére.

Például: A terepsikló rálő a lépegetőre. A terepsikló sugárgyújának 2K a tűzvezetése, és 3K+1 a sebzése. A lépegetőnek nincs manőverezőképessége (0K), és a karosszériakódja 6K. A terepsikló megkapja a 2K szabályzó módosítót a célzásnál. Ha a terepsikló eltalálja a lépegetőt, akkor normálisan dob a 3K+1-es sebzésével. Mivel a lépegetőnek nagyobb a léptéke, 2K-t kap a karosszériakódjára: 8K-val dob, hogy ellenálljon a sérülésnek.

Nagyobb a kisebb ellen. Amikor „nagyobb” léptékű jármű lő egy kisebb léptékű járműre vagy karakterre:

A nagyobb léptékű támadó normális sebzésdobást tesz; a kisebb léptékű célpont hozzáadhatja a „szabályozó módosító”-t a kitéréséhez, amivel megpróbálhatja elkerülni a támadást.

A nagyobb léptékű támadó hozzáadja a „szabályozó módosító”-t a sebzés dobásához.

Például: Feltéve, hogy a lépegető túlélte a lövést (és elég valószínű a feltevés), a lépegető parancsnoka úgy dönt, hogy viszonzozza a tüzet.

Amikor a lépegető tüzel, normálisan dob a tűzvezetésére. A terepsikló, mivel kisebb a léptéke, 2K módosítót ad a manőverezéséhez, mellyel ki akar térni a lövés elől.

Ha a lépegető eltalálja a siklót lövésével, akkor hozzáadja a 2K-s szabályzó módosítót a sebzéséhez. A terepsikló normálisan dob a karosszériakódjára, mellyel ellenáll a sérülésnek.

Körök

Akkor használjuk a köröket az idő számon tartására, amikor minden eltelt másodperc számít. Egy kör mintegy öt másodperc „valós” időt jelent - a drámai feszültség érdekében ezt lehet egy-két másodperccel növelni, vagy csökkenteni.

Minden kör két fázisból áll:

1. Kezdeményezés. Minden résztvevő fél - nemjátékos karakterek, és játékos karakterek - dob az Érzékelésére. A legnagyobbat dobó karakter nyilváníthatja ki először szándékát a cselekedeteiről, és cselekedhet (dobhat) először, azután sorban az egyre kisebbet dobók. Legutoljára az, aki a legkisebbet dobta.

2. Cselekedetek kidobása. Amint a játékos kijelentette a kalandmesternek, hogy mennyi, és milyen cselekedetet kíván végrehajtani - nem kell végigvárnia a többiek bejelentéseit,

mint a régi könyv szerint -, dob az első cselekedetére (hozzáadva a többszörös cselekedetekből adódó büntetést a cselekedeteihez). Majd jön a következő karakter. Miután minden karakter kidobta az első cselekedetét, következnek a második cselekedetek. (Azokat a karaktereket, akiknek nincsen második cselekedete, kihagyjuk.) Ezután minden karakter dob a második cselekedetére. Ez a folyamat folytatódik egészen addig, amíg minden fél végre nem hajtotta az összes cselekedetét.

Reakció jártasságok. Amikor valamelyik karaktert megtámadják, akkor „reakció jártasságokat” használhat, hogy kikerüljön a konfliktusból. Lásd a Reakció jártasságokat a Harcok című fejezetben.

Kockadobás nélküli cselekedetek

Ide tartozik minden olyan cselekedet, amikor a karakter valami olyasmit akar csinálni, amihez nem kell dobnia valamelyik jártasságára, vagy főjellemezőjére, viszont bizonyos fokú összpontosítás szükséges hozzá.

A játékban a kockadobás nélküli cselekedetek kockadobás nélkül is sikerülnek, viszont teljes értékű cselekedetnek számítanak, ha a karakter valami mást is akar még csinálni az adott körben.

Néhány példa:

- Előugrani a fedezékből a tüzeléshez, azután visszabukni a fedezék mögé.
- Bármely más félsebességű mozgás, ami az egyszerű járásnál összetettebb.
- Fegyver újratöltése (kivéve, ha a fegyverleírás mást nem mond).
- Bármilyen egyszerű feladat, amihez nem kell dobni jártasságra, vagy főjellemezőre, viszont kell hozzá némi összpontosítás (közönséges információk lehívása az adatbankból).

Többdobásos feladatok

Ezek olyan cselekedetek, amelyek sikeres befejezéséhez nem egy, hanem több dobásra van szükség. Az egyes kockadobások jelképezhetnek pár másodperc babrálást, de órákig tartó, kemény erőfeszítést is.

Általában azok a bonyolult feladatok tartoznak ebbe a kategóriába, melyeknek megoldása a Tudás vagy a Technológia főjellemezők körébe tartozik. Az eljárás azt tükrözi, hogy egyes feladatokat csak több lépcsőben lehet megoldani; a jól elhatárolható, különálló részfeladatokhoz, más-más jártasság, vagy más-más nehézség tartozik. Ha a feladat többdobásos, a kalandmester mindig megmondja, hány sikeres kockadobásra van szükség az elvégzéséhez.

Előfordulhat, hogy a játékosok fordulnak azzal a kéréssel a kalandmesterhez, hogy egy nagyon nehéz feladatot bontson le néhány többdobásos feladatra, egyszerűen azért, mert az eredeti nehézségi fok túl magas a karaktereknek, és valószínűtlen, hogy sikerrel járnak.

Kombinált cselekedetek

Kombinált cselekedeteket akkor használjuk, amikor a karakterek egy csoportja dolgozik együtt, hogy megcsináljanak egy kitűzött feladatot.

A feladaton munkálkodáson kívül az egyetlen dolog, amit csinálhat, hogy reakció jártasságokat használ.

A legnagyobb **parancsnoklással** vagy **Érzékeléssel** rendelkező karakter lesz a parancsnok. Csak annyi karakternek parancsolhat, amennyi **a parancsnoklás** kódja.

Ha a parancsnok csak felügyeli a munkákat, akkor a teljes **parancsnoklás** értékére dobhat. Ha a parancsnok is részt vesz a feladat végrehajtásában, akkor ez két cselekedetnek számít, és -1K büntetést kap a parancsnoklására is.

Válassz egy **parancsnoklás** nehézséget a feladat nehézségétől függően, a karakterek jártasságai beleszámítanak, és hogyan dolgoznak együtt. (Használd a saját ítélőképességed.)

Ha a **parancsnoklás** dobás sikeres, akkor a kombinált cselekedetre +1K bonusz járul minden harmadik karakternek, aki részt vesz benne. Adj +1-et egy 'extra' karakternek és +2-t két 'extra' karakternek.

Ha a parancsnok dobása sikertelen, vonj le 1K-t a **bonuszból** minden egyes pontért, amennyivel elhibázta a nehézséget. (A bonusz nem csökkenhet 0K alá.)

A kombinált cselekedet bonusz a legmagasabb jártasságú karakter dobásához adódik, aki dolgozik a feladaton.

Ha a karakter-csapat egy harci feladat végrehajtásához kombinálja a cselekedeteit, akkor a bonuszt szét lehet osztani a támadás és a sebzés dobások között. Ha a feladathoz kettő, vagy több jártasság szükséges, akkor a bonusz ezek között a jártasságok között szétosztható.

Mozgás

Minden karakternek és járműnek van Mozgás értéke. Amikor a játékosok a kör elején kijelentik, hogy mozogni szándékoznak (vagy a karakterükkel, vagy a karakterük által vezetett járművel), a kalandmester a Mozgás értékükből tudja megállapítani, mennyi távolságot tehet meg a karakter vagy a jármű (méterben mérve).

A „Mozgás” érték az egyes mozgásfázisban megtehető távolság méterben. A mozgás ugyanúgy cselekedetnek számít, mint a sugárpisztolyból leadott lövés, vagy a robotjavításra tett kockadobás.

Járművezetés közben a karakter a vonatkozó járművezetés jártasságára dob, vagy ha ilyen jártassága nincsen, a Mechanika főjellemzőjére. A karakter ilyenkor dobhat a jármű manőverezési képességére, és az eredményt hozzáadhatja a saját dobásához. A gyalogló karakter a Futás jártasságára, vagy az Ügyesség főjellemzőjére dob. Az úszó karakter az Úszás jártasságára, vagy az Erő főjellemzőjére dob.

A karakterek és a járművek csak egy mozgást tehetnek körönként; válasz egyet a négy sebesség közül:

1. Óvatos mozgás / Félssebesség: A karakterek vagy járművek legfeljebb a Mozgásuk felét teszik meg. Nagyon könnyű, könnyű és Közepes terepen az óvatos mozgás „ingyen cselekedet”: egy olyan cselekedetnek minősül, amelynél a karakternek nem kell dobnia a futás vagy a járművezetés jártasságára, és nem számít bele a cselekedetek közé (azokra nincs módosító). Nehéz, Nagyon nehéz és Hősies terepen dobni kell a terep nehézsége ellen, de ilyenkor a nehézség egyel kisebb (pl.: Egy Nagyon nehéz terepen átmenni óvatos mozgással csak Nehéz cselekedet). Ezekben a terepeken az óvatos mozgás cselekedetnek számít (tehát jár a módosító).

2. Utazó mozgás / Normál sebesség: A karakterek vagy a járművek a mozgás értékükkel haladnak (ez megegyezik a sétával vagy utazósebességgel). Ez a mozgás cselekedetnek számít. A karakterek és járművek automatikusan áthaladnak a Nagyon könnyű, Könnyű és a Közepes terepen (dobásra nincs szükség). A karaktereknek és járműveknek dobni kell, ha Nehéz, Nagyon nehéz, vagy Hősies terepen haladnak keresztül.

3. Teljes sebességű mozgás / Csúcssebesség: A karakterek és a járművek a Mozgás értékük négyszeresével haladnak. A teljes sebességű mozgást végző karakterek és járművek, ha a mozgáson kívül mást is szeretnének csinálni (beleértve a kitérést és a védekezést), mindenképpen sikeres próbát kell dobniuk, és a többi cselekedetük nehézségi szintje pedig egy nagyságrenddel megnő! (Természetesen a többszörös cselekedetek miatti negatív módosító ugyanúgy beleszámít)

Nagyon könnyű, könnyű és Közepes terepen növeld a nehézséget eggyel (pl.: Könnyű terepen Közepesen nehéz áthaladni). Nehéz, Nagyon nehéz és Hősies terepen a nehézség két szinttel emelkedik.

4. Gyorsítás, vagy lassítás: A karakterek, vagy járművek szabadon növelhetik, vagy csökkenthetik sebességük szintjét körönként. Ez azt jelenti, hogy az utazó sebességről teljes sebességre gyorsul fel, vagy teljes sebességről utazó sebességre lassul le, a karakter, vagy a jármű. Ám a játékos által bejelentett sebességre is lehet növelni, vagy csökkenteni a sebességet, de minden esetben az adott sebességszintek közötti mértékben (tehát Utazó mozgás és Teljes sebességű mozgás közötti értékre, illetve az Óvatos mozgás és Utazó mozgás közötti értékre gyorsulhat fel, vagy lassulhat le a karakter, vagy a jármű).

Részleges mozgás: Miután kiválasztottad a „mozgás sebesség”-ét (óvatos, utazó, nagy sebességű vagy teljes sebességű), a karakter bárhova mozoghat fél és teljes mozgásán belül.

Hosszú távú mozgás: A teljes sebességű mozgás hosszútávon nagy áldozatot követel. A teljes sebességgel haladó karaktereknek és az állatoknak percenként kitarás-dobást kell tenniük. Az első nehézség fok Nagyon könnyű; majd a nehézség növekszik egy szinttel minden további dobásnál. Ha a karakter elrontja a dobást, kétszer annyi ideig kell pihennie, mint amennyit teljes sebességű mozgással töltött.

Az Úszás jártasság használata esetén is érvényben van ez a szabály.

Járművek sebessége: A járművek Mozgás értéke, a „km/h” érték, az utazó sebességét mutatja. A jármű óvatos sebesség értéke a jármű utazó sebességének a fele. A jármű teljes sebessége az utazó sebesség négyszerese.

Űrhajók légköri sebessége: Amikor az űrhajó egy bolygó gravitációs mezejében tartózkodik, vagy bármilyen más objektum közelében, amelynek saját gravitációs mezeje van, a Légkör rovatban feltüntetett adatokat kell használnia a Mozgás értéke meghatározásához.

Ha az űrhajónak csak a Mozgás értéke az ismert, a Légkör rovatban feltüntetett sebessége hiányzik (nem azért, mert nem léphet be légkörbe), az alábbi táblázat szerint kell meghatározni a légköri sebességét:

Mozgás egys./mozg.fázis	Légkör m/mozg.fázis	Sebesség km/h
1	210	600
2	225	650
3	260	750
4	280	800
5	295	850
6	330	950
7	350	1000
8	365	1050
9	400	1150
10	415	1200

A legtöbb űrhajónak a légköri mozgásértékét kell használnia 120 km-es magasságig a lakhatónak minősülő bolygók többségén, amikor kilép a világűrbe.

Manőverek

Manővernek minősül minden olyan mozgásfázis, amelyben a karakter vagy a jármű nehezebbel próbálkozik, mint az egyenes vonalú mozgás. Antigravitációs járművek és űrhajók esetén ide tartozik a fordulás, bukás, emelkedés, valamint néhány kifinomultabb

és vakmerőbb kunszt: a forgás, pörgés, bukóforduló, csavar, hurok, és minden más vad ötlet.

Ha a karakter mozgás közben trükkökkel próbálkozik, egyszerűen hozzá kell adni a megfelelő módosítást a mozgásdobás nehézségi számértékéhez.

Szárazföldi és légi járművek manőverei:

- Csúsztatás
- Csempész forduló
- Ugratás
- Fordulat
- Kettős fordulat
- Körforduló
- Öklelés

Csak légi járművek manőverei:

- Emelkedés
- Felrántás
- Bukás
- Meredek bukás
- Hurok
- Spirálforgás

Járművek harca

Egyes járművek fel vannak szerelve fegyverekkel; ahol nem ez a helyzet, ott az utasok a kézfegyvereikből tüzelhetnek az ellenséges járműre vagy annak utasaira.

Azon kívül, hogy vezetés-dobásokat tesz az adott terepen való balesetmentes mozgásra, a pilóta végezhet járműves kitérést is. Ez azt jelenti, hogy valamilyen manőverrel el akarja kerülni a találatokat, melyek járművében, vagy űrhajójában kárt tehetnének. Ez pontosan ugyanaz, mint amikor a karakter a kitérés jártasságát használja harc közben. (Járműves kitérés manőver külön nincs. Mindig valamilyen manőverben nyilvánul meg.

Például: Egy hősikló vezetője ki akarja kerülni a rá lövöldöző lépegető tüzét, így az csúsztatásokat végez jobbra és balra.)

A járműves kitérés védekező jártasságnak minősül, és a körnek abban a fázisában kell dobni rá, amikor a többi védekező jártasságra. A pilóta végezhet teljes járműves kitérést vagy normál járműves kitérést; a szabályok ugyanazok, mint a karakterek kitérés jártasságánál, ám a dobott értéknek nagyobbnak kell lennie az adott terep megtételéhez szükséges nehézségnél, különben kudarcba fullad a manőver.

Például: Az előbb említett hősiklónak a Hoth bolygó csatájában kell a kitérését végrehajtania. A terep besorolása Nehéz nehézségű, ehhez hozzájön a manőverből adódó módosítás, valamint a gyorsításból adódó módosítás. Ha a pilóta sikeres próbát dobott, a kitérés sikerült. Ha kisebbet dobott, akkor nem sikerült a kitérése, kudarcot ért el, például le is zuhanhat. Ám a kidobott érték mindkét esetben a jármű kitérés értéke lesz (ez lehet teljes, és normál módozat is), mivel ez a szám lehet a jármű eltalálásához szükséges érték (normál módozatban), vagy plusz módosító (teljes kitérés esetén). Egyszóval a jármű lezuhanhat, de nem biztos, hogy eltalálják.

Manőverezési kód: Minden járműnek, és űrhajónak van manőverezési kódja. Amikor a pilóta vezeti a járművét, vagy űrhajóját, a manőverezőképeség értékét hozzáadhatja a vezetés-dobásához. Ez érvényes a járműves kitérésre is.

Navigátor, segédpilóták: Minden járműnek meg van határozva, hogy hány fő kell a vezetéséhez. Űrhajók esetén szokott előfordulni, hogy több személy szükséges a vezetéshez (ez általában egy pilóta, és egy navigátor, de nagyobb űrhajók esetén már lehet több pilóta, és navigátor is). Ilyenkor a vezetésben segédkezők miatt (de csak akkor, ha valóban a vezetéssel, és semmi mással nem foglalkoznak) 1K plusz bónusz jár a pilóta dobásához.

Például: Egy Koréliei Korvett vezetését hárman végzik: egy pilóta, egy segédpilóta, és egy navigátor. Így a pilótának jár a dobásához +1K. A következő körben a navigátor rádiójelentést is tesz (kommunikációs jártasságot használ), és a segédpilóta műszerellenőrzést is folytat (csatahajó javítás jártasságot használ), ezért a pilótának már nem jár a bonusz. Viszont a harmadik körben a segédpilóta újra csak a vezetéssel foglalkozik, a pilótának ismét jár a +1K bonusz.

Hiperűrigrás számítások végzése: Egy út kiszámítása egy percbe telik, ha a karakter a számítógéppel végezteti a teljes út kiszámítását, egy kereskedelmi főútvonalat, vagy egy általánosan használt útvonalat, esetleg egy gyakran hajózott útvonalat kívánva használni. Ilyenkor a karakter megadja a célbolygó pontos nevét, vagy koordinátáit, és a számítógép elvégzi a számításokat, az indulási hely koordinátáinak, és az általa ismert útvonalak adatainak függvényében (ezek az előre kiszámított hiperűrri pályák használata). A számítógép csak ismert bolygók között tud számításokat végezni, pályákat kombinálni, és csak teljesen, vagy jól ismeret útvonalakat használ (illetve olyan pályákat, melyeket a tulajdonos külön programozott bele), és minden esetben kitérők, megállóknél, valamint biztonságos kilépési vektort alkalmazva (tehát nem ad meg bolygó közvetlen közelébeni kilépési pontot, ami a csempészek kedvelt szokása). Ilyenkor a játékosnak nem kell asztrogációs dobást végeznie, viszont 90%-os biztonsággal lép be a hipertérbe, és ugyancsak 90%-os pontossággal bukkan ki a célnál (azért csak ennyi, mert a már jól ismert útvonalakon is felléphetnek szemetelők, történhetnek balesetek hajóroncsokat produkálva, melyek árnyékot vetnek a hipertérben, így akadályozva a biztonságos közlekedést).

Ha a karakter nem akar ismert útvonalon hajózni, vagy bele akar szólni, hogy a hajója merre menjen (például egy csavart akar beletenni a hiperűrri pályába, hogy az őt üldözőket lerázhassa), vagy a számítógépe nem ismeri a célbolygó koordinátáit, vagy az oda vezető utat, akkor a karakternek kell kiszámítania mindent. Ilyenkor is igénybe veheti a számítógép segítségét az egyszerűbb matematikai műveletekhez, de nem használhatja a számítógép asztrogációs szoftverét (ám belekombinálhat előre kiszámolt útvonalakat is a számítógép adatbázisából, vagy az ismert pályák adatait kombinálhatja néhány hiperűrri csavarral).

Ebben az esetben kap +1K-t az asztrogációs dobásához (Ha nem veszi igénybe a számítógép segítségét, csak fejben számol, akkor ez a bonusz nem jár). Az így kiszámított útvonalat azután betáplálja a számítógépbe, és már ugorhat is. Ha pedig van a számítógépének kapacitása rá, akkor eltárolhatja az útvonalat.

Ilyenkor az ismert rendszerek közötti út kiszámítása fél órába kerül. A számítások egy pár órába is beletelhetnek, ha a hajó még nem ugrott korábban a kívánt rendszerbe.

Ha a karakter nem tudja, hogy hol van, akkor egy napba kerül, hogy kiderítse a hajó jelenlegi helyzetét, és ki tudja számítani a hiperűrri koordinátákat.

Az asztrogáció nehézségi foka és az utazás ideje függ az indulási hely és a cél helyének távolságától, a számítandó útvonal ismertségétől, a köztük található ismert, és ismeretlen akadályoktól (aszteroidamezők, űrszemét, feketelyukak, stb.), valamint az űrhajó sebességétől (például egy órával hosszabb út vállalása, egy ponttal csökkent a nehézségi számértéket). Mindezt a kalandmester határozza meg. Viszont az utazóidőt még befolyásolja a hipermeghajtás szorzója (az utazóidőt egyszerűen csak meg kell szorozni a hipermeghajtás szorzóval).

Vészhelyzet esetén a karakter megpróbálhat fele annyi idő alatt hiperűrri pályát kiszámítani. Az asztrogáció nehézsége ilyenkor megduplázódik, és a karakternek minden körben dobni kell addig, amíg meg nem dobja a nehézséget, vagy különben asztrogációs balesetet szenved el. Ha egy kör alatt akarja elvégezni a számításokat, akkor az sietségnek is minősül, így csak fele annyi kockával dobhat a megduplázódott nehézségi számértékre.

Fegyverek a járműveken

A járművekre szerelt fegyverek léptéke - hacsak a leírás mást nem mond - ugyanaz, mint a járműé, amelyre felszerelték. Minden fegyver mellett feltüntették még, hogy melyik jártasság ismerete szükséges a kezeléséhez. A legtöbb fegyver rendelkezik tűzvezérléssel - amikor a karakter megpróbál eltalálni vele valamit, a tűzvezérlésre is dob, és a kapott eredményt hozzáadhatja a jártasság-dobásához.

A fegyverekhez tűzívek vannak rendelve: elülső, hátulsó, bal-, jobboldali és torony.

Rakéták

A rakéták, bombák, és protontorpedók nem energiafegyverek. hatalmas a tűzerejük, viszont nagyon nehéz pontosan célzni velük. Általában közelharcban használják őket, illetve fix célpontok ellen. Általában igen drágák, és roppantul veszélyesek, még a használójukra nézve is. Rengeteg pilóta halt már bele abba, hogy vadászgépéről kilőtt rakéta célt tévesztett, és visszafordulva a megsemmisítette őket, vagy még a fegyvergondolán robbant fel (ezek általában balsikerű dobások esetén történhetnek meg).

Két módon célozhat a pilóta a rakétákkal:

1.) Szabad szemmel céloz: ilyenkor nem használhatja a tűzvezérlő számítógép által biztosított tűzvezérlési segítséget.

Ez azt jelenti, hogy a játékos csak a fedélzeti fegyver jártasságával dob a célpont eltalálásához szükséges nehézségi számérték ellen.

2.) Tűzvezérlő számítógép segítségével: ekkor ráfókuszál a célpontra a szenzorok segítségével, majd a számítógép továbbküldi az adatokat a tűzvezérléshez, ahol a program kiszámolja az optimális szöveget, sebességet, távolságot a pontos találathoz, és megadja a pilótának a tüzelési jelet az ideális pillanatban.

Ez a játék nyelvén annyit jelent, hogy a rakéták használatakor a játékos a fedélzeti fegyver jártasságához hozzáadhatja a fegyver tűzvezérlését, és az annak megfelelő mennyiségű hatoldalú kockával dob a nehézségi szám ellen. De mielőtt ezt megtehetné, egy sikeres Fókusz-szenzor dobást kell végrehajtania a célpont befogásához.

Amennyiben a próbák sikeresek, a rakéta biztosan eltalálja a célpontját. Sikertelen dobás esetén a célpont elkerülte a rakétát, ám a számítógép tűzvezérlő programja nem vesztíti szem elől a befogott gépet - feltéve, hogy a pilóta az adott tűzívben tudja tartani célpontját (ehhez sikeres járművezetői dobás szükséges) -, így arra újból lehet tüzelni a megfelelő pillanatban.

A célt tévesztett rakéta nem minden esetben semmisül meg fölöslegesen. A rakéták, és protontorpedók mindig fel vannak szerelve egy mini célkövető számítógéppel (a bombák viszont sohasem tartalmazzak ilyet), ami lehetővé teszi a célpont követését. Bár az ilyen fegyverek korántsem olyan gyorsak, és alig képesek manőverezni, mint egy vadászgép, mégis sokszor előfordul, hogy eltalálják a célpontjukat, pusztán azért, mert a közelharcban a célpontnak nincs mindig elegendő manőverezéshez helye, és nem tudják lerázni a rakétát.

Ez a játékban úgy nyilvánul meg, hogy a rakéta manőverezőképessége a fegyvernél feltüntetett tűzvezérlés értékével egyezik meg, az alapsebessége a maximális lőtávolság értékének felel meg. A célt tévesztett rakétának az értékeivel a KM dob, hogy sikerült e utolérnie és eltalálnia a célpontját. Ehhez egy sikeres manőverezési dobás szükséges, a célszám pedig a célpont kitérés dobása, vagy az eltalálásához szükséges nehézségi számérték. Egy rakéta, vagy protontorpedó körönként négy mozgásfázist tehet meg egy körben, nem lassíthat, gyorsíthat, mindig maximális sebességgel halad (azaz a mozgás értékük négyszeresével a teljes sebességű mozgás szabályai szerint).

Például: Egy X-szárnyú vadászgépből kilőtt protontorpedó értékei a következők:

Protontorpedó-vető:		Protontorpedó:	
Tűzvezérlés:	2K	Manőverezőképesség:	2K
Lőtávolság úrben:	1/3/7	Úr:	7
Lőtávolság légkörben:	30-	Mozgás; Légkör:	350; 1000 km/h

Veszteség:	100/300/700 9K	Ár:	800 kredit
------------	-------------------	-----	------------

Sikertelen manőverezési dobás esetén a rakéta a kör végéig újra próbálkozhat, ám a kör végén mindenképpen megsemmisül. Balsikeres dobás esetén vagy megsemmisül, vagy célpontot téveszt és azt pusztítja el, illetve új célpontot fog be, és azt veszi üldözőbe a kör végéig.

Pénz

A Birodalom korában a szabvány kredit volt az egyetlen általánosan elfogadott fizetőeszköz az Ismert Galaxisban, s mivel a hátterét az egész galaktikus gazdaság alkotta, a Birodalom pedig kivételesen stabilnak számított, ezt a valutát szinte mindenütt elfogadták, még a Birodalom határain kívül is. A birodalmi kredit fémpénzek és bankjegyek formájában került forgalomba: a leggyakoribb címletek a 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000, 2000, és 5000 voltak. Nagyobb címletű fémpénzek is léteznek, ezek azonban nem közhasználatúak.

Az Új Köztársaság megalakulása után a birodalmi kreditet kivonták a forgalomból. A Köztársaság saját fizető-eszközt bocsátott ki, amit szintén kreditnek hívtak. A Birodalom maradéka új birodalmi valutát bocsátott ki, a-mely főleg a határvidék környékén használatos. Számos bolygó, helyi kormány és nagyvállalat saját fizető-eszközt bocsát ki, amit a galaxis különböző régióiban hol elfogadnak, hol nem. Ezen valuták elfogadása kockázatos lehet, ha az ember nincs naprakészen tájékoztatva az árfolyamokról.

Fizetni készpénzen kívül elektronikus kreditrudakkal is lehet, amik a nagy címletű bankjegyeket helyettesítik. A kreditrudakat biztonsági kóddal el lehet látni, ami megnehezíti a lopást, és lehetővé teszi a gyors pénzforgalmat bolygóközi méretekben. Az elektromos kreditrúd azonban nemcsak biztonságos, hanem könnyen lenyomozható is.

Nyelvek

Az értelmes fajok a kommunikációnak elképesztően sok formáját fejlesztették ki. Szerencsére a Közös Nyelvet - a Régi Köztársaság hivatalos nyelvét - csaknem mindenki beszéli, de érteni szinte biztos, hogy mindenki megérti.

Ez a Birodalom és az Új Köztársaság hivatalos nyelve, s minden feljegyzést, tudományos szöveget és más fontos iratot a Közös Nyelven vezetnek. Mindazonáltal a galaxisban így is több millió nyelvet használnak. Nem ritka, ha egy bolygó átlagpolgára több nyelvet is folyékonyan beszél: a Közöst, az anyanyelvét, a szülő-világának vagy szektorának néhány helyi dialektusát, és valamelyik kereskedőnyelvet. A világlátott polgárok akár több tucat nyelvet is ismerhetnek.

Idő

A Galaxisban több időmérési rendszer is létezik. Valamennyi Coruscantnak, a különféle galaktikus kormányzati szervek székbolygójának az időmérési rendszerén alapszik; sok bolygónak van saját, helyi időszámítása, a könnyebbég végett azonban minden hivatalos üzenetváltásban és feljegyzésben a szabvány időegységet használják.

Egy szabvány percben 60 szabvány másodperc van, egy szabvány órában 60 szabvány perc, egy szabvány napban 24 szabványóra, egy szabvány hétben 5 szabványnap, és egy szabvány hónapban 7 szabvány hét. Egy szabványév 368 szabvány napból, azaz 10 szabvány hónapból áll, ehhez járul még 3 szabvány ünnepnap, és 3 szabvány ünnepnap.

Nincs érzelem; **béke** van.
Nincs tudatlanság; **tudás** van.
Nincs szenvedély; **egyensúly** van.
Nincs káosz; **harmónia** van.
Nincs halál; **Erő** van.

A Jedi-lovagnak behatóan tanulmányoznia kell az Erő világos oldalának szabályait, ha harmonikus összhangban akar maradni önmagával és a környező világgal.

A világos oldal az életből fakad, és az táplálja. A Jedi-lovagnak az élet megőrzése érdekében kell cselekednie. **Ölni bűn.**

Néha azonban az ember rákényszerül, hogy öljön. Ölhet a Jedi-lovag is, de csakis önvédelemből, illetve mások - főleg a gyengék és a jók - védelmében. **Ölhet, ha ezzel az élet fennmaradását szolgálja.**

A Jedi-lovagnak azonban sosem szabad megfeledkezni róla, hogy **az ölés természetéből fakadóan bűn.** A Jedi-lovag ugyan követhet el bűnöket a jó ügy érdekében, de az ölés akkor is gonosz cselekedet marad. **Az erőszakos halál bemocskolja a Jedi-lovagok lelkét.**

A Jedi-lovag sosem a személyes hatalma vagy gazdagodása érdekében cselekszik. **A Jedi-lovag tudást és megvilágosodást, békét és harmóniát keres.** Ugyanakkor le akarja győzni azokat, akik ezzel ellentétesen cselekednek: halált, zsarnokságot és tudatlanságot terjesztenek.

A Jedi-lovag sosem cselekszik gyűlöletből, haragból, félelemből vagy agresszióból. A Jedi-lovagnak mindig akkor kell cselekednie, amikor higgadt, amikor összhangban van az Erővel. **Ha dühös indulatból cselekszik, enged a Sötét oldal kísértésének.**

A Fénykard

Ez a Jedi - lovagok előírásos fegyvere. Nem olyan otromba, s nem lehet olyan vaktában lövöldözni vele, mint egy sugárvetővel. Ennek a használatához több ügyességre van szükség, nem elegendő a pusztá látás. Elegáns fegyver, és persze jelkép is. Mert sugárvetőt vagy lángvágót akárki tud használni, de aki a fénykarddal jól tud bánni, arról sejteni lehet, hogy nem akárki. Több mint ezer nemzedék óta, a Jedi - lovagok képviselik a leghatalmasabb és legtisztéletreméltóbb erőt a galaktikában. Ők védelmezik és biztosítják a békét és az igazságosságot a Galaktikus Köztársaságban.

Ez a fegyver reprezentálja a Jedi hatalmát, képességeit és a Jedi - Kódex iránti hűségét. Nincs még egy olyan ősi fegyver, amit annyi rejtély és mendemonda övezne mint a fénykardot. Hosszú történelme alatt a fénykard alig volt több sokak számára, mint mítosz, legenda. Csak kevesen voltak, akik elmondhatták, hogy látták a kard fluoreszkáló pengéjét, vagy hallották jellegzetes, pulzáló zümmögését. A Jedik ritkán használják fénykardjuk, előnyben részesítik az ellenfél meggyőzését annak legyőzésével, megölésével szemben. Ha azonban harcra kerül a sor, a Jedi nem habozik, és csak ritkán van szükség második vágásra.

A kard pengéje a létező legtisztább energia, amely elég erős ahhoz, hogy bármilyen anyagot átvágjon, kivéve persze egy másik fénykard pengéjét. Ezeknek a kardoknak

nincsen sem súlya, sem egyensúlya, mint a fémkardoknak, és forgatásukhoz is teljesen más technika szükséges. Ezért ha valaki gyakorlatlanul használja, legalább annyi esélye van, hogy önmagát megsebezze, mint az ellenfelét.

A fénykard segít a Jedinek a fókuszálásban, az Erővel - amely mintha könnyebben áramlana keresztül rajta - érzi és kontrollálja fegyverét. Érzi az energiapengét, olyan dolgokat lát és érzékel, melyeket szabad szemmel képtelen lenne, miközben a penge halálos táncát járja a kezében.

A fénykard elkészítése a Jedi - kiképzés része. Néhány tanítónál ez az utolsó feladat, amit a tanítványnak el kell végeznie, mások ezzel kezdi az oktatást. Azt tartják, a Jedik hónapok óvatos, szeretetteljes munkájával készítik el fegyverük, ismert azonban egy legenda, hogy a Sith háborúk alatt egy Jedi két nap alatt készítette el fénykardját.

A legtöbb Jedi több fénykardot is készít élete során. Mindegyik jobb és erősebb mint az előző, ezzel is jelképezve, hogy készítője előrébb lépett az Erő megértésének és használatának útján.

Akárhogy is, létezik valami belső, misztikus kapcsolat a Jedi és a fénykardja közt. Ezt mutatja, hogy ha egy Jedi fegyvere elveszik vagy megsemmisül, az oly módon megzavarja az Erővel való kapcsolatát, hogy amíg nem készít újat, addig az Erő jártasságai csökkennek (- 1K).

A fénykard az alábbi részekből épül fel:

energiacella, markolat, aktiváló kapcsoló, biztosító, pengehossz- szabályozó, kisugárzó mátrix, az újratöltő foglalata, gyűjtőlencse, fókuszáló kristály, szupravezető.

A fénykard elkészítése egy ősi technológián alapul, ami fölött évezredek óta őrködnek a Jedik. Néhány szóbeszéd szerint az Erő ismerete nélkül nem lehet fénykardot készíteni, bár ezt cáfolni látszik, hogy nem Jedi is képes a fegyvert használni.

Minden fénykard egy kicsit más, minden Jedi saját ízlése szerint alakítja fegyvere külsejét. Van amelyik teljesen átlátszó és van, amelynek tejfehér a markolata. Van amelyik teljesen egyszerű és van amelyiket faragások, díszítések borítják.

A markolat hosszúsága 24 - 30 cm közt változik, a penge hossza ritkán haladja meg az 1,5 méter. A kristály típusától függ hogy az energiacellából kibocsátott energiát mennyire képes fókuszálni, ez határozza meg a fegyver harmonikus rezgését és halálosságát.

A Jedi - lovagok évezredek óta szinte kizárólag Adegan kristályokat használnak fénykardjaikba. Az Adegan család által forgalmazott kristályok gyakorisági sorrendben (és alap sebzéskóddal) :

kathracite (3K+2), relacite (4K), danite (4K+2), mephite (5K), és pontite (5K+2).

Az energiacella termeli azt az energiát, ami több csiszolt kristályon halad keresztül. A kristályok egy vékony fénysugárrá fókuszálják az energiát, amely egy kis lencsén keresztül kisugárzódik, így alkotva a kard pengéjét.

A penge rezgésszámát meghatározza az is, hogy hány kristályt építettek bele a markolatba. Ez általában 1- 3 kristály, ami meghatározza, hogy a fénypenge hossza állítható-e. Egy kristály esetében a penge hossza és a határfoka állandó, míg több kristály esetén meghatározható a határfok, a kristályok egymáshoz viszonyított távolságának megváltoztatásával változtatható a pengehossz is. A penge színét is a kristály típusa határozza meg, így egy hozzáértő a penge sajátosságait annak színéből, árnyalatából is képes meghatározni.

A fókuszált fény nyaláb kiáramlik a markolat közepén lehelyezkedő pozitív töltésű energialencséből , majd ívben visszahajlik, és ennek mentén visszatér nagy energiájú áramlasként a markolat csúcsán elhelyezkedő egy negatív töltésű tölcserbe. Innen egy szupravezetőn keresztül az energiacellába áramlik vissza, érzékelhető veszteség nélkül, majd a körforgás kezdődik előről. A kiáramlási erő nagysága határozza meg azt a pontot, ahol a fénysugár ívben visszahajlik, így szabályozható a pengehossz. A penge fluoreszkál,

és halk zümmögő hangot ad ki, hőt azonban nem áraszt magából. A markolatba épített csatlakozón keresztül az energiacella utántölthető.

(A fénykard elkészítéséhez *fénykard javítás* képzettséget kell használni. Egy fegyver elkészítése egy hónapot vesz igénybe, és Nagyon Nehéz dobást igényel. Minden további, a fegyver elkészítésére áldozott hónap eggyel csökkenti a nehézségi szintet.)

Fénykard

A Jedi-lovagok ritka, és értékes fegyvere. Valójában egy erőterekkel körülzárt lézersugár, ami a legkeményebb anyagot is átvágja. Mivel az energiapengének gyakorlatilag nincs sem súlya, sem ellenállása, kezdők számára nagyon kockázatos a használata, legalább annyi eséllyel megsebezhetik önmagukat, mint ellenfelüket.

Amennyiben egy Jedi több kristály felhasználásával készít fénykardot magának, a fénykard sebzáskódja a kristályok alap sebzáskódjainak átlagértéke lesz, és minden egyes kristály eggyel növeli a nehézségi szintet. Ám a Jedi (illetve az őt alakító játékos) legalább 20 ponttal túldobta a célszámot, a fénykardot annyira jól sikerült összeállítania –természetesen az Erő segítségével -, hogy 1K-val növekedni fog a fegyver alapsebzése. Ezután pedig minden újabb 10-zel nagyobb érték esetén újabb 1K adódik a sebzéshez.

Például: Egy pontite (5K+2), egy kathracite (3K+2), és egy relacite (4K) kristályokból felépülő fénykard sebzáskódja $(12K+4)/3 = 4K+1$ lesz, alapnehézségi értéke a három kristályból eredően Hősies+10 (minimum 40-es célszám). Ám a játékos 80-at dobott a próbán, így +3K adódik a sebzés alapértékéhez, mert alapesetben 60-nál járna +1K, 70-nél egy újabb K, 80-nál még egy, így lesz a fegyver alapsebzése 7K+1.

A fénykard színének megállapításához ismerni kell az energiacellákból kibocsátott energia hullámhosszát az építéshez használt kristály(ok)ban. Valójában kristályon történő áthaladáskor az energia terjedési sebességét és a rezgésszámát (frekvenciáját) – ami fény esetében állandó – kellene meghatározni, és a hányadosuk alapján megmondható lenne a hullámhossz. De az egyszerűség kedvéért – mert nem fizikaórán vagyunk – elég meghatározni a hullámhosszt az alábbi módszerrel:

A játékosnak dobni kell két darab hatoldalú kockával, majd az eredményhez hozzá kell adni 37-et, amit megszoroz tízzel. A kapott eredmény az alábbi táblázat alapján megmutatja, milyen színű fénykardot sikerült összeállítania a Jedi karakternek.

Szín	Hullámhossz λ (nm)
Vörös	760-620
Narancssárga	620-590
Sárga	590-575
Zöld	575-490
Kék	490-425
Ibolya	425-380

Típus: Fénykard

Lépték: Karakter

Jártasság: Fénykard

Nehézségi fok: Nehéz

Veszteség: 5K (általában)

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Megjegyzés: Ha a támadó karakter több mint 10 ponttal elhibázza a nehézségi számértéket (az alapértéket, nem az ellenfél *védelmi* dobását), akkor önmagát sebesítette meg a fénykardal, és a szokott módon dobni kell, hogy mennyi veszteséget okozott önmagának.

Dupla-pengéjű fénykard

A fénykard egy nagyon ritka változata. A markolata kb.40 - 50 cm hosszúságú, s mindkét végén egy közel egyméteres fénypenge aktiválható, így a teljes hossza kb. 2.25 m. Emiatt sokkal gyorsabban lehet vele reagálni a támadásokra, könnyebb védekezni, bár a két penge miatt a használata is veszélyesebb. A legtöbb Jedi úgy tartja, hogy ez egy, a Sötét Oldalhoz tartozó fegyver, bár ezt leginkább arra alapozzák, hogy legismertebb használója a Sith Úr, Exar Kun volt, és Darth Maul is ilyet forgatott.

Típus: Dupla-végű Energiabot

Lépték: Karakter

Jártasság: Fénykard : Energiabot

Nehézségi fok: Nagyon nehéz

Veszteség: 5K (általában)

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Megjegyzés: +1K-t kap használója *hárítás*kor, viszont ha használatakor több mint 5 ponttal elhibázza a nehézségi számértéket (az alapértéket, nem az ellenfél *védelmi* dobását), akkor önmagát sebesítette meg a fénykardal, és a szokott módon dobni kell, hogy mennyi veszteséget okozott önmagának.

Ha csak az egyik pengét aktiválják, akkor normál fénykardként használható, de ilyenkor nem kapja meg a *hárítás* bonuszt.

Az Erő

" Mert velem van az Erő. Az Erő hatalmas, az életből árad. Körülvesz valamennyiünket, összeköt és megvilágosít. Nem az izmaidban, magadban, magad körül kell érezned. Mindenütt, a kőben, a fában, a sziklában. Mindenütt..."

Az Erő a Jedi hitének alapja.

Az Erő egy titokzatos energiamező, amely áthatja az egész galaktikát. Az Erő mindenütt, mindenben jelen van. Meghaladja a közönséges halandók felfogóképességét, egyesek azonban megtanulták érzékelni és befolyásolni.

Az Erő ugyanolyan létfontosságú alkotóeleme a természetnek, mint az anyag és az energia, de lényegét mindeddig nem sikerült meghatározni. Nem tudni öröktől létezik-e segítve az élet kifejlődését, vagy éppen az élet kialakulásával keletkezett. Az Erő természete a legtöbb ember előtt rejtve marad, nem lehet úgy megérteni, mint az univerzum anyagi jellemzőit.

Olyan, mint a természet minden más alkotóeleme - megvan a maga pozitív és negatív része, a világos és a sötét oldala.

A világos oldal békére és harmóniára tanít. Ez az Erő konstruktív oldala, ahonnan a szeretet, a megértés és a tudás fakad. Akik megbékéltek önmagukkal, képesek irányítani az Erő hatalmát.

A sötét oldal szöges ellentéte a világosnak. Sokan azt hiszik, a sötét oldal erősebb a világosnál - pedig valójában csak könnyebb. A sötét oldal az élőlények által kibocsátott negatív, pusztító impulzusokból ered, a haragból, a félelemből, a gyűlöletből. Az Erő-érzékeny élőlények hamar megtanulják, hogy a sötét és a világos oldal között nincs harmadik út. Akik ráhangolódnak az Erőre, azoknak határozottan állást kell foglalniuk a jó és gonosz, élet és halál dolgaiban; semlegesség nem létezik.

A tudósok az idők kezdete óta tanulmányozzák azt, amit Erőnek neveznek. Pontosan nem tudják meghatározni vagy megmagyarázni, hogy működik. Nem tudják, hogy az értelmes élet kialakulásával keletkezett, vagy éppen ellenkezőleg, az Erő segítette az értelmes élet kifejlődését. A erőhasználó számára ez nem is fontos: az Erő létezik, és az az, ami számít. Ugyanolyan létfontosságú alkotóeleme a természetnek, mint az anyag és az

energia, bár jóval nehezebb minősíteni. Az Erő bonyolult, összetett jelenség. Feltételezik, hogy egy energiamező, melyet az élőlények bocsátanak ki magukból. Mindnyájunkat körülvesz, irányítja a cselekedeteinket, és nem mi irányítjuk az Erőt. Az Erő a minden dolgok közt meglévő egyensúlyban gyökerezik, és az áramlásába való minden beleavatkozás magában hordozza az egyensúly felborulásának kockázatát.

"Soha nem szabad lebecsülni az Erőt, nagy hatalma van, kitartást ad. Az Erőnek nem számít a méret, összetartja a galaxist. Az életből árad, ezért nagy. Összeköt és megvilágosít minket. Nem az izmainkban, hanem magunk körül kell érezni az Erőt, mindenütt, közted és köztem, a fákban, a kövekben, mindenütt."

"Az Erő bennünk áramlik, érezni kell. Higgyél benne, akkor menni fog. Az Erő által sok mindent láthatsz meg, a jövőt, a múltat...rég eltűnt barátokat. Uralkodni kell magadon, tedd vagy ne tedd, érezd az Erőt. Megismerésre, védekezésre használd, sose támadásra. Tudni fogod, csak légy nyugodt, oszlasd el a kételyeidet." YODA

"Egy bolygó elpusztítása eltörpül mindamellet, amire a mindenható Erő képes" DARTH VADER

A Jedi út

(Részlet Trayos Toreggen Jedi-mester *Egyé válni az Erővel* című tanításából.)

"A Jedi Út több mint az Erő érzékelésének, kontrollálásának és változtatásának technikai rendszere. Ez egy létezési filozófia, amelyben az egyén úgy látja saját magát, mint egy nagyobb egész részét. A Jedi keresi a harmonikus együttélést az univerzummal, arra törekszik, hogy összpontosítással, fegyelemmel és tudatossággal érje el céljait. Nagy a csábítás megragadni a röpké egyensúlyt, konfliktust teremteni a természet és a tudat közt, elbukni könnyebb ösvényekre lépve. Ez a Jedi igazi küzdelme; kitérni a csábítás elől, bármennyire vonzó legyen is az."

A Jedi stílus

" Az igazi Jedi megismerésre, és védekezésre használja az Erőt, sosem támadásra..."

Azok számára, akik láthattak Jedit harcolni, a fénykardharc egy látványos, halálos küzdelemként marad meg az emlékezetükben. Felvillanó zümmögő pengék, táncszerű, pergő, gyors mozdulatok, tiszta vágások.

Pedig a Jedik nem egyszerű kardművészek, mindegyik harcos külön személyiség, mindegyiknek megvannak az erősségei és gyengéi, és mindannyiukat, legyenek bár a világos vagy a sötét oldal követői, átjárja az Erő.

Hogy a Jedik életben maradjanak a veszélyes helyzetekben, megalkottak egy különleges, erőteljes stílust, ami Jedi Stílus néven ismert.

A Jedi Stílus nem más, mint különféle vívőtechnikák, harcművészetek ötvözete, és mindezek koordinálása az Erő segítségével.

Az Erő segítségével a Jedi mintegy előre megérzi ellenfele mozdulatait, támadásának szándékát, módját, irányát. Ennek ismeretében védekezik, s így olybá tűnik, mintha már a csapás előtt a várható támadás irányába mozdulna.

Ezért képes fénykardjával hárítani és visszaverni az energiafegyverek lövéseit, elhajolni, kitérni felé hajított tárgyak elől, jöjjenek bár azok előlről, vagy hátulról.

A hét stílus: A Jedi Rend megalapítása óta hét stílus fejlődött ki a fénykard-párbajban. Mindegyik egy-egy felfogást vagy filozófiát képvisel, és mindegyiknek megvan a maga erőssége. A Jedik elkötelezhetik magukat az egyik stílusnak, vagy több stílus elemeinek ötvözésével kifejleszthetik saját harci stílusukat, bár ez utóbbi különleges képességeket igényel.

Forma I:

Évezredekkel a Klón-háborúk előtt, a fejlett ipari technológia felváltotta a fémből készült kardokat energia sugarú fénykardokra. Ebből az átmenetből született meg az I. Forma. A Jedi mesterek az első formát az ősi vívási hagyományokból alkották meg, mialatt a penge-pegge elleni harc alapelve ugyanaz maradt. A támadás, a védekezés, a támadott testfelület és a kiképzés alapjai már adottak voltak.

Forma II:

A végsőig kifinomított fénykard-fénykard elleni párbaj stílusa kapta a II. Forma elnevezést. Ősi harcmódor, amely hosszú, elegáns, precíz mozdulatokat részesíti előnyben, és hihetetlen kézügyességet igényel, és ezen kívül tartalmazta, a penge kezelésének lehető legmagasabb szintű elsajátítását is. A galaxis által legnagyobbaknak elismert párbajvívók kerültek ki ennek a vívásformának a mesterei közül.

Manapság a II. Forma egy ősi technika, amit szinte egyetlen Jedi sem sajátít el az alapvetőtől szükségesebb szinten, mivel ritka az olyan eset, ahol egy Jedinek fénykarddal harcoló ellenféllel kellene megküzdenie. Még a galaxisban itt-ott felbukkanó Sithek ellenére is olyan kicsi a valószínűsége annak, hogy egy Jedinek fénykard párbajt kelljen vívnia, hogy ezért inkább egy taktikailag kihasználhatóbb stílusra összpontosítanak. A Sithek azonban, akik fénykard forgató Jedikkel való harcra készülnek, a II. Formát, egy erőteljes technikaként ismerik el.

Forma III:

Az önvédelem legfejlettebb formája. A harmadik vívóstílus, mintegy válaszként lett kifejlesztve, a galaxisban teret hódító lézergyverek elterjedésére. Amint ezek a fegyverek széleskörűen alkalmazásba kerültek a „rosszfiúk” körében is, a Jediknek ki kellett találniuk egy egyedülálló vívási technikát önmaguk megvédelmezésére. A Forma III. tehát a lézersugarak kivédésének gyakorlatából alakult ki, Szupergyors sugárelhárító gyakorlatokból. Az évszázadok során ez az eredet az erősen kifinomult, agresszivitásmentes Jedi filozófia kifejező eszközévé magasztosult. A Forma III., maximálissá teszi a defenzív védekezést, jellemző stílusjegyeivel, a rövid és hatékony mozdulatsorozatokkal, amik minimális testfelületet hagynak szabadon, összehasonlítva ezt a többi, relatív nyílt Formával.

Obi-Wan Kenobi a Forma III.-nak kötelezte el magát, mestere Qui-Gon Jinn halála után (akinek egyébként kedvence, a IV. Forma volt) mert észrevette, hogy mestere védekezésmódja elégtelennek bizonyult Darth Maul Sith technikája ellen. A III. Forma igazi mestereit, legyőzhetetlennek tartják. Kenobi még öregkorára is félelmetes kardforgató maradt.

Forma IV:

Hihetetlen erejéről nevezetes. Lendületes csapások, vágások sorozatából álló technikákat alkalmazó küzdőstílus. A legakrobatikusabb vívásmód, amely erősen kihangsúlyozza a Jedik futáshoz, ugráshoz és forgáshoz szükséges képességeit az Erő rendkívüli módon való alkalmazásával. A Forma IV. mesterei magukba foglalják mindazon képességeket, amik az Erő segítségével fizikai képességük határáig teljesíthetőek. A Forma IV. Jedi mestereinek fénykard párbaja bámulatba ejti a külső szemlélőt. A gondosan kidolgozott mozgások középpontjában álló Jedi, méltó ellenfele bárkinek. Yoda, aki a minden tárgyat és élőlényt átszövő Erőben hitt, szintén ennek a formának a mestere volt, csakúgy, mint Qui-Gon Jinn és tanítványa, Obi-Wan Kenobi is, tanonc éve elején.

Forma V:

Azokban a zavaros időkben, amikor a Jediknek egyre nehezebbé vált a béke fenntartása a galaxisban, fejlődött ki, ez a Forma IV.-től erőszakosabb és erőteljesebb vívásmód.

Azok a Jedi mesterek, akik a III. Formát túl passzívnak találták, fejlesztették ki az V. Formát. A Forma III. mestere lehetett ugyan legyőzhetetlen, de ő sem volt képes ellenfeleit legyőzni egy pusztán védekezésre használható vívóstílussal. A Forma V., az erőteljességre és a fénykarddal való támadás mozdulataira koncentrált. Ez a stílus, kihasználja a fénykardnak azt a lehetőségét, amivel kézfegyverekből kilőtt energiasugarat képes blokkolni, majd visszaverni az ellenfél irányába. Filozófiája, az ellenség legyőzéséhez szükséges erő és hatalom birtoklása, amit a Jedik közül néhányan úgy határoznak meg, hogy "a béke fenntartásához szükséges felsőbbrendű Erő". Némely Jedi lovagnak az V. Forma testesíti meg a mindenfajta fenyegetés ellen alkalmazható, méltó vívóstílust, más Jedi lovagok viszont úgy gondolják, hogy szükségtelenül kísérti bennük a Sötét Oldal másokon való uralkodásának hajlamát.

Forma VI:

Palpatine kancellársága alatt, a Forma VI az érvényben lévő Jedi fénykard képzések standardja. Ez a stílus az eddig említett irányzatokat részben ötvözi és egyensúlyba tartja, mérsékelve azokat, úgy, hogy a középpontba a harmóniát és az igazságosságot helyezi, elutasítva a másokon való uralkodás hatalmát.

A VI. Formát más néven "Diplomatikus Formának" is nevezik, mert kevésbé intenzív, mint a többi stílus, lehetőséget adva ezzel a Jediknek, hogy tanulás közben olyan képességeket is elsajátítsanak, mint például a politikai stratégia és a tárgyalási képességek.

A Forma VI az I., III., IV. és az V. Forma tulajdonságait ötvözi. Fiatal Jedik az első éveik alatt az I. Formát tanulmányozzák és azután egy-két évet töltenek el mindegyik stílus megismerésével mielőtt befejezik kiképzésüket. Összehasonlításként, egy olyan Jedi, aki a Forma VI mestere, minimum 10 évig kell, hogy gyakorolja és tanulmányozza ezt a stílust, miután befejezte az I. Forma alapképzését. A Forma VI jól passzol a modern Jedi galaxisban betöltött szerepéhez, amiben a lovag ugyanúgy a harcművészetben, mint a politikai színterén otthonosan mozog. Mindezek ellenére a többi Forma legképzettebb mesterei, szükségtelenül megerőltetőnek tartják ezt a stílust.

Forma VII:

A legmagasabb szintű stílusnak tartott Forma VII-t, csak azok a Jedi mesterek képesek kontrollálni, akik egyszerre több különböző formának a mesterei is egyben. Ez a legbonyolultabb és legtöbbet kívánó stílus, de elsajátítói fantasztikus erőt és képességeket szerezhetnek vele. A Forma VII nagyfokú bátorságot és határozott, pontos mozdulatokat igényel. Nyíltabb és mozgékonyabb, mint a Forma V, de mozgástanilag nem annyira aprólékosan kidolgozott, mint a Forma IV.

Hozzáadva a nagyon fejlett, Erő segítségével végrehajtott ugrásokat és mozdulatokat, a Forma VII taktikája legázolja az ellenfelet a látszólag összefüggéstelen, nagyon gyors mozdulat sorozatokkal, ezzel kiszámíthatatlanná téve a Jedi taktikáját a harcban. Ez a jellegzetesség sokkal bonyolultabb kivitelezését tekintve, mint a Forma IV kecsesen összekapcsolt mozdulatai. A Forma VII megkívánja a Forma V intenzitását, de sokkal nagyobb energiát igényel a szélesebb sávban kiterjesztett, aprólékosabb összpontosítás miatt. Ez a stílus még a Forma V érzelmvilágától is mélyebbre hatol, mesterei még tökéletesebbek. A Forma VII képviselőinek nyugodt külseje egy pattanásig feszült belső erőt rejt, már fenyegetően közel áll a Sith felfogású test-test elleni harctechnikához. A Forma VII mind a mai napig nem teljesen ismert mivel keveseknek adatik meg, hogy eljussanak ilyen magas szintre.

Mesterek

Ha a karakter Erő-jártasságokat szeretne elsajátítani, előbb találnia kell valakit, aki már rendelkezik velük. Egy olyan világban, ahol csaknem az összes Jedi-lovagot kiirtották, ez nem könnyű feladat.

A megfelelő Jedi-mester felkutatása eposzi ívű kaland alapját képezheti, amely legalább három-négy játékülésen át húzódhat. A karakternek már a mester keresése közben bizonyítania kell, hogy méltó a Jedi-lovag címre.

Amikor pedig a karakternek végre sikerül mestert találnia magának, az illetőről kiderülhet, hogy nem egészen az, akire számított. A galaxisban Obi-van, Yoda és Luke az Erő három leghatalmasabb használója - a Jedi-lovagok nagy részét lemészárolta Darth Vader és a Császár. A karakter azonban rábukkanhat valami eldugott zugban az Erőnek egy olyan beavatottjára, aki sosem fejezte be a kiképzést - aki eleget tud ahhoz, hogy elkezdje a karakter okítását, de nem ismeri teljes egészében a Jedi-tudományt. Az is előfordulhat, hogy egy Sötét Jedi megpróbálja átcsábítani a karaktert a gonosz oldalára.

A karakter más módon is megpróbálhat érintkezésbe kerülni az Erővel. Akik ismerik ezeket a módszereket, azok általában visszahúzódo remeteéletet élnek; talán egy félreeső világon rejtőznek, vagy valami egyelőre ismeretlen idegen fajba tartoznak.

Bármilyenek is legyenek a körülmények, egy Jedi-mester felkutatása mindig kemény dió. A kaland legyen minél veszélyesebb, és tegye próbára a karakter elhivatottságát, aki ilyen hatalmas tudásra szomjazik!

Ha a karakter eleve Jedi-jártasságokkal indul, az azt jelenti, hogy valahol már van mestere. Hogy kapcsolatba tud-e lépni vele újra, az a kalandmester megítélésétől függ. Talán a mestert megölték, mint Obi-van Kenobit, Luke Skywalker tanítóját, esetleg összekülönbözött valamin a tanítványával - vagy egyszerűen úgy érezte, ideje továbbállni. Még az is előfordulhat, hogy a mester átállt a sötét oldalra, és a távolból kíséri figyelemmel hajdani tanítványát, hátha végül sikerül őt is átcsábítania.

Tanítók: Ha a karakternek nincsenek Jedi-jártasságai, keresnie kell egy mestert, hogy megtanulja őket. A mester csak olyan jártasságokat taníthat a tanítványának, amelyben legalább 3K-s értéke van.

A Jedi-növendékek általában a kontroll jártasságot tanulják meg először, bár akadnak mesterek, akik az észleléssel kezdenek. A változtatás csaknem mindig utoljára marad.

A tanítványnak egy napba és 1 Karakter Pontjába kerül minden egyes Erő-jártasság elsajátítása. Miután a karakter befejezte a tanulást, 1K-s értékkel megkapja az illető jártasságot.

Amikor a karakter megkapja az első kockáját valamelyik Erő-jártasságban (kontrol, érzékelés, vagy változtatás), akkor kap egy Erő-alkalmazást.

Erő-jártasságok fejlesztése: A mester segítsége akkor is elkél, ha a Jedi-karakter fejleszteni akarja a jártasságait. Karakter Pont költség: A „K” előtti szám. Duplázd meg a szükséges Karakter Pontok számát, ha a karakter oktató nélkül tanul. Tanulási idő: Karakter Pontonként egy nap, ha oktató segítségével tanul. Két nap Karakter Pontonként, ha nincs oktatója. A tanulási idő lerövidíthető annyi nappal, ahány Karakter Pontot a karakter elkölt (a tanulási idő minimum egy nap).

A Jedi minden alkalommal, amikor egy ponttal fejleszti valamelyik Erő-jártasságát, elsajátíthat egy Erő-alkalmazást. Az új alkalmazást az oktató választja, és az alkalmazásnak a növelt jártasságra kell épülnie (például, ha a karakter a kontrollját növeli, akkor nem tanulhat olyan alkalmazást, amely egyedül a változtatásra épül).

A Jedi-karakter azért az Erő-jártassága fejlesztésekor tanul új alkalmazásokat, mert a fejlesztés azt jelképezi, hogy a karakter egyre nagyobb betekintést nyer az Erő titkaiba.

Egy karakter anélkül is tanulhat Erő-alkalmazásokat, hogy növelné valamelyik Erő-jártasságát, de ilyenkor a karakternek öt Karakter Pontot kell elköltenie, ha a mestere ismeri az illető jártasságot, és tizet, ha nem ismeri.

Az alkalmazás, amelyikhez kettő vagy három Erő-jártasság szükséges, két vagy három alkalmazásnak számít, amikor a karakter megtanulja őket. Ezzel kapcsolatban részletesebb információkat az egyes Jedi-jártasságok leírásánál találsz.

Egy Jedi-karakter nem használhat olyan Erő-alkalmazásokat, melyeket korábban nem tanult meg.

A mester nem taníthat többet a tanítványnak, mint amennyit maga tud. Ha a Jedi-tanítvány elérte a mestere szintjét, mindent megtanult tőle, amit csak megtanulhatott, és vagy nagyobb hatalmú mestert kell keresnie, vagy egyedül folytatnia a tanulást.

Próbatételek

A régi Köztársaság idején: A padawanoknak már a tanuló évek alatt számtalan próbán kell átmenniük, amit többnyire az élet állít eléjük, de a Jedi-tanács is rendszeresen vizsgáztatja a leendő lovagokat, hogy hiányosságaikra fényt deríthessenek. Ám a legvégső próbatételek az igazi megpróbáltatások egy padawan számára. Amikor a mester elég felkészültnek találja padawanját, hogy az kiállhassa a próbákat, bejelenti a Jedi-tanácsnak szándékát. A tanács ekkor eldönti, hogy az ifjú valóban alkalmas a próbák letételére. A próbák során nemcsak fizikai erőnléti tudásukról, az Erőben szerzett jártasságukról, tapasztalataikról kell számot adniuk, hanem becsületességükről, emberségükről és tisztaságukról is. Ha ezen a vizsgán megbukik egy padawan, évekkel később tehet újabb próbát, addig mesterétől kell tovább tanulnia. Viszont, ha a padawan sikeresen átmegy minden vizsgán, elnyerte a Jedi-lovag címet, mesterré nyilvánították, és joga lett maga mellé fogadni egy növendéket. (Bár a tanulást egy Jedi élete végéig nem fejezi be.)

A Birodalom idején: Mivel a Jedik rendje ebben az időben már nem létezett, a megmaradt lovagok kénytelenek voltak elbújni, és felhagyni az Erő használatával, így a Jedik képzése is megszűnt. Próbákra ezért csak az élet teheti a többnyire önjelölt Jedi-lovagokat. (KM-eknek: ami természetesen a lehető legveszélyesebb, és legfélelmetesebb legyen a karakterek (és persze a játékosok) számára!)

A Birodalom bukása után, a Skywalker akadémián: Az akadémián az első időkben a próbákat az életből merített helyzetekkel helyettesítették, többnyire valós kalandok formájában. Később részévé vált az oktatásnak a folyamatos vizsgáztatás, ami a tanulók fejlődését segítette elő, feltárva hiányosságaikat. Ám a Jedité válás végső próbatételét szintén az élet produkálta: minden Jedinek meg kellett fizetnie az árát a mesterré válásának. (KM-eknek: természetesen ez is a lehető legveszélyesebb, és legfélelmetesebb legyen a karakterek (és persze a játékosok) számára!) Pl.: Skywalkernek az apjával kellett élet-halál harcot vívnia, Mara Jade-nek a függetlenségét jelentő imádott hajóját kellett feláldoznia.

Később szintén bevezetésre került, mintegy a hagyományok felelevenítése végett, hogy a teljes értékű Jedi-lovagok maguk mellé vettek egy tanítványt, és vállalták, hogy lovagot képeznek belőlük.

Tanítványok vállalása

A Jedi-karakter megtaníthat más karaktereket az Erő használatára. A Jedi-karakter csak olyan Erő-jártasságokat taníthat, amikben legalább 3K-s értéket ért el, és csak olyan Erő-alkalmazásokat, amiket ismer.

Amíg a karakter maga is tanulmányokat folytat a mesterénél, nem vehet fel saját tanítványt. A karakter ritkán foglalkozik egynél több tanítvánnyal - de ha semmi mással nem foglalkozik, több növendéket is okíthat egyszerre. A karakternek vigyáznia kell, nehogy olyan tanítványt vegyen föl, akinek Sötét Oldal Pontjai vannak! Amennyiben a karakter új Jedi-jártasságot vagy Erő-alkalmazást tanít meg az ilyen növendéknek, kap érte egy Sötét Oldal Pontot

Erő jártasságok

Kontroll

Ezzel a jártassággal képes az ember irányítani a saját belső Erejét. A Jedi-lovag megtanulja uralni a saját szervezetének működését, és harmóniában van a természettel.

Érzékelés

Ez a jártasság képessé teszi a Jedit, hogy a saját testén kívül is érzékelni tudja az Erőt. Megtanulja érzékelni az élőlényeket összefűző köteléket, és megérti hogy az univerzumban minden dolog kapcsolatban van egymással.

Változtatás

A Jedi ezzel a jártassággal megtanulja, hogyan változtassa meg az Erő természetét és eloszlását. Képes tárgyakat mozgatni a tudatával, segít másoknak irányítani a személyes Erejüket, vagy megváltoztatni az Erőt a saját testében. Ezzel az alkalmazással megváltoztathatja mások érzékszervi benyomásait, és elérheti, hogy hibás következtetéseket vonjanak le belőle.

Más jártasságok

Úgy vélik, a Jedi-lovagoknak sokkal több különleges képessége és jártassága van, mint amennyit jelenleg ismerünk. Suttogják, hogy egyes Jedik képesek megváltoztatni a világegyetem felépítését, túlélni a halálukat, és más csodás tetteket vinni véghez. Nos, ezek a titkok - ha léteznek - még felfedezőjükre várnak...

Az Erő természete:

A legtöbb ember előtt rejtve marad. Nem lehet ugyanúgy megérteni, mint az univerzum anyagi jellemzőit. A technológia kiszámítható és könnyen irányítható, de az Erőt nem lehet irányítani, szerves tartozéka magának az életnek. Ezek a midi-chlorianok.

A Midi-chlorianok

A midi-chlorianok mikroszkopikus létformák, amelyek ott lakoznak minden élőlény sejtjeiben, szimbiózisban élve velük, és kapcsolatban állnak az Erővel. Midi-chlorianok nélkül nem létezne élet, és nem tudna senki az Erőről. A midi-chlorianok egyfajta közvetítők az Erő, és az Erő-érzékeny karakterek között. Ők tudatják az Erő akaratát az Erő-érzékeny karakterekkel. Beszélnek hozzájuk, és ha a karakterek lecsendesítik tudatukat, hallani fogják őket. De ehhez persze sok gyakorlásra, és időre van szükség. A midi-chlorianok száma az élőlényekben mérhető ugyanúgy, mint a vörösvérsejtek száma a vérben. A régi mesterek rájöttek, hogy egy bizonyos midi-chlorian szám felett lehet csak valaki Erő-érzékeny, és ez a mennyiség még az illető képességeit is befolyásolja (például, hogy milyen szinten képes az Erő rezdüléseit megérezni, vagy mennyire gyorsan képes Erő-jártasságokat, alkalmazásokat tanulni).

Néhány példa a főbb karakterek midi-chlorian számáról:

Anakin Skywalker (a későbbi Darth Vader) vére közel 20000 midi-chloriant tartalmazott,
Yoda mesteré kb. 15000 midi-chloriant,
Mace Windu mesteré kb. 12000 midi-chloriant tartalmazott,
Qui-Gon Jinn vére 11000 midi-chloriannal rendelkezett,
Obi-Wan Kenobié szintén 10000 körüli értékkel bírt.

Ahhoz, hogy megtudjuk az Erő-érzékeny karakter mennyire fogékony az Erőre, meg kell határozni a midi-chlorian szintjét. Ezt nagyon egyszerűen megtehető, csak vért kell venni tőle, és megvizsgálni mennyire koncentrált a szervezetében a midi-chlorian. Az Erő-érzékenység 5000 midi-chlorian felett kezdődik.

A játék nyelvén ez annyit tesz, hogy a játékos dob két darab hatoldalú kockával (2d6), a kapott eredményt megszorozza ezerrel, és hozzáad 3000-et. Ez lesz a karakter midi-chlorian száma. Az eredmény 5000 és 15000 közé fog esni, ami a fentiek alapján reális értéket ad a karakter számára. Az Erő-jártasságait ez a számérték fogja befolyásolni, oly módon, hogy a karakter midi-chlorian szintjének háromszorosa (és persze ezredrésze) lehet a három Erő-jártasság értékének összege. A jártasságokat tetszés szerinti mértékben lehet fejleszteni, a korlátozás az összegüket határozza meg. Pl.: Egy karakter midi-chlorian szintje 11000, így a Kontroll + Észlelés + Változtatás értéke nem lépheti túl a $3 \times 11000 / 1000 = 33K$ értéket. Ez átlagban 11K-s maximális értéket jelent a karakter számára mindhárom jártasságban, de nem feltétlenül kell egyenlően elosztani. A játékos dönthet úgy, hogy a Kontrollt 14K-ig fejleszti, az Észlelést 16-ig, de ekkor már a Változtatás értéke nem lehet nagyobb, mint 3K.

Erő pontok

Az Erő Pont az Erő egy mindennapos - és a jelek szerint irányíthatatlan - megnyilvánulási formájának mértéke. A játékos tisztában van vele, hogy elhasznált egy Erő Pontot, a karakter azonban csak annyit tud, hogy megtett minden tőle telhetőt a siker érdekében. Induláskor minden játékos karakterének vannak Erő Pontjai, éppúgy, mint a fontosabb kalandmester karakternek. Az Erő Pontok megadják az esélyt a karakternek, hogy sikeresen megoldják az igazán komoly feladatokat is, de mivel a számuk korlátozott, a karaktereknek nem garantált mindig és mindenkor a siker.

Az Erő-érzékeny karakterek 2 Erő Ponttal indulnak - és nekik korlátlan mennyiségben felhalmozódhatnak -, a nem Erő-érzékeny karakterek csupán egyvel. Indulnak - nekik viszont ötnél több nem lehet. Ha mégis több lenne, a fölösleget pontonként 3 Karakter Pontért be kell cserélnie. A csere csak akkor hajtható végre, ha a megengedettnél több Erő Pontja van egy nem Erő-érzékeny karakternek, más esetben ez nem lehetséges.

A karakter körönként egy Erő Pontot használhat fel, és ugyanakkor kell kinyilvánítania a felhasználásra vonatkozó szándékát, amikor a többi cselekedetéről is nyilatkozik.

Amikor egy körben Erő Pontot használ fel egy karakter, nem használhat Karakter Pontot ugyanabban a körben.

Az Erő Pontokat egy jártasság hosszabb lefolyású alkalmazásánál is fel lehet használni a dobáskód megduplázására, amíg a karakter a feladat elvégzéséhez szükséges egész idő alatt egyvalamit csinál, ám aki olyan cselekedet nem számít hosszabb lefolyású alkalmazásnak, melynél körönként dobni kell (például átrepülni egy aszteroidamezőn).

Amikor egy karakter felhasznál egy Erő Pontot, az adott körben kétszeresére nő minden olyan dobáskódja, amely a jártasságaira, főjellemzőire és különleges képességeire vonatkozik. A fegyverek veszteségértéke, a vértetek védőértéke, és más, eszközökre vonatkozó értékek viszont nem kétszereződnek.

A közelharcban használt fegyvereknél viszont másként kell eljárni, mivel ezek veszteségében a fegyver forgatójának Ereje is szerepet játszik. Ilyenkor az Erő megduplázódik, a fegyvertől függő járulékos veszteség azonban nem változik.

Az Erő Pontok a felhasználással elvesznek, és csak a játék végén kaphatók vissza, de akkor is attól függően, hogy a karakter hogyan használta fel a játék során a pontjait.

- ha gonoszán cselekedet: (például tehetetlen, ártatlan lényeket ölni, minden ok nélkül súlyos fájdalmat okozni valakinek stb.) a karakter nem kapja vissza a pontját, viszont kap egy Sötét Oldal Pontot
- ha nem viselkedik hősiiesen: (például mindenáron szabadulni a veszélyből, megmenteni saját magunk életét, hatalmat, vagyont, személyes előnyöket szerezni stb.) a kaland végén nem kapja vissza az Erő Pontot, az elveszett számára
- ha hősiiesen viselkedik: (például nagy veszélynek kitenni magunkat a jó ügy érdekében, áldozatot hozni másokért stb.) a kaland végén visszakapja a befektetett Erő Pontot
- ha hősiiesen viselkedik a megfelelő pillanatban: (például diadalt aratni egy nagyobb hatalmú gonosz ellenfél fölött, megmenteni egy várost a pusztulástól stb.) a karakter visszakapja a befektetett Erő Pontot, és kap még egyet.

Megjegyzésként hozzá kell fűznünk, mert ide kívánczik az is, hogy ha a játék során egy karakter a megfelelő pillanatban hősiiesen viselkedik, de nem használ fel Erő Pontot, akkor a kaland végén kaphat egy Erő Pontot bonuszként jutalomból.

Személyes kapcsolat

Egyes alkalmazásokat befolyásol, hogy milyen személyes kapcsolatban van a Jedi-karakter az alkalmazás alanyával.

Távolság

Egyes alkalmazásokat befolyásol a távolság is – minél messzebb van a kiszemelt alany, annál kevésbé hat rá az Erő-alkalmazás.

Az Erő egyensúlya:

Volt egy prófécia, olyan ősi, hogy az eredete már rég homályba veszett, mely szerinte egyszer majd felbukkan egy kiválasztott. Egy midichlorianokkal teli test, aki soha nem látott módon uralja és örökre megváltoztatja az Erőt. Egyensúlyba hozza majd az Erőt.

Az Erő síkjai: Az Erő nem csak egy síkban létezik, és egy egész élet sem elegendő számtalan aspektusának megismerésére.

Van élő Erő, amely a jelen élőlényei felé nyúlik ki, azok felé, akik az itt és mostban élnek. Van egyesítő Erő, a múlt és a jövő, a múltban és a jövőben élt és élni fogó lények számára.

Az Erő ugyanolyan, mint a természet minden más alkotóeleme, megvan a maga pozitív és negatív része: a világos és a sötét oldal.

"Tudni fogod, csak légy nyugodt, békés, szemlélő" YODA

Világos oldal:

Békére és harmóniára tanít. Ez az Erő konstruktív oldala, ahonnan a szeretet, a megértés és a tudás fakad. Akik megbékéltek önmagukkal, azok irányítani tudják az Erő elképesztő hatalmát. A jótettek irányítják. Akik ezt az oldalt használják, azok védekezésre, védelmezésre használják, soha a saját célok elérése érdekében. A nemes célokra használják. A legerősebb, mert a galaxist egy jobb helyre változtatja, ahol mindegyik élőlény egyforma. A világos oldal részei a szeretet, a béke, a könyörület, az összhang. Nincs helye a félelemnek, a dühnek, a gyűlöletnek-ezek mind a sötét oldalhoz vezetnek. A türelem, az alázatosság, az önfeláldozás vezetnek a világos oldalhoz.

Sötét oldal:

Szöges ellentéte a világosnak. Sok ifjú növendék tévesen azt hiszi, hogy a sötét oldal erősebb a világosnál, pedig valójában csak könnyebben járható. A sötét oldal az élőlények által kibocsátott negatív, pusztító impulzusokból ered, a haragból, a félelemből, a gyűlöletből, a dühből. A háború és a pusztítás a sötét oldal mellékterméke, amely veszedelmesen vonzza mindazokat, akik képtelenek uralni érzelmeiket és szenvedélyeiket. Akik áttérnek a sötét oldalra, azoknak ugrásszerűen javulnak a képességei, kezdetben. Idővel azonban úgy találják, hogy mind nehezebb engedelmessé válni neki, és egyre többet követel tőlük.

"Ha a rövidebb utat választod, a gonosz kezébe kerülsz. A sötét oldal nem hatalmasabb, de simább, könnyebben járható" YODA

"A félelem a sötét oldalhoz vezet. A félelem dühhöz vezet, a düh gyűlölethez vezet, a gyűlölet szenvedéshez vezet." YODA

"Félelem, félelem vonzza a félnket. Az erőst, a gyengét, az ártatlant, a romlottat. Félelem, félelem a szövetségesem." DARTH MAUL

Nagy kísértést jelent a világos oldal használói számára, mert nagyon csábító, könnyen idejöhhetnek a jedik. A sötét oldal kelti a jedik azon érzéseit, amik átcsábítják őket a sötét oldalhoz, azok tovább növekednek és erősödnek, ameddig el nem érik egyedi céljukat, a nagy hatalmat és hatalmas erőt. Nem a nemes cél, hanem a saját célok irányítják a használói tetteit. A sötét oldal könnyen felemésztheti a sötét jedik lelkét, és belülről (saját érzelmei) vagy kívülről (másik jedi /sötét jedi) elpusztítja. Az igazi sithek azonban szimbiózisban éltek a sötét oldallal, az nagy hatalommal ruházta fel őket, miközben a sötét oldal hatalmát növelték.

Az Erő álarcai

Az Erőt még azok is irányíthatják, - vagy az eszközeivé válhatnak -, akik nem hisznek benne. Lehet, hogy nem érzékelik igazán az Erő áramlását, mégis használják, bár ők maguk nem is tudnak róla. Az ilyen embereknek szinte természetellenesen gyakran sikerül megvalósítaniuk a céljaikat, akár gonoszak a szándékaik, akár jók, akár valahol a kettő között. A szkeptikusok ezt szerencsének hívják, a hitetlenek sorsnak, vagy végzetnek, valójában az Erő működése.

Így hát nemcsak a Jedi-lovagok tanultak meg bánni az Erővel. Mások más néven ismerik - mágia, sámánizmus, vallás, meditáció, ősimádat, és a belső megvilágosodás milliányi egyéb formája -, de bárhogyan is legyen, ők is ehhez a misztikus energiához folyamodnak, hogy megváltoztassák a világot maguk körül.

Az Erő és a Tyia

A Tyia jó példája annak, hogyan lehet a Jedi-lovagoktól eltérő módon megközelíteni az Erőt, amint azt a Revwiai-ak teszik.

A Tyia azt tanítja, hogy az univerzum igazi megismerésének módja az egyén befelé fordulása. A tanítványoknak elmélkedéssel és bonyolult szertartásokkal kell megismerniük, a saját belső Erejüket (a Tyiát). Mivel a Tyia teljesen egyedi oldalról közelíti meg az erőt, külön szabályok vonatkoznak a használatára.

Amikor a Tyia beavatottja megtanulja a kontroll jártasságot, automatikusan megtanulja a hibernációs transz és a belső új-alkalmazásokat. (Ez utóbbinak a nehézségi foka a Tyia-beavatott számára Könnyű.)

Az Erő rezdülései

Az Erőhasználó 'rezdüléseket' hoz létre, amikor használja az Erőt; ezeket a hullámokat más Jedik érzékelhetik.

Az Erőhasználó aki takarékosan használja az Erőt, és csak kisebb változásokat hoz létre, gyengébb hullámokat kelt, és csak a hozzá nagyon közel levő Jedik tudják érzékelni ezeket a rezdüléseket.

Az Erőhasználó, aki gyakran használja az Erőt nagyobb hatások létrehozására, sokkal felfedezhetőbb hullámokat kelt, amelyet a tőle távolabb elhelyezkedő Jedik is könnyedén érzékelhetnek. Azok, akik az Erőre hagyatkoznak, mint a nyers fizikai erő eszközére, valószínűbb, hogy elvonják a figyelmet, mint azok, akik inkább kerülnek ezt.

Megérzések és látomások

Néhány Jedi karakternek megérzései, álmai és látomásai vannak. Ezen alkalmak a Jedit a küszöbön álló veszélyekre figyelmeztetik, vagy 'krízishelyzetek' eljövételére, amikor egyedi képességekre lesz szüksége.

Öntudatlan Erő használat:

Az Erőt öntudatlanul még azok is irányíthatják (vagy az eszközeivé válhatnak), akik nem hisznek benne. Lehet, hogy nem érzékelik igazán az Erő áramlását, mégis használják, bár ők maguk nem is tudnak róla. Az ilyen embereknek szinte természetellenesen gyakran sikerül megvalósítaniuk a céljaikat, akár gonoszak a szándékaik, akár jók, akár valahol a kettő között helyezkednek el. A szkeptikusok ezt szerencsének hívják. A hitetlenek sorsnak vagy végzetnek. Valójában pedig az Erő működéséről van szó.

"Keresztül-kasul bejártam már ezt a galaxist, és láttam igen furcsa dolgokat. Túlságosan is sokat ahhoz, hogy pont egy ilyen 'erőt' ne tudnék elképzelni. Túlságosan sokat, hogy azt gondoljam, valóban lehet valami, ami irányítja a cselekedeteinket. A sorsom felől én magam döntök, és nem valami félig-meddig misztikus energiamező" HAN SOLO

"Szerintem csak szerencse..." HAN SOLO

"Az én szótáramból hiányzik ez a szó, hogy szerencse, fiatal barátom, legföljebb a különböző tényezők kedvező találkozásáról lehet szó, ami az események ránk nézve előnyös alakulást idéz elő" OBI-WAN KENOBI

Azok számára akik megtanulják uralni az Erőt, a leginkább kitaposott út a jedi lovagoké. Az Erő ismerői számtalan elképesztő képességet sajátíthatnak el: lelassíthatják, sőt megállíthatják a tulajdon életműködésüket; érintkezhetnek olyan személyekkel, akiktől több millió kilométerre vannak; megérik a veszélyt; akár még tárgyakat is mozgathatnak a szellemük erejével.

A gonoszság megítélése

A Jedi-lovagokat köti a Jedi-szabályzat, és ez a szabályzat többek között megköveteli tőlük, hogy a békéért, a harmóniáért és a jó ügyért fáradozzanak. Az a dolguk, hogy őrizzék az életet, és terjesszék a jóságot.

Ezért ügyelniük kell a környezetükben lévők cselekedeteire is. Egy Jedi-lovag nem állhat össze olyan karakterekkel, akik önként és minden külső kényszer nélkül gonosztetteket követnek el. Amennyiben a Jedi-lovag környezetében ilyen személyek vannak, a Jedinek minden tőle telhetőt meg kell tennie, hogy megváltoztassa őket, ha pedig ez nem sikerül, kötetes megakadályozni a gonosztetteket.

Ha a Jedi-lovag a közelben tartózkodik, amikor valaki gonosztettet követ el, minden erejével azon kell igyekeznie, hogy megakadályozza.

A Jedi-lovagnak ilyenkor cselekednie kell; tanácsosabb békésen rendezni a dolgot, bár a Jedi-lovag szükség esetén fegyvert is foghat az ártatlanok, védtelenek és jók védelmében. Amennyiben a Jedi-lovag nem hajlandó cselekedni, akkor tétlenségével a gonosz ügyet segíti, és ezért kap egy Sötét Oldal Pontot.

Azt, hogy a Jedi-lovag valóban megtett-e minden tőle telhetőt a gonosztett megakadályozása érdekében, végső soron a játékmesternek kell eldönteni. Ezt a szabályt azért alkottuk meg, hogy a játékosok igenis vegyék komolyan a Jedi-karakter szerepét - ha egy játékos Jedi-lovag akar lenni, nem szabad könnyelműen döntenie.

A sötét oldal karakterei

Ők olyan karakterek, akik engedtek a sötét oldal delejes csábításának, és dühükre, agresszivitásukra hallgatva gonosz dolgok tömkelegét művelték.

Az Erő-érzékeny rovatba be kell írni, SÖTÉT OLDAL, és lehetőleg - megegyezés szerint lehet több, vagy kevesebb is - három kaland ideje alatt vissza kell térnie a világos oldalra. A sötét oldal karakterei folyamodhatnak Erő Pontokért a sötét oldalhoz. Az első alkalommal, mikor a kaland folyamán a karakter a sötét oldalhoz folyamodik, a nehézségi fok Könnyű; minden újabb alkalommal a nehézségi fok egy nagyságrenddel nő. Ha cselekedetei nem okoznak fájdalmat, vagy kárt, a nehézségi fok két nagyságrenddel nő. Ha a karakter sikertelenül próbálta a sötét oldalt segítségül hívni, a sötét oldal átveszi fölötté az irányítást, és követel tőle valamit. (Dobj egy kockával, és a kidobott értéket vond le a karakter Karakter Pontjaiból. Ha nincs neki, akkor valamelyik Erő-jártasságát, vagy főjellemezőjét csökkentsd 1K-val. / A játékos választhatja ki / Ha bármelyik főjellemező, vagy Erő-jártasság 0K-ra csökken, a karaktert elemésztí a sötét oldal, és meghal)

A sötét oldal karakterei Sötét Oldal Pontot kapnak, ha gonosztetteket követtek el, vagy aktívan közreműködtek bennük.

A sötét oldal karakterei csak akkor kaphatnak Erő Pontokat, ha a drámailag leginkább megfelelő pillanatban cselekedtek gonoszat - ilyenkor a kaland végén visszakapják az elhasznált Erő Pontot, és mellé egy másikat is. Más esetben egyszerűen elveszítik azt.

A sötét oldal által elemésztett karakterek csak akkor kapnak Karakter Pontot, ha Sötét Oldal Pontot szereztek.

Sötét oldal hatalma

Bárki folyamodhat a sötét oldalhoz, akár Erő-érzékeny, akár nem - és nem kell Sötét Oldal Karakternek lennie sem -, különösen akkor, ha dühös, agresszív, elkeseredett, vagy valami más módon kizökkent a lelki egyensúlyából.

Ha a karakter a sötét oldalhoz folyamodik, mindig a kontroll Erő-jártasságra vagy az Érzékelés főjellemezőjére kell dobnia.

Ha a karakter a sötét oldalhoz folyamodik, automatikusan kap egy Sötét Oldal Pontot, akár sikerrel jár, akár nem. Ha sikerrel járt, kap egy Erő Pontot, amit azon nyomban fel kell használnia - ez pluszban jár az abban a körben esetleg már felhasznált Erő Pontokhoz. Ezt ugyanúgy a szándéknyilvánítás fázisában kell bejelenteni, mint az összes többit. (Ez a lehetőség nem áll rendelkezésére az olyan karaktereknek, akik nem hisznek az Erő létezésében)

Ha a karakter Sötét Oldal Pontot kapott, a játékosnak dobnia kell egy kockával.

Dobás értéke:	Eredmény
> a karakter Sötét Oldal Pontjainál	A karakter nem csábult át a sötét oldalra
< a karakter Sötét Oldal Pontjainál	A karakter átcsábult a sötét oldalra

Ha a karaktert az a veszély fenyegeti, hogy kap egy Sötét Oldal Pontot, a kalandmesternek figyelmeztetnie kell a játékost, és lehetőséget kell adnia szándékának megváltoztatására.

Vezeklés

A karakter vezekléssel tisztíthatja meg magát a sötét oldal rontó befolyásától. Ilyenkor szigorúan igazodnia kell a Jedi-becsületkódexhez (még akkor is, ha nem Erő-érzékeny). Az nem elég, ha csak jót cselekszik, aktívan törekednie kell a gonosztettek megakadályozására.

A karakternek két kalandon keresztül kell vezekelnie egy Sötét Oldal Pont törléséért. Ha a kalandmester úgy érzi, hogy a karakter nem viselkedett megfelelően, akkor megtilthatja a Sötét Oldal Pont törlését.

A Sötét Oldal csábítása

Amikor egy Sötét Oldal Ponttal rendelkező karakter valamelyik Erő-jártasságát használja, akkor 1K-t kaphat a jártasságára minden Sötét Oldal Pontja után. Persze ez újabb Sötét Oldal Pontot eredményez, ha elfogadja azt.

A Jedi visszautasíthatja ezt a bonuszt, de ekkor az Erő-alkalmazás nehézsége legalább eggyel emelkedik, tükrözve ezzel a nagy koncentrációt, mellyel a karakter ellenáll a Sötét Oldal csábításának.

Az a karakter, amelyik már áttért a Sötét Oldalra, nem kapja meg ezt a bonuszt.

Visszatérés a Világos Oldalra

A Sötét Oldal karakterek visszatérhetnek a Világos oldalra, de ez nem könnyű.

A Sötét Oldal karakternek be kell bizonyítania az elkötelezettségét a Világos Oldalhoz, azzal, hogy elkölt egy Erő Pontot egy önzetlen cselekedetre egy drámaian fontos pillanatban. Gyakran ez hősiesség önfeláldozást igényel a karaktertől.

Amikor a karakter visszatér, a Sötét Oldal egy utolsó „vámot” szed a karaktertől: a karakter elveszti az összes Karakter és Erő Pontját. A karakter Sötét Oldal pontja, ha öt fölötti volt, akkor ötre csökken. A karakternek vezekelnie kell, hogy megszabaduljon a maradék Sötét Oldal Pontjától, vagy különben könnyen visszaesik a Sötét Oldal hatalmába.

Sith kódex

Sith-ek kezdete

Sokan elcsodálkoznak azon, miféle különbség lehet a Sötét oldal útja és a Sith útja közt. Vannak, akik úgy hiszik, a kettő egy és ugyanaz, míg mások semmi rokonságot sem látnak köztük. De a megkülönböztetés sokkal fontosabb lehet, mint azt a legtöbb Jedi feltételezi - ez jelentheti a különbséget élet és halál között.

A Sith évezredek óta léteznek; a sötét oldal pedig már az idő kezdete óta része az univerzumnak. Tisztázzuk, a Sith fejlődött ki másodsorú időrendileg, de hogy ez egy gonosz oldalágként fejlődött ki a sötét oldalból, vagy attól függetlenül, nem tudjuk. Mindenesetre hasonló filozófiát vall a sötét oldallal, megnövelve az esélyét céljaik kölcsönös megvalósulásának.

Kevés dolog maradt fenn az eredeti Sith hagyományokból. Tény, a Sith története messzebbre nyúlik a Sötét Úr Naga Sadow birodalmánál, mely ezer évvel Ulic Qel-Droma és Exar Kun ideje előtt élte fénypontját.

A Sötét oldal követői rejtették el a Sith Birodalom Bukásának idejében és a Jedi pusztítás elől a háború idején. Csak néhány Sith erősség élte túl a tisztogatást, melyekről a Jedik azt remélték, hogy az ott felhalmozott tudás segítségével betekintheznek a Sith erők misztériumába. Fel akarták kutatni a sötét mágiák gyengeségeit, hogy a Sith sose legyen képes visszaállítani elbukott birodalmát.

Az egyik tárgy amit a megmaradt Sith könyvtárak egyikében találtak, egy Holokron volt, amit maga Naga Sadow készített egykoron. Ez részletezi a Sith nép természetét, filozófiájukat, tanítási módszereiket, és a hitüket a sötét oldal erejében. A Holokron felvételeiből az első amit a Jedik meg- ismertek a *Sith* szó első jelentése volt, ami egy érzékeny fajt jelölt. Csak később, amikor majd ezek az emberek keresztülszelik a galaktikát, változik a szó jelentése, és a *Sith* sokkal inkább jelenti a filozófiát és a tanításokat, mint a fajt magát.

Bár a Sith ereje nagy volt, ők sem voltak egységesek, előnyben részesítették a törzseket, családokat. Minden Sith törzset vagy közösséget egy vagy több varázsló vezetett, akik felelősek voltak a felügyeletük alatt élők biztonságáért és védelméért. A Sith megőrizte ezt a szociális rendszert, egészen addig, mígnem egy napon egy bukott Jedi érkezett közéjük, nagy érdeklődést mutatva technikájuk iránt, amivel a sötét oldal erejét kiaknázzák. Hamarosan ez a sötét Jedi uralkodott a Sith nép fölött, arról azonban hogy hogyan került hatalomra, nem szólnak Sadow Holokronjának felvételei. Szolgákká tette őket, ellenük használta fel varázslóik el-lopott tudását. A Jedi a Sith Sötét Urává kiáltotta ki magát, elsőként azok a sorában, akik az elkövetkező évezredben sok szenvedést hoznak a galaktika többi része számára.

A kérdés még mindig nyitott: Mi a rokonság a Sith és a sötét oldal között?

A Sith kifejlesztette és tökéletesítette a sötét oldal kiaknázásának és felhasználásának technikáját, lehetővé téve újabb és újabb alkalmazások kidolgozását, túl az egyszerű tapasztalások megragadásán. A Sith egy-fajta elszakíthatatlan szimbiózisban él a sötét oldallal, egyszerre táplálkozik belőle és erősíti azt.

Ezer év telt el a Sith Birodalom Bukása óta, és bár a legtöbb híve elpusztult a véres háborúban, néhányuknak sikerült elmenekülnie, elvivén sötét tudásukat távoli világokra, ahol elrejtették az eljövendő generációk számára. Csak az utóbbi időkben kezdtek felfedezni ezeket a Sith rejtkehelyeket a sötét oldal hívei. Fanatikusaik megtanulták elkészíteni és használni a talizmánokat, lefordították és megismerték a Sith varázslatos tudását, és megkezdődött egy új Sith testvériség ördögi ébredése ...

Siht háborúk

Másik idő, másik galaktika

Egy új fenyegetés tűnt fel a horizonton, egy gonosz erő, készen arra, hogy behatoljon a Galaktikus Köztársaság szívébe. A világosság csak egy vékonyka pajzsa, a Jedi – lovagok azok, akik képesek megállítani és megakadályozni a sötétség eljövételét. A Jedik ereje az Erőben van, és ez a Köztársaság utolsó reménye a fennmaradáshoz. Egy évezreddel ezelőtt nagyhatalmú Jedik buktak el a sötét oldal befolyása alatt álló Sith nép támadásában, akiket a sötét oldal "mágiája" támogatott. Az elkövetkező időszakban a Sith Urai minden eddiginél messzebb jutottak az Erő sötét oldala titkainak megismerésében. Kutatásaikhoz erődöket, maguknak pedig hatalmas palotákat emeltek. A Gonosz jött el, szavai a sötétségbe csábítottak. A Jedi - lovagok, akik a világosság lobogó fáklyái voltak az elhomályosuló galaxisban, összefogtak és a végzet eljövetele előtt egyetlen erőteljes csoportba tömörülve támadást indítottak a Sith ellen. A Sötét Urak hatalmas könyvtárait, palotáit és erődjeit lerombolták, talizmánjait megsemmisítették. Csak néhányat hagytak érintetlenül, hogy majdan tanulmányozni tudják, hogyan védekezhetnek a Sith ellen, ha a Sötét Urak valaha visszatérnek. És most a Jedik legrégebb és legszörnyűbb rémálma tűnt fel a múlt kódéből. A Sith tanítók visszatértek, a bűn és a gonosz eszméit terjesztve a gyenge akaratók és a hatalomvágyók közt. Zavaros idő jött el, az idő, amikor a Jedi - lovagoknak ismét össze kell fogniuk, hogy megakadályozzák a sötétség eljövételét ...

Több mint ezer nemzedék óta, a Jedi – lovagok képviselik a leghatalmasabb és legtiszteletreméltóbb erőt a galaktikában. Ők védelmezik és biztosítják a békét és az igazságosságot a Galaktikus Köztársaságban. A Jedik eredetileg teológiai és filozófiai kutatócsoportként alakultak olyan régen, hogy az eredetük már a legendák kódéba mosódott, és csak folyamatosan ébredtek tudatára az Erő jelenlétének. Sok évet töltöttek vizsgálatával, a mibenléte fölötti elmélkedéssel és használatának elsajátításával. A Rend lassan fejlődött, lassacskán feladta gyakorlatát és hitét az elszigetelt meditációról, amely a külső szemlélődést helyezte előtérbe a társadalmi felelőséggel szemben. Az Erő megismeréséhez és hatalmának elsajátításához egyéni tanulmányoknál

jóval többre volt szükség. Szolgálni kellett a tágabb közösséget és olyan törvényeket alkotni, amelyek mindenkinek egyenlő jogokat garantálnak. A Köztársaság idejében tízezer Jedi-lovag vívta mindennapos küzdelmét a Szenátus szolgálatában, százezer különböző világon, melyek oly hatalmas területen helyezkednek el a galaxisban, hogy azt ésszel felfogni is alig lehet. A galaxis sokat tanult a Jedi-lovagoktól, tetteik híre a legtávolabbi helyekre is eljutott. Galaxis szerte tisztelték és becsülték ezeket a csuklyás alakokat, akiket az oldalukon viselt fénykardjukról lehetett felismerni. Tudósoknak, varázslóknak, harcosoknak, filozófusoknak tartották őket. A Jedi-lovagok egyesítették magukban mindezt, ugyanakkor többek voltak ennél...

A leendő Jediket korán, már 3-5 éves korukban kiválasztják, és egy mester vagy pedig a Rend veszi pártfogásába őket. Későbbi életkorban már nagyon ritka, hogy valakiből tanítvány (padavan) legyen, hisz azok a hatások, amelyek addigi életében érték, torzíthatták gondolkodásmódját, értékrendjét. Leggyakoribb kizáró ok az idősebb gyermekeknél a bennük lakozó félelem és düh, melyek köztudottan a sötét oldalhoz vezető ösvény kezdetei lehetnek. A kockázatot pedig nem sok mester vállalja. Több módszer is ismert arra, hogy megtudják, a kiválasztott gyermeket milyen mértékben járja át az Erő. A tévhit ellenében ugyanis nem lehet bárkiből Jedi illetve nem lehet bárki Erő-használó, csak azok akiben az megfelelő mennyiségben koncentrálódik.

Ez az egyik legegyszerűbb módszer, amely az Erőérzékeny lények tudatát védő, önkéntelen védelmi mechanizmust teszteli. Meglehetősen biztonságos módszer az Erőpotenciál megállapítására. Használatkor a Jedi a hasonló nevű alkalmazást használva a kiszemelt alanyra koncentrál, és a visszaható erő nagyságából megállapítható az alany tehetsége az Erőben.

A midi-chlorian a szervezet sejtjeiből mutatható ki. Leggyakrabban a vért vizsgálják, hogy megállapítsák a szervezet midi-chlorian szintjét. A midi-chloriant sokan az élet esszenciájának, az Erő hordozójának tartják. Ez nem más, mint egy szimbióta, egy apró mikroorganizmus, amely a szervezetben élve kollektív öntudatot, és intelligenciát formálva kapcsot képez az élőlények és az Erő között. Amikor a Jedi az Erőt használja, akkor tulajdonképpen a szervezetében élő midi-chlorianokon keresztül manipulálja azt. A rengeteg meditációs és koncentrációs gyakorlat azért szükséges, hogy a tanítvány megtanulja lecsendesíteni elméjét, és "meghallani a midi-chlorian hangját", ami "beszél hozzá". Szinte minden élőlényben megtalálható valamilyen - általában elenyésző - mennyiségben (kivéve azokéban, amelyek immunisak az Erőre), de ahhoz, hogy valaki Erőérzékeny legyen, nagyobb mennyiségben kell előfordulnia. A nagyhírű Jedi mesterek vérében nagy koncentrációban mutatható ki midi-chlorian. Ez egy nagyjából tenyérnyi nagyságú, üvegszerű anyagból készített berendezés, ezüstsín kristályból készített letapogatókkal a végén. Bekapcsolásakor egy rézszínű fénycsík letapogatja a vizsgált alanyt, majd miután az egységbe épített mikroszámítógép feldolgozza az adatokat, előállítja a vizsgált személy parányi hologramját. A hologram csupán a test körvonalait rajzolja ki, mellette pedig egy színkódot a hozzá kapcsolódó számoszloppal. Az Erőérzékeny alany hologramját halvány, de jól látható fényudvar övezi.

Sith holokron

A legbiztosabb módszer a Sith tudás elsajátítására egy Sith Holokron megszerzése. Hála a Jediknek, ez az eszköz napjainkban igen ritka. A legtöbbet elpusztították a Bukás idejében, vagy az azt követően elmúlt több mint 700 évben. Ez nem azt jelenti, hogy nem létezik több, mindössze, hogy bárhol rejtőzzenek is, még nem fedezték fel használatuk módját, vagy hogy még nem képesek kihasználni a tanításaikat.

A Holokron elkészítésének technológiáját évezredekkel ezelőtt fejlesztették ki. Ezeket az eszközöket, melyek úgy működnek mint egy interaktív információtároló, leggyakrabban arra használták, hogy megőrizték az Erőalkalmazások titkait az eljövendő nemzedékek számára. A Holokron készítője lényegében átadta személyiségének egy részét az eszköznek, és ennek a jelenlétét ismerik úgy ; mint a Holokron öre.

A legtöbb holokronban van egy különleges, szerves eredetű, kristályszerű alkotóelem, ami egy ritka árucikk. Csak néhány távoli világon lelhető fel, melyek nevének legtöbbje vagy elveszett az idők folyamán, vagy szándékosan tartják titokban e ritka ékkő bányászai. Amikor megfelelően alkalmazzák, ezek a kristályok egy energiarácsot formálnak, ami elnyeli és majd később lejátszhatóvá teszi a fény és hanghullámokat. A Sith (és a Jedi) által készített holokronok hatásosabb konstrukciók, mivel itt az Erő is átjárja a kristályt.

Ahogy a Holokronok készítői úgy a bennük foglalt tudás is változó. Mindegyik a Sith egy-egy aspektusát, alkalmazását, taglalja, aszerint, hogy mely ismereteket részesítette előnyben az a varázsló, aki lényege egy részét az eszközbe helyezte. Az a varázsló aki a Sith mágia egy különös területére az illúziókra specializálódott, csak az illúziókkal és azok teremtésével foglalkozott, anélkül, hogy a mágia egyéb területeire kitért volna. Léteznek azonban olyan Holokronok is, amelyek amelyekből szinte minden megtudható a Sith-től, tudásukról, mágiájukról, de ezek sem teljesek. Így talán már érthető, hogy miért veszett el oly sok ősi tudás. Előfordulhat hogy felfedezője sosem készített róla feljegyzést, vagy a Holokron elveszett az évezredek során valamely távoli csillagrendszerben, vagy a Jedik által pusztult el a Bukás alatt.

Az a néhány Holokron, ami fennmaradt vagy elkészítése óta a Sith híveinek kezében van, vagy pedig egy ősi Sith szentély sötét csarnokaiban lelhető fel, azon hatalmas Sith varázslók lelkeinek gondosan épített otthonában, akik halálukkor egyévváltak az Erővel. Egy ilyen helyről ellopni egy Holokront könnyen az Erőhasználó halálába kerülhet, beleértve azt is, aki nem ellopni, hanem aki elpusztítani akarta egyszer és mindenkorra.

A Sith építmények egyetlen ismert építészeti vagy díszítési stílust sem követnek. Minden részletet, díszítést megfontolnak, azok nem mások mint a tervező személyiségének megnyilvánulásai. S bár nem bizonyított az eredményessége, a Jedik kategorizálják és analizálják az építészeti módszereiket, az épületek tervrajzait, elrendezését. Ezekben a palotákban, könyvtárakban és templomokban a Jedik sosem tudhatják mi vár rájuk.

Sith alapismeretek

Játéktechnikailag a Sith Erőalkalmazásokat - a Jedi Erőalkalmazásokhoz hasonlóan - a három Erő képesség - *kontroll, érzékelés, és változtatás* - valamelyikével írhatjuk le. A valóságban azonban a Sith által használt alkalmazások élesen elkülönülnek más Erőalkalmazásoktól (még a sötét oldal erőalkalmazásaitól is), hisz bár ugyanazt az Erőt használják, teljesen más a filozófia és az Erővel való kapcsolat.

A Jedihez hasonlóan a Sith is kifejlesztette az Erő fókuszálásának mód- szereit, hogy azokkal a kívánt hatásokat elérje. Bár ezek nem kialakult iskolaformák, inkább csak csoportosítások, a legtöbb varázsló előnyben részesít egyes típusokat a többivel szemben. A Jedi Archivumok a következő Sith diszciplínákat említik meg:

Néhány Sith alkalmazás dacol mindenféle kategorizálással, vagy mind- egyik diszciplínához egyaránt sorolható lenne. Ide tartoznak a sötét oldal általános alkalmazására szolgáló alaphatások, melyek az összetettebb alkalmazásoknak az alapjául szolgálnak, azoknak, melyek megkövetelik a többi alkalmazás megértését és az azokban való jártasságot.

Az ide tartozó alkalmazások az egyszerű gyógyító rítusoktól a komplikáltabb rituálékig, a bonyolult Sithivadékok teremtéséig - ezeké a szörnyűséges teremtményeké, melyeket más élőlényekből alakítanak kiterjednek.

Néhány kultúra ennek a diszciplínának az alkalmazóit boszorkánymestereknek, nekromantáknak nevezi, számos babonát és mesét fűzve hozzá, mely egyaránt tartalmaz misztikus ostobaságot és áltudományos hiedelmet.

A diszciplína használói számtalan, az Erő transzcendens technológiáján alapuló trükköt és más merész hatásokat ismernek, melyeket a tudomány nem képes megismételni.

Bizonyos Erőalkalmazások segítségével a használó megidézi a körülötte lévő energiát, és a célpontra irányítja a legkülönfélébb célokkal (ami leggyakrabban annak megsebzése, elpusztítása). Az energia formája változhat, lehet villám, tűz, gravitáció vagy bármi más, a természetben előforduló erő.

Az egyik legészlelhetőbb alkalmazás, így szinte lehetetlen a titokban végrehajtani. Ez csak abban az esetben lehetséges, ha ezzel egyidőben a *Tudat* diszciplína alkalmazását is használják.

A legtöbb Sith használja ezt a diszciplínát, a labilis személyiségű mániákusoktól a megszállottakig, töprengőkig.

A legtöbb mágust lenyűgözte ez, a sötét oldal által kegyelt Erő aspektus, mely képes megbolondítani az áldozat érzékeit, megtörve a tudat erejét a test fölött. Valóssá tenni, megtapasztaltatni az áldozattal olyan érzeteket, melyeket ő valóságnak lát, érez, bár azok csupán a képzeletében léteznek.

A Sith gyakran fordul ehhez az alkalmazáshoz, ahol szembesíti áldozatait káprázatokkal, árnyakkal, melyek oly valóságosak, mintha anyagból lennének. A leggyakoribb illúzió alapú hatások során a Sith "átalakít" egy tárgyat mássá - leggyakrabban az áldozat kezében lévő fegyvert valamilyen halálos teremtménnyé, megjelenít egy személyt, vagy egy tárgyat annak hiányában, mintha az valósan ott lenne. Az illúziómágia lényege, hogy befolyásolja az áldozat érzékeit, azt látja, érzi, amit a Sith láttatni, éreztetni akar. Az áldozat aki átéli hogy kardja kígyóvá alakulva a nyakára tekeredik és megfolytja olyannyira valóságnak érzi, hogy a sokkhatás következtében megáll a szíve és meghal.

Néhány Sith tudós úgy véli, hogy a diszciplína hatásai megváltoztatják az Erő azon mintáját, ami kapcsolatba áll az áldozat tudatával. Létezik még néhány teória, de hatás lényegét - elsősorban mivel még senki sem volt képes meghatározni az Erő igazi természetét - még senki sem tudta meg

Az Erő alkalmazásainak listája

Energia Semlegesítése	Kontroll
Gyógyulás gyorsítása	Kontroll
Fájdalomtűrés	Kontroll
Üresség	Kontroll
Hibernációs Transz	Kontroll
Ösztönös asztrogáció, kontroll	Kontroll
Sérülés csökkentése	Kontroll
Eszmélet megőrzés	Kontroll
Szívós test	Kontroll
Szabadulás	Kontroll
Akarat ereje	Kontroll
Főjellemezőfokozás	Kontroll
Koncentráció	Kontroll
Méregtelenítés	Kontroll
Düh	Kontroll
Fáradtság megszüntetése	Kontroll
Emlékfelidezés	Kontroll
Állati nyelvek	Észlelés
Harci Érzék	Észlelés
Veszélyérzékelés	Észlelés
Ösztönös asztrogáció érzékelés	Észlelés

Életérzékelés	Észlelés
Életészlelés	Észlelés
Életszövedék	Észlelés
Érzékszerv élesítés	Észlelés
Receptív telepátia	Észlelés
Erőérzékelés	Észlelés
Természeti katasztrófa előrejelzése	Észlelés
Erőpotenciál érzékelése	Észlelés
Érzékeltolás	Észlelés
Ösvény felfedezése	Észlelés
Fordítás	Észlelés
Időjárás Érzékelése	Észlelés
Gyűlöletes Csapás	Változtatás
Sötét Oldal szövedéke	Változtatás
Ártó szellem	Változtatás
Telekinézis	Változtatás
Előrelátás	Kontroll-Észlelés
Életkötelék	Kontroll-Észlelés
Fénykardvívás	Kontroll-Észlelés
Projektív telepátia	Kontroll-Észlelés
Kényelmetlenség aurája	Kontroll-Változtatás
Mások gyógyulásának gyorsítása	Kontroll-Változtatás
Mások fájdalmának elfojtása	Kontroll-Változtatás
Légzéskontroll	Kontroll-Változtatás
Mások méregtelenítése	Kontroll-Változtatás
Elektromos manipuláció	Kontroll-Változtatás
Sötét Oldal táplálása	Kontroll-Változtatás
Mások fáradtságának megszüntetése	Kontroll-Változtatás
Erővillám	Kontroll-Változtatás
Kínzás	Kontroll-Változtatás
Mások hibernációs transzba helyezése	Kontroll-Változtatás
Mások eszméletre térítése	Kontroll-Változtatás
Erőátvitel	Kontroll-Változtatás
Érzéktompítás	Észlelés-Változtatás
Erőszél	Észlelés-Változtatás
Kisebb erőpajzs	Észlelés-Változtatás
Tudatbefolyásolás	Kontroll, Észlelés és változtatás
Harci meditáció	Kontroll, Észlelés és változtatás
Agykontroll	Kontroll, Észlelés és változtatás
Erővihar teremtése	Kontroll, Észlelés és változtatás
Agytörlés	Kontroll, Észlelés és változtatás
Életenergia elszívása	Kontroll, Észlelés és változtatás
Szellemököl	Kontroll, Észlelés és változtatás
Összehangolás	Kontroll, Észlelés és változtatás
Telekinetikus gyilkosság	Kontroll, Észlelés és változtatás
Hasonmás	Kontroll, Észlelés és változtatás

Erő harmóniája	Kontroll, Észlelés és változtatás
Életesszenciaszívás	Kontroll, Észlelés és változtatás
Életátvitel	Kontroll, Észlelés és változtatás
Erőkiáltás	önkéntelen alkalmazás

Kontroll Alkalmazások

Energia semlegesítése (Absorb/Dissipate Energy)

Kontroll nehézségi fok: Napsütés - Nagyon könnyű; tűző napsütés - Könnyű; napszél - Közepes; sugárvihar - Nehéz. A karakter használhatja ezt az alkalmazást energiátámadások - például lézersugarak vagy erővillám - ellen is; a nehézségi fok Közepes, de a nehézségi számértékhez hozzáadódik az ellenfél támadódobása. Ezt az alkalmazást fenn lehet tartani, amennyiben az energiaforrás folyamatosan működik - a lézersugarak és az erővillám nem működnek folyamatosan.

Hatás: A Jedi-karakter képes a szervezetét érő energia - fény, hő, sugárzás, lézertöltetek - elnyelésére és szétszórására. Sikeres kontroll-dobás esetén az energia semlegesítődik. Ha a karakter elhibázza a dobást, teljes veszteséget szenved az energiahatástól.

Lézersugarak és erővillám elnyelése esetén a karakternek ugyanabban a körben kell bevetnie az alkalmazást, amikor támadás éri. A sikeres támadást követően már hiába próbálkozik vele.

Gyógyulás gyorsítása (Accelerate Healing)

Kontroll nehézségi fok: Sebesült karakternél Könnyű, magatehetetlen karakternél közepes, Halálos sebesült karakternél Nehéz.

Szükséges idő: Egy perc

Hatás: Ha a Jedi-karakter sikeresen használja ezt az alkalmazást, az adott napon kétszer dobhat természetes gyógyulásra, sebesülése súlyosságától függetlenül. Mindkét dobáshoz +2 módosító jár.

Fájdalomtűrés (Control Pain)

Kontroll nehézségi fok: Kábult vagy sebesült karakternél Nagyon könnyű, magatehetetlen karakternél Könnyű, halálos sebesült karakternél Nehéz.

Ez az alkalmazás fenntartható, úgyhogy a karakter hosszab ideig képes szörnyű kínokat elviselni. Ha azonban a karakter közben ismételtén megsérül, akkor megint dobni kell az alkalmazásra; a nehézségi fokot az újabb sérülés mértéke határozza meg.

Hatás: Attól a kortól kezdve, amely a sikeres alkalmazásdobást követi, a sebesült Jedi karakter ugyanúgy cselekedhet, mintha sértetlen lenne. A seb nem gyógyul be, de a sérülésből származó hátrányok nem érvényesülnek. A sebesült karakter cselekedeteihez nem járul -1K módosítás; a magatehetetlen, illetve halálosan sebesült karakter továbbra is talpon marad; a kábult karakter meg se szédül.

A karakter azonban továbbra is sérült marad, még akkor is, ha nem érez fájdalmat. Ha például a sebesült karakter újra megsebesül, akkor magatehetetlenné válik. A halálosan sebesült karakternek ugyanúgy meg kell dobni az ilyenkor kötelező dobásokat, mint mindenki másnak.

Üresség (Emptiness)

Kontroll nehézségi fok: Közepes

Megjegyzés: Azok a karakterek, akiket elemésztett az erő sötét oldala, nem használhatják ezt az alkalmazást.

Követelmény: hibernációs transz

Hatás: A karakter kiüríti tudatát, és hagyja keresztúláramlani magán az Erőt. Kívülről úgy tűnik, mintha mély meditációba merült volna, és nincsen tudatában a környezetének. A karakter nem mozoghat, és az ürességből való kilépésén kívül semmilyen más cselekedettel nem próbálkozhat.

Ebben az állapotban a karaktert nagyon nehéz érzékelni vagy befolyásolni az Erő segítségével. Amennyiben egy másik karakter bármilyen Erő alkalmazást akar végrehajtani a meditáló karakteren, a meditáló karakternek az ürességre tett alkalmazás dobása hozzáadódik a másik karakter nehézségi számértékéhez, de csak abban az esetben, ha az illető karakter a kontroll, vagy észlelés jártasságot használja. A hatás független attól, hogy a másik karakter jót akar-e a meditáló karakternek, vagy sem. Miután a karakter kilép az ürességből, Minden Erő-jártasságra tett dobásához +6 módosítás jár ugyanannyi ideig, mint amennyit az ürességben töltött. Ha azonban a karakternek vannak Sötét Oldal Pontjai, azoknak számát le kell vonnia a módosításból. A meditáló karakter életműködése ugyan olyan ütemben folyik, mint máskor - sok Jedi-növendék halt már éhen és szomjan, mert nem elég magas a kontroll értékük, hogy kilépjenek az ürességből.

Amikor a karakter belép az ürességbe, a játékosnak közölnie kell, hogy mennyi időt kíván meditálással tölteni. Ha a karakter ki akar lépni az ürességből, sikeresen le kell tennie egy Nehéz dobást a kontroll jártasságára. Ezzel a kockadobással akkor próbálkozhat, ha:

- letelt az ürességbe belépéskor megszabott idő;
- az eredeti határidő letelte után minden órában;
- a karakter teste kábultnál súlyosabb sérülést szenved.

Hibernációs transz (Hibernation Trance)

Kontroll nehézségi fok: Nehéz.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: A Jedi mély transzba kerül, s közben lelassítja az életműködését: a szívverése lelassul, a légzése szinte észrevehetetlenné válik, és a karakter elájul.

Amikor a Jedi-karakter Hibernációs transzba merül, közölnie kell, hogy mikor óhajt felébredni: meghatározott idő letelte után, egy bizonyos zaj hallatára, egy másik személy érintésére, stb. A Hibernációs transzban a karakter sokasos módon gyógyul, Jedi jártasságait, Ero-alkalmazásait nem használhatja.

A Hibernációs transz két dologra jó. Egyrészt lehetővé teszi a Jedi-lovagnak, hogy halottnak tette magát. Másrészt életet menthet, ha nagyon szűkössé válik az élelem- és levegőkészlet. A hibernált karakternek körülbelül tizedannyi levegőre van szüksége, mintha aludna - száraz éghajlaton egy hétig, párás közegben akár egy hónapig is kibírja mielőtt szomjan halna.

Ha valaki véletlenül rábukkan egy Hibernációs transzban lévő Jedi-lovagra, az szinte biztos, hogy halottnak fogja hinni, hacsak időt nem szakít az alapos vizsgálatra. Más Jedi-karakterek, amennyiben rendelkeznek az Észlelés jártassággal, vagy az Életészlelés alkalmazással, megérzik az Erő lüktetését a hibernált karakteren, és meg tudják állapítani, hogy él.

Ösztönös asztrogáció, kontroll (Instinctive Astrogation Control)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon nehéz, az asztrogáció nehézsége szerint módosítva.

Szükséges idő: Egy perc.

Hatás: Az ösztönös asztrogáció kontroll sokkal nehezebb, mint az érzékelés- alapú ösztönös asztrogáció, mivel ebben az esetben a Jedi a fejében oldja meg a hiperűri egyenletet, nem pedig csak a könnyebb utat szeretné kiválasztani. Gyakran edzésként, gyakorlásként végzik ezt a feladatot, de a végeredményt csak ritkán hasznosítják, mivel könnyen előfordulhat, hogy a Jedi hibát vétett. A nehézség módosítása aszerint, hogy milyen nehéz feladat lenne meghatározni az eredményt navigációs számítógéppel:

Feladat nehézsége Nehézségi módosító

Nagyon könnyű	+0
Könnyű	+5
Közepes	+10
Nehéz	+15
Nagyon nehéz	+20
Hősies	+30

Ha a kontroll dobás sikeres, akkor egy Nagyon könnyű asztrogáció dobás kell ahhoz, hogy az út adatait beírja a navigációs számítógépbe. Ha a Jedi hibázik, elkerüli a figyelmét egy hiba, és ezáltal a hajót veszélyes ösvényre küldi, akkor az asztrogáció nehézsége Nagyon nehézre változik. Ha a kontroll dobást öt vagy több ponttal elhibázza, akkor az asztrogációs nehézség Hősiesre nő. Ez az alkalmazás, amellyel a Jedi képes asztrogációt számolni nagyon nehéz és bonyolult, ezért helyette inkább a jól ismert és egyszerűbb, érzékelés-alapú ösztönös asztrogációt használják. A kontroll-alapú egy kicsit több csak mint érdekesség, amit csak néhány Jedi teoretikus tanít.

Sérülés csökkentése (Reduce Injury)

Kontroll nehézségi fok: Magatehetetlen karakternél Közepes, Halálosan sebesült karakternél Nehéz, Halott karakternél Nagyon nehéz.

Követelmény: Fájdalomtűrés.

Hatás: A Jedi-lovag az Erőhöz folyamodik, hogy mérsékelje sérülése súlyosságát; ezt az alkalmazást általában csak a legvégso esetben használják, hosszútávú kihatása miatt. Ha a Jedi-lovag sikeresen használja ezt az alkalmazást, veszít egy Ero Pontot. Bármilyen sérülést szenvedett, az állapota sebesülte változik. Ha az eredetileg elszendvedett veszteségbe a karakter belehalt volna, választania kell egy maradandó sérülést.

Példa: Luke Skywalker és Darth Vader a császár tróntermében harcolnak az új Halálcsillagon. Luke áthatol Vader védelmén, és halálos sebet ejt rajta - Vader azonban beveti a Sérülés csökkentése alkalmazást, és feláldoz egy Erő Pontot. Az állapota sebesülte változik, viszont elvesztette fél kezét.

Megjegyzés: A Erő Pontoknak ez a fajta - tehát nem a kör elején bejelentett - felhasználása ebben az esetben megengedett. Ezen kívül nem mindig 'önző' dolog megmenteni saját életünket, úgyhogy bizonyos körülmények között a karakter visszakaphatja az elhasznált Erő Pontot. Ha a karakter azért küzdött, hogy megmentse barátait a biztos haláltól - és az ő segítségével semmi esélyük nem lett volna -, akkor ez a lépés akár hőstettnek is minősülhet. Mindenképpen nagy önfeláldozást igényel.

Eszmélet megőrzés (Remain Conscious)

Kontroll nehézségi fok: Kábult karakternél Könnyű; Magatehetetlen karakternél Közepes; Halálosan sebesült karakternél Nehéz.

Követelmény: Fájdalomtűrés.

Hatás: Ennek az alkalmazásnak a segítségével a Jedi-karakter akkor is eszméletén tud maradni, ha olyan sérülést szenvedett, amitől máskülönben elájulna. A játék nyelvén szólva: ha az Eszméletmegőrzést ismerő karakter ilyen sérülést szenved, akkor a kör hátralevo részében minden cselekedetét elveszíti, de továbbra is magánál marad. (A közönséges karakterek ilyenkor eszméletüket veszítik.) A következő körben a körben a karakter megpróbálhatja működésbe hozni az alkalmazást - az adott körben ez lesz a legelső cselekedete, semmi mással nem próbálkozhat, még kitéréssel és védelemmel sem.

Ha a Jedi-lovag elhibázza a dobást, azonnal elájul. Ha a dobás sikeres, a Jedi-karakternek még van ideje egy cselekedetre azok közül, melyet a kör elején bejelentett. Ez a cselekedet általában a Fájdalomtűrés alkalmazása, hogy továbbra is eszméletén tudjon maradni. Ezután a második cselekedet után a Jedi-karakter azonnal elájul, hacsak

korábban nem alkalmazta a Fájdalomtúrést, vagy nem tett egyéb megelőző intézkedéseket.

Szívós test (Resist Stun)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Szükséges idő: Egy perc.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: A Jedi-lovag ellenállóvá teszi a szervezetét mindenféle kábulással és bénulással szemben. Az alkalmazás csak akkor hatásos, ha azelőtt hozzák működésbe, mielőtt a Jedi-karakter ilyen típusú vesteséget szenvedett volna.

Sikeres dobás esetén a Jedi-karakterre sem kábulás, sem bénulás nem hat. hacsak nem eszméletlen eredmény adódik a veszteségdobásból. Utóbbi esetben a Jedi-karakter kénytelen megszüntetni az alkalmazást, és kábult állapotba kerül. Közöséges sérülések (sebesült, magatehetetlen, halálosan sebesült és halott) ellen ez az alkalmazás semmiféle védelmet nem biztosít.

Szabadulás (Contort/Escape)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű egyszerű kötelékekből. Könnyű bilincsekből; Közepes komolyabb megkötözésnél; Nehéztől Hősiesig a legbiztosabb kötözési és egyéb fogjulejtési módszereknél (a KM döntésétől és a fogjulejtő szerkezet nehézségétől függ)

Követelmény: Koncentráció, fájdalomtúrés, főjellemezőfokozás

Hatás: A karakter megszabadul kötelékeitől magát kicsavarva fájdalmasan és nehezen, de mindenképp fizikailag lehetséges úton. Ízületeit kiakasztva a Jedi szinte minden fizikai fogjulejtő eszközből ki tud szabadulni Mivel ez egy fájdalmas folyamat, a Jediket a fájdalom elviselésére és a feladatra koncentrációra képzik.

Akarat ereje (Force of Will)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű

Ez az alkalmazás fenntartható

Hatás: Az akarat ereje alkalmazást használva a karakter saját Akaraterő jártasságát használhatja az ellenséges erőalkalmazásokkal szemben. Ha telekinetikus vagy ész alapú az alkalmazás a Jedi hozzáadhatja Akaraterő jártasságának értékét vagy a kontroll vagy az ÉRZÉKELÉS dobáskódjához. A kontroll (vagy ÉRZÉKELÉS) és az akaraterő dobáskódjának összegére, mint "védekezési érték" fogunk hivatkozni. Ha a támadó dobás kisebb mint a célpont kontroll (vagy ÉRZÉKELÉS) dobása, a karakterre nincs semmilyen hatással az alkalmazás. Ha a támadó dobás nagyobb mint a védekezési érték a Jedi elszenved a támadó alkalmazás teljes hatását. Ha a támadás nagyobb mint a kontroll dobás de kisebb mint a védekezési érték, a Jedi védve van az alkalmazástól, de akaraterője lerombolódott. Vonj le 1K-t a karakter akaraterő jártasságából. A Jedi folytathatja a védekezést, de a csökkentett akaraterő értékkel. Így új védekezési értéket kell dobni. Ha a Jedi akaraterője eléri a 0K-t az akarat ereje alkalmazás megszűnik és a Jedi már csak a kontroll vagy ÉRZÉKELÉS dobáskódjával védekezhetsz. Egy napba kerül 1K "lerombolt akarat" visszaszerzése vagy egy óra ürességben (vagy dühben)

Megjegyzés: az Akarat ereje nem véd az Erővillámtól vagy az Erővihartól vagy a telekinézissel mozgatott tárgyaktól, mert ezekben az esetekben az erőnek fizikai megtestesülése van. Ezek külső mint belső alkalmazások, ahol az akaraterőnek semmi szerepe nincs a védekezésben. Az Akarat ereje működik a kínás, telekinetikus gyilkosság, ártó szellem és más alkalmazások ellen, amelyek közvetlenül használják az erőt, hogy az áldozatra hassanak.

Főjellemezőfokozás (Enhance Attribute)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Hatás: Ennek az alkalmazásnak a használatával a Jedi-lovag megnövelheti egy főjellemzőjét rövid időre. A főjellemző fokozása segíti a Jedi-karaktert magasabbra ugrani, gyorsabban kitérni a rázúduló lövésektől, jobban látni, vagy akár gyorsabban futni. Minden jártasság, ami a megnövelt főjellemző alá van besorolva ugyanolyan mértékben változni fog, evvel kiterjesztve rá az alkalmazás hatását.

Egy főjellemző fokozása eme alkalmazással csak adott ideig tart, melynek hosszát a lenti táblázat alapján lehet meghatározni. A hatóidő és a főjellemző növelés mértéke attól függ, hogy a karakter kontroll-dobása mennyivel nagyobb a nehézségi számértéknél. A hatóidőt meg lehet hosszabbítani ha a felhasználó Karakter Pontokat áldoz reá 3 minden Karakter Pont amit a Jedi-lovag elkölt az alkalmazásra, egy harci körrel növeli a hatóidőt. A pontokat, miket ezen idő alatt elkölt, az alkalmazás magába szívja.

Egy Jedi-lovag csak egy főjellemzőjét fokozhatja egyidejűleg. Amennyiben a karakter egy második főjellemző megnöveléséhez szándékozik használni az alkalmazást mialatt az elsőnek megjelölt főjellemző még felfokozott állapotban van, akkor az első növekedése elhamvad és a másodiknak kijelölt főjellemző kerül előnybe.

Jártasság dobás és NSZ különbözete	Főjellemző növekedés	Hatóidő
0-13	+1K	3 kör
14-25	+2K	2 kör
26+	+3K	1 kör

Koncentráció (Concentration)

'- Luke... bízz bennem! - hallotta a zsidbadás ködén át, most már harmadízben. Megint a nézőkébe meredt.

A hővezető akna célköre lassan kúszott megint a másik célkarika felé, mint nem sokkal ezelőtt, amikor eltévesztette a célt. Megint elbizonytalanodott, ezúttal csak rövid időre, és félretolta a célzóberendezést. Lehunyta a szemét, és motyogni kezdett magában, mintha valami, a belsejében megbúvó láthatatlan személlyel társalogna. A jól ismert környezetben mozgó vak ember magabiztosságával végighúzta néhány kapcsoló fölött a hüvelykujját, aztán megérintett egyet.'

- Luke Skywalker az első Halálcsillagnál

Kontroll nehézségi fok: Könnyű ha a Jedi-lovag relaxál és nyugodt; Nehéz ha a Jedi-lovag agresszív, fél vagy egyéb negatív érzelmek hatása alatt áll; Nagyon nehéz amennyiben a Jedi-lovag negatív érzelmek hatása alatt cselekszik.

Hatás: Amikor eme alkalmazást használja, a Jedi-karakter megtisztítja minden negatív behatástól az elméjét, érezni fogja ahogy az Erő átáramlik az univerzumon és az ő lényén.

Ez sajátos Jedi koncentráció a kéznek egy feladatra hangolásához. Ha a jártasság megdobása sikeres, a Jedi-lovag +4K-t adhat egy cselekedethez az adott körben. Azonban a Jedi-lovag semmi máshoz nem használhatja a koncentráció alkalmazást, és a bevetés csak egy jártasságra, egy cselekedetre szól. A Jedi-karakter nem kapja meg másra bónuszt ha egyebet is cselekszik ebben a körben, beleértve ebbe a kitérés illetve háritás jártasságok másodlagos használatát.

Ezen alkalmazás használható együtt Erő Ponttal vagy Karakter Pontokkal. Azonban hatása csak egyetlen körben érvényesül, nem tartható fenn folyamatosan.

Példa: Luke éppen a Halálcsillag egyik árkában repül. Egyszer csak Ben hangját hallja, ki arra biztatja, hogy tisztítsa meg az elméjét, lazítson s akkor érezni fogja amint az Erő átáramlik a testén. Most csak arra koncentrálok, hogy a protontorpedót a célba juttassa. Mivel megtisztította az elméjét, a kontroll-dobás nehézségi foka Könnyű.

A Luke-ot alakító játékos bejelenti, hogy elkölt a kilövés körére egy Erő Pontot. Luke

fedélzeti fegyver jártassága 6K. Ezt csökkentenie kell - 1K-val, hiszen mást is csinál ebben a körben (az Erőt is használja), így a fedélzeti fegyver jártassága 5K. Mivel sikeresen alkalmazza a kontroll jártasságát, ezért kap +4K bónuszt, mellyel megnövelve a jártassága már 9K ebben a körben. Azonban elköltött egy Erő Pontot, ez pedig megduplázza a jártasság értékét 18K-ra!

Ha Luke mást is cselekedett volna ebben a körben, teszem fel második torpedót lő ki, tüzel avagy kitér az! ellenség lövései elől, nem kaphatta volna meg a bónuszt

Méregtelenítés (Detoxify Poison)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű nagyon gyenge mérgeknél (alkoholoknál); Könnyű a gyenge mérgeknél; Közepesen nehéz átlagos mérgeknél; Nehéz a rosszindulatú mérgezéseknél; Nagyon nehézről Hősiesig terjed neurotoxinok (idegmérgek) esetében.

Szükséges idő: Öt perc.

Hatás: Az alkalmazás segítségével a Jedi semlegesítheti vagy kilökheti a mérgeket melyek a szervezetébe kerültek. Ha a Jedi-lovag sikeresen használja ezen alkalmazást, akkor a mérge nem hat rá.

Düh (Rage)

Kontroll nehézségi fok: Nehéz

Követelmény: Hibernációs transz

Figyelmeztetés: Ha a Jedi-lovag ezt az alkalmazást használja kap egy Sötét Oldal Pontot.

Megjegyzés: Ezt az alkalmazást csak azok a karakterek használhatják, akiket már elemésztett az Erő Sötét Oldala.

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi, hogy a karakter érezze a Sötét Oldal félelmetes befolyását. Ez az üresség ellentéte. A karakternek feszültnek kell lennie, hogy átadja magát a Sötét Oldal dühének. Mikor belép, a karakternek meg kell határoznia mennyi idő kíván a transzban tölteni. 4 óránként egy nehéz dobást kell tennie, vagy kikerül a transzból. Amikor a transz elmúlik, +10 módosítót kap az összes Erő jártasságára annyi ideig, mint amennyit dühben töltött.

Ezt az alkalmazást használó karakter teljesen megfeledkezi környezetéről (sokkal inkább, mint a Jedik az ürességben, hiszen ők erősen képesek a Sötét Oldalt kivonni tudatukból) Add a dühnél letett kontroll dobást a nehézségi dobáshoz, amikor valaki más próbál erőalkalmazást használni a dühben lévő karakteren. A karakterek kétszer olyan gyorsan izzadnak és éheznek a dühben, mint normálisan ezért -1K módosítót kapnak az ERŐ főjellemezőjükre, amikor veszteség elleni dobást tesznek hasgományos vagy energiatámadás ellen. Ha egy élőlény bármilyen fizikai kontaktust hoz létre, hogy kizökkentse a Sötét Jedit a transzból (közepes kontroll dobás), egy azonnali őrült támadást provokál ki. A megzavart karakternek utána egy nehéz kontroll dobást kell letennie, megállítsa a támadást, mielőtt az őt megzavaró karakter meghalna. A dühöt használó karakter felkészülhet egy ellensége érkezésére is, egy nehéz észlelés dobást letéve (kapcsolat szerint módosítva), az életérzékelés alkalmazást használva akkor amikor a dühbe lép. Ez lehetővé teszi, hogy azonnal felébredjen (könnyű kontroll dobással), ha a várt személy 5 méternél közelebb jön a dühben lévő karakterhez. Ezt az erőalkalmazást használják az Élet átadása erőalkalmazás rituáléjára való felkészülésként. Amikor egy dühben lévő személy használja az Élet áradását, az eredeti testét teljesen elemészteti az Sötét Oldal, gyakran szentségtelen kék lángokban kitörve. Minden 3 pontért amivel a kontroll dobás meghaladja a düh nehézségét, a test 1K veszteséget okoz a robbanásban (3 méteres robbanásrádiusz).

Fáradtság megszüntetése (Remove Fatigue)

Kontroll nehézségi fok: Közepes

Követelmény: gyógyulás gyorsítása, fájdalomtűrés

Ez az alkalmazás fenntartható

Szükséges idő: Egy kör

Hatás: A karakter ezt az alkalmazást arra használja, hogy legyőzze a fárasztó munka hatását. A Jedi az Erő megváltoztatásával eléri, hogy testéből a méreganyagok sokkal gyorsabban távozzanak, így nagyobb állóképességet lehetővé téve. Amíg fenntartja, a Jedi kitartás próbát kell tennie naponta egyszer. Amíg a Jedi használja ezt az alkalmazást, két kitartás próbát kell elhibáznia, hogy elfáradjon. A karakternek ettől függetlenül rendszeren innia és ennie kell. Ha Jedi elhibát két kitartás próbát és elfárad, -1K levonást kap minden főjellemzőjére és jártasságára 1K óráig. Megjegyzendő, hogy ez az alkalmazás nem használható súlyemelésre. (A főjellemzőfokozás használatos ez esetben)

Emlékelidezés (Short-Term Memory Enhancement)

'Luke lehunyta szemét. Yoda megtanította, hogyan képes egy Jedi lovag visszaemlékezni a közelmúlt apró részleteire. Tudatában visszaperegtek a képek: amint a kórház felé sétált, Wedge-dzsel folytatott beszélgetése, majd még ezek előtt, amikor nyilvános telekomm berendezést keresett.

És ekkor megismerte az alakot. Pontosan olyan volt, mint amilyennek Lando leírta. Alig három méternyire ment el mellette.'

- Luke Skywalker Jedi lovag és Lando Calrissian

Kontroll nehézségi fok: Nehéz.

Követelmény: Hibernációs transz.

Hatás: Mikor egy Jedi-lovag használja ezen alkalmazást, képessé válik a közelmúlt eseményeit visszajátszva gondosan átvizsgálni a látottakat és más történéseket. Az alkalmazást használva, egy Jedi-lovag képes a képet megállítva a történeteket átvizsgálni a memóriája mélyéről oly látottakat elohívni amikre akkor nem figyelt fel.

A játékban ez annyit tesz, hogy a Jedi-karakter képes figyelni olyan információkra, tárgyakra, más karakterekre, vagy bármi másra, amire az érzékszervei akkor nem figyelmeztették az események sodrában. Kiegészítésként, ha a kalandmester gondoskodott végszóról, és a játékosok kihagyták a lehetőséget, nem figyeltek fel rá, akkor eme alkalmazással ismét lehetőség adatik nekik. Mikor a játékosok megakadnak egy rejtvény illetve titok megfejtésében, ezzel az alkalmazással képesek figyelni a lehetséges megoldásokra, ha ezen megoldások könnyedén kikövetkeztethetőek a kalandból.

Hogy mily messzire képes egy Jedi-lovag visszatekinteni a múltba ezzel az alkalmazással, azt egy kontroll-dobás segítségével határozhatjuk meg.

Jártasság dobás és nehézségi számérték különbözete	Emlékezet visszatekintés...
0-8	Az adott epizódig
9-20	Az előző epizódig
21+	Kettővel ezelőtti epizódig

Észlelés Alkalmazások

Állati nyelvek (Beast Languages)

Észlelés nehézségi fok: Könnyű, ha az állat háziasított/barátságos (mint a bantha); Közepestől Nehézig, ha az állat vad, de nem ragadozó (mint a nem háziasított tantaun); Nagyon nehézről hősiesig, ha az állat vérengző/ragadozó (mint a vad vornskr vagy

rankor)

Követelmény: Receptív telepátia, projektív telepátia, fordítás

Ez az alkalmazás fenntartható

Szükséges idő: Egy perc

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi, hogy a Jedi beszéljen egy állati nyelvet és beszéljen is rajta. Mivel az ilyen jószágoknak ritkán van "igazi" nyelvük, a Jedi valójában a felszínes érzelmeket olvassa ki a morásokból és dörmögésekből és egyéb testbeszédi elemekből. A karakter fenntarthatja az alkalmazást, ha a Jedinek szükséges az állat érzelmi állapotát továbbra is ismerni szeretné. Az meglovagolható állatoknál vonj le 2K-t a csökönység kódjából, amíg az alkalmazás kifejti hatását. (Nyilvánvaló, hogy a lény csökönység kódja nem csökkenhet 0K alá)

Harci érzék (Combat Sense)

Észlelés nehézségi fok: Közepes egy ellenféli, módosítandó +3-mal minden további ellenfélért, aki ellen a Jedi-lovag védekezik.

Követelmény: Veszélyérzékelés, életérzékelés

Hatás: A harci érzék segíti a Jedi-lovagot a csaták forgatagában. Mindenki más lomhább és tompább lesz a Jedi-lovagnál kit az érzékei segítenek a harci kör folyamán. Az célpontok a Jedi-lovag elméjében szellemileg kiválnak környezetükből, segítve ezzel a támadásban és védekezésben. A játékban figyelmét az ellenfeleire összpontosítva biztos előnyre tehet szert egy Jedi-karakter.

Először is, eldöntheti mit óhajt cselekedni a körben - nincs szüksége kezdeményezést dobni, amíg az alkalmazás kifejti hatását. Ha több mint egy Jedi-lovag használja eme alkalmazást, akkor amelyikük magasabbat dobott, az fogja meghatározni hogy mit cselekszik a kör folyamán.

Másodsorban a támadás és védelmi dobásaihoz hozzáadhat +2K-t. A harci érzék legalább tíz körig fenntartja magát vagyis nem fogja csökkenteni a jártasságok dobáskódját.

Veszélyérzékelés (Danger Sense)

Észlelés nehézségi fok: Közepes vagy a megtámadott kontroll-dobása.

Követelmény: Életérzékelés.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: A veszélyérzékelés megengedi egy Jedi-lovagnak, hogy kiterjessze az érzékeit akár egy védelmi szenzor, jelezve a közeli veszélyeket, míg az alkalmazást használja. Ezzel az alkalmazással a Jedi-karakter felfed minden támadást a körben még bekövetkeztük előtt. Így a Jedi-lovag eldöntheti hogyan reagál a veszélyre.

A játékban ez annyit tesz, hogy a Jedi-lovagra támadó karakterek egy körrel előre kell kinyilvánítania ezen szándékát. A Jedi-lovagra támadó karakterek dobhatnak kontroll jártasságukra, hogy ezzel növeljék az alkalmazás nehézségi fokát.

Ösztönös asztrogáció érzékelés (Instinctive Astrogation Sense)

Észlelés nehézségi fok: Közepes, az út nehézsége szerint módosítva.

Követelmény: Érzékszerv élesítés.

Hatás: Ez egy jól ismert Jedi képesség, amellyel kiszámíthatják az asztrográciós utat a fedélzeti számítógép használata nélkül. A Jedi-karakter a saját érzékeit használja, hogy átlásson a végtelen hiperúrutakon, és hogy találjon egy biztonságos útvonalat. A nehézséget befolyásolja az út bonyolultsága:

Feladat nehézsége	Nehézségi módosító
Nagyon könnyű	0
Könnyű	0
Közepes	0

Nehéz	+5
Nagyon nehéz	+10
Hősies	+15

Ha a Jedi sikeresen feltérképezi az útvonalat, akkor csak egy könnyű Asztrográció dobást kell tennie, hogy sikeres utat jelöljön ki. Ha a Jedi elrontja a dobást, akkor az Asztrográció nehézsége automaikusán Nagyon nehézre emelkedik; ha a dobást több, mint öt ponttal elhibázta, akkor a nehézség Hősies lesz.

Életérzékelés (Life Detection)

Észlelés nehézségi fok: Nagyon könnyű, ha az alany Erő-érzékeny, vagy Erő-jártasságokkal rendelkezik; Közepes, ha nem. Személyes kapcsolat szerint módosítva. *Ez az alkalmazás fenntartható.*

Hatás: Ez az alkalmazás képessé teszi a Jedi-lovagot, hogy érzékelje a környezetében tartózkodó értelmes lényeket, akik máskülönben rejtve maradnának elotte. Amikor az Életérzékelés működik, a Jedi-lovag minden értelmes lényt érzékel tíz méteres körzetben maga körül - ha fenntartja az alkalmazást, akkor azt is érzékeli, ha egy értelmes lény bekerül ebbe a környezetbe, vagy elhagyja azt.

Ha a Jedi-lovag értelmes lényeket közelít meg, vagy azok közelítik meg ot, akkor a karakternek dobnia kell az Észlelés jártasságára, az értelmes lényeknek pedig ellentétes dobást kell tenniük a Kontroll jártasságukra, vagy az Érzékelés fojellemezőjükre, hogy lássák, észreveszi oket a Jedi-lovag. Minden dobás ingyen cselekedenek minosül. Ha a Jedi-lovag ugyanannyit, vagy nagyobbat dob, mint az értelmes lények, akkor észleli oket. Ha a Jedi-lovag legalább tízzel nagyobbat dob az értelmes lényeknél, akkor megtudja azt is, hogy az az illeto lénynek vannak-e Ero-jártasságai, Ero-érzékeny-e, találkoztak-e már azelott, és ha igen, akkor pontosan kirol van szó.

Példa: *Gerrick az Ifjú Jedi fenntartja az Életérzékelés alkalmazást. Béla, a kalandmester tudja, hogy hátulról három gamorrai lopakodik feléje. Közli Danival, Gerrick játékosával, hogy három értelmes lény közeledését érzi hátulról. Dani dob, hogy lássa, meg tudja-e állapítani kilétüket. Az elso gamorrainál nem dob nagyobbat, úgyhogy csak annyit fog tudni róla, hogy értelmes lény. A második gamorrainál tizenhárommal többet dob, úgyhogy Béla közli vele, hogy az illetonek nincsenek Ero-jártasságai, és nem Ero-érzékeny; mivel azonban Gerrick még sosem találkozott vele, azt nem tudja megmondani kicsoda, de még azt sem, hogy milyen fajba tartozik. Dani tizeneggyel nagyobbat dob, a harmadik élőlénynél, úgyhogy Béla megmondja neki, hogy ez a lény sem Ero-érzékeny, és ennek sincsenek Ero-jártasságai. Béla azonban úgy dönt, hogy ezt a gamorrait Gerrick már ismeri, ezért hozzáteszi: ' Draughckt, egy gamorrai zsoldos, akivel néhány éve a Setoson találkoztál.'*

Életészlelés (Life Sense)

Észlelés nehézségi fok: Nagyon könnyű. Személyes kapcsolat szerint módosítva. *Ez az alkalmazás fenntartható.*

Követelmény: Életérzékelés.

Hatás: Ha a Jedi-lovag egy meghatározott személyt keres, az alkalmazás segítségével észlelni tudja a hollétét. A Jedi-karakter ezenkívül azt is megérzi, ha a keresett személy sebesült, beteg, vagy más módon akadályoztatva van.

A keresett személy a Kontroll jártasságával megpróbálhat ellenálni az Életészleléssel nyomozó Jedi-lovag elol. Ilyenkor a keresett személy Kontroll-dobása hozzáadódik a nehézségi számértékhez.

Életszövedék (Life Web)

Észlelés nehézségi fok: Lásd alább; távolság szerint módosítva.

Megjegyzés: Az Erőhasználónak ki kell jelölni egy fajt, mint specializáció (lásd alább).

Követelmény: Életészlelés, Életérzékelés, Eroérzékelés.

Szükséges idő: Két nap (vagy több).

Hatás: Ez az alkalmazás arra használható, hogy a Jedi érzékelhesse egy adott faj nagyobb létszámú előfordulását, mint például az ember, a Rodiáni, vagy a Chandra-Fan. Mikor Jedi-lovag sikeresen használja az alkalmazást, a használó érzi a faj általános előfordulásának irányát. Ha a dobás több, mint 10 ponttal nagyobb, mint a nehézség, tudja a körülbelüli távolságot is (például száz vagy ezer kilométerek, vagy egy, tíz, száz, vagy ezer fényév).

Nehézségi fok	Népesség
Nagyon könnyű	Több tíz billió
Könnyű	Néhány billió
Közepes	Százmilliókban mérhető
Nehéz	Több tízmillió
Nagyon nehéz	Milliókban mérhető
Hősies	Néhány százezer

Az alapnehézség attól függ, hogy milyen nagy a legközelebbi jelentősebb populáció: ez az alkalmazás nem használható olyan kis népesség érzékelésére, mint 100,000 fő. Ha használják ezt az alkalmazást, az Erőhasználónak meg kell jelölni egy intelligens fajt, amelyre specializálódik. Az Erőhasználó megjelölhet több Életháló faj specializációt 3 Karakter Pontért fajonként. Az Erőhasználónak ismernie kell a megjelölt fajt - Például Ulic Qel-Droma specializálhatja az Életháló : Twil'lek-re mivel ismeri a twil'lek Tott Doneeta egyedi "Erőképét", de nem specializálódhat Rodiánira amíg nem tölt el egy kevés időt a faj egyik képviselőjével. Ezzel az alkalmazással csak olyan fajt lehet keresni, amelyre az Erőhasználó már korábban specializálódott. Az alkalmazás legalább két nap folyamatos koncentrációt igényel. Minden ezen felül eltelt két nap koncentrációért az Erőhasználó +1K-t kap az Érzékelés dobásához

Érzékszerv élesítés (Magnify Senses)

Észlelés nehézségi fok: Nagyon könnyű. Távolság szerint módosítva.

Szükséges idő: Három kör.

Hatás: A Jedi-karakter sokszorosára növeli közönséges érzékszerveinek teljesítményét, és olyan dolgokat is érzékel, amiket máskülönben - mesterséges segédeszköz nélkül - nem venne észre. Hallja például a távoli vagy nagyon halk hangokat - de az emberi hallás frekvenciatartományon kívül esőket nem! Ezen kívül olyan messzire ellát, mint a legjobb makrotávcső, és olyan szagokat, illatokat képes azonosítani, amik máskülönben gyengék lennének az emberi orrnak.

Receptív telepátia (Receptive Telepathy)

Észlelés nehézségi fok: Baráti, ellenállással nem próbálkozó alanynál Nagyon könnyű. Ha az alany ellenáll, dobnia kell a Kontroll jártasságára, vagy az Észlelés fojellemlőjére, és az így kapott eredmény lesz a nehézség számértéke. Személyes kapcsolat, és távolság szerint módosítva.

Követelmény: Életészlelés.

Ez az alkalmazás fenntartható, ha az alany ebbe beleegyezik, és a távolságmódosítás nem növekszik.

Hatás: Amennyiben a Jedi-karakternek sikerül letennie a dobást, olvashat az alkalmazás alanyának gondolataiban és érzelmeiben. A Jedi-lovag 'hallja' az alany gondolatait, de nem merülhet bele mélyebbre a tudatába, információk után kutatva. Amennyiben a Jedi-

lovag egy másik játékos karakter ellen veti be ezt az alkalmazást, a kalandmesternek meg kell kérdeznie az illetőt, hogy zavarja-e a játékosát a dolog; ha az alkalmazás alanya egy kalandmester karakter akkor a kalandmester dönti el, hogy barátságosan fogadja-e a próbálkozást, vagy megkísérel ellenállni neki.

Ha az alkalmazás-dobás legalább kétszerese a nehézségi számértéknek, a Jedi-lovag olvashat az alany 24 óránál nem régebbi emlékeiben is. A Jedi-lovag nem vizsgálhatja át az alany memóriáját abban a körben, amikor kapcsolatot teremt a tudatával - ez a folyamat egy teljes kört vesz igénybe.

A Jedi-karakter egyszerre több személy gondolataiban is képes olvasni, de minden személy külön cselekedetnek számít; külön kell dobni rájuk, a többszörös cselekedetért járó levonással.

Ezt az alkalmazást lehet használni mindenféle értelmes idegen lény ellen, robotok ellen azonban nem.

Erőzékelés (Sense Force)

Észlelés nehézségi fok: Adott területnél Közepes; egyes tárgyaknál, és területen belüli részleteknél Nehéz. Távolság szerint módosítva.

Hatás: Ezzel az alkalmazással a Jedi-karakter érzékelni tudja az adott helyeken vagy tárgyakban honoló Ero. Értelmes lények érzékelésére nem alkalmas, ám a galaxisban sokféle életforma és terület sugároz lappangó Ero, amit ezzel a módszerrel azonosítani lehet.

Az Eroérezékelés segítségével megtudhatja az adott tárgyakból vagy területből sugárzó Ero körülbelüli nagyságrendjét, és azt, hogy a kisugárzás a világos vagy a sötét oldalra vall-e.

Természeti katasztrófa előrejelzése (Predict Natural Disaster)

Észlelés nehézségi fok: Könnyű. ha a Jedi több, mint egy éve él a területen; Közepes, ha a Jedi hattól 12 hónapja él a területen; Nehéz, ha egy és hat hónap között; Nagyon nehéz, ha kevesebb, mint egy hónap. A katasztrófa nagysága szerint módosítva (nagyobb katasztrófát könnyebb előrejelezni) és a fok, hogy a katasztrófa mennyire előrejelezhető (kalandmesterek eldönthetik azt, hogy milyen különböző tényezőktől függ, hogy a katasztrófákat könnyebb vagy nehezebb előrejelezni)

Követelmény: Veszély észlelése, életérezékelés, időjárás érzékelése

Szükséges idő: 15 perc. Csökkenthető, minden öt perc csökkent egy szinttel növeli a nehézséget. (minimális idő egy perc)

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi számára, hogy a helyi meteorológiai és geológiai állapot megérzésével katasztrófákat jósoljon meg. olyanokat mint földrengések, vulkánkitörések, földcsuszamlások, árvizek, hóáradoatok, barlangbeomlások, nagyméretű tűzvészek (például erdőtüzek) vagy még veszélyes viharok, tornádók és hurrikánok (Ez utóbbiak az időjárás érzékelése alkalmazással is megjósolhatók). Kinyitva érzékeit a természetre, a Jedi képez ezen zavarokat előrejelezni, mint ahogy az állatok is láthatólag megérik a földrengéseket órákkal vagy még napokkal kitörésük előtt. Mint az időjárás érzékelése, ez az alkalmazás se vezet gyors előrejelzésre. Szokásosan ketekig tart a Jedinek, hogy hozzászokjon a helyi időjárási és topográfiai mintához. Az előrejelzés 12 óráig hatásos. A nehézség egy szinttel növelhető, ha a Jedi ki akarja terjeszteni az előrejelzést újabb 12 órára.

Erőpotenciál érzékelése (Sense Force Potential)

Észlelés nehézségi fok: Barátságos, ellenállással nem próbálkozó alanynál Közepes. Ha az alany ellenáll, akkor a Közepes amihez hozzáadódik az alany Érzékelés vagy Kontroll dobása (amelyik a nagyobb).

Követelmény: Életérezékelés, Életészlelés, Receptív telepátia, Eroérezékelés.

Szükséges idő: Hat kör.

Hatás: Az alkalmazás használatával a Jedi-lovag képes lesz az alany agyát leszondázni, és megállapítani, hogy lappang-e benne Erő. Mélyen tudat alatt az Erőérzékeny karakter védelmezve van egy védőpajzsral, amely megakadályozza az Erőhasználókat, hogy befolyásolják a tudatát. Ez a pajzs eltaszítja a veszélyes behatolót, ezzel megakadályozva, hogy az Erő segítségével hatni tudjon rá. Ez a "pajzs" egy önkéntelen védelmi mechanizmus, amellyel minden Erőérzékeny teremtmény bír. Ez egy megbízható módszer hogy megtudják kiből lehet Jedi. A pajzs által generált visszalökés erőssége attól függ, hogy a karakter milyen hatalommal bír az Erőben. Az a személy, aki alig Erőérzékeny, egy méterre löki vissza a behatolót. Valaki, aki tényleges Erőártasságokkal rendelkezi, sokkal nagyobb reakciót képes kiváltani. Azok, akik kisebb képzésben is részt vettek, a behatolót a szoba másik falának lökik. Valaki, aki igazán képzett, vagy akinek ösztönösen nagy a tehetsége az Erőben, lehet hogy egyszerűen áthajítja a behatolót a szoba másik oldalára.

Érzékeltolás (Shift Sense)

Észlelés nehézségi fok: Közepes egyszerű jelenségnél (mint hó, vagy szag); Nehéz sokkal szokatlanabb jelenségnél (mint kommunikációs frekvenciák, infravörös sugárzás); Nagyon nehéz speciális, komplex jelenségeknél (mint Tibana gáz szagát érezni).

Ez az alkalmazás fenntartható.

Követelmény: Érzékszerv élesítés

Hatás: A karakter megváltoztathatja az érzékszerveit, hogy olyan jelenségeket is tudjon érzékelni, amire normálisan képtelen lenne; a látás átváltása az infravörös tartományba, a szaglószerű átváltása, hogy speciális vegyszer keverékeket érzékeljen, vagy olyan hangokat halljon, amelyek a fájának normális hallási frekvenciája alattiak, vagy felettiak. Ez az alkalmazást úgy kell tekinteni, mint egy jártasságot, amikor a büntetési-értéket számoljuk. Meg kell jegyezni, hogy ez az alkalmazás különösen hasznos néhány esetben, de elég korlátozott másokban. Például a Jedi érzékelheti a kommunikációs frekvenciákat, de ez nem jelenti azt, hogy a Jedi behallgathat az adásba. A Jedi képes lesz az adás érzékelésére, de nem feltétlenül képes megtalálni a forrás helyét, és természetesen nem lesz képes dekódolni az adásban elhangzott információt.

Ösvény felfedezése (Sense Path)

Észlelés nehézségi fok: Közepes.

Követelmény: Üresség, Hibernációs transz.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: Ez az alkalmazás tájékoztatja a karaktert arról az "ösvényről" amin halad: akár ha a cselekedetei a Sötét Oldalhoz vezetnek, akár bármilyen jövőbeli cselekedetéhez (ez az alkalmazás nagyon hasonlít az Távolbalátáshoz Kontroll nélkül). Figyelembe kell venni viszont, hogy Kontroll nélkül a Jedi-karakter nem tudja, hogy a múltat, a jelent, vagy a lehetséges jövőt látja-e. A látomások, amiket kap, inkább allegorikus természetűek; hogy pontosabb képet kapjon a Jedi, az Távolbalátást kell használnia. Mikor az alkalmazás eredményét mondja a Kalandmester, legyen tisztességes, de legyen homályos. Ha a karakter már szerzett Sötét Oldal Pontot, és megpróbál vezekelni, akkor az alkalmazás azt fogja megmondani, milyen sikeres volt a játék nyelvén szólva. A Jedi-karakter választhat, hogy öntudatosan használja ezt az alkalmazást, vagy csak mint egy segítőeszközt. Ha az utóbbit választja, akkor a kaland egy meghatározott pontján dobhat a képességre, hogy lássa a Jedi, hogy sikerrel fog-e járni a kaland. A Kalandmester arra is használhatja, hogy megmondja, hogy milyen jól haladnak, vagy egy előérzetet adhat nekik a végzetről, éppen a kritikus találkozás előtt, hogy emelje ezzel a feszültséget. Arra is használhatja, hogy figyelmeztesse a karaktereket - azzal, hogy megmutatja nekik a jövőt, amely felé jelenleg haladnak -, hogy bíztassa őket - általában akkor, amikor helyesen cselekedtek, de nem tudják -, vagy tanácsokat adjon nekik, vagy hogy előrevetítse a cselekményeket. A látomást, amit az Erő ad, a karakterek sohasem vehetik könnyelműen. Olyasvalamit kell mondania, amin gondolkozhatnak, a figyelembe vett lehetőségekkel együtt, a jó szerepjátékér. A Kalandmester tartsa észben, hogy minden

Jedi-karakter különböző tolmácsolását kapja az adott jelenetnek, és következetesen kell összerakni a részleteket, az egyes karaktereknek megfelelően. Megváltozthatja az egyes helyszíneket; a sötét oldalnak lehet mindig egy köves, kopár területet leírni, ahol hideg szél fúj, vagy lehet mindig este a sötét oldalnak, és nappal, vagy naplemente a világos oldalnak. Ezeket a képeket olyan ellenkező módon írhatja le ahogy akarja, egészen addig, amíg következetes a részletekkel. Egy másik dolog, amit észben kell tartani, az az, hogy sosem könnyű megmondani, hogy melyik a megfelelő út, amit követni kell - bár a sötét út lehet, hogy elég tiszta, de a világos sokkal nehezebben megfogható. A Jedinek továbbra is követnie kell a Jedi-szabályzatot, attól függően, hogy a látomás mit mond neki, egyébként a saját vágyai következtében egy kevésbé igaz látomást fog látni, ami hanyatlásához vezethet. Az is elég valószínű egy képzett Sötét Jedi számára, hogy úgy változtassa a tartalmát ennek az alkalmazásnak, hogy saját végzetének legyen megfelelő.

Például: "Egy köves falon mászol éjjel. Ez egyetlen fény előtted egy gyenge fénypont, ami a következő kiszögellés mögül világít. Sietsz, megpróbálsz időben odaérni, hogy megelőzz ... valamit. Amikor a kiszögéléshez érsz, a táj minden oldalon eltűnik a mélyben, és egy szakadék szélén találsz magad, mintha egy vulkán belső peremén lennél. Magas kőfal magasodik a szakadék túloldalán. Állsz, egyedül és sebezhetően egy hegyes sziklán; alig fél méterre oldalt, a csúcson ott van Testu. Testu fél és sír közben. A tömb, amin áll nem csatlakozik sehogy sem ahhoz permhez, ahol te állsz; sehogy sem tudod elérni. A szél felzúg a mélyből..."

Például: Egy másik értelmezésben: "Egy ösvényen haladsz; az út egyenes és széles...és olyan fekete, mint a szén. A bal oldaladon van egy másik ösvény, épp olyan széles, épp olyan egyenes, mint a tiéd, de fehéren világít. Észreveszed, hogy a másik ösvényen sétál valaki aki lépésről lépésre követ. Előtted az utak keresztezik egymást, és a találkozási pont után az ösvény kétszer olyan széles, mint a tiéd ... és meghatározhatatlan színű."

Fordítás (Translation)

Észlelés nehézségi fok: Közepes emberekre vagy idegenekre, Nehéz a nagyon sűrű droidok által használt nyelvekre. Ha a nyelv halott adj +5-öt a nehézséghez, és +20-at, ha a nyelv írva van.

Követelmény: Receptív telepátia, projektív telepátia

Ez az alkalmazás fenntartható

Szükséges idő: Egy perc

Hatás: Ez az alkalmazás képessé teszi a karaktert, hogy fordítson egy nyelvet és beszélje is. A Jedi megfejtheti a testbeszédet, felfedezheti a kiejtett szavakat, vagy lefordíthat ősi Szith szövegeket. Ehhez a feladathoz a karakternek hallania kell a beszédet, vagy látnia kell az írott formáját (mint egy ősi szöveg vagy dokumentum). Ennek az alkalmazásnak sok előnye van. Először is, csak egy fenntartott alkalmazásra van szükség egy nyelv "megértéséhez". Amíg ugyanazt a nyelvet beszéljük és az alkalmazást a karakter fenntartja, nem kell minden egyes társalágra külön dobni. Mivel a droidok csipogással és sípolással beszélnek, velük csak ezzel az alkalmazással lehet beszélni. Végül pedig a Jedi lefordíthat ősi szövegeket, még ha a nyelv nagyon régen kihalt a galaxisból.

Megjegyzendő, hogy a karakter igazából nem ismeri a nyelvet. Amint megszünteti az alkalmazás használatát, a Jedi már nem képes megfejteni a kiszemelt nyelvet.

Időjárás érzékelése (Weather Sense)

Észlelés nehézségi fok: Könnyű, ha a Jedi-lovag több mint egy évet élt ezen a területen; Közepes, ha hat és tizenkét hónap közötti időt töltött el ezen a területen; Nehéz, ha a egy és hat hónap közötti időtartamot volt ezen a területen; Nagyon nehéz, ha a Jedi kevesebb, mint egy hónapot töltött ezen a területen.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Követelmény: Érzékszerv élesítés

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi-karakter számára, hogy átérezze a helyi

idojárás működésének rendszerét. A felhők, a szél, a hullámok és a napfény mozgásának érzékelésével képes meglátni a mintát az időjárásban, és ezzel korlátozott előrejelzést tehet az atmoszférikus jelenségek viselkedésének függvényében. Ez az alkalmazás ennek ellenére nem alkalmas gyors előrejelzések meghatározásához. Egy hétig tart a Jedi-karakter számára, hogy átálítsa magát a helyi időjárás-mintára, és megismerje az egyedi jellemzőit a helyi felszínnek, amelyekből pontos eredményeket tud leszűrni. Az előrejelzések négy óráig vannak érvényben. A nehézség növekszik, ha a Jedi hosszabb időre is ki akarja terjeszteni az előrejelzést.

Változtatás Alkalmazások

Gyűlöletes csapás (Bolt of Hatred)

Változtatás nehézségi fok: Közepes

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Az Erőhasználó a tenyerében létrehoz egy ragyogó gömböt a puszta gyűlöletből, amit bárkihez hozzávághat, akit lát. A sikeres változtatás dobás után, mellyel létrejön a hatás, az Erőhasználó tehet egy Hajítófegyver dobást +2K bónusszal, hogy eldobja az energiagömböt a kívánt célpontra. Az a karakter, akit a gömb eltalál 6K sebződést szenved el, és automatikusan elveszít egy Karakterpontot.

Sötét Oldal szövedéke (Dark Side Web)

Változtatás nehézségi fok: Nehéz

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Ez az alkalmazás fenntartható

Hatás: Amikor az alkalmazás létrejön, a használó megidéz egy, a sötét oldal energiájából képződő szálát, ami körbefonja az Erőhasználó célpontot, foglyul ejtve az egy ragyogó energiahálóban. Az energiarács megszakítja a kapcsolatot az Erő áramlatai és a bebörtönzött személy között, és kiszívja testéből az erőt.

A játékban ez úgy valósul meg, hogy a sötét oldal hálóba zárt személy annyit veszít az Erő jártasságából (jártasságaiból), amennyi a foglyulejtőjének változás értéke. Például, ha Ommin királynak a változás értéke 6K, akkor ő képes csökkenteni Arca Mester egy jártasságát 6K-val, vagy akár mind a hármat 2K-val (az alkalmazó választja meg, hogy melyik alkalmazásokat, de a totális csökkenés 6K lehet).

Ha az Erőhasználó akarja, akkor választhatja a bebörtönzött Erő tulajdonságát is a csökkentendő jártasságok mellé. Így az is csökken annyival, amennyit a változás értékéből rááldoz.

Ártó szellem (Injure/Kill)

Változtatás nehézségi fok: Az áldozat kontroll vagy Érzékelés dobása

Követelmény: Életészlelés

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Ha ártó szellemet akar alkalmazni valaki ellen, a karakternek meg kell érintenie az ellenfelét. Harc közben ez azt jelenti, hogy sikeres dobást kell tennie a pusztakezes harc jártasságára ugyanabban a körben, amikor használni akarja ezt az alkalmazást. Az ártó szellem alkalmazásánál a karakternek dobni kell a változtatás jártasságára. Ha a dobás nagyobb az áldozat kontroll-, illetve Érzékelés-dobásánál, az okozot veszteség úgy számítható ki, mintha a jártasság-dobás veszteségdobás lenne, az ellenfél kontroll-, illetve Érzékelés-dobása pedig a veszteséggel szemben tanúsított ellenállásra tett Erő-dobás.

Telekinézis (Telekinesis)

Változtatás nehézségi fok: 1 kg-nál könnyebb tárgyaknál Nagyon könnyű; 1-10 kg között Könnyű; 11-100 kg között Közepes; 101 kg-tól 1 tonnáig Nehéz; 1-10 t között Nagyon nehéz;

A tárgy körönként 10 métert tesz meg; a Jedi-lovag ezt a sebességet megduplázhathatja, megtriplázhatja, megnégyszerezheti stb., ez esetben azonban a nehézségi számértékhez +5, +10, +15, stb. módosítás járul. A Jedi-lovagnak látnia kell a telekinézissel mozgatott tárgyat.

A nehézségi számérték növekszik, ha a Jedi-karakter nem egyszeruen egyenes vonalban akarja mozgatni a tárgyat:

- +1...+5 szelíd ívű kanyaroknál
- +6...+10 könnyebb manovereknél
- +11...+25 bonyolult manovereknél (például ha a Jedi-lovag a távolból irányított, lebegő fénykarddal akar megtámadni valakit)

Távolság szerint módosítva.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: Ezen alkalmazás segítségével a Jedi-lovag tárgyakat lebegtethet és mozgathat a gondolatai erejével. Sikeres dobás esetén a tárgy a Jedi-lovag akarata szerint mozog. A Jedi-lovag egyszerre több tárgyat is mozgathat, de minden tárgy mozgatása külön cselekedetnek számít: külön kell dobni rájuk, a többszörös cselekvéssel járó levonással. A Telekinézissel a Jedi-lovag élőlényeket is lebegtethet, akár önmagát, akár másikat. Vészhelyzetben primitív urhajtóműnek is használható.

A Jedi-karakter akarata ellenére akar levegőbe emelni egy személyt, az illető ellenállhat. Ez esetben a Kontroll jártasságára, vagy az Érzékelés főjellemzőjére kell dobni, és az eredmény hozzáadódik a nehézségi számértékhez.

A lebegő tárgyakkal meg lehet támadni más karaktereket, bár a Jedi-lovag ilyenkor automatikusan kap egy Sötét Oldal Pontot. A lebegtetett tárgyak által okozott veszteség 1 kg alatt 1K, 1-10 kg között 2K, 11-100 kg között 4K, 101 kg és 1 tonna között 3K (Sikló-léptékben), 1-10 t között 3K (Vadászgép-léptékben), és 11-100 t között 5K (Vadászgép-léptékben).

Ilyenkor a támadások esetén a Jedi-lovagnak dobni kell a Kontroll jártasságára; ez lesz a támadódobás a célpont Kitérése ellen. Amennyiben a célpont nem végez Kitérést, a nehézségi fok Könnyű.

Kontroll-észlelés Alkalmazások

Előrelátás (Farseeing)

'- Maradj higgadt - mondta neki Yoda. - Az Erőnek általa fogsz látni mindenféle dolgokat: más helyeket, más gondolatokat, a jövőt, a múltat, rég eltűnt barátokat.'

- Yoda, a Jedi-mester

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Távolság szerint módosítva. Adj ezen túl +5 és +20 között a nehézségi számértékhez, annak függvényében, hogy a karakter milyen mélységig szeretne visszatekinteni a múltba. Illetve adjál +10 és +30 között (vagy többet) ha a karakter a jövő képeit óhajtja kifürkészni.

Észlelés nehézségi fok: Nagyon könnyű ha az alany baráti és nem áll ellent. Ha az alany ellenáll, akkor dobni kell a kontroll jártasságra vagy az Érzékelés főjellemzőjére, és az így kapott eredmény lesz a nehézségi számérték. A személyes kapcsolat alapján módosítva.

Követelmény: Életészlelés.

Szükséges idő: Legalább egy perc.

Hatás: A használó az agyának mélyén meglátja az általa kívánt személyt vagy helyt, a jelenlegi helyzet kijáratában. Az alkalmazással látható a jövő, és a múlt valaha volt eseménye is. A Jedi-lovag megtekintheti a közvetlen környezetét, például mikor egy barátja veszélyben van, vagy valami történik a szülőbolygóján, akkor fel is ismeri azt. Az előrelátás nyugodt kondícióban és legalább egy percet követel meg, de gyakorta több percet is igénybevesz. Az előrelátás nem képes megmutatni a veszély mibenlétét és a Jedi-karakter víziói nem teljesen pontosak:

Alkalmazás dobás >= észlelés nehézsége	Múlt illetve Jelen	Jövő
0-10	50%	10%
11-20	75%	25%
21-30	90%	50%
30+	100%	75%

A múlt és a jelen szilárd, így a Jedi-lovagnak pontosak a megérzései, de pusztán egyetlen kérdésben. Azonban a jövő állandóan áramlik, mindig mozgásban van, soha nem állapodik meg, amíg a jelen változhat 3 évégett ezt a legnehezebb megjósolni. Annak az esélye, hogy milyen helyes információt fog fel a karakter a látomásaiból, kiolvasható a táblázatból.

Például a 10% azt jelenti, hogy a karakter csak nagyon elnagyoltan lát egy helyzetet, úgymint "A barátaim bajban vannak." 25% annyit tesz, hogy a Jedi-karakternek némileg több minden kitudódik a pontosabb látomásából, de a nagy vonalakban körvonalazódó képek tévesek is lehetnek. 50% jelenti azt, miszerint a karakter látomásai félig helyesek. 75% azt jelenti, hogy a karakter megértet egy kritikus eseményt, de a Jedi-lovag még mindig tévedhet egy részletben, vagy két apróbb dologban tud komplikáció fellépni. 90%-nál a karakternek nagyon pontos és nagyon részletes víziói lesznek. 100% esetén a karakter látomásai a lehető legpontosabbak és legrészletesebbek, teljes egészében és minden triviális részletre kiterjednek.

Amikor egy karakter előrelát a jövőbe, akkor a kalandmester őszinte erő kifejtést tesz arra, hogy pontosan ábrázolja mi is fog történni: ha a karakter 75%-os eredményt ér el, akkor a kalandmesternek meg kell kísérelnie hogy megjósolja mit is gondol, a kerekterek mit fognak tenni, és mi lehet ennek a következménye. Természetesen a jövő továbbfolyik, így eme gondolatok mindig alanyai a változásnak. Az előrelátás egy kiváló eszköz a kalandmester kezében arra, hogy leleplezze a történet egy részét 3 meglehetősen nagy tantalozsi kínokat okozva ezzel a játékosoknak, anélkül, hogy tönkretennék ezzel a sztorit.

Életkötelék (Life Bond)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Érzékelés nehézségi fok: Lásd lent. Távolság szerint módosítva.

Követelmény: Életérzékelés, Életészlelés, Érzékszerv élesztés, Receptív telepátia.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: A Jedi-karakter az Életkötelék használatakor választhat, hogy véglegesen akar-e mentális kapcsolatot létrehozni egy másik független karakterrel, általában egy társával (ezen kívül néha vérrokon, szülő és gyermeke, vagy esetleg nagyon közeli barátok is választhatják az Életköteléket). Ha a karakterek Életkötelékben vannak, minden Észlelés dobás nehézsége egy szinttel csökken (viszont mindkét karakternek dobni kell Életkötelékre, hogy a lent leírt előnyöket megkapják). Az alábbi előnyök csak akkor érvényesek, ha a karakterek jelenleg is használják az Életkötelék alkalmazást. Könnyű Észlelés dobásra, az Erőhasználó tudomására jut a másik általános holléte, általános érzelmi állapota: a karakter megijedt, fájdalmai vannak, megsérült, boldog, vagy

bármilyen erős érzélem futja át. Közepes Észlelés dobásra, az Erőhasználó megtapasztalja a másik érzéseit: a társa szemével lát, azt hallja, amit a másik hall, azt szagolja, ízleli, tapintja, amit a másik. Ezen a szinten a karaktert befolyásolják a másik karakter tapasztalatai - mind a ketten elszenvedik a fájdalmat, ha az egyik karakter megsérül, akkor a társa is elszenved egy szinten alacsonyabb sérülést (például, ha az egyik halálosan sebesültté válik, akkor a másik Magatehetetlenné). Nehéz Észlelés dobásra, az Erőhasználót úgy kell tekinteni, hogy telepátikus összeköttetésben van az Életkötelékbeli társával, és így el tudja olvasni a felszíni gondolatait a másiknak, ha az meg akarja osztani vele azokat a gondolatokat (mint a Receptív telepátiánál, csak itt nincs szükség további dobásokra). Nagyon nehéz Észlelés dobásra, az Erőhasználó gondolatokat tud küldeni az Életkötelékbeli társának (akárcsak a Projektív telepátiával), ezzel telepátikus beszélgetést téve lehetővé. Mint egy másik hatás, a karaktereknek megérzéseik vannak egymással kapcsolatban: például, ha az egyik súlyosan megsérül, akkor a másik tudja, hogy Életkötelékbeli partnerével valami rossz történt. Az Életkötelék megjelenését a távolság módosítja, ahogy az alább olvasható. A megérzés automatikus 11,000 kilométeren beüli távolságnál. Ha ugyanazon bolygón vannak, de több mint 11,000 kilométer távol egymástól, akkor egy Nagyon könnyű Észlelés dobás szükséges a megérzéshez. Ha nem ugyanazon a bolygón, de ugyanabban a naprendszerben vannak, Könnyű dobásra van szükség. Ha nem ugyanabban a naprendszerben vannak, de kevesebb mint 10 fényévre, akkor Közepes dobásra van szükség. Ha több mint 10, de kevesebb, mint 100 fényévre, akkor Nehéz dobásra van szükség. Ha több, mint 100 fényévre vannak egymástól, akkor Nagyon nehéz Észlelés dobás szükséges. Életkötelékben levő karakterek nem adhatnak át Jártasságokat, Képességeket, Erőpontokat, karakterpontokat egymásnak. Mivel szoros kapcsolatban vannak egymással, ezért az egyik cselekedete kihathat a másik karakterre. Ha az Életkötelék egyik tagja gonosz dolgot cselekedet, a Jedi partnere is kap Sötét Oldal Pontot, habár ezek a cselekedetek nem az Ő hibájából eredtek. Akárhogyis, az Életkötelék egy fölülmúl minden cselekedetet, ezért nem lehet könnyedén venni. Mindkét karakternek bele kell egyeznie az Életkötelékbe, hogy az alkalmazás működjön, és egy karakter csak egy még független karakterrel léphet Életkötelékbe. Az Életkötelék létrehozása 1K hétig tart (ennyi idő alatt ismeri ki a Jedi a társának Erőbeli jelenlétét). Ezen idő alatt, a Jedik Kontrollja 1K-val csökken. Az Életkötelék alkalmazást egészen addig nem lehet használni, amíg nincs teljesen befejezve a megformálása. Csak a halál az egyetlen út az Életkötelék szétválasztásának. Ha az Életkötelék egyik tagja meghal, a túlélő partnere egy szinte katasztrófikus, sokkos állapotba kerül 1K napig. Az újraébredés után helyreállítja a magányos létét; minden dobáskódja 1K-val csökken ugyanannyi időre, mint amennyi ideig amennyi ideig az Életkötelék létrehozása tartott. Minden próbálkozás újabb Életkötelék létrehozása sokkal több felkészülési időt vesz igénybe: 2K hét a második, 3K hét a harmadik, stb. Életkötelék létrehozásához.

Fénykardvívás (Lightsabre Combat)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Észlelés nehézségi fok: Könnyű.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: A fénykardot csak az a Jedi-lovag tudja maximálisan kihasználni aki megtanulja ezt az alkalmazást. A Fénykardvívást a Jedi-lovag részben elegáns, ám nehezen kezelhető fegyverének forgatására használja, részben pedig arra, hogy az Erővel való kapcsolata révén előre megsejtse ellenfele lépését.

Ezt az alkalmazást általában a harc kezdetén szokták működésbe hozni, és mindaddig fenntartják, amíg a Jedi-lovag meg nem sebesül, vagy el nem kábul; ha a Jedi-lovag sebesülése, vagy kábulása miatt meg kellene szüntetnie, később megpróbálhatja újra működésbe hozni.

Amennyiben a Jedi-lovag sikeresen alkalmazza a Fénykardvívást, akkor a támadásnál és háritásnál az Észlelés dobáskódját hozzáadhatja a fénykard jártasságra tett dobáshoz, találat esetén, pedig a Kontroll dobáskódját hozzáadhatja a Fénykard által okozott 5K veszteséghez - vagy ha kívánja, akár le is vonhatja belőle. A játékosnak a

veszteségdobás előtt kell bejelentenie, hogy növelni vagy csökkenteni akarja, és hogy egész pontosan mennyivel.

Ha a Jedi-lovag elhibázza a dobást, csak a Fénykard jártasságára hagyatkozhat a harcban, és a fegyver mindig 5K veszteséget fog okozni. Ilyenkor a Jedi-karakter nem próbálkozhat újra a Fénykardvívás alkalmazásával a küzdelem befejezéséig.

A Fénykardvívással ezenkívül lézersugarakat is hárítani lehet. Ehhez a karakternek a kör elején be kell jelentenie, hogy fénykarddal hárít; ehhez Fénykard jártasságát használja.

A Jedi-lovag irányítani is megpróbálhatja a fénykarddal irányított lövéseket, bár ez külön cselekedetnek számít. A Jedi-karakternek be kell jelentenie, melyik hárított lövés további pályáját kívánja irányítani. Azután, miután dobott rá, hogy sikerül-e kivédeni a lézersugarat, tennie kell még egy dobást a Kontroll jártasságára. A nehézségi számérték az új célpont Kitérés dobásától, vagy a Jedi-karakterrel számított távolságtól függ. Az okozott veszteség ugyanakkora, mint az eredeti lövésé.

Példa: *Gerrick kardpárbajba bocsátkozik. A Fénykard jártassága 4K+2, a Kontroll jártassága 3K+1, Észlelés jártassága pedig 2K+2. Ha sikerül neki egy Közepesen nehéz Kontroll-dobást, és Könnyű Észlelés-dobást letennie, a Észlelés dobáskódját a harcban hozzáadhatja a Fénykard jártasságához, és 7K+1-s jártassággal vívhat. Ezen kívül hozzáadhatja az Kontroll dobáskódját a hozzáadhatja a harcban a fénykard normál (5K-s) veszteségéhez, amely így 8K+1 lesz. Ezek a módosítások mindaddig érvényesek, amíg Gerrick ameg nem szünteti az alkalmazást, vagy kényszer hatására (például elkábul vagy megsebesül), vagy szabad akaratából. Mivel az alkalmazást végig fenntartja, közben minden cselekedetéhez -2K járul.*

Amennyibe Gerrick valamelyik körében lövéseket szeretne kivédeni, szándéknyilvánítás fázisban közölnie kell, hogy a fénykarddal hárít, és az egyik - előre kiválasztott - lövést egy tole négy méterre álló ellenfélre szeretné irányítani. A támadó 20 méterre van, és sugárpisztolyt használ (okozott veszteség: 4K).

Daninak, Gerrick játékosának elobb meg kell várnia, elég nagyot dobott-e ahhoz, hogy kivédje az érkező lézersugarat. Ha sikerül a hárítás, akkor megpróbálhatja máshova irányítani. Ez esetben a dobnia kell a Kontroll jártasságára (-2K módosítással, mivel közben hárított és továbbra is fenntartja a Fénykardvívást), mivel azonban a kiszemelt célpont csak négy méterre van tole (ami egy sugárpisztolynak kis lotávolság), a nehézségi számértéke mindössze 6. Gerrick pont 6-ot dob! A visszavert lézersugár eltalálja a kiszemelt ellenfelet, aki 4K veszteséget szenved (a sugárpisztoly által okozott normál veszteséget).

Projektív telepátia (Projective Telepathy)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. A nehézségi számértékhez +5-tól 10-ig terjedő módosítás járul, ha a Jedi karakter nem tudja szavakba önteni átsugárzott gondolatait. (Például nem akar zajt csapni, vagy be van kötve a szája.) Távolság szerint módosítva.

Észlelés nehézségi fok: Nagyon könnyű, ha a kiszemelt alany barátságos, és nem próbál ellenállni. Ha az alany ellenáll, dobnia kell a Kontroll jártasságára vagy az Érzékelés foj jellemzőjére, és az így kapott eredmény lesz a nehézségi számérték. Személyes kapcsolat szerint módosítva

Követelmény: Receptív telepátia.

Hatás: A Jedi-lovag átsugározza gondolatait a kiszemelt alany tudatába, aki 'hallja' a gondolatait és 'érzi' az érzelmeit. Az alany tisztában van vele, hogy ezek a gondolatok és érzelmek nem a sajátjai, hanem egy idegen sugározza őket a tudatába. Ha a Jedi-lovag 'nem mutatkozik be', az alany nem tudja, hogy kitől származnak a gondolatok. A Projektív telepátia csak kapcsolattartásra alkalmas, más elmék leigázására nem.

Kontroll és Változtatás Alkalmazások

Kényelmetlenség aurája (Aura of Uneasiness)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű; távolság szerint módosítva, de csak látótávolságon belül.

Változtatás nehézségi fok: Könnyű

Ez az alkalmazás fenntartható

Figyelmeztetés: Az a karakter, aki ezt az alkalmazást intelligens élőlény ellen használja, azonnal Sötét Oldal pontot kap.

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Szith (Jedi?) számára, hogy egy bizonytalanságot, kényelmetlenséget, zavart sugárzó mezőt hozzon létre maga körül, mely hatására a nem intelligens lények elkerülik. Az értelmes élőlények kényelmetlenséget, zavart éreznek a személy körül.

A Kényelmetlenség Aurája úgy működik, mint a megfélemlítés jártasság. Ha értelmes élőlények ellen a Szith változtatás+3K-val dob a célpont akaratereje vagy Érzékelése ellen.

Mások gyógyulásának gyorsítása (Accelerate Another's Healing)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Személyes kapcsolat szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Nagyon könnyű.

Követelmény: Mások fájdalmának elfolytása.

Szükséges idő: Egy perc.

Hatás: Az alkalmazás alanya többször dobhat a természetes gyógyulásra, a Gyógyulás gyorsítása alkalmazásnál leírtak szerint. A Jedi-lovagnak meg kell érintenie a karaktert, amikor az dob a gyógyulásra.

Mások fájdalmának elfojtása (Control Another's Pain)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Személyes kapcsolat és távolság szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Sebesült karakternél Könnyű; Magatehetetlen karakternél Közepes, Halálosan sebesült karakternél Nehéz.

Követelmény: Fájdalomtűrés.

Hatás: Az alkalmazás ugyanolyan hatást fejt ki az alanyra, mint a Fájdalomtűrés a Jedi-karakterre.

Légzéskontroll (Control Breathing)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Változtatás nehézségi fok: Nagyon nehéz.

Követelmény: Koncentráció, Hibernációs transz, Telekinézis.

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi-karakternek, hogy irányítsa a testén átáramló oxigén mennyiségét. A Jedi-lovag irányítása alá veszi a környezet légkörét, és behúzza az oxigén molekulákat a bőrén keresztül a tüdejébe. Az alkalmazás segítségével a Jedi hatásosan tud víz alatt lélegezni, és fordítva, arra is hogy a víz oxigénjét felhasználva túléljen a felszínen. A játék nyelvén ez azt jelent, hogy az alkalmazás használatakor nincs szükség légzőmaszkra, gépkopoltyúra vagy bármely egyéb légzőkészülékre. A hideg űrben, vagy vákumban, azonban ez az alkalmazás nem elegendő. Még ha a Jedi képes is valahogy túlélni a nagy nyomásbeli különbségeket, vagy a szélsőséges hőmérsékletet, nincs elegendő oxigén ezekben a közegekben, amit a Jedi-karakter meg tudna "fogni". Ezt az alkalmazást mindaddig fenntartja a Jedi, amíg nem válik magatehetetlenné, vagy saját akaratából meg nem szünteti.

Mások méregtelenítése (Detoxify Poison in Another)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Személyes kapcsolat szerint módosítva

Változtatás nehézségi fok: Nagyon könnyű nagyon enyhe mérgek, mint alkohol; Könnyű gyenge mérgek; Közepes, közepes mérgek; Nehéz halálos mérgek; Nagyon

Nehéz, vagy Hősies idegmérgek esetén.

Követelmény: Gyógyulás gyorsítása, Mások gyógyulásának gyorsítása, Fájdalomtűrés, Mások fájdalmának elfojtása, Méregtelenítés.

Szükséges idő: Öt perc

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi-karakternek, hogy semlegesítse a mérget az alany szervezetében, gyorsabban, mint ahogy az normálisan lehetséges. Az alkalmazás használatakor, a Jedi fizikai kapcsolatban áll a beteggel. Egészen addig, amíg a Jedi-karakter kapcsolatban van az alannal, azt a személyt a méreg hatásaira immunisnak kell tekinteni. Ha a Jedi elrontja a Kontroll és az Észlelés dobást, vagy megszakad a fizikai kapcsolat a beteggel az alkalmazás használata közben, akkor a beteg megsebesül.

Elektromos manipuláció (Electronic Manipulation)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű értelemmel nem rendelkező gépezeteknél; Közepes értelmes gépeknél; Nehéz a Szith-el ellenséges értelmes gépek esetén. Távolság szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Könnyű kis változtatás esetén; Közepes a programozás jelentős megváltoztatása esetén, Nehéz nagymértékű újraprogramozáskor.

Követelmény: Energia semlegesítése, Tudatbefolyásolás

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Az alkalmazással a Sith képessé válik, hogy dühét egy számítógép elektromos áramköreibe, robotokba vagy más gépezetekbe vezesse, és újraprogramozza azáltal hogy megváltoztatja a fizikai és elektronikus összetevőiket. A Szith újraprogramozását csak az eredeti programozással lehet visszaállítani, nem pedig a gép programjának újraírásával. Mivel ezt az erőalkalmazást csak a düh állapotában lehet előhívni, a Jedik régóta kerülnek használatát.

Sötét Oldal táplálása (Feed On Dark Side)

Kontroll nehézségi fok: Közepes, mikor aktiválják; Nagyon könnyű minden további körben.

Változtatás nehézségi fok: Közepes, mikor létrehozzák; a további körökben nincs szükség dobásra.

Követelmény: Erő érzékelése

Figyelmeztetés: Az a Jedi aki használja ezt a képességet, automatikusan kap egy Sötét Oldal Pontot.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: Az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi-karakternek, hogy mások féleleméből, az utálatából, és más negatív érzelmeiből táplálkozzon, és ezzel sokkal hatalmasabbá váljon. A Sötét Oldal számára nem lényeges, hogy mások miért vannak telve sötét érzelmekkel, egyedül az érzés számít. A játék nyelvén ez annyit jelent, hogy minden olyan körben, amikor a karakter ezt az alkalmazást használja egy olyan Világos Oldalon álló Erő-érzékeny személy jelenlétében, aki kap egy Sötét Oldal Pontot, a karakter is kap egy Sötét Oldal Pontot, és egy Erő Pontot. Ha több karakter kap Sötét Oldal Pontot ugyanabban a körben, akkor a karakter is több Erő Pontot kap. Ezeket az Erő Pontokat öt percen belül el kell költeni, különben elvesznek. Az alkalmazás lényege, hogy a Sötét Jedi energiát nyer az utálatból és a haragból, melyet áldozatában kelt. Azoknak a játékos karaktereknek, akik gyorsan lesznek mérgesek, szinte lehetetlen kijutniuk a szituációból. Az egyetlen út, hogy megakadályozzák a Jedit az extra Erő Pontok megszerzésében, hogy nem adják át magukat a Sötét Oldalnak. Ez nagyon nehéz lehet, főleg mivel nem lehet semmit sem tenni annak megakadályozására, hogy a Sötét Jedi minden hatalmában állót megtegyen ezen negatív érzelmek kikészítésére. Beleértve ebbe a csalást, ártatlanok lemészárlását, kötekedést, inzultálást, más karakterek, barátainak, családjának, szülőbolygójának vagy bázisának fenyegetése, vagy bármi más, mely előhívhatja belőle a Sötét Oldalt. Azok a karakterek, akik képtelenek a brutális erőn kívül

más módszert kitalálni, hogy legyőzhessék a Sötét Jedit, valószínűleg elpusztúlnak, ha találkoznak ezzel az alkalmazással. Figyelmeztetés: Kerüljük az alkalmazás túlzott használatát, mert felboríthatja a játék egyensúlyát, ha nem megfelelően korlátozva használják.

Mások fáradtságának megszüntetése (Remove Another's Fatigue)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű

Változtatás nehézségi fok: Közepes. Távolság és személyes kapcsolat szerint módosítva.

Követelmény: gyógyulás gyorsítása, mások gyógyulásának gyorsítása, fájdalomtűrés, mások fájdalmának elfojtása, fáradtság megszüntetése

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedi-karakternek, hogy a fáradtság hatásait megszüntesse egy másik karakternél. Habár, az eredeti alkalmazással szemben, a Jedi-karakternek addig kell várni, míg az alany ténylegesen fáradt, mielőtt följárlhatná a segítségét. Ennél fogva az elrontott Kitartás büntetései elmúhatnak, de csak azután használható, amint előjöttek.

Erővillám (Force Lightning)

'- Soha! Soha nem állok át a sötét oldalra! Veszítettél, Palpatine. Jedi vagyok, mint ahogy előttem apám is az volt.

A Császár vigyora vad dühvé torzult.

- Ám legyen, Jedi. Ha nem állsz át, meghalsz.

Palpatine Luke felé nyújtotta pókkarjait, ujjából vakító fehér energiasugár lövellt ki, bűvös villámként cikázott át a termen, és áthaladt a fiú testén, a föld felé törekedve. Az ifjú Jedi hirtelen megdermedt és megrémült - nem is hallott ekkora Erőről, az Erő ilyen gonoszságáról, nemhogy tapasztalat volna.'

- Luke Skywalker és Palpatine Császár

Kontroll nehézségi fok: Nehéz. Távolság szerint módosítva, de az alanyt látni követelmény.

Változtatás nehézségi fok: Az alany kontroll jártassága vagy Érzékelés főjellemezője alapján.

Követelmény: Energia semlegesítése, ártó szellem, kíntás

Figyelmeztetés: Ha a Jedi-lovag ezt az alkalmazást használja kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Ez az alkalmazás megrontója az Erőnek, kihasználja az igazi gyűlöletet és gonoszt a Sötét Oldal felhasználóiból. Mikor használja, fehér vagy kék villámokat teremt pusztá energiából melyek az ujjhegyéből szállnak szerteszét, varázslatos fényt árasztva. Ezek a villámok megtépázzák az alanyt, fájdalmat és szenvedést okozva neki.

Az alkalmazónak le kell tennie egy kontroll-dobást, mellyel megidézi az energiát a sugarak számára. Ezen villámok elől nem lehet kitérni, nem lehet ellenük védekezni. Egyedül a villámok létezhetnek a továbbiakban, az áldozatnak csak annyi esélye marad, hogy magasabbat dob a kontroll jártasságára vagy Érzékelés főjellemezőjére. Ha az áldozat magasabbat dob, a villámok kinyúlnak az áldozatért, de eltérülnek amint a közelébe érnek. Az a Jedi-lovag aki fénykarddal van felfegyverezve képes a fénykardvívás alkalmazással blokkolni az Erővillámokat amennyiben a kontroll-dobása magasabb, de még akkor sem képes az Erővillámokat más célpontra hárítani. Ezt az alkalmazást képes megtörni az energia semlegesítése alkalmazás 3 a kijelölt alany egyszerűen elnyeli a sugarakat.

Amikor valakit eltalálnak az Erővillámok, a vesztesége 1K az alkalmazó minden 1K változtatás jártassága után. Az áldozat ellenállása a veszteség ellen az Ereje; lévén a páncélok hatástalanok az Erővillámmal szemben. Az Erővillám útjában vonagló fájdalom jár, kiszívja az alany energiáját, s végül is megöli őt. Ha az alkalmazás kábultságot,

sebet vagy másmilyen sebesülés okoz a karakternek, akkor a fájdalomtól eltorzultan magatehetetlenné válik a kör hátralévő részére és a következő körre.

Kínzás (Inflict Pain)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Távolság szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Az alany kontroll jártassága vagy Érzékelés főjellemezője alapján.

Követelmény: Fájdalomtűrés, életészlelés.

Figyelmeztetés: A karakter aki ezt az alkalmazást használja kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Az alany nagy fájdalmat tapasztal. Az alkalmazó által okozott veszteség megegyezik a változtatás jártassággal, amíg az alany ellenállása a kontroll jártassága, Érzékelés főjellemezője vagy akaraterő jártassága. A sebzés formája olyan mintha a támadás kábultságot okozott volna, ámbátor ha az alany elszenvedett vesztesége teljes, akkor a fájdalomtól bénává válik az adott körre s az elkövetkezőre is.

Mások hibernációba helyezése (Place Another in Hibernation)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű. Személyes kapcsolat szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Nagyon könnyű. Távolság szerint módosítva.

Követelmény: Hibernációs transz

Szükséges idő: Öt perc

Hatás: Az Jedi-karakter az alkalmazás használatával képes lesz egy másik karaktert Hibernációs transzba helyezni. Az alany fizikai kapcsolatban kell lennie az alkalmazás használójával, és bele kell egyeznie a "kikapcsolásába"- ez az alkalmazás nem használható támadásra, vagy hogy ezzel a Jedi ezzel valakit eszméletlenné tegyen. Ez az alkalmazás arra is használható, hogy egy másik karaktert kihozzon a Hibernációs transzból, de ekkor a Változtatás nehézsége + 10- el nő.

Mások eszméletre térítése (Return Another To Consciousness)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű. Személyes kapcsolat és távolság szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Magatehetlen karakternél Könnyű; Halálosan sebesült karakternél Nehéz.

Követelmény: Eszméletmegőrzés.

Hatás: Az alany magához tér. Az alanyra vonatkoznak az Eszméletmegőrzés alkalmazásban felsorolt korlátozások.

Erőátvitel (Transfer Force)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű. Személyes kapcsolat és távolság szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Közepes.

Követelmény: Mások fájdalmának elfolytása.

Hatás: Az Erőátvitellel a Jedi megóvhat a pusztulástól egy Halálosan sebesült karaktert, oly módon, hogy átadja életerejének egy részét. Ha a karakteren Erőátvitelt hajtanak végre, továbbra is Halálosan sebesült marad, de nem fog meghalni, hacsak újabb sebesülés nem éri. A karakter hibernálódik, és ebben az állapotban akár hat hétig is életben maradhat. A Jedi-lovagnak meg kell érintenie a kiszemelt alanyt, amikor működésbe hozza az alkalmazást.

Az Erőátvitel alkalmazásakor a Jedi-lovag veszít egy Ero Pontot. (Ez a sebesültnek átadott életero.) Az Ero Pontoknak ez a felhasználása mindig Hosiesnek minősül, úgyhogy a Jedi-karakter a kaland végén vissza fogja kapni az Ero Pontot.

Az Erőátvitel csak akkor működik, ha a kiszemelt alany nem ellenkezik.

Észlelés és Változtatás Alkalmazások

Érzéktompítás (Dim Other's Senses)

Észlelés nehézségi fok: Könnyű. Távolság alapján módosítandó.

Változtatás nehézségi fok: Az alany kontroll-dobása vagy Érzékelés-dobása.

Ez az alkalmazás fenntartható a főjellemző illetve a jártasságok csökkentésére.

Hatás: Ez az alkalmazás jelentősen csökkenti az alany Érzékelés főjellemzőjét. Ha sikerül tompítani az alany karakter Érzékelését és az összes Érzékelés jártasságát, akkor ennek mértéke az alábbi táblázat szerint alakul:

Változtatás-dobás >= kontroll vagy Érzékelés-dobás	Érzékelés csökkenése
0-5	-1 pont
6-10	-2 pont
11-15	-1K
16-20	-2K
21+	-3K

Az alkalmazást lehet egyidejűleg több alanyon is alkalmazni, ekkor az észlelés nehézségi foka +3-mal változik minden újabb alany után; ilyenkor az a kontroll vagy Érzékelés számít ami a csoport legmagasabb értéke.

Erőszél (Force Wind)

Érzékelés nehézségi fok: Közepes

Változtatás nehézségi fok: 5 méter befolyásolása Közepes, .10 méter befolyásolása Nehéz, 15 méter befolyásolása 15 méter.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Követelmény: Érzékszerv élesítés, Érzékelés megváltoztatása, Telekinézis.

Figyelmeztetés: *Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.*

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Sith számára, hogy megváltoztassa és irányítsa a levegő áramlatait, hogy erőteljes és romboló tornádót hozzon létre, amely képes arra, hogy embereket emeljen a levegőbe, és elhajítsa őket. A ciklon a Sith Változtatás kódjának megfelelő sebést okoz a hatókörön belül.

Kisebb Erőpajzs (Lesser Force Shield)

Észlelés nehézségi fok: Könnyű

Változtatás nehézségi fok: Közepes

Követelmény: energia semlegesítés, koncentráció, érzékelés, telekinézis

Ez az alkalmazás fenntartható

Szükséges idő: Egy kör

Hatás: Ez az alkalmazás képessé teszi a Jedit, hogy körülvegye testét, egy erőből alkotott pajzssal. Ez a pajzs hatástalanítja az energiát és fizikai anyagokat egészen molekuláris szintig.. A pajzs ERŐ+1K-s páncélként működik minden fizikai és energiatámadás ellen, beleértve a közvetett támadásokat is, mint például a gázfelhők vagy gránátrobbanások. A pajzs nem túlzottan erős, de elég, hogy megvédje a Jedit a komolyabb sebesüléstől.

Kontroll, Észlelés és Változtatás Alkalmazások

Tudatbefolyásolás (Affect Mind)

' *Maguk nem ezeket a robotokat keresik.
Mi nem ezeket a robotokat keressük.*

Ben Kenobi és egy birodalmi rohamosztagos

Kontroll nehézségi fok: Nagyon könnyű: érzékszervi benyomások. Könnyű: emlékek. Közepes: következtetések. Távolság szerint módosítva.

Észlelés nehézségi fok: A kiszemelt alany kontroll-, illetve érzékelés-dobása.

Változtatás nehézségi fok: Nagyon könnyű: röpké, pillanatnyi érzécsalódások, nagyon távoli emlékek finom változtatásai, vagy ha a kiszemelt alanyt különösebben nem érdekli a dolog. Könnyű: rövid képi jelenségek, egy évnél nem régebbi emlékek, vagy ha a kiszemelt alanyt érzelmileg csak kevésbé érinti a levont következtetés. Közepes: rövid hallucinációk, gy napnál nem régebbi emlékek, vagy ha a kiszemelt alanynak szigorú utasításai vannak a következtetést illetően. Nehéz: arcvonások finom átalakítása, két érzékszervet (például látást és hallást) érintő hallucinációk, egy percnél nem régebbi emlékek, vagy ha a szóban forgó következtetés nagyon fontos a kiszemelt alany számára. Nagyon nehéz: mind az öt érzékszervre kiterjedő hallucinációk, alapvető memóriaváltozások, vagy ha az ügy logikája teljesen egyértelmű, és téves következtetésre jutni gyakorlatilag lehetetlen.

Követelmény: Energia semlegesítése, koncentráció, érzékszerv élesítés, telekinézis. Ez az alkalmazás fenntartható.

Hatás: Ezzel az alkalmazással befolyásolni lehet a kiszemelt alany érzékelését, hogy az illúziókat valóságnak vélje, és ne lássa, amit a Jedi-karakter nem akar. A tudatbefolyásolással maradandó változásokat lehet eszközölni a kiszemelt alany memóriájában, hogy rosszul emlékezzen dolgokra, vagy egyáltalán ne emlékezzen valamire. Végül pedig arra is alkalmas, hogy a Jedi-lovag megváltoztassa vele a kiszemelt alany által levont következtetéseket, és az illető téves következtetésre jusson. Mielőtt nekilátna a kockadobásnak, a Jedi-karakternek pontosan meg kell mondania, hogy milyen hatást akar elérni. A tudatbefolyásolást általában csak egy alanyon lehet alkalmazni; több alanyhoz több alkalmazás szükséges.

Ha sikeres az illúzió, az alany azt hiszi, hogy hatással van rá - ha azt hiszi, hogy megütötték, egy képzelte tárgy, fájdalmat fog érezni. Ha azt hiszi, hogy megsérült, ennek megfelelően viselkedik; és ha azt hiszi, hogy meghalt, eszméletét veszti. Valójában azonban semmilyen sérülést nem szenved.

A tudatbefolyásolás nincs hatással sem robotokra, sem adatrögzítő berendezésekre.

Harci meditáció (Battle Meditation)

Kontroll nehézségi fok: Változó, a független célpontok számától függ.

Érzékelés nehézségi fok: Változó, a független célpontok számától függ.

Változtatás nehézségi fok: Változó, a független célpontok számától függ.

Feladat nehézsége	Célpontok száma
Nagyon könnyű	1-2
Könnyű	3-20
Közepes	21-100
Nehéz	101-1000
Nagyon nehéz	1001-10 000
Hősies	10 001+

Ez az alkalmazás fenntartható.

Szükséges idő: Öt perc

Hatás: A harci meditációnak két lehetséges hatása van. A Jedi arra kényszerítheti vele ellenfeleit, hogy befolyezzék támadásukat, és egymás ellen forduljanak, vagy

megváltoztathatja a harc folyását, társai megerősítésével, és ugyanakkor az ellenség meggyöngítésével. Az alkalmazás használata előtt a Jedi-lovagnak meg kell határoznia, hogy melyik hatást akarja használni. Az alkalmazás célpontjainak támadnia kell, hogy az alkalmazás működjön. A játék szabályai szerint, a Jedi-karakter csak a harc első, vagy az elsőt követő köreibben használhatja ezt az alkalmazást hatásosan, de nem a harc előtt. Azok számítanak ellenségnek, akik a Jedi jelenlegi szándékaival ellentétben cselekednek (rabok megmentése, Sötét oldal követőinek legyőzése, stb.); szövetségesnek, vagy segítőnek azok számítanak, akik a Jedi-karakter céljainak megfelelően cselekednek. Ha a Jedi megpróbálja az ellenségeket egymás ellen fordítani, akkor a Jedi legnagyobb jártasság-dobása (Kontroll, Észlelés, vagy Változtatás) lesz a nehézség, és ezt kell felüldobni minden egyes ellenséges karaktereknek, hogy ne kerüljenek az alkalmazás hatása alá. A Jedinek fenn kell tartania az alkalmazást minden körben, hogy a harcolók folytassák a harcot. Ha az alkalmazást befejezi, akkor a hatása azonnal abbamarad. Egy sikeres dobással, hogy megfordítsa a Jedi-lovag a harc menetét a Jedi szövetségesi kedvére (az alkalmazás második felhasználása), a Jedi-lovag ellenségei 1K-t vesztenek a Jedi-karakter minden a legjobb Erő-jártasságában levő 4K-ja után, abból a főjellemezőből, amit a Jedi meghatároz (pl. Erő, Ügyesség, stb.), minimum 1K-ra; míg a szövetségesei ugyanennyi bónuszt kapnak egy, a Jedi szándéka szerinti, főjellemezőjükre.

Például: *Nomi Sunrider, és másik három Jedi társa egy tucat Sötét oldal kegyencsel - Freedon Nadd követőivel - harcolnak. Látva, hogy a küzdelem hullámai a sötét oldal követőinek kedveznek, Nomi úgy dönt, hogy használja a Harci meditáció alkalmazást, hogy segítsen társainak felülkerekedni az ellenségen. Mivel a Kontroll jártassága 1K+1, az Észlelése 2K+1 és a Változtatás jártassága 1K, ezért minden társának egy Főjellemezőjét (Ő ezen esetben az Ügyességet választja) 2K+1-el (a három közül a legmagasabb) tudja növelni, és minden ellenség egy Főjellemezőjét 2K+1-el (az Erőt választotta) csökkenti, minimum 1K-ra. Amíg Nomi fentartja az alkalmazást, addig társai 2K+1-et kapnak Érzékelésükre (és minden ez alá tartozó jártasságukra), és az ellenségei 2K+1 büntetést szenvednek el Erejükre (és minden ez alá tartozó jártasságukra).*

Agykontroll (Control Mind)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű ha a Jedi-lovag a Sötét Oldal szolgája. Közepes amennyiben a Jedi-lovag a Világos Oldalon áll.

Észlelés nehézségi fok: Az alanyok kontroll jártassága vagy Érzékelés főjellemezője alapján. Személyes kapcsolat alapján módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Változó az szerint, hogy az alanyok a Sötét Oldalon vagy a Világos Oldalon állnak. Lásd az alábbi táblázatot. Távolság alapján módosítva.

Az alanyok száma	Sötét Oldal	Világos Oldal
1	Nagyon könnyű	Közepes
2	Könnyű	Nehéz
3	Közepes	Nagyon nehéz
4-5	Nehéz	Hősies
6-8	Nagyon nehéz	-
9-15	Hősies	-

Követelmény: Receptív telepátia, telekinézis, tudatbefolyásolás.

Figyelmeztetés: *A Jedi-lovag aki eme alkalmazást használja kap egy Sötét Oldal Pontot. Az a Jedi-lovag, aki még nem fordult a Sötét Oldal felé, Sötét Oldal Pontot kap minden gonosz cselekedetért amit az általa irányított személyek tesznek, de az a Jedi-lovag akit már elcsábított a Sötét Oldal nem.*

Ez az alkalmazás fönnttartható folyamatosan, de a Jedi-lovagnak újból meg kell dobnia az alkalmazást, ha növeli vagy változtatja az alanyok számát.

Hatás: Ezzel az alkalmazással képes a Jedi-karakter átvenni mások fölött az ellenőrzést, vagyis a körre bábukként fognak engedelmeskedni a Jedi-karakter akaratának 3 ók

kötelesek szolgálni a Jedi-lovagot automatikusan. Persze ez az alkalmazás sincs hatással egyetlen droidra vagy számítógépre sem.

Az ellenőrzött karakterek megkísérelhetnek kiszabadulni, ehhez egy új dobást kell letenniük a Jedi-karakter észlelés-dobása ellenében amikor a Jedi-lovag új karaktereket von be az ellenőrzése alá.

Erővihar teremtése (Create Force Storms)

Kontroll nehézségi fok: Hősies

Érzékelés nehézségi fok: Hősies

Változtatás nehézségi fok: Hősies. Távolság szerint módosítva. A vihar átmérője szerint módosítva +5 ha 100 m vagy kevesebb; +10 ha 100 m és 1 km közötti; +15 ha egy kilométer, és +2 minden további kilométer után.

Sebzés szerint módosítva: +5 minden 1D sebzés után. Heroikus dobás szükséges a vihar irányításához, Nagyon nehéz pedig a megszüntetéséhez.

Követelmény: Hibernációs transz, Életészlelés, Életérzékelés, Érzékszerv élesítés, Receptív telepátia, Erőérzékelés, Projektív telepátia, Düh.

Figyelmeztetés: Az Erővihar a természet törvényeinek durva megváltoztatása. Az a Jedi aki használja ezt a képességet, automatikusan kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Ez talán a legpusztítóbb ismert Erőalkalmazás. Segítségével a Jedi-karakter képes megtörni az idő-tér kontinuumot, és ezzel örült Erővihart szabadítva fel. Ez a vihar képes a legnagyobb hajókból álló flották eltörlésére, és emlékezz: "Egy bolygó elpusztítása jelentéktelen az Erő hatalmához képest!".

A vihar maga a gyűlölet és a harag olyan koncentrációja, amelynek semmi sem állhat szemben. Minden körben a használonak tenni kell egy Hősies Kontroll dobást, hogy továbbra is Ő irányítsa a vihart. Ha a használó elrontja a Kontroll dobást (vagy bármely egyéb dobást, ami a vihar létrehozásához szükséges), a vihar megjelenik, de a használója ellen fordul. Miután a használó megsemmisült, 1K körön belül eltűnik a vihar is.

A használó megpróbálhatja a vihart személyek, hajók, és bármi egyéb felszívására használni, hogy azokat egy másik meghatározott pontra rakja át. Ez +10-el növeli a Kontroll dobás nehézségét abban a körben.

Agytörlés (Memory Wipe)

Kontroll nehézségi fok: Közepes

Érzékelés nehézségi fok: Az áldozat Akaraterő, Érzékelés, vagy Kontroll dobása. Személyes kapcsolat szerint módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Az áldozat Akaraterő, Érzékelés, vagy Kontroll dobása. Személyes kapcsolat szerint módosítva.

Követelmény: Fájdalomtűrés, Hibernációs transz, Élet érzékelés, Életészlelés, Érzékszerv élesítés, Receptív telepátia, Erőérzékelés, Telekinézis, Távoldalastás, Projektív telepátia, Tudatbefolyásolás, Tudat uralása, Más érzékszerveinek elhomályosítása.

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Szükséges idő: Öt perc

Hatás: Ez a félelmes alkalmazás képessé teszi a Sith-et, hogy keresztülhatoljon egy másik karakter elméjén, és megsemmisítsen minden tudást, vagy tanult jártasságot. Az alkalmazás használatához a Sithnek meg kell érintenie az áldozatot, és egy használat során csak egy konkrét dolgot törölhet az áldozat elmélyéből.

Életenergia elszívása (Drain Life Energy)

Kontroll nehézségi fok: Könnyű

Érzékelés nehézségi fok: Könnyű, távolság szerint módosítva

Változtatás nehézségi fok: Könnyű.

Ez az alkalmazás fenntartható.

Követelmény: Fájdalomtűrés, Hibernációs transz, Élet érzékelés, Életészlelés, Receptív telepátia, Erőérezékelés, Tudatbefolyásolás, Más fájdalmának elfolytása, Más érzékszerveinek elhomályosítása, Erőátvitel.

Figyelmeztetés: Ha a karakter ezt az alkalmazást használja azonnal kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Az alkalmazás segítségével a Sith képes energiát elszívni a nem érző lényekből, és ez az energia képessé teszi hogy alvás nélkül éljen. Amíg az alkalmazást a Sith fenntartja, nem fárad el, és nincs szüksége alvásra. Az alkalmazás használata közben a környezetben levő rovarokból, kis rágcsálókból, madarakból, és hasonlókból vonja el az energiát. Az alkalmazás nem használható arra, hogy érző lényekből energiát szívjon .

Szellemökl (Projected Fighting)

Kontroll nehézségi fok: Nehéz.

Érzékelés nehézségi fok: Nehéz.

Változtatás nehézségi fok: Könnyű. Távolság szerint módosítva, de csak látótávolságon belül.

Követelmény: Koncentráció, Telekinézis.

Szükséges idő: Egy kör.

Hatás: A Szellemökl segítségével a Jedi-karakter anélkül megüthet egy ellenfelet, sérülést okozva neki , hogy megérintené az áldozatot. Az alkalmazás használata több mint kicsit kockázatos; több esetben a szellemökl nem más, mint az Erő alkalmazása támadásra. A Jedi-karakter a szellemökl használatával, csak kábulttá teheti áldozatát, csak arra használhatja ezt az alkalmazást, hogy megvédjen egy ártatlan áldozatot a közvetlen veszélytől. Ha a Jedi-lovag bármely más célből használja a szellemöklöt, vagy nagyobb sérülést akar okozni vele, mint kábult, akkor Sötét Oldal Pontot kap. Miután sikeresen használta az alkalmazást, a Jedi-lovagnak egy Pusztakezes harc dobást kell tennie. Ha az áldozat Erő-érzékeny, akkor az áldozat tehet egy Pusztakezes védelem dobást, hogy kivédje a támadást. Egyébként az áldozat nem képes hárítani a Jedi-lovag ütését. Ha a Pusztakezes harc dobás sikeres, akkor a Jedi-karakter a teljes Ereje áll szemben az áldozat Erejével. A Jedi-karakter célozhat egy meghatározott pontot az áldozat testén (mely +1K-t ad a sebzéshez), de ekkor le kell vonnia 1K-t a Pusztakezes harc jártasságából. A páncél természetesen ebben az esetben is védelmet nyújt. Ez az alkalmazás fenntartható egészen addig, míg az áldozat és a Jedi közötti távolság lényegesen nem változik. Ha az áldozat nagyon eltávolodik a Jedihez képest, vagy a Jedi-karakter új célpontot választ, akkor az alkalmazás használatát újra ki kell dobni.

Összehangolás (Enhanced Coordination)

Kontroll nehézségi fok: Közepes.

Észlelés nehézségi fok: Nehéz.

Változtatás nehézségi fok: Változó, függ az alanyok számától. A távolság alapján módosítva.

A bevont egyének száma	Nehézségi számérték
1-10	Nagyon könnyű
11-100	Könnyű
101-500	Közepes
501-5 000	Nehéz
5 001-50 000	Nagyon nehéz
50 000-500 000	Hősies

Követelmény: Életészlelés, tudatbefolyásolás.

Ez az alkalmazás fenntartható folyamatosan, de a Jedinek újból meg kell dobnia az alkalmazást, ha az összehangolt alanyok száma megváltozik, vagy a bevetett jártasságuk változik.

Hatás: Az alkalmazás használata lehetőséget ad egy Jedi-karakternek, hogy összehangolja egy csoport tevékenységét acélból, hogy megnövelje a csoport hatékonyságát egy konkrét feladat végrehajtása érdekében. Ezt az alkalmazást gyakran használta Palpatine Császár, hogy megnövelje a csapatainak harci tulajdonságait, szellemileg vezetve és kiegészítve őket a harcokban.

Ez az alkalmazás csak olyan alanyokon használható, akik egyetértenek a Jedi-lovag céljaival (például "legyőzni a Szövetséget"). Ezáltal azonban nem lesz mindenható a Jedi-lovag mentális hatalma az érintett csapatok felett.

Ehelyett az alkalmazás összeköti az összes csapattal egy tudatalatti szinten, hozzásegítve őket a gyakorlottabb harchoz és a jobb szervezethez. Ha az alkalmazást sikeresen vetik be, a Jedi-karakter választhat három jártasságok az Ügyesség, Mechanika vagy Erő főjellemező alól. Minden katona kap egy bónuszt minden 3K (lefelé kerekítve) után 1K a saját jártassága alapján.

Példa: Palpatine Császár használja az összehangolást. Kiválasztja a csatahajó fegyverzet, csatahajó vezetés és csatahajó védőpajzsok jártasságokat, a három megnövelendő. Ha a katonák dobáskódja 2K+2 vagy kevesebb az adott jártasságban, akkor nem jár nekik bónusz. Ha 3K és 5K+2 közti a jártasságuk, akkor kapnak +1K amíg az alkalmazás kifejti a hatását. Ha pedig 6K és 8K+2 közti a tudásuk, abban az esetben +2K ját mindaddig míg az alkalmazást fenntartja a Császár.

Telekinetikus gyilkosság (Telekinetic Kill)

'Vader felszólításának engedelmességgel előlépett Ozzel admirális, oly közel, hogy az arca jószíval betöltötte a Fekete Lovag monitorjának egész képernyőjét. Ozzel hangjában kétségbeesés bujkált, amikor jelentette:

- Vader lovag, a flotta kilépett a fénysebességből...

De Vader nem neki válaszolt, hanem egy másik tisztnek, aki ott állt, kissé hátrébb.

- Piett kapitány!

Piett kapitány, jól tudván, milyen végzetes volna késlekednie, azon nyomban előrelépett, miközben az admirális megtántorodott, és a kezét önkénytelenül a torkához kapta.'

- Darth Vader Szith Lovag és Ozzel admirális

Kontroll nehézségi fok: Könnyű. Távolság alapján módosítva.

Észlelés nehézségi fok: Könnyű. Távolság alapján módosítva.

Változtatás nehézségi fok: Az alany kontroll jártassága vagy Érzékelés főjellemezője alapján.

Követelmény: Fájdalomtűrés, kínzás, ártó szellem, életészlelés

Figyelmeztetés: A karakter aki eme alkalmazást használja automatikusan kap egy Sötét Oldal Pontot.

Hatás: Az alkalmazás segítségével telekinetikus módon lehet fájdalmat okozni az alanyoknak, vagy akár megölni őket. Amikor az alkalmazó leteszi a változtatás-dobását akkor ismételt kontroll illetve Érzékelés-dobást kell tennie a karaktereknek, hogy megállapítsák a veszteséget. A szabatos megoldással a gyilkosságok több változata végezhető: totális idegösszeomlás, agyvérzés, szívinfarktus, fulladásos halál, és még számtalan a lehetőségek száma.

Hasonmás (Doppelgänger)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon nehéz

Észlelés nehézségi fok: Nagyon nehéz

Változtatás nehézségi fok: Hősies

Követelmény: Fájdalomtűrés, üresség, életészlelés, életérzékelés, érzékszerv élesítés, receptív telepátia, erőérzékelés, telekinézis, más féjdalmának elfojtása, erőátvitel, tudatbefolyásolás, érzéktompítás.

Figyelmeztetés: A Jedi, aki ezt az alkalmazást használja Sötét Oldal Pontot kap.

Szükséges idő: 5 perc

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi a Jedinek, hogy önmagáról egy hasonmást készítsen. Bár a hasonmás egy illúzió, úgy néz ki és viselkedik, mintha igazi lenne. A használó használhatja normál érzékszerveit a hasonmásan keresztül, beleértve a természetes anyag érzését. A hasonmásokat a droidok hang és képérzékelői ugyanúgy észreveszik. A hasonmás ha cselekszik, a használó jártasság, vagy főjellemező kockáinak felével dobhat. Ötpercenként, a használónak újra dobnia kell, hogy fenntartsa a hasonmást. Ha a Jedi abbahagyja az alkalmazás használatát, vagy a hasonmás halálosan megsebesül, akkor az egyszerűen eltűnik.

Erő harmóniája (Force Harmony)

Kontroll nehézségi fok: Nehéz, távolság szerint módosítva

Észlelés nehézségi fok: Nehéz, távolság szerint módosítva

Változtatás nehézségi fok: Közepes

Követelmény: életészlelés, életérzékelés, projektív telepátia, receptív telepátia

Ez az alkalmazás fennterthető

Hatás: Ez az alkalmazás képessé tesz néhány Jedit, hogy kézzelfoghatóvá tegyék a Világos Oldal erejét. Amíg az alkalmazást fenntartják, addig használóit átítatja a Világosság, mintegy pajzsként működve a Sötét Oldal ellen. Az alkalmazás minden egyes használójának +5K-t ad, minden olyan Erő alkalmazás ellen, amelyet a Sötét Oldal szolgálai használnak. Ez a bónusz nem olyan nagy, mint amilyennek látszik, hiszen a Jedi 2K levonást kap, míg fenntartja ezt az alkalmazást. Akkor csatlakozhat valaki, ha legalább akkora a kontroll vagy észlelés dobáskódja, mint a kezdeményezőnek, attól függően, amelyik kisebb.

Amikor pajzsként használják a Sötét Oldal ellen, ha mind a kontroll és észlelés dobás meghaladja a Sötét Oldal alkalmazás sikeres dobását (ha több dobás, akkor a legmagasabb dobást), a Sötét oldal alkalmazás megszakad. Minden fenntartott alkalmazás megszakad, mintha a használója elkábult volna. Az alkalmazás nem szünteti meg a Sötét Oldal jelenlétét, de képes megzavarni szolgálait és nehezebbé tenni cselekedeteiket.

Életesszenciaszívás (Drain Life Essence)

Kontroll nehézségi fok: Nagyon nehéz, fordítva módosítva a személyes kapcsolat szerint (például egy közeli rokon ad +30 nehézséget, míg egy teljesen idegen egy más fajtól nem változtat semmit)

Észlelés nehézségi fok: lásd az alábbi táblázatot:

Nehézség	Áldozatok száma
Nagyon könnyű	1 - 5
Könnnyű	6 - 50
Közepes	51 - 1000
Nehéz	1001 - 50.000
Nagyon nehéz	50.001 - 1 millió
Hősies	1 - 10 millió

Változtatás nehézségi fok: Könnyű együttműködő áldozatoknál, Nehéz ha vegyes érzelműek vagy közönyösek, Hősies ellenségeknél és +10 ha a Világos Oldallal telítettek.

Követelmény: Fájdalomtűrés, hibernációs transz, életérzékelés, életészlelés, érzékszerv

élesítés, receptív telepátia, erőérzékelés, telekinézis, előrelátás, projektív telepátia, más fájdalomának elfojtása, erőátvitel, tudatbefolyásolás, agykontroll, érzéktompítás

Figyelmeztetés: A Jedi, aki ezt az alkalmazást használja Sötét Oldal Pontot kap!

Ez az alkalmazás fenntartható

Hatás: Ez az alkalmazás lehetővé teszi, hogy a Jedi a körülötte lévőkől életenergiát vegyen el, és a Sötét Oldal negatív hatásait ezekbe az áldozatokba irányítsa. A Jedinek naponta kell dobnia, ha fenntartja az alkalmazást, mely kockalevonásokhoz vezet. Az elszívott energia mennyisége az áldozatok számától és a szívás időtartamától függ.

Azoknak, akiket kevesebb mint egy hete vagy több mint egy hónapja szívnak:

1-5: Egy Erőpont hetente

6-50: Egy Erőpont 5 naponta

51-1000: Egy Erőpont 3 naponta

1001-50,000: Egy Erőpont 2 naponta

50,001-1 millió: Egy Erőpont naponta

1 millió-10 millió: Egy Erőpont 12 óránként

Azon egyéneknek, akiket kevesebb mint egy hete vagy több mint egy hónapja szívnak:

1-5 áldozat: 1 Erőpont/5 nap, +1K minden Erő-jártasságra

6-50: 1 Erőpont/3 nap, +2K minden Erő-jártasságra

51-1000 : 1 Erőpont/2 nap, +3K minden Erő-jártasságra

1000-50 000: 1 Erőpont/nap, +4K minden Erő-jártasságra

50 001-1 millió: 1 Erőpont/12 óra, +4K+2 minden Erő-jártasságra

1 milliónál több: 1 Erőpont/6 óra, +5K minden Erő-jártasságra

Életátvitel (Transfer Life)

Kontroll nehézségi fok: Hősies, személyes kapcsolat szerint módosítva, +15, ha a célpont ellenáll

Észlelés nehézségi fok: Hősies, személyes kapcsolat szerint módosítva, +15 ha a célpont ellenáll

Változtatás nehézségi fok: Változó, hajlandóság és erőérzékenység szerint módosítva

Speciálisan előkészített test / Klón gazdatest	Könnyű
Nemrég halott test	Közepes
Élő és hajlandó célpont	Nagyon nehéz
Élő és nem hajlandó célpont	Hősies

Akik erő érzékenyek, tehetnek ellen kontroll vagy ÉRZÉKELÉS dobást, majd meghatározhatják, hogy a nehézséget, vagy dobásukat választják, aszerint melyik nagyobb.

Követelmény: energia semlegesítése, gyógyulás gyorsítása, fájdalomtűrés, méregtelenítés, üresség, hibernációs transz, sérülés csökkentése, szívós test, eszméletmegőrzés, életérzékelés, életészlelés, érzékszerv élesítés, receptív/projektív telepátia, telekinézis, erőérzékelés, ártó szellem, előrelátás, mások gyógyulásának gyorsítása, mások fájdalomának elfojtása, Sötét oldal táplálása, tudatbefolyásolás, agykontroll, érzéktompítás

Figyelmeztetés: Az a Jedi, aki ezt az alkalmazást használja **két** Sötét Oldal Pontot kap, ha a célpont nem hajlandó, akkor **négyet** !!!

Hatás: Ez az alkalmazás képessé teszi a karaktert, hogy átvigye életenergiáját egy másik testbe. Ez a halhatatlanság kulcsa, a legnehezebb és leggonoszabb a Sötét Oldal alkalmazási közül. Egy testbe lévő lelket legyőzni szinte lehetetlen. Ezért gyakorlatilag használhatatlan az alkalmazás a gazdatestek klónozási képessége nélkül.

Bár elvileg lehetséges, még szerencsére nem ismert a hatás egy még meg nem született magzaton, mivel még alig hallottak ezen alkalmazás sikeres használatáról. Úgy hiszik,

ha a kísérlet nem sikerül, a használó teste megszűnik, és lelke, életenergiája elveszik, széteszlik.

Erőkiáltás (Force Scream)

Megjegyzés: Ez egy önkéntelen alkalmazás, mely akkor aktivizálódik, mikor a Sötét Jedi elveszti az irányítást az indulati fölött.

Hatás: Az Erő Sötét Oldala csábító, rengeteg hatalmat ajánl, hogy hatalmába kerítse a gyenge akaratukat. Félelem, harag, irigység az út a Sötét Oldal vak szolgálatához, és ha hasonló érzelmek megérintik a Sötét Jedít, akkor képes lesz lerhatatlan pusztító erőket felszabadítani. A pusztítás ereje azonban kicsit csökkenti az ezen képességek feletti uralmat. A Sötét Jedi, aki feldühödött, néha elveszti az irányítást az érzelmei fölött. Ez sokkoló hullámokat szabadíthat fel az Erőben, amelyek pusztítóak mind a Sötét Jedire, mind azokra nézve, akik balszerencsésükre túl közel tartózkodnak hozzá. Az Erősikoly, vagy ahogy nevezik, "az gyűlölet hulláma", a Sötét Oldal által erősítve és táplálva, könnyen képes átcsapni a mentális és fizikai védelmen. Számos Régi Köztársasági emlék tanúsítja, hogy a Sötét Jedi gyakran elveszti az irányítást az Erő világos oldalát szolgáló Jedikkel vívott csaták végső pillanatában. A játék nyelvén szólva, az Erősikoly egy reflex, általában akkor lép működésbe, mikor a Sötét Jedi provokálás hatására elveszíti nyugalmát. A Sötét Jedinek tenni kell egy Nehéz Akaraterő próbát, amikor feldühítik; ha elrontja a dobást, a Jedi szabadjára engedi az Erősikolyt. A Sötét Jedinek, aki elhibázza a dobását, minden értéke -2K-val csökken egy órára, és pihennie kell egy órát, vagy további 2K-s büntetést kap, amíg nem pihen (a büntetések összeadódnak). Az Erősikoly a Sötét Jedi változtatásnak megfelelő sebzést okoz mindenkinek 50 méteres távolságon belül, beleértve a Sötét Jedít magát, aki szabadjára engedi mentális energiáit. Az Erő-érzékenyek a változtatás dobásukkal, a nem Erő-érzékenyek az Erő dobásukkal állnak ellen a sebzésnek

A Birodalom felépítése és az alapító okmány

A Galaktikus kormányzat

A Palpatine császár által létrehozott Birodalmi kormányzat eltér a többitől. A szervezettség szintje a Birodalomban egyedülálló a Galaxist összetartó kormányok közt. Amíg néhányan aggódtak a biztos személyi jogaik elvesztése miatt, a lakosság döntő többsége szívélyesen fogadta a Birodalom által nyújtott rendet. Nem is volt olyan régen, hogy a Szenátus vitatható tárgynak tekintette egy bolygó azonnali támogatását krízishelyzetben. Jelenleg az ilyen segély kötelező, nem kérdés, -hogyan, kinek, mikor-, ha a támogatás szükséges, a Császár parancsa szerint a támogatást megadják, és mindenkinek engedelmesskednie kell. Ez csak egy azok közül a jótétemények közül, amelyet a lakosság örömmel fogadott a Birodalom kezdetén. Ez a cikk arra szolgál, hogy az egyszerű polgár megértse, hogyan dolgozik a Birodalom az ő érdekeiért.

A Birodalmi hierarchia



A Császár, tanácsadói és Vader nagyúr

Császár: A Császár a legfőbb tekintély a Birodalomban és az egész Galaxis területén, egyedül irányítja az összes élőlényt és élettelen dolgot. A Császár irányítja az összes birodalmi hatóságot és az ő egyedüli előrelátása határozza meg, hogyan fejlődjön tovább a Birodalom.

Régens: A régens felelős a Birodalom irányításáért, ha netalán a Császár képtelenné válna a feladatra. A régenszt vagy a Császár nevezi ki sürgős körülményeknél vagy a legfőbb Nagy Moff, tölti be ezt a pozíciót. A régens vezeti a Császár egész haderejét a császári cím megléte nélkül. Ez a tisztség nem létezik, amikor a Császár egészséges.

Nagy Moff: A Nagy Moff felelős egy egész Régió irányításáért. Feladatuk, hogy megszervezzék a védelmet és megtervezzék a Terület lázadó és semleges bolygóinak visszatérítését a Birodalom fennhatósága alá. A legfőbb Nagy Moff tölti be vészhelyzetben a régensi pozíciót.

Moff: A Moff felelős egy Szektor irányításáért. A Moff feladata megegyezik a Nagy Mofféval, a különbség a terület nagyságából adódik.



Bolygó kormányzó: A bolygó kormányzó bolygók vezetését és védelmét felügyeli. A Szektor Moffjának és a Régió Nagy Moffjának tartozik felelősséggel.

Birodalmi tanácsos: Ez a személy a Birodalmi Felső Vezetés tagja, de normális esetben nincs hatalma parancsokat osztogatni. Legfőbb feladatuk, hogy a Császárnak tanácsokat adjanak, bízva, hogy az Uralkodó elfogadja azt. Néhány ilyen tanács akár rendeletté is minősülhet.

Legmagasabb vizsgálóbíró: Ő a Birodalmi Biztonsági Szolgálat vezetője valamint a hírszerzés vezetője és bíró is egyben. A vizsgálóbírók hatásköre a hírszerzés, az ügyészség, bíróság, esküdtszék, mint a civil, mint a katonai életben. A legmagasabb vizsgálóbírót az különbözteti meg a vizsgálóbírótól, hogy egyenesen a Császárnak tartozik jelentéssel.

Haditengerészeti Felső Vezetés: A birodalmi főadmirálisok együttesen alkotják ezt a testületet. A Császárnak és a Birodalmi Hadvezetésnek tartozik felelősséggel. Feladata a nagyobb birodalmi hadmozdulatok és az expedíciós műveletek megtervezése. Emellett a testület szoros kapcsolatban áll a Nagy Moffokkal, Moffokkal és kormányzókkal, hogy biztosítsák a Kereskedelmi útvonalakat a kalóztól és egyéb törvénytől.

Földi Hadvezetés: A testületet a birodalmi földi tábornagyok alkotják. A Császárnak és a Birodalmi Hadvezetésnek tartozik felelősséggel. Nagyobb birodalmi hadmozdulatokat és felszíni műveleteket irányít. Szoros kapcsolatban áll a Nagy Moffokkal, Moffokkal és kormányzókkal, hogy minden egyes bolygó megfelelően felszerelt legyen helyőrségekkel.

Alapító nyilatkozat

Elismerjük az egyetlen, mindent felölelő Birodalmat, melynek szándéka, hogy megvédje a lakosait, megkímélje a leigázottakat és legyőzze az öntelteket. Elismerjük a Birodalmat, mint a Galaxis egyetlen törvényes kormányát. A Birodalmat és a Galaxist, mint olyat, egy egésznek kell tekinteni.

Elismerünk egy abszolút, szuverén Császárt, mint a Birodalom egyetlen vezetőjét. Mint olyan, a Császár és a Birodalom egy és ugyanaz. Ellenszegülni a Császárnak azt jelenti, ellenszegülni a Birodalomnak. A Császárnak teljes hatalma van minden ügy és minden törvény elfogadásában. Nincs, olyan hatalom, mely a Császár döntéseit eltörölheti vagy a döntésekhez a hozzájárulása szükséges. Minden döntés törvényes, míg a Császár úgy nem dönt, hogy feloldja vagy megváltoztatja őket. A Birodalmi haderőnek egy birtokosa lehet, senki sem oszthatja meg a Császár hatalmát. A Birodalmi hierarchiát a Császár alapította a birodalmi közjólétéért. A Császár haláláig uralkodik. A zűrzavar elkerülése végett a Császár régenst választ nem több mint egy évre halála után. A következő évben a Nagy Moffok összegyűlnek, hogy megválasszák a következő Császárt. A Régens hatalma ekkor azonnal megszűnik.

Szeretnénk fenntartani a Birodalom emberi uralmát, ezért minden idegen faj az emberek szolgája lesz és idegen nem lehet ember ura. Minden szolga vagy rabszolga idegen felelősséggel tartozik az emberi gazdájának és az emberi gazda felelősséggel tartozik minden problémáért, amit a szolga okoz.

Megfogadjuk, hogy elpusztítjuk a Császár vagy a kormány minden ellenségét. Ezek közül valamelyik ellensége az egész Birodalom ellensége. Az ilyen tettért egyetlen ítélet létezik, a halál.

Hogy még hatékonyabb legyen a kormányzás a Birodalmat Régiókra osztjuk. A Régiókat a Császár nevében katonai kormányzók, Nagy Moffok irányítják. A Nagy Moffok a Császár választása alapján uralkodnak. Hogy még inkább fokozzuk a kormányzás hatékonyságát a Régiókat Szektorokra osztjuk. A Szektorokat a Császár nevében, katonai kormányzók, Moffok irányítják. A Moffok a Császárnak és a Nagy Moffoknak tartoznak felelősséggel.

A bolygókat kormányzók irányítják, amelyek flotta vagy a földi haderő vezetőiből kerülnek ki. A kormányzók a Császáron kívül a Nagy Moffoknak és a Moffoknak tartoznak felelősséggel.

Követeljük, hogy a Birodalmat alkotó bolygók adót fizessenek. Az adók a megtermelt javakból vagy a hasznokból származzanak. Az adót a Császár nevében a kormányzók gyűjtik be.

Azzal a céllal, hogy garantálja a lakosok általános biztonságát, felfedezze a Galaxis feltáratlan területeit, kiterjessze a birodalmi hatalmat és erőt, a Császár parancsára felállították és megszervezték a haderőt. Neve Birodalmi Flotta lett, melynek feladata a járőrözés és a felderítés. A flotta őrzi a bolygókat és tartja fenn a rendet és a törvényt. Őrjáratot tart a Birodalom egész területén és harcol, ha növelni kell azt. A hierarchia és a rangok rendszere a flottánál és a földi erőknél arra szolgál, hogy a Császár parancsait mind profibban és hatékonyabban hajtsák végre.

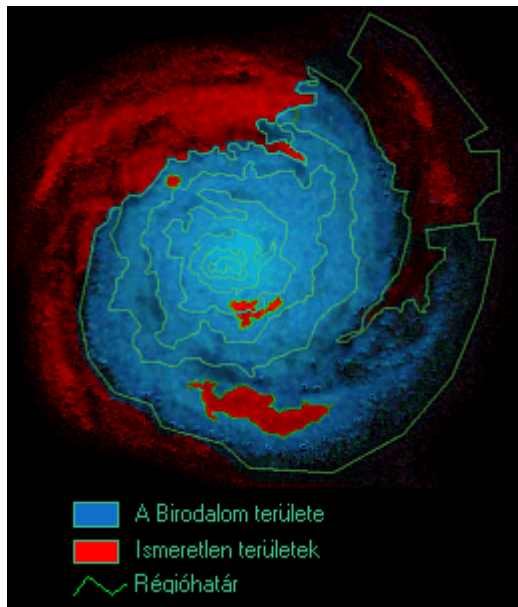
Hogy biztosítsa a lojalitást és a rendet a Birodalom területén a Császár parancsára felállítják a Birodalmi Biztonsági Szolgálatot. Legmagasabb vizsgálóbíró kerül a BBSZ élére, hogy a Császár nevében és a Császárnak felelősséggel tartozva irányítsa azt. A legmagasabb vizsgálóbírók alatt fő vizsgálóbírók és vizsgálóbírók állnak, hogy tanácsaikkal segítsék munkáját.

Bővítési Rendelet

Mi a Gondviselés kegyétől, az ismert világok Császáraiként parancsoljuk, nektek, hűséges alattvalóinknak:

Amikor megalapítottuk a Birodalmat, annak a látomásnak alapján tettük, hogy tudtuk, a mi elveinket nem fogadják el a Régi Köztársaság határain belül, valójában a Birodalom

által kínált békét és jólétet meg kell osztani mindenkivel, bárhol is létezzenek. Az emberiség természetes végzete, hogy terjeszkedjen a Galaxis ismert és ismeretlen területein, és a Galaxison túli vidékekre is, emellett hordozza és átadja az eszméinket és erkölcsi rendünket bárkinek, akivel érintkezésbe lép. Azoknak, akiknek a hűségük nem megfelelő, azok, akik a Birodalom lassabb terjeszkedését kívánják, a mérsékeltek, ők a Birodalom ellenségei. Ha az indítékunk igaz, akkor azonnal támadnunk kell, a várakozás az ellenségeinknek előnyös idő, hogy megtámadjanak minket. Árulás lenne, ha mi a terjeszkedéssel szemben állnánk, ezért nem tesszük. Előre a céljaink megvalósításáért, és a Birodalom dicsőségéért!



A terjeszkedő Birodalom határai

Birodalmi katonai egyenruhák

Számos alapvető egyenruhatípus különböztethető meg a Birodalmi Hadseregnél és az ahhoz tartozó szerveknél. A filmekben könnyen azonosíthatók a különböző egyenruhatípusok, és a hozzájuk tartozó szolgálati egységek szerepkörei. Nem az összes Birodalomban létező egyenruhát említi ez az oldal, csupán azokat amelyek megjelentek a filmekben.

Valójában, a személyzet minden típusának több mint egy standard öltözetének kell lennie a különböző munkafeltételekhez igazodva. Lehet, hogy a Birodalmi Hadsereg ruházata annyira nem változatos, mint az atomkori hadierőké, mivel a birodalmi design és technológia a sokoldalúságot eredményező modularitást hangsúlyozza, de minimum léteznie kell légmentesen záró, és nem záró, harci és díszegyenruha típusoknak minden átlagos egyenruhához. A második Halálcsillagon a Császár fogadására összegyűlt katonák ugyanabban a jól ismert bevetési egyenruhában voltak mint a harcokban, ez azt sugallja, hogy a Birodalmi Hadseregnél nem különülnek el a dísz és a mindennapi egyenruhák. Ennek ellenére a rohamosztagosok, nem mindig viselik a felfegyverzett úrálló egyenruhájukat, és a magas rangú tisztek sincsenek mindig a kényelmes, a klinikai biztonságot nyújtó csillagrombolók hídjához, vagy jól őrzött központokhoz szabott öltözetükben. Egy haditengerészeti személyzet, aki általában a fedélzeten díszegyenruhát visel, valószínűleg legalább egy sisakot és néhány egyéb ruhadarabot is magára vesz mielőtt veszély esetén vákuumban, vagy erős sugárzásban kezd dolgozni. Azok a katonák, akik ellenséges éghajlatú területeken szolgálnak, valószínűleg sisakjukra erősített olajzöld csuklyamaszkot hordanak, a Hothon harcoló rohamosztagosok fehér maszkjához hasonlóan.

A Birodalmi Hadsereg hivatott a Galaktikus Birodalom minden világának területét megtartani. A Birodalmi Haditengerészet szállítmányokkal látja el a Hadsereget, és felelős az űrből jövő támadások elhárításáért.

A rohamosztágosok a Birodalom tengerészei: elit katonák, feltétlen engedelmességre képezve, hatékonyak mind a Hadsereg, mind a Haditengerészet kötelékében. A Birodalmi Biztonsági Hivatal (Imperial Security Bureau) egy felderítő és biztonsági szervezet, amely nyíltan tevékenykedik annak érdekében, hogy mind a népesség, mind pedig a hadsereg vezetősége engedelmes maradjon a Birodalmi politikához, és eszmékhez. A BURM (Bizottság az Új Rend Megőrzéséért) nevű politikai szervezet egyik nagyon fontos ügynöksége. A Birodalmi Felderítés a BBH-val versenyben létezik. Ez egy titkosabb szervezet, a kémkedés élesebb és hatékonyabb formáira összpontosít

Birodalmi katonai egyenruhák

Birodalmi Haditengerészet

Tengerész tiszt:



- Főadmirális: [egyenruha]
- Fehér nadrág és kétsoros zubbony. Arany vállpánt.
- Fehér sapka, nem kötelező. Fekete öv ezüst csattal; nincs eszköztár; nincs pisztolytáska.
- Rövid szárú fehér kesztyű. nem kötelező? Fekete csizmák.
- Rangjelek a jelvényen bal mellkason. Nincs rangkód cylinder.

Tengerész tiszt [szolgálati egyenruha]



- Olajzöldes-szürkés nadrág és kétsoros zubbony.
- Olajzöldes-szürkés sapka előfordulhat idősebb tisztéknél.
- Fekete öv ezüst csattal; nincs eszköztár.
- Rövid szárú fekete kesztyűk.
- Rangjelek a jelvényen bal mellkason.
- Rangkód cylinderek mindkét vállon. Általában nincs pisztolytáska.

Tengerész altiszt (NCO)



- Fekete nadrág és kétsoros zubbony.
- Fekete sapka.
- Váll jelvények hiányoznak.
- Fekete öv ezüst csattal, és két vagy négy eszköztárral.
- Hosszú szárú fekete kesztyű.
- Rangjel cilinderek néha megjelennek.
- Általában nincs pisztolytáska.

Tengerész őr (junior NCO)



- Fekete nadrág és kétsoros zubbony.
- Hosszú szárú fekete kesztyű.
- Fekete nyitott sisak.
- Fekete öv ezüst csattal, és nulla vagy két eszköztárral plusz pisztolytáska.
- Fekete csizmák.

Tengerész őr



- Fekete nadrág és egysoros zubbony.
- Ezüst birodalmi embléma a vállakon.
- Hosszú szárú fekete kesztyű.
- Fekete nyitott sisak.
- Fekete öv ezüst csattal, és pisztolytáskával.
- Fekete csizmák.

Fegyverzet kezelő



- Fekete overall.
- Fehér birodalmi embléma mindkét ruhaujjon a vállaknál.
- Fekete zárt sisak célzó-komputerrel, fehér birodalmi emblémával.
- Fekete öv eszköztárakkal.
- Fekete csizmák.

Technikus/Specialista



- Világosszürke overall.
- Fekete sapka.
- Ezüst birodalmi embléma mindkét ruhaujjon a vállaknál.
- Széles zseb a jobb vállon, tartalmazhat eszközöket, vagy besorolási jelzéseket.
- Szerszámöv.
- Nincs pisztolytáska.

Személyzet (tengerész)



- Világosszürke overall.
- Olajzöld sapka.
- Ezüst színű Birodalmi embléma a vállakon.
- Széles zseb a jobb vállon, tartalmazhat eszközöket, és rangjelzéseket.
- Szerszámöv.
- Nincs pisztolytáska.

Birodalmi katonai egyenruhák

Vadászgép egységek

Vadászgép pilóta [úr-pilótaruha]



- Fekete pilótaruha overall, kesztyűk és csizmák.
- Fekete zárt repülős sisak két birodalmi emblémával.
- Fehér birodalmi emblémák a vállakon.

Vadászgép pilóta [légköri pilótaruha]



- Fekete pilótaruha overall és csizmák.
- Fekete kesztyű nem kötelező?
- Fekete nyitott repülős sisak. Fekete mellvért, elől és hátul.

Pilóta tiszt [szolgálati egyenruha]



- Olajzöldes-szürkés nadrág és felső.
- Olajzöldes-szürkés sapka lehetséges idősebb tisztelnél.
- Fekete öv ezüst csattal; nincs eszköztár.
- Rövid szárú fekete kesztyű. Nem kötelező.
- Fekete csizmák.
- Rangnégyzetes jelvény a bal mellkason.
- Rangjel cilinderek mindkét vállzsebben.
- Általában nincs pisztolytáska.

Vadászgép NCO

- Ismeretlen, valószínűleg hasonló a Haditengerész NCO-hoz.

Személyzet vagy technikusok



- Ismeretlen, valószínűleg hasonló a Haditengerészetnél használthoz

Birodalmi katonai egyenruhák

Birodalmi Hadsereg

Tiszt [szolgálati egyenruha]



Maximillian Veers tábornok

- Olajzöldes-szürkés nadrág és kétsoros zubbony.
- Idősebb tiszteknél előfordulhat olajzöldes-szürkés sapka.
- Fekete öv ezüst színű övvel; nincs eszköztár.
- Rövidszárú fekete kesztyűk. Nem kötelező.
- Fekete csizma.
- Rangnégyzetes jelvény a bal mellkason.
- Rangjel cilinderek mindkét vállzsebben.
- Általában nincs pisztolytáska.

Tiszt [harci egyenruha]



Maximillian Veers tábornok

- Olajzöldes-szürkés nadrág és kétsoros zubbony.
- Olajzöldes-szürkés mellvért és nyitott sisak.
- Rövid szárú fekete kesztyű.
- Fekete csizma.
- Rangnégyzetes jelvény a bal mellkason a páncélhoz rögzítve.
- Fekete védőszemüveg.
- Sugárpisztoly és pisztolytáska valószínű. (Nincs bizonyíték.)

Altiszt (NCO)

- Valószínűleg hasonló a Haditengerészeti altiszt egyenruhához.

Páncélos járműszemélyzet [inváziós öltözék]



- Szürke pilótaruha overall.
- Fehér kesztyű.
- Fehér mellvért és vállvédő.
- Fehér, zárt pilóta sisak két vörös birodalmi emblémával.
- Fehér csizmák.

Páncélos járműszemélyzet [őr öltözék]



- Szürke overall.
- Ezüst színű birodalmi embléma mindkét vállon.
- Fekete öv ezüst csattal.
- Fekete kesztyű.
- Szürke nyitott sisak és fekete védőszemüveg.
- Fekete csizma.

Katona [Harci bevetési ruha]

- Világosszürke overall.

- Olajzöldes-szürkés nyitott sisak.
- Harci mellvért. [nem kötelező a szerepjátékos forrásokban]
- Fekete öv ezüst csattal, eszköztár és pisztolytáska.
- Hosszú szárú fekete kesztyű.
- Fekete csizma.
- Fekete védőszemüveg.
- Birodalmi katonai egyenruhák

Birodalmi rohamosztagosok

Rohamosztagos tiszt [szolgálati egyenruha]



Praji parancsnok

- Fekete nadrág és kétsoros zubbony.
- Fekete sapka (Nem kötelező idősebb tiszteteknek).
- Fekete öv ezüst színű csattal; nincs vagy két eszköztár van.
- Sugárpisztoly és pisztolytáska nem kötelező.
- Rövid szárú fekete kesztyű.
- Rangnégyzetes jelvény a bal mellkason.
- Rangjel cilinderek mindkét vállzsebben.

Rohamosztagos tiszt [harcis bevetési egyenruha]



- Rohamosztagos páncél és sisak a környezetnek megfelelően.
- A jobb vállon látható színes pauldron a rangot jelzi.
- Rangnégyzetes jelvény a bal mellkason (amikor nincs pauldron), valószínűleg nem kötelező.
- Rohamosztagos öv eszköztárakkal.

- Sugárpisztoly táska.

Rohamosztagos [harci bevetési egyenruha]



- Rohamosztagos páncél és sisak a környezetnek és egységnek megfelelően.
- A jobb vállon látható színtelen pauldron a rangot jelzi.
- Rohamosztagos öv eszköztárakkal.
- Sugárpisztoly táska.

Birodalmi katonai egyenruhák

Birodalmi Felderítés

Általános tiszt [szolgálati egyenruha]



Ysanne Isard

- Vörös zubbony és nadrág.
- Fekete öv.
- Fekete csizma.
- Nincs sapka.

Rendőr Liason tiszt [szolgálati egyenruha]

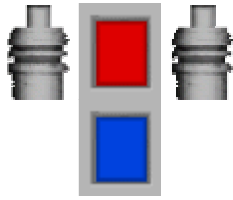
- Fekete zubbony; a nadrág színe ismeretlen.
- Fekete csizmák
- Rangjelzés ismeretlen.

Birodalmi rangjelzések

Kadét

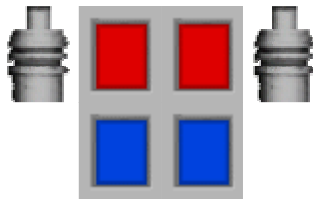
Itt még nincs rangjelzés, mivel kiképzés alatt állnak.

Zászlós



Ez a legalacsonyabb tiszti rang a Birodalom flottájában. A zászlós fiatal tiszt, aki nemrégiben végezte el az akadémiát és éles bevetésben is részt vevő hadihajón szerez gyakorlatot.

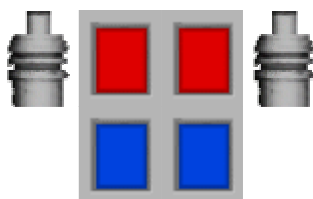
Helyettes Alhadnagy



(A rangjelzés nincs pontosan definiálva)

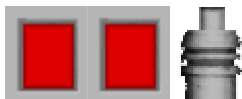
A Helyettes Alhadnagy egyenlő a Hadsereg Másod-hadnagyával. Ez még mindig egy igen alacsony rendfokozat.

Alhadnagy



A alhadnagy a második legalacsonyabb tiszti rang a flottánál.

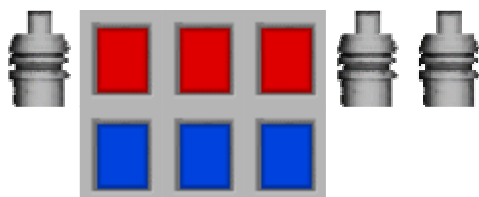
Hadnagy





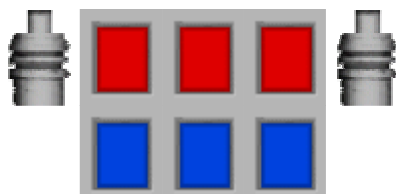
Ez a rang még nem teszi lehetővé hogy egy egész hajót irányítson de ahhoz igen, hogy felügyeljen a hajó egy részének működését.

Főhadnagy



A haditengerészet főhadnagyi rangja azonos a szárazföldi őrnaggyal. Általában ezek a tisztek egy-egy csillaghajó kisebb részét irányíthatják.

Parancsnok



A parancsnok akár egy hajó nagyobb részét is irányíthatják, anélkül hogy az egész hajó irányítására kellően magas ranggal rendelkeznének. Emellett parancsnoka lehet kisebb űrhajóknak vagy olyan létesítményeknek mint egy-egy haditengerészeti raktár vagy űrállomás. Egy űrhajó kapitányának közvetlen beosztottjai és legközelebbi segítői parancsnoki rangú tisztek lesznek.

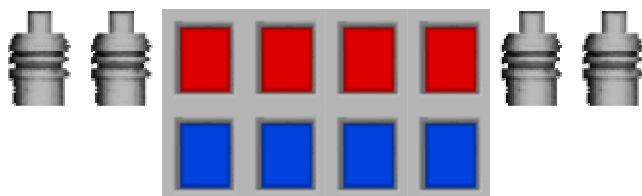
Kapitány





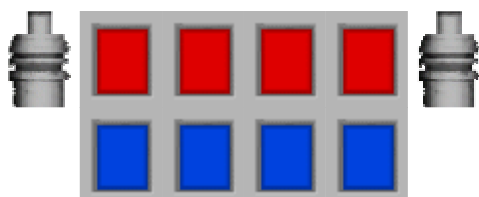
Ahogy a rang is sugallja, a hajó kapitánya egy egész csatahajóért felel. Emellett néhány ilyen rangú katona Admirálisok vagy más magasrangú személyek mellett teljesít szolgálatot. Általában azonban a személyi szolgálatnak alacsonyabb a presztízse mint a hajóparancsnoklásnak, akármilyen kicsiny vagy elavult hajóról is van szó.

Sorhajókapitány



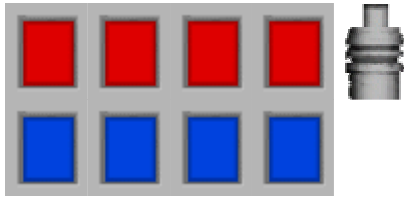
Ez a rang valamivel magasabb, mint a hajó kapitányáé. A Line Captain egy néhány hajóból álló hajóosztagot irányít. Az ilyen osztagok jelentik a Tengerészet legkisebb több hajóból álló egységét. A bennük levő hajók száma általában függ a hajók méretétől és tűzerejétől. Könnyűcirkálókból álló osztagban például általában több hajó van, mint egy nehézcsirkálókból állóban.

Kommodore



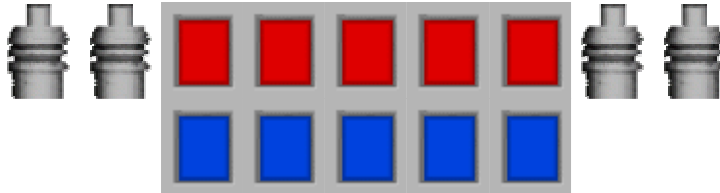
A Commodore rangja megegyezik a szárazföldi hadsereg dandártábornokáéval. Irányítása alatt egy több hajóosztagból álló hajóraj áll. Egy Moff vagy más magasrangú személy ezzel ellentétes értelmű parancsa híján a hajóraj a legnagyobb Tengerészeti haderő, amely egy rendszerben állomásozik.

Ellen-tengernagy



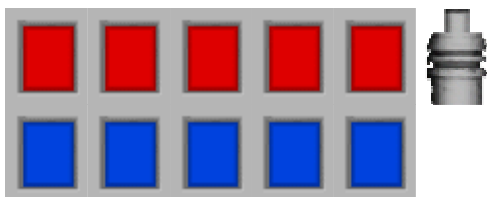
A Ellen-tengernagy rangja megegyezik a szárazföldi seregek Vezérőrnagyáéval. Ehhez a ranghoz nem kapcsolódik meghatározott számú hajó. Normális esetben egy ilyen tiszt gyakorlatilag a Commodore funkcióját látja el, de felette is a tényleges Commodore-oknak.

AI-Tengernagy



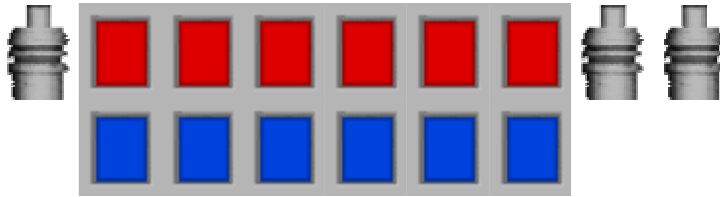
Mégeggy köztes rang, csakúgy mint a rear-admiral.

Tengernagy



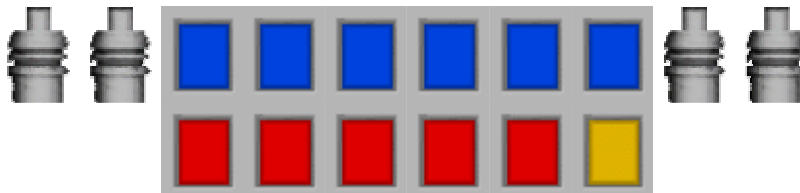
Az Admirális egy sektorsereget irányít, és így szektoradmirálisnak is nevezik. A sektorsereg biztosítja a hatalmat és biztonságot egy több tucat lakott csillagrendszerből álló szektorban.

Flotta-Admirális



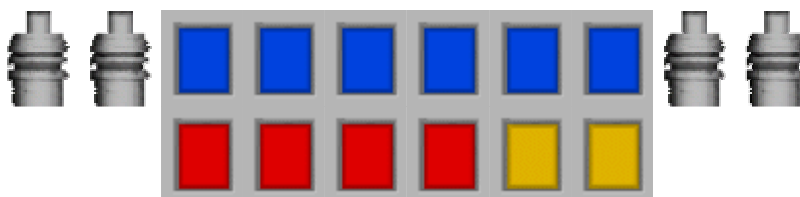
A Flotta-Admirális egy egész flottát irányít és általában csak a megfelelő Moff, Nagymoff vagy a Grand Admiral számára tartozik felelősséggel. Egy ilyen flotta egy szektorban bárhol csatába bonyolódhat. Egy szektorcsoport flottái így átlapoló illetékességi területűek. Ez a legalacsonyabb rang, ahol a szektorok közötti átjárás lehetséges.

High-Admiral



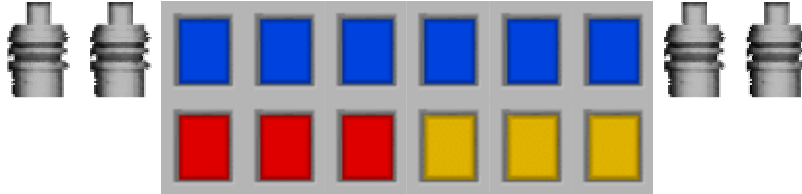
A High-Admiral az a személy, aki egy szektorcsoportot irányít, amely a galaxis egy adott területének összes haditengerészeti flottáját jelenti. A legtöbb szektorban a Moff birtokolja ezt a címet. Esetenként viszont elképzelhető, hogy a High-Admiral pozíciójára kifejezetten kijelölnek valakit, egyéb más indokok miatt. Általában elmondható, hogy egy Grand-Moff irányítása alatt álló Szektorcsoportokban külön High-Admiral dolgozik.

Moff



A Moff egy űrszektor összes felszíni és haditengerészeti erejét irányítja, amellett hogy ő az adott szektor politikai irányítója is. A Moff pozícióra a jelölteket az Uralkodó Birodalmi Tanácsadói javasolják. A Katonai Nagytanácsnak és a Birodalmi Tanácsadóknak számolnak be. A Birodalmi Tanácsadókkal való szoros kapcsolat több esetben is oda vezetett, hogy néhány Moff belekeveredett az Uralkodó Udvarában lezajló hatalmi csatározásokba és gyakorlatilag tússzá vált a szembenálló felek számára.

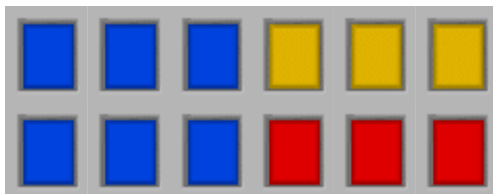
Nagy-Moff



A Nagy-Moff egy régió összes haderejét irányítja. Egy-egy régió egy ideiglenes terület, amely több szomszédos szektorból áll, amelyekben erőteljes lázadó és bűnözőtevékenység folyik. A Nagy-Moff olyan problémákkal foglalkozik, amelyek túl nagyok vagy túl széles területen merülnek fel ahhoz hogy helyi Moffok is kezelhessék. Emiatt a Nagy-Moff több szektornak megfelelő felszíni és világúri haderőt irányít.

Palpatine császár uralkodása alatt a Nagy-Moff közvetlenül a császárnak számoltak be, nem pedig a rangban még fölötte levő Birodalmi Tanácsadónak vagy minisztereknek. Ez az elrendezés azért történt, hogy az Uralkodó ellensúlyozhassa a Tanácsadói befolyását, a maga számára őrizhesse meg a teljes katonai és politikai hatalmat és hogy lehetővé tegye a Nagy-Moff számára a zavartalan munkát.

Nagy-Admirális



Palpatine császár alatt tizenhárom Nagy-Admirális létezett. Mindannyian közvetlenül számoltak be a császárnak és neki tartoztak felelősséggel. Vader nagyúron kívül nem volt náluk magasabb rangú személy a haditengerészetben. A Nagy-Admirálisoknak nincs politikai felségterületük, szolgálati helyük az egész Birodalom. Okkal tételezhető fel, hogy a legtöbb Nagy-Admirális a Főparancsnokságban foglal helyet a Coruscanton, vagy az egész galaxist járják, amint Vader nagyúr is tette.

Császári testőrség

Hatalmas kikötődokk a második Halálcsillag belsejében. A dokkban egy birodalmi sikló áll, mely szinte eltörpül a gigantikus harcállomás méreteihez képest. A háttér az Endor zöld világa tölti be; a hajó körül rohamosztagosok ezrei, tisztek és katonák várják az Uralkodót. A feljáróhid leereszkedik; a rámpán vörös páncélt és palástot viselő katonák lépnek ki, arcukat sisak fedi. Úgy állnak ott méltóságteljesen őrködve; semmi sem kerüli el a figyelmüket. A titokzatos és halálos Császári Testőrök.

Félelemmel vegyes tisztelet övezi őket mindenhol a Galaxisban, ahol valaha megfordultak. Egész lényükben magabiztosságot, erőt és harmóniát sugároznak, s hirdetik az Uralkodó nagyságát galaxis-szerte. Életüket egyetlen magasztos célnak szentelik: szolgálni és megvédelmezni az Uralkodót minden körülmények között, bármi áron. Császári Örnek lenni hihetetlen kiváltság, amely szinte felfoghatatlan képességeket, és főként elhivatottságot követel, hitet az Uralkodóban és hitet az általa teremtett Új Rendben...

"De te a Császár elitjének egyenruháját viseled. Miért akarnak téged ennyire? Mit tettél?"

"Csak ami a kötelességem." - Kir Kanos Császári Testőr Mirith Sinn felkelő parancsnoknőhöz a Crimson Empire képregényben

Történelem

Meghatározhatatlan, hogy mikor jött létre a Birodalmi Császári Őrség. Az viszont ismert tény, hogy Palpatine Császár Új Rendje keretében megújította a Régi Köztársaság hadseregét erősen megemelt támogatásokkal, ezzel biztosítva magának a hadsereg hűségét uralkodójához.

Nagy valószínűséggel a karmazsinvörös Császári Őrség közvetlenül a kék Szenátusi Őrségből alakult a Palpatine főkancellárhoz leghűségesebbek kiválasztásával. A Birodalmi Császári Örököt a rohamosztagosok soraiból választották ki, akik már így is az elit katonák közé tartoztak; a Birodalmi Haditengerészet és a Birodalmi Hadsereg katonáinál is magasabb rangúak voltak.

A Császár egy Yinchorr nevű bolygón hozta létre a Testőrség kiképzőközpontját Ved Kennede vezetésével.



A kiválasztásuk és a kiképzés

A leendő Örököt a Birodalom legjobb alakulatainak csoportjából választják ki, ők a legjobbak legjobbjai. Mielőtt kiválasztják őket, felméri a jelöltek intelligenciáját, erejét, ügyességét, és legfőképpen kiképzése egy évig tartó fárasztó és kell tanulniuk, hogy a legfontosabb kötelességtudat és a bátorság él, az nem méltó a Császári Ör tanoncok folyamatosan harcolnak képességeiket. Önálló párokban magukban és csoporttársaikban, és



engedelmességét. A Császári Örök fájdalmas munka. A jelölteknek meg erények közé a hűség, a tartozik, s aki ezzel ellentétes életet címre és az Uralkodó szolgálatára. A egymással, így tökéletesítik dolgozva megtanulják, hogy bízzanak így győzhetnek.



Tökéletesen képzettek a fegyveres és fegyver nélküli harcban. Különleges specialitásuk egy ősi, nemes, de halálos harcművészet, az Echani, aminek segítségével minden körülmények között életveszélyes marad a jelenlétük ellenségeikre nézve.

A képzésen való bukás gyakran a halált jelenti. Azzal, hogy látják edzőtársuk erejét, megtanulják felépíteni magukban is ugyanazon erőket és a partner gyengeségeit látva, megtanulnak uralkodni a saját gyengeségeiken.

A végső harc a császár színe előtt zajlik a már kiképzett testőrök jelenlétében egy "Az Üvöltés" néven ismert arénában, amely valóban rászolgálhat a nevére! Egy adott évben a csak a tanoncok fele éli túl a halálos viadalt; a jelöltnek saját edzőtársával kell megküzdenie, aki az egy éves kiképzés során szinte testvérré válik - mindezt a Császár iránti feltétlen hűség bizonyítása érdekében. Mindhalálig tartó küzdelem egy magasabb rendű cél érdekében, a Császár szolgálatáért, a galaxis rendjének fenntartásáért.

A hűség soha nem hal meg!

Hűségük a Császárhoz megkérdőjelezhetetlen. Fanatikusan hisznek a Császársban és az elveiben. Egy Császári Ör soha sem a saját érdekeit nézi. Életében és halálában is az a célja, hogy a Császárt és az Új Rendet szolgálja. Nincs magasabb rendű cél, mint védelmezni az uralkodót és az általa biztosított békét és prosperitást az egész galaxisban. Életfilozófiájuk az idők végtelenjébe nyúlik vissza. Örök és mindig jelen volt, jellemzője minden olyan harcosnak, lovagrendnek, amelynek célja a világ jobbá tétele. Erő, becsület és hűség! A Testőrség jelmondata nem véletlenül ez: A hűség soha nem hal meg!

Küldetésük és felépítésük

A Császári Örököt főleg személyes feladatokra alkalmazta a Császár. Harcosként, vagy testőrként szolgáltak, merénylőket fogtak el, titkos támadásokat és ellenfelek likvidációját hajtották végre a császárért és a hazáért. Néhányukat különleges küldetésekre küldte, másokat rohamosztagos egységekhez rendelte az Uralkodó, hogy ébren tartsák a harci kedvet. A Császári Örök szétosztva küzdött a Galaxisban a békéért. Az uralkodó által használt palotákat és kolostorokat őrizték, ugyanúgy, mint a

klónozótermet a Byssen. Kizárólag a Császár ismerte a különböző küldetéseket. Ritkán lehetett látni az Uralkodót úgy, hogy az Őrei nem vették volna körül. Akár hova ment legalább két Testőr mindig hallótávolságon belül tartózkodott urához, állandóan figyelve, mindig készen, ha kell, meghalni érte.

Alapvetően három csoportra lehet osztani a Testőrséget.

- A **Császár Személyi Testőrsége**, amely a személyes védelem feladatát látja el. Ők azok, akiket mindig az uralkodó oldalán láthatunk.
- A **Palota Őrség** az uralkodó által használt palotákat, és egyéb helyeket őrzik.
- A **Legfelsőbb Biztonsági Szolgálat** a harci taktikák és a védelem mesterei. Ők azok, akik a Palpatine császár utazásai során a helyszínek biztosítását tervezik meg. Minden esetben már az uralkodói látogatás előtt a helyszínen vannak és diszkrétén, de mindenre kiterjedően létrehozzák a több szintből álló védelmi rendszert és biztosítják a terepet.

Létszámuk

Palpatine Császáron kívül csak nagyon kevesen tudják, hogy hány Őr létezik, mivel még sose harcoltak mindannyian egy egységben. Egyes becslések szerint számuk 50-500 közöttire tehető, más források több tízezer gárdistáról beszélnek, valószínűleg az előző adat áll közelebb a valósághoz. Alkalmanként az Őrök más magas rangú Birodalmi vezetőknél, Nagy-moffoknál, vagy a tizenkét Főadmirális valamelyikénél is állomásoznak, de csak ha maga a Császár kívánta így.

Rangok és hierarchia

Csak a Császár és maguk a Császári Testőrök ismerik mindannyiukat. Csak a Császárnak kötelesek jelenteni. Fontos megjegyeznünk, hogy még egy Főadmirális se adhat utasítást egy Royal Guard-nak, mivel az felette áll gyakorlatilag az egész birodalmi haderő összes tiszti rendfokozatának. Csak Darth Vader az, akitől elfogadhatnak utasítást, de ő is csak akkor teheti meg ezt, ha nem közvetlen császári utasítást hajtanak végre.

Birodalmi Királyi Testőr-Jelölt

Birodalmi Királyi Testőr- Kadét

Birodalmi Királyi Testőr- Tábornok

Birodalmi Királyi Testőr- Admirális

Birodalmi Királyi Testőr

Legfelsőbb Birodalmi Védelmeső

A Legfelsőbb Birodalmi Védelmesők - az elit elitje.

A Császári Őrség legkiválóbb, legelhivatottabb tagjai az ún. Legfelsőbb Védelmesők közé kerülnek, akik a Testőrség legmagasabb rangú harcosai, és Palpatine személyes testőreiként szolgáltak. Legalább egy ilyen őr mindenkor a Császár mellett volt.

Ővék a legfontosabb feladat az egész Új Rendben, és óriási felelősség hárul rájuk. Az egyik ok, amiért a Császár létrehozta a Legfelsőbb Védelmesők rendjét, az volt, hogy

nem tartotta bölcsnek lehatárolni a feljebbjutás ösztönzését az alattvalói számára. Azzal, hogy majdnem elérhetetlen célokat tűz ki eléjük, újabb és újabb kihívások elé állítja őket, az elit harcosok mindig a legjobb mentális és fizikai kondícióban tudtak maradni.

A Birodalmi Legfelsőbb Védelmezők a Császári Testőrök vörös páncéljának díszesebb és elegánsabb változatát hordják. Páncéljuk könnyű és minden részletében ünnepélyes. Egyedülálló és különleges fegyvereket hordanak. Az egész Galaxisban nincs náluk magasabban képzett vagy motivált katona. A képzési és a vizsgáztatási eljárás, amin minden Legfelsőbb Védelmezőnek át kell mennie nagyon aprólékos és hosszú időt vesz igénybe. Ha a leendő Védelmezők példásan bizonyították az eredményeiket az állóképesség, az erő, az ügyesség, a fájdalom elviselése, a reakcióidő, a lojalitás és az intelligencia terén, akkor kezdődik a képzésük az Erő sötét oldalának használatában. A képzett sötét oldal használók azonban csak az alapokat tanítják meg a Legfelsőbb Védelmezőknek, hogy azok még véletlenül se nőhessenek túl rajtuk.

Sokan azt állítják, hogy gondolkodás nélküli engedelmességük olyan szintű, hogy azt mondják semmi sem tudja eltéríteni őket a szolgálatukból. Ez annyiban igaz, hogy nem sok hasonló önfeláldozásra képes lény van a galaxisban, de ezen elszántságuk magas fokú intelligenciájukból és a felsőbb cél szükségességének tudatából táplálkozik. Egyesek szerint ha a Császár parancsot adna rá, öngyilkosságot is elkövetnének. Azokat a Legfelsőbb Védelmezőket, akik kiemelkedőnek bizonyulnak az Erő használatában, néha kiválasztják és ők maguk is sötét Jedivé válhatnak.

Az uralkodó és testőreinek személyes kapcsolata

Az uralkodó bírálói többek között azt terjesztették róla, hogy nincs benne tisztelet és szeretet senki és semmi iránt. Nos, ez nyilvánvaló hazugság, amire ékes bizonyíték a viszony közte és testőrei között. A fiainak tekintette őket és sokszor így is szólította azt a szerencsést, akihez valamilyen kéréssel fordult. A kölcsönös megbecsülés légköre az, ami körbelengte kapcsolatukat. Nem egyszer kifejezte tiszteletét azok felé, "akik oly sokat áldoznak fel érte(m)".



A Testőrség az uralkodó halála után

Senki se tudja, hogy pontosan mi történt a Gárdistákkal Palpatine halála után. Egyesek szerint a Császári Őrség feloszlott, mások szerint csupán elrejtőztek új urukra várva. Amikor Palpatine első klónja felbukkant a Byss bolygón 6 évvel az endori csata után, a Testőrök ismét elfoglalták helyüket a császár oldalán. Azonban a legtökéletesebb dolgokban is felbukkanhat a rossz. Carnor Jax, az áruló, az Interim Kormányzó Tanáccsal együttműködött a Császár klónozó-létesítményeinek szabotálásában, ami lehetővé tette urának végső elpusztítását.

Az egyik testőr rájött erre és hosszas küzdelmek után visszajutott a Yinchorra, ahol az életben maradt Royal Guardok összegyűltek a fő csarnokban és az uralkodó hologramja előtt lehajtott fejjel, fél térden gyászolták halott urukat. Szomorú meditációba merültek, majd ünnepélyes esküt fogadtak, hogy megbosszulják halálát.

Ekkor érte el őket Jax aljas árulásának legbecstelenebb része. Árulónak nyilvánítva őket, egyre ismétlődő, óriási hullámokban rohamosztagosokkal támadta a Yinchori kiképzőközpontot. Hősies harc volt ez, ahol hátukat egymásnak vetve harcoltak Jax sokszoros túlerőben lévő csapatai ellen. Bár Ők voltak a legjobbak, ekkora hatalmas sereg ellen még ők sem tudtak a végtelenségig kitartani és lassan, egyenként estek el ezen a szent helyen. Minden megölt ellenségre tíz újabb jutott. A harc végén már csak ketten maradtak talpon. Kir Kanos és Kyle Hannad, akik tudván, hogy esküjüket csak úgy tudják beteljesíteni, ha egyikük feláldozza magát a másikért. Egy birodalmi jellel díszített érmét feldobva döntötték el, hogy melyikük legyen a kiválasztott. Hannad lett az, aki végül elnyerte a megtisztelő feladatot, hogy életét adhassa társáért, az esküjükért, a császárért és az Imperial Royal Guard testvériségéért.

Carnor Jax kinevezte magát "Lord Jax"-nek, és gyakorolta az Erő használatát. Azt tervezte, hogy átveszi Palpatine helyét és ő lesz a Császár, de Kir Kanos végül hosszas vadászat után egy végső párharcban legyőzte Carnor-t és ezekkel a szavakkal végezte be küldetését:

"Carnor Jax, Palpatine császár ellen elkövetett orgyilkosságban való részvételeért, és Testőrtársaid meggyilkolásáért, ezennel halálra ítélek! Így hal meg minden áruló!"

A hűség soha nem hal meg!

Csillagrombolók

Fenyegető sziluettek - leigázott világok százainak rettegett látomása, mondják -, a totális hatalom szimbólumai; ékként hasítanak keresztül minden ellenálláson. Sötét tömegük elhomályosítja a csillag fényét, fegyvereinek torkolatából maga a halál villan elő. Ők a Birodalom erős karjai, az uralkodó öklei.

Persze, nem mindig volt így, hiszen a csillagrombolók története kicsit korábbra nyúlik vissza - akik még látták a Régi Köztársaságot fénykorában azt állítják, a sors fintorai.

A csillagrombolóknak öt osztályát különböztetjük meg, melyek a következők:

- Victory-osztályú csillagrombolók
- Imperator-osztályú csillagrombolók
- Executor-osztályú csillagrombolók
- Sovereign-osztályú csillagrombolók
- Eclipse-osztályú csillagrombolók

A hadihajó építés egy hosszú, komplikált üzlet. Egyedül csak az első fázis - a kezdés, a pénzelés, a tervezés, a gyártósorok elkészítése, a kiképzés, az anyagszükséglet - éveket vehet igénybe, és a gyártás sem sokkal gyorsabb. Mind a pénzbeli, mind az emberi költségek jelentősek.

Óriási nyomásként nehezedik a mérnökökre és az építőkre a hatalom elvárása; a bürokratikus beharcok és a politikai manipulációk, a költségvetési csaták méretei hihetetlenek. Ha egy tervet jóváhagytak, és a munka megkezdődött, a birodalom elkötelezi magát annak a hajónak a használatára az elkövetkezendő évtizedekben. Ezen a ponton már bármiféle változás - még a legegyszerűbbek is - milliárdos költségnövekedést és a munkaóra több ezres növekedését jelenti.

Mikor Lhira Wessex, a Victory romboló tervezőjének lánya azt javasolta, hogy kezdjék meg az Imperator rombolók gyártását, a dühödő vita a Haderő stratégiai, Birodalmi

Katonai Felügyelet, a Fennhatósági Szektor és a Szenátus Költségvetési Tanácsa között (amit már feloszlattak) majdnem tönkre tette a Birodalmat. Sokan úgy vélték, hogy az Emperor túl drága, sokan azt gondolták, hogy nagyon ormótlan, sokan pedig egyszerűen mérnöki lehetetlenségnek tartották. A Haderő természetesen megszerette, és csúszópénzekkel, politikai nyomással és néhány hirtelen összeroppant gégével lassan mindenkit maga mellé állított.

Évekkel később, mikor az első romboló elhagyta a szárazdokkot (csak 50 millióval lépte túl a költségkeretet) a Haderő elégedett volt.

Az Emperor osztályú csillagrombolóknak elég nagy a tűzerejük ahhoz, hogy egy egész civilizációból csináljanak salakot, vagy hogy ellenálljanak egy egész flottának. Mindegyikük egy teljes rohamosztag egységet szállít, felszerelve támadóegységekkel és hőpajzsokkal az orbitális csapatok számára, van rajta 20 AT-AT és 30 AT-ST lépegető és hat TIE század a kíséret és az őrzőparancsnok ellátására.

Vannak egész naprendszerek, amiknek az összes évi termelése kisebb, mint egy Emperor csillagromboló értéke. Egész nemzetek vannak, amik egész történelmük során kevesebb energiát használtak fel, mint amennyit egy csillagromboló egy hiperűr ugráshoz elhasznál.

A galaxis óriási, és még a Birodalom sem látogatta meg a legnagyobb részét. Az egész irányítása lehetetlen lenne. A legtöbb amit remélni lehet, hogy a megsemmisüléstől való félelem összetartja - és könyörtelenül le kell csapni bármiféle ellenkezésre. Az Emperor-ok azok a fegyverek, amivel a Császár a galaxist irányítani tudja. Egy Emperor és kísérőhajóinak betelepítésével egy rendszerbe a Császár gyakorlatilag bármilyen ellenséget meg tud semmisíteni.

Lehetetlen lenne minden rendszerbe helyőrséget telepíteni, de az Emperor-ok lehetővé teszik, hogy a Birodalom bárhol ki tudja nyilvánítani az erejét. Az Emperor-ok nagy része ki van telepítve a galaxisba őrzőparancsnok, de egy pár közvetlenül a Belső Világokban van, készen arra, hogy azonnal bárhol bármi támadást visszaverhessen.

A Birodalmi Haderő flottákba van szervezve, amelyek mindegyike egy Emperor csillagrombolóból, annak kíséretéből és kisebb hadihajókból áll. Minden flotta függetlenül működik. Lényegében szervezhető hármasával különítményekbe, hatosával szektor századokba és területi flottákba huszonnégyesével - de igazából szokatlan, ha egy rendszerben egynél több csillagromboló van, kivéve az ünnepélyes alkalmakat. Az erők ilyen koncentrációja csak ritkán szükséges. Kevés olyan dolog van, ami komolyan veszélyeztethet egy csillagrombolót.

Egy ilyen hajó több mint fegyver platform éppen az elvégezhető feladatok sokasága miatt - bolygóvédelem, felszín támadása, és hajó-hajó küzdelem - egyszerre úrálomás, dokk és csapatszállító is egyben. Egy Emperor csillagromboló nyolc Lambda osztályú siklót és sok javító és mentőhajót szállít. Mivel nem léphetnek be a légkörbe, 12 landoló uszályt is magukkal visznek. Ezek a járművek páncélozottak és felfegyverezettek, és négy AT-AT (vagy nyolc AT-ST) lépegetőt vihetnek egyszerre, illetve 1000 katonát. Képesek továbbá a felszínen szükséges felszerelés levételére is.

Sok romboló előre gyártott földi bázisokat is szállít, ami napokon belül felállíthatók. Egy bázis telepítéskor a romboló kirak 800 katonát, 2200 főnyi személyzetet, 10 AT-AT és 10 AT-ST lépegetőt illetve 40 TIE-t.

Persze a fő feladatuk az úrharc, és a rombolók erre a legalkalmasabbak. Turbólézerek és ionágyúk vannak öt ütegben telepítve. Minden üteg három toronyból áll, ebből kettő dupla, egy szimpla. A tornyok lőhetnek együtt egy célra, vagy egymástól függetlenül.

Ugyanakkor az ütegek telepítése az egyik gyengesége a hajónak : kevés az átfedett terület a közeli területeken. Amíg ez nem nagy gond nagy hajók megtámadásakor, rögtön azzá válik, ha kicsi, nagy manőverező képességű hajókról van szó, amik elhúzhatnak az ágyúk alatt.

Természetesen a legtöbb Emperor visz magával TIE-okat, amik elbánhatnak a kisebb ellenfelekkel, a birodalom pedig támogatja a rombolók TIE századokkal történő felszerelését. A yavini csapás fényében ez a pénz esetleg más célra lesz fordítva.

A háború egyik mellékhatása a villámgyors technológiai fejlődés. A Klón Háborúk alatt a hadihajó tervezés ugrásszerűen megnőtt, ahogy mindkét oldal mérnökei kétségbeesetten próbáltak nagyobb, gyorsabb és erősebb fegyverzetű hajókat építeni.

A tétet figyelembe véve, a verseny érthetően tüzes volt - amint egy újabb hajó osztályt állítottak szolgálatba az egyik oldalon, a másik fél kénytelen volt csinálni egy jobbat. Ennek a háborús időszaknak a végére a hadihajó technológia többet fejlődött, mint az előző 200 évben.

Habár ezeket a csodálatos hajókat már túlhaladták a mostani hajók, az újak nagy része vissza tudja vezetni az eredetét egy Klón Háborúk alatt szolgált típusra. Sok hajótípus készült a Háborúk alatt - mint például a Victory osztályú rombolók - és közülük sok még ma is szolgál.

Walex Blissex, a Köztársaság mérnöke tervezte ezt a hajót, ami a Háborúk végén állt szolgálatba, és a következő években a Köztársaság flottáinak alapvető hajója lett. Manapság, bár már nagyrészt lecserélték őket a nagyobb és erősebb Imperator osztályú csillagrombolókra, a Victory-k még mindig aktív szolgálatot látnak el bolygóvédelmi hajóvá visszaminősítve, amit megfelelően el is látnak. A Birodalmi Haderő admirálisai és katonai szakértői ugyan elavultnak tartják őket, azonban ezek a nagy hadihajók - egyenként majdnem 1 kilométer hosszúak - elég nagy tűzerővel bírnak ahhoz, hogy ellen tudjanak állni egy tipikus Felkelő századnak.

Acélszárny Alakulat

A RETTEGETTEK

A Birodalmi Haditengerészet Acélszárny alakulatáról mindössze túlélők jelentéseiből, avagy biztos távolról végzett megfigyelésekből szerezhetünk - rövid, homályos, tapogatózó - információkat. Még a legtitkosabb Birodalmi feljegyzések is csak szűkszavúan, alig-alig említik ezt a három, Imperial (ISD) osztályú csillagrombolóból álló rajt. Pusztán létük az egyetlen biztos információ; eredetük, összetételük, parancsnokuk teljesen ismeretlen a Felkelő hírközlés számára - ám a fenyegetés annál kézzelfoghatóbb. Harcmódoruk merőben eltér a Birodalomnál megszokottól: takarékosan bánnak vadászgépeikkel és energiájukkal, kitartóak, dörzsöltek, szinte lehetetlen őket lerázni. Feladatuk - vélhetően - a veszélyes elemek kézrekerítése. Igen hatékonyak; ha felbukkanásuk várható, egy-egy akció megtervezése sokkal több elővigyázatosságot követel, a lelepleződött földalatti mozgalmak tagjainak kimenekítése pedig komoly gondokat okozhat.

AZ ACÉLSZÁRNY MEGSZÜLETÉSE

Az osztagot a Birodalom egyik legnagyobb stratégája, Tarkin nagymoff tervei alapján valósították meg - s a gyermek túlélte teremtőjét. A politikában kis szerepet vállaló, s éppen ezért gyávának, felelősséget kerülőnek tartott moff tökéletesen átlátta a Birodalom közigazgatási és rendfenntartó rendszerének gyenge pontjait, nagyszerűen rávilágítva a lényegre, mely később az Acélszárny elve lett. Az elfoglalt rendszerek ellenőrzése ugyanis mindenkor a helytartó, illetve annak hiányában a legmagasabb rangú ügyeletes tiszt hatásköre. Utóbbi a körzetbe kirendelt csillagromboló raj parancsnoka, akinek feladatai közé tartozik a rendszer bűnözőinek kézrekerítése is. Ez azonban korántsem könnyű, hiszen ha az illetőnek sikerült egérutat nyernie és a hipertérbe távoznia, máris elhagyta a körzet határát, melynek átlépése nem csak gazdaságtalan, de biztonsági szempontból egyenesen felelőtlen lett volna a csillagrombolók részéről. Nem lévén más lehetőség, ilyenkor ki kellett deríteni, hová menekülhetett a körözött személy, s az ügyet át kellett adni a területileg illetékes helyőrségnek - azaz el kellett ismerni a kudarcot, és részletes jelentést küldeni. Ez már csak azért sem volt igazán biztonságos, mert az adásokat alkalmasint valaki lefűlelhetette.

Tarkin egy idő után megalékelte, hogy a csapatoknak megalázó módon saját kudarcukról kelljen tájékoztatni a másik helyőrséget, s nekilátott a később Acélszárny néven ismerté vált alakulat létrehozásához. A nagymoff a Birodalom gyenge pontjainak megerősítésére törekedett. Hogy betömködjék a réseket, egy körzethatároktól független, könnyen és gyorsan mozgatható, hatékony csapásmérő osztagot kellett létrehozni. Az egység hadművelési kötelezettségektől mentesen, Ő Császári Fensége Különparancsával rendelkezik, s számára bármely rendszerben minden segítség megadatik. Ennek köszönhetően egyfajta elit kommandóalakulat öltött formát, melynek jóváhagyására nem kellett sokat várni. Az Uralkodó személyesen bólintott a tervre, és ültette Tarkint (a sors fintora) az első Halálcsillag parancsnoki székébe.

Valós feladatuk nem sokban tér el a feltételezettől - szökésben lévő, a Birodalom politikai érdekeit sértő, illetve számára fenyegetést jelentő személyek kézre kerítése.

AZ ALAKULAT

Az Acélszárny három Imperial osztályú csillagrombolóból és a hozzájuk tartozó teljes személyzetből, illetve gépparkból áll. Azonosítójelük nincs nyilvántartva, ezért minden kísérlet, mellyel eredetüket akarják megállapítani, eleve kudarcra ítélt - kódjukat gyakran még a helytartók sem ismerik, érkezésüket csupán egy-egy szűkszavú üzenet előzi meg. Az egység parancsnoka különös kiképzést kapott, Coruscant-ról Ralle ezredes, aki - bár már az ötvenes éveiben jár - mindig képes újjítani, fiatalosan gondolkodni.

Morus Ralle Tarkin egyik legjobb tanítványa, aki mindig tiszteletben tartotta a moff munkásságát, és a Birodalomhoz fűződő érdekeit - ennek következtében ritkán szalasztja el a zsákmányt, mindig elégedett a munkájával, s tudja, feljebbvalói úgyszintén. A nagymoff halála után Kenney nevű hajóját Tarkin-ra keresztelte át, ezzel is adózva tanítója tiszteletének.

Módszerei, gondolkodásmódja sok mindenben megegyezik a határvidéken szolgálatot teljesített Thrawn-éval - de nem-emberi mivolta és intelligenciája miatt, mely egyenrangú partnerekké teszi őket, Ralle gyűlöli és megveti az admirálist.

Legendásan nyugodt és józan gondolkodású parancsnok, mellyel - akárcsak Thrawn - többször meglepte már mind legénységét, mind áldozatait. Az osztag vezérhajóján, a Chaser-en tartózkodok, melynek egyben kapitánya is. A másik két romboló, az Invader és a Tarkin egy-egy megbízható embere alatt áll. A teljes parancsnoki személyzet a különleges kiképzést kapott emberek közül került ki, ezért az Acélszárny három hajója jól működő, olajozott gépezetként cselekszik.

Bár kívülről mindhárom hajó egyforma - így, ha netán magányosan cserkészik prédájukat, az áldozat sosem lehet biztos benne, hogy melyikük az éppen - belülről akadnak eltérések.

A Chaser képviseli a legnagyobb tüzérőt, nehézlézer-ütegei hatékonyabbak egy átlagos csillagrombolóénál, löelemképző számítógépei pedig hihetetlenül pontosak. A hangárokban csak TIE Interceptorok és bombázók várakoznak, a lépegetők és a többi, kisebb hajó helyett pedig - átalakított hangárban - egy zsákmányolt koréliei korvett bújik meg. Az Invader és a Tarkin átlagos tüzérővel, de több csapatszállító és űrcsatára használható géppel rendelkezik. A Tarkin fedélzetén egy különlegesen felszerelt elfogóraj is helyet kapott.

TÖRTÉNELEM

Mivel egy átlagos Imperial osztályú csillagromboló önmagában is elég egy rendszer leigázásához, a három hajó ritkán portyázik együtt.

Egyik legkiemelkedőbb teljesítményük az akkor még független Mon Kalamári Ellenálló Csoport parancsnoka, Ackbar elfogása volt. A tény, hogy egy későbbi, jellemzően vakmerő Felkelő-rajtaütéssel sikerült a leendő admirálist kiszabadítani, nem csökkenti érdemeiket, hiszen a fontos fogoly biztos helyre szállítása már nem az ő feladatuk, így nem az ő kudarcuk volt. A Felkelés egyszerűen jó alkalmat ragadott meg, amikor a Lambda-siklókból álló kötelék egy Nebulon-B csatahajó fedélzetére szállította Ackbart.

HADVISELÉS

Ralle két legjobb embere Deshend kapitány, az Invader és Keeler kapitány, a Tarkin parancsnoka. Ralle gondos válogatás után két fiatal tehetséget ültetett hajói parancsnoki székébe, s bár heves tiltakozást váltott ki ezzel a Haditengerészet parancsnokságából, eddig mindketten beváltak. Ralle tudta, hogy nem fog csalódní bennük - saját maga vette kézbe kiképzésük utolsó szakaszát, s miként ő tanulta egykor, tanítványait is arra oktatta, hogy első a feladat sikere, aztán a Birodalom érdekei.

Ezzel sikerült elkerülnie, hogy kapitányai - döntéseit, módszereit helytelenítve - ellene forduljanak valamely kritikus pillanatban, mint ahogy az néhányszor előfordult már a történelemben. ha kell, az is előfordulhat, hogy futni hagyja áldozatát, s ilyenkor sokat számít, mennyire tartja kézben a beosztottjait.

Ralle Tarkintól örökölte azt a hivatástudatot, mellyel megtarthatta pozícióját - mind Vadernek, mind az Uralkodónak katonaként esküdött hűséget, és sokakkal ellentétben nem kocsonyaként remegve várta a parancsokat.

Egyik szokatlan újítása a parancsnoki hídon szolgálatot teljesítő mérnök-technikus, aki egyfajta tanácsadóként szerepel; feladata a kapitány másodpercre pontos tájékoztatása a komolyabb próbatételeknél - ezáltal Ralle, ha szükséges, maximálisan ki tudja használni hajói képességeit.

Csak akkor veti be teljes arzenálját, ha már bezárta a kört az áldozat körül, s ekkor már nemigen van kiút. Az Invader fedélzetén két tengerészgyalogos osztag gondoskodik a felszíni bevetések hatékonyságáról, emellett természetesen bármikor kész teljes létszámú helyőrség létrehozására. Ralle sosem kockáztat - ha kell, futni hagyja áldozatát a fölösleges veszteségek elkerülése végett.

Ritkán kerül elő, de az Acélszárnyhoz tartozik egy Interdictor osztályú kiségitő hajó is, mely azon kevés fejlesztések közül való, amit eredetileg nem háborús célokra (hanem mélyűri építkezésekhez) használtak. Ezek a fél csillagrombolóyi hajók arra hivatottak, hogy a rajtuk elhelyezett négy gravitációs projektor segítségével mesterséges gravitációt hoznak létre maguk körül, vagy bármilyen tárgyhoz hozzárendeljék azt, megkönnyítve az űrbéli építkezéseket. Segítségükkel építették a két halálcsillagot is - ameddig azok saját gravitációs berendezései üzemképesek nem lettek. Ennek valamivel harciasabb (és aljasabb) felhasználási módja a gravitációs csapda. A hipertérben való közlekedés első számú szabálya szerint, ha bármilyen test a hajó útjába akad, a navigációs számítógép kilép a hipertérből, hogy elkerülje az ütközést, és módosítsa a hajó pályáját. Erre, illetve a számítógépek érzékelési rendszerére támaszkodva - miszerint az idegen testnek gravitációja van, ez alapján érzékelhető - a kiszámolt pályaadatok alapján a hajóútjába irányítják az Interdictort, amely képes a tér bármely pontjára gravitációt "varázsolni". Az így keletkezett anomáliát a számítógép érzékeli, s kilép a hipertérből - ezzel máris csapdába esett a szökevény jármű. Ezzel a módszerrel "rántották" ki Leia hercegnő hajóját a hipertérből, amikor az első Halálcsillag terveivel menekült.

Ralle egyik kedvenc módszere a tetraéder-alakzat, melynek egyik csúcsában foglal helyet az Interdictor, a kilépő űrhajót pedig a rombolók fogják közre. Ahhoz, hogy valaki kitörjön ebből az ördögi csapdából, előbb az Interdictort kell megsemmisítenie, aztán pedig egérutat kell nyernie a másik három (vagy akár csak egy) csillagromboló elől. Belátható, hogy ez szinte lehetetlen feladat. A Felkelés szerencséjére, Ralle eddig csak

nagyon ritkán vetette be ezt a módszert, mivel szerinte felettébb költséges és fölösleges. Ha teheti, e nélkül oldja meg a feladatot.

Tarkin koncepciója így tökéletesen bevált, a három hajó külön-külön is elégségesnek bizonyult egy-egy veszedelmesebb közeg ellen, ezért a Birodalom több pontján egyszerre is be lehet vetni őket. Tarkin úgy tervezte, hogy amint a lázadást elsöpörték a galaxisból, ő maga fog az Acélszárny osztag élére állni... a megerősített Lambda osztályú sikló azonban nélküle távozott az első Halálcsillagról - nem sokkal a végzetes robbanás előtt.

Csillagrombolók

Az következő lista tartalmazza a Star Wars univerzumban szereplő csillagrombolók neveit és adatait (a teljességre törekedve). Az angol név alatt az általam fordított magyar név szerepel. Ha valaki esetleg nem ismeri: a 'Dark Empire' (Sötét birodalom) egy képregénysorozat, a magyarországi szerepjátékboltokban is kapható. Ott láthatók a Sovereign és az Eclipse osztályú hajók is (vagyis csak a rajzuk ;).

A lista után pedig a csillagrombolóosztályok főbb jellemzőit olvashatod.

Név:	Osztály:	Megjegyzés:	Forrás:
Accuser (Vádló)	Imperial	lásd: 'Emancipator'	Dark Empire (Sötét birodalom)
Adarga	Imperial	-	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Adjucator (Bíra)	Imperial	lásd: 'Liberator'	Dark Empire (Sötét birodalom)
Allegiance (Kötelezettség)	Super	-	Dark Empire (Sötét birodalom)
Autarch (Egyeduralom)	Sovereign	-	Dark Empire (Sötét birodalom)
Avenger (Megtorló)	Imperial	Parancsnok: Needa kapitány	A birodalom visszavág
Basilisk (Baziliszkusz)	Imperial	Parancsnok: Mullinore kapitány	Kevin Anderson 'Jedi Akadémia' regényei
Bombard (Katapult)	Victory	-	West End Games 'Star Wars Sourcebook'
Bellicose (Harcias)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Chimaera (Kiméra)	Imperial II	Zászlóshajó Parancsnok: Pellaeon kapitány, Thrawn főadmirális	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Courageous (Bátor)	Imperial	Parancsnok: Kuuztin kapitány	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Crusader (Kereszteslovag)	Victory	-	West End Games 'Star Wars Sourcebook'
Darkk	Imperial	-	A LucasArts 'Tie-Fighter' játéka

Death's Head (Halálfej)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Despot (Zsarnok)	Sovereign	-	Dark Empire (Sötét birodalom)
Devastator (Pusztító)	Imperial	-	Csillagok háborúja
Eclipse (Fogyatkozás)	Eclipse	Zászlóshajó prototípusa	Dark Empire (Sötét birodalom)
Emancipator (Felszabadító)	Imperial	A volt Accuser csillagromboló, az Endori Csata során foglalták el a lázadók. Új névvel az Új Köztársaság Hadiflottájában szolgált, míg megsemmisült. Parancsnok: Calrissian tábornok, Antilles kapitány	Dark Empire (Sötét birodalom)
Executor (Végrehajtó)	Super	Ez volt a Birodalmi Hadiflotta zászlóshajója a mozifilmekben. A parancsnok személye változott a filmek során, ahogy Lord Vader "nyugdíjazott" admirálisokat és kinevezett újakat. Parancsnok: Griff admirális, Piett admirális, Ozzel admirális, Lord Vader	A birodalom visszavág, A jedi visszatér
Garret (Padlásszoba)	Imperial	Parancsnok: Lord Vader	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Glory (Dicsőség)	Imperial	Parancsnok: Zaarin admirális	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Gorgon (Gorgó)	Imperial	Zászlóshajó Parancsnok: Daala admirális, Kratas parancsnok	Kevin Anderson 'Jedi Akadémia' regényei
Grey Wolf (Szürke Farkas)	Imperial	Parancsnok: Thrawn főadmirális	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Guardian (Őrző)	Super	Zászlóshajó Parancsnok: Gean Drommel admirális	West End Games 'Cracken's Most Wanted'
Hammer (Pöröly)	Imperial	-	A LucasArts 'X-Wing Space Combat Simulator', 'Tie-Fighter' játéka
Heresiarch (Eretnek szekta feje :)	Sovereign	-	Dark Empire (Sötét birodalom)
Hydra (Hidra)	Imperial	-	Kevin Anderson 'Jedi Akadémia' regényei
Immortal (Örökkévaló)	Imperial	-	A LucasArts 'X-Wing Space Combat Simulator' játéka
Imperator (Uralkodó)	Imperial	-	A LucasArts 'Tie-Fighter' játéka
Indiko	Imperial	-	A LucasArts 'Tie-Fighter' játéka

Inexorable (Feltartóztathatatlan)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Interrogator (Vallató)	Imperial II	Parancsnok: Tremayne főtisztviselő (vagy főinkvizítor?)	West End Games 'Galaxy Guide 9'
Intrepid (Rettenthetetlen)	Imperial	-	A LucasArts 'X-Wing Space Combat Simulator' játéka
Invincible (Legyőzhetetlen)	Imperial	-	A LucasArts 'X-Wing Space Combat Simulator' játéka
Ironfist (Vasököl)	Super	Parancsnok: Zsinj hadúr	Dave Wolverton 'The Courtship of Princess Leia' című regénye
Judicator (Igazságszolgáltató)	Imperial	Parancsnok: Brandei kapitány	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Kruger	ismeretlen	Parancsnok: Dor Reder kapitány	West End Games 'Cracken's Most Wanted'
Liberator (Felszabadító)	Imperial	A volt Adjucator csillagromboló, az Endori Csata során foglalták el a lázadók. Új névvel az Új Köztársaság Hadiflottájában szolgált, míg megsemmisült. Parancsnok: Skywalker	A császár hajója. Dark Empire (Sötét birodalom)
Majestic (Fenséges)	Imperial	A császár hajója.	A LucasArts 'Tie-Fighter' játéka
Manticore (Mantikor)	Imperial	Parancsnok: Brusc kapitány	Kevin Anderson 'Jedi Akadémia' regényei
Nemesis (Nemesis)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Peremptory (Parancsoló)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Protector (Védelmező)	Victory	Parancsnok: Harkov admirális	A LucasArts 'TIE-Fighter' játéka
Pulsar (Pulzár)	ismeretlen	-	West End Games 'Cracken's Most Wanted'
Relentless (Irgalmatlan)	Imperial	Parancsnok: Dorja kapitány	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Reliance	Imperial	Parancsnok: Iolan Gendarr	West End Games

(Bizalom)		kapitány	'Cracken's Most Wanted'
Render (Hasító)	Imperial	-	A LucasArts 'Tie- Fighter' játéka
Resolution (Eltökélttség)	Imperial	-	A LucasArts 'Tie- Fighter' játéka
Sceltor	Victory	Parancsnok: Thrawn főadmirális	A LucasArts 'TIE- Fighter' játéka
Sovereign (Fejedelem)	Sovereign	-	Dark Empire (Sötét birodalom)
Stalwart (Rendíthetetlen)	Victory	Parancsnok: Thrawn főadmirális	A LucasArts 'TIE- Fighter' játéka
Stormhawk (Viharsólyom)	Imperial	-	Timothy Zahn: A birodalom örökösei, Sötét erők ébredése, Az utolsó parancs című regényei
Subjugator (Leigázó)	Victory	Parancsnok: Kolaff kapitány	SF (?)
Thunderer (Mennydörgő)	Imperial	-	A LucasArts 'Tie- Fighter' játéka
Vanguard (Élvonal)	Imperial	Parancsnok: Thrawn főadmirális	A LucasArts 'TIE- Fighter' játéka
Warrior (Harcos)	Imperial	-	A LucasArts 'X-Wing Space Combat Simulator' játéka
Zeplin	Victory	Parancsnok: Namuura Din parancsnok (Zaarin egyik tisztje)	A LucasArts 'Tie- Fighter' játéka

Csillagrombolók főbb műszaki adatai, osztályok szerint:

Típus:	Gyártó:	Hossz: (méter)	Legénység:	Fegyverzet:
Victory	Rendili Hajóüzem	900	4798 + 402 lövész	10 quad-turbólézer üteg 40 iker turbólézer üteg 80 torpedóvető 10 vonósugár
Victory II	Rendili Hajóüzem	900	5881 + 226 lövész	20 turbólézer üteg 20 iker turbólézer üteg 10 ionagyú 10 vonósugár
Imperial	Kuati Hajóüzem	1600	36810 + 275 lövész	60 turbólézer üteg

Imperial II	Kuati Hajóüzem	1600	36755 + 330 lövész	60 ionágyú 10 vonósugár 50 nehéz turbólézer üteg 50 nehéz turbólézer ágyú 20 ionágyú
Super	Kuati Hajóüzem	8000	279144 + 1590 lövész	10 vonósugár 250 turbólézer üteg 250 nehéz turbólézer üteg 250 torpedóvető 250 ionágyú
Sovereign	?	15000	601670 + 4075 lövész	40 vonósugár axiális szuperlézer (bolygóromboló fegyver) 500 nehéz lézer ágyú 500 turbólézer üteg 75 ionágyú
Eclipse	?	17500	708470 + 4175 lövész	100 vonósugár 5 gravitációs projektor axiális szuperlézer (bolygóromboló fegyver) 550 nehéz lézer ágyú 500 turbólézer üteg 75 ionágyú 100 vonósugár 10 gravitációs projektor

Felszerelés lista

Kézifegyverek

Fegyver	Ár	Sebzés	Nehézség	Hozzáférhetőség
Bot vagy bunkó	15	Erő+1K	5	1
Dárda	60	Erő+1K+1	10	1
Gaderffii*	50	Erő+1K	5	3
Kés*	25	Erő+1[6K]	5	1
Balta	35	Erő+2	10	1
Bayonet	75	Erő+1K	10	2, E
Erő Lándzsa	550	Erő+2K	15	2, K
Vibroárd*	500	Erő+3K+1[7K]	15	2, K
Vibroárd*	250	Erő+3K[6D+2]	15	2, E
Vibrobayonet*	300	Erő+3K[6D+2]	10	2, E
Fénykard*	---	5D+Speciális	20	4, X

(A számok [] -ban a Sebzés oszlopban a maximális sebzést jelölik.)

Archaikus lőfegyverek

Fegyver	Ár	Hozzáférhetőség	Sebzés	Rövid	Köz.	Hosszú
Puskaporos pisztoly	200	2, K	2K+2	3-4	8	12
Muskéta	250	2, K	3K	3-10	30	100

Golyószóró	275	2, K	3K	3-15	45	125
Puska	300	2, K	3K+1	3-30	100	300
Géppisztoly	600	2, K	4K	3-10	50	100
Nyílpuska, Hosszúj	200	1, E	2K+2	3-10	30	50
Vuki lézervető*	900	3, K	4K	3-10	30	50
Dobótőr*	25	1	Erő+1	2-3	5	10

Sugárfegyverek

Fegyver	Ár	Hozzáférhetőség	Sebzés	Rövid	Köz.	Hosszú
Minifegyver*	275	2, K vagy X	3K	3-4	8	12
Sportpisztoly*	350	1, E	3K+1	3-10	30	60
Sugárpisztoly:DL-18*	500	1, E, K vagy X	4K	3-10	30	120
Nehéz sugárpisztoly*	750	2, K vagy X	5K	3-7	25	50
Sugárkarabély: 36T*	900	2, E, K vagy X	5K	3-25	50	250
Sugárvető*	1000	2, X	5K	3-30	100	300
Sport sugárvető*	900	2, K	4K+1	3-40	120	350
Könnyű ismétlőfegyver*	2000	2, X	6K	3-50	120	300
Közepes ismétlőfegyver	3000	2, X	7K	3-60	150	400
Nehéz ismétlőfegyver: E-Web*	5000	2, X	8K	3-75	200	500
Kábító pisztoly	200	1, E	3K(bénít)	3-5	10	14
Riot puska	750	2, K	8K(bénít)	3-5	12	18

Robbanóanyagok

Fegyver	Ár	Hozzáférhetőség	Sebzés	Rövid	Köz.	Hosszú
Gránát (dobás)*	200	1, E		3-7	20	40
(vesztesség)			5K	4K	3K	2K
Hődetonátor (dobás)*	2000	2, X		3-4	7	12
(sebzés)			10K	8K	5K	2K
Akna (sebzés)*	750	2, X	5K	4K	3K	2K

Páncél

Páncél	Ár	Hozzáférhetőség	Energia	Hagyomány s	Védett
Páncélsisak*	300	1	+1	+1K	Fej
Páncélmellény*	300	1	+1	+1K	Törzs
Fejvadász páncél*	2500	2, K	+1K	+2K	Mindenhol
-1K az ügyességhez		+1K a súlyemeléshez			
Rohamosztagos páncél*	---	3, X	+1K	+2K	Mindenhol
-1K az ügyességhez		+Sisak bónuszok			

Egyéb felszerelések:

(Az alábbi áruk hozzáférhetősége 1)

Öltözék	Ár
Munkaruha	100
Alkalmi ruha	75
Üzleti öltözék	75
Hivatalos ruha	100
Helyi egyenruha	150
Tűzálló ruha	200
Védő ruha (általános)	300
Védő ruha (száraz)	400
Hőálló ruha (hideg)	400

Öltözék	Ár
Hidegálló Parka	250
Magas-G ruha	400
Búváruha	400
Légtartály	100
Oxigén újrafeldolgozó	300
Mini életfenntartó ruha	1000
Űruha (vész)	1000
Űruha (felszerelés)	1500
Űruha (jó minőségű)	2000

Túlélő sátrak	Ár
Egy-személyes	200
Két-személyes	400

Túlélő sátrak	Ár
Négy-személyes	600
Nyolc-személyes	800

Szerszámok	Ár
Energia Szkenner	150
Hidrocsavarkulcs	50
Sugárvágó	50
Fúziós vágó	75
Lámpa	25
Plazma-hegesztő	50
Vibrocsákány	50

Szerszámok	Ár
Vibrofűrés	75
Erővágó	30
Lószerszám	10
Számítógép-szerelő csomag	200
Droid-szerelő csomag	200
Jármű-szerelő csomag	200
Biztonsági rendszer csomag	200

Orvosi felszerelés	Ár
Gyógycsomag	100
Bakta-tartály	3000
Gyógyszerek	100
Kommunikációs felszerelés	Ár
Szabvány komlink	100
Szubúri rádió (kicsi)	500
Szubúri rádió (nagy)	1000

Droid felszerelés	Ár
Visszatartó retesz	25
Gazda és Retesz	75
Generál javítás	50-500
Droid felszerelés	Ár
Gazda Visszatartó Retesz	100
Javító szolgáltatások	50-500
Memória törlés	50-500

Robot*	Hozzáférhetőség	Ár
1. osztályú droid	2 (fizikai tudományok, matematika, orvosi ismeretek alkalmazása)	5000
2. osztályú droid	2 (környezetismeret, mechanika, technikai jellegű tudományok, beleértve a felfedező és a fürkész droidokat)	4000
3. osztályú droid	2 (szociális tudományok, protokoll, fordítás, élő szervezetek, tanítás és diplomáciai funkciók)	3000
4. osztályú droid	2 (biztonsági és katonai feladatok, őrző és orgyilkos droidok [Az orgyilkos droidok hozzáférhetősége X])	5000
5. osztályú droid	2 (cseléd droidok, szennyezőanyag kezelés, emelés, bányászat, mentő droid, közegészségügyi droid)	1000
R2 asztrorobot	2	4525
Mélyűri 9G felderítőrobot	2	6700
K4 biztonsági robot	2, K vagy X	7500
3PO protokoll robot	2	3000

Vegyes felszerelés	Ár
Műköttél	2
Világítórúd (zseblámpa)	10
Töltényöv	100
Fáklya	5
Zsebszámítógép	100
Rögzítőhenger	30
Írányított radar	200
Vegyes felszerelés	Ár
Hálózsák	15
Élelmiszeradagok	200
Kronométer	25
Makrotávcső	100
Légzőmaszk	50
Adattároló	100
Túlélő csomag	1000

(*azt jelöli, hogy frissítették a 2. kiadásban)

- Minden ár Galaktikus kreditben értendő

- Minden ár a felszerelés általános árát tükrözi; a különböző márkájú áruk mind árban, minőségben, teljesítményben és segédfelszerelésben különbözhetnek.

- Az árak törvényes kereskedők árait tükrözik versenyhelyzetben; az adatfile készítője nem felelős semmilyen helyi törvények, bírságok, vagy törvényes termékekért. Értesítse a helyi hatóságokat, mielőtt fegyver vásárlását kezdeményezi.

Zaltin bakta tartály

A galaxis egyik legnagyobb orvosi csodája a folyadék, melyet bakta néven ismernek. Ez a rendkívüli anyag segít felépülni a betegeknek akár életveszélyes sérüléseikből is néhány nap alatt. Hogy kezelésben részesüljön, a páciensnek fel kell vennie egy légzőmaszkot, majd egy bakta tartályba alámerítik. A légzőmaszk tartalmaz mikrofont, így a beteg tud kommunikálni doktoraival vagy az őt kezelő orvosi droidokkal.

A bakta tartály átlátszó szintetikus hordozófolyadékkal van tele, amely a beteg testét felépítő folyadékot pótolja és egyfajta tápanyagként és fertőtlenítő fürdőként is funkcionál. Ez a folyadék tartalmazza és konzerválja a baktát, ami egyébként hajlamos megromlani ha nyílt levegővel érintkezik.

Amikor a baktát ezt piros, áttetsző folyadékot beadagolják a tartályba, kapcsolatba lép a sérült szövetrel és gyorsan gyógyítani kezdi, miközben megakadályozza fertőzéseket. A bakta beindítja a gyors regenerációt az izmoknál, az idegeknél, az ínknál, a bőrön és más sérüléseknél, úgy, hogy nem hagy maradandó sebhelyet. A betegek felépülnek a csaknem végzetes sérüléseikből kevesebb, mint egy hetes baktafürdő után. Gyógyszerek, stimulációs injekciók, adrenalin serkentők és immunitás növelők beadagolhatók közvetlenül a folyadékba vagy beadhatók a páciensnek visszahúzóható injekciós tűn keresztül.

2-1B orvos droid és hasonló egységek állandóan gondoskodnak a betegről és közvetlenül kapcsolódnak a tartály komputereihez, amik állandóan figyelik a beteg állapotát és teljes belső letapogatást tudnak végezni rajta.

A bakta tartály 3000 kreditbe kerül és mindegyik órák alatt felállítható. A legtöbb kórház több tartályt tart fenn súlyos állapotú betegeknek, míg kisebb tartályok részleges merítéshez szolgálnak a kisebb sérülések kezeléséhez.

A vratix faj a Thyferra bolygóról, állítja elő a baktát azáltal, hogy keveri az alayhi kenőcsöt egy szintetikus folyékony kemikáliával, a kavan-nal. Az eredmény egy univerzális gyógyítószer, a bakta, amely képes több ezer különböző fajt gyógyítani. Két cég, a Zaltin és a Xuchpra, hamarosan monopól helyzetbe kerültek a baktagyártás és eladás terén. Amikor a Birodalom hatalomra került egyezséget kötött velük, hogy korlátozzák a bakta eladást, ennek eredményeképpen a Szövetség folyamatosan baktahiányban szenvedett a polgárháború alatt.

Sugárfegyverek

A sugárfegyver a legelterjedtebb fegyvertípus szerte az Ismert Galaxisban. A sugárfegyverek mindenféle igényt kielégítenek, a kicsiny, könnyen elrejthető kézfegyverektől egészen a Halálcsillag hihetetlen rombolóerejű szuperlézéréig. A sugárfegyverek többféle úgynevezett sugárgázt használnak, amit a telepek által szolgáltatott energia gerjeszt. A kilőtt töltet összefüggő fénysugár ölti, amely gyilkos energiával találja el a célpontot. A továbbiakban lássunk néhányat az ismertebb kézi sugárfegyverek közül:

Minifegyver(ek)

Merr-Sonn Lőszertröszt Q2 Minifegyver és Czerka 411

Típus: Minifegyver

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: minifegyver

Töltet: 6

Elérhetőség: 2,R

Ellenállás: 1D+2

Lőtávolság: 3-4/8/12 méter

Veszteség: 3D

Ár: 275 ; 25 (energiatelepe)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 154

Rebel Alliance Sb pg. 100

Speciális: Mindegyik minifegyver egy különleges kisebb energiatelepet használ.

Megjegyzés: Ez a legkisebb elérhető fegyvertípus.

Sugárpisztolyok

BlasTech DL-18

Típus: Sugárpisztoly

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárpisztoly

Töltet: 100

Elérhetőség: 1,F,R or X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-10/30/120 méter

Veszteség: 4D

Ár: 500; 25 (energiatelep)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 154

Megjegyzés: Ez a galaxis legelterjedtebb fegyvere. Különösen kedvelik a nagyvárosok rendőrségei, a kereskedők, és mindenki más, akinek tekintélyes tüzere van szüksége, de nem akarja nagy súlyokkal leterhelni magát. A fegyver birtoklását engedélyekhez kötik.

SoroSuub Kylan-3 Nehéz Sugárpisztoly

Típus: Nehéz sugárpisztoly

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: nehéz sugárpisztoly

Töltet: 25

Elérhetőség: 2, X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-7/25/50 méter

Veszteség: 5D+2

Ár: 900

Forrás: Galaxy Guide 9 pg.56

Megjegyzés: Ez egy nehezebb változata a hagyományos sugárpisztolynak. Akkora tüzereje van, mint egy sugárvetőnek és alig nagyobb a sugárpisztolynál. A sugárpisztoly design miatt a lőtávolsága sajnos elég kicsi (tanács használj inkább sugárkarabélyt).

Dreariai Védelmi Korporáció Védelmező és Merr-Sonn "Quick" 6

Típus: Sportpisztoly

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárvető: sportpisztoly

Töltet: 50

Elérhetőség: 2,R

Ellenállás: 1D+2

Lőtávolság: 3-10/30/60 (Védelmező); 3-10/25/50 ("Quick" 6)

Veszteség: 3D+1 (Védelmező); 3D+2 ("Quick" 6)

Ár: 350 (Védelmező); 300 ("Quick" 6); 25 (energiatelep)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 154

Rebel Alliance Sb pg. 100

Speciális: Ez a legkisebb fegyver, amibe szabvány energiatelep való

Megjegyzés: Ezeket a kis, rövid csövű sugárpisztolyokat gyakran használják apróvad-vadászatra, illetve önvédelemre, ezenkívül közkedvelt párbajfegyver.

Sugárkarabélyok

BlasTech Sharpshooter V

Típus: Sugárkarabély

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárvető: sugárkarabély

Töltet: 100

Elérhetőség: 2, X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-30/80/350

Veszteség: 4D+1

Ár: 1,200 Kredit

Forrás: Imperial Sb pg. 129

Speciális: Ez a fegyver egy többspektrumú célzórendszerrel van felszerelve.

Megjegyzés: A Birodalom csak kis mennyiséget rendelt ezekből a fegyverekből. Így, ahelyett, hogy alapfelszerelés lenne, ezeket a fegyvereket speciális kommandóegységek használják.

BlasTech Starslasher Sugárkarabély és Sorosuub Quicksnap 36T

Típus: Sugárkarabély

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárkarabély

Töltet: 100

Elérhetőség: 2,R

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-25/50/250 méter

Veszteség: 5D

Ár: 900 kredit; 25 (energiatelep)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.117
Star Wars RPG pg. 154

Megjegyzés: A sugárkarabélyok nem olyan pontosak, mint a sugárvetők, de rövidebbek és kevésbé illegálisak. Tökéletes keverékek a sugárpisztolyoknak (rövidek) és a sugárvetőknek (közel ugyanaz a lőtávolság).

Sugárvetők

BlasTech A280

Típus: Sugárvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárvető: BlasTech A280

Töltet: 100

Elérhetőség: 3,R or X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 4-40 / 120 / 300

Veszteség: 5D+2

Ár: 1,400 Kredit

Forrás: Rebel Alliance Sourcebook pg. 100

Speciális: A Lázadók Szövetségén belül azt híresztelik, hogy ez az a fegyver, amelyik a legnagyobbat üt galaxisszerte (más sugárvetőkhöz képest).

Megjegyzés: Az A28-as tényleg nagyon jó, de ormótlan és nehéz normális körülmények között elrejtteni (kivétel, ha úgy 2.50 magas vagy)

Blas Tech E-11 Katonai Sugárvető és SoroSuub Rohamosztagos

Típus: Sugárvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárvető

Töltet: 100

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-30/100/300 méter

Veszteség: 5D

Ár: 1,000 kredit; 25 (energiatelep)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.117
Star Wars RPG pg.154

Speciális: Ha a fegyver kezelője használja a visszahajtható válltámaszt meg a távcsövet, és legalább egy kört tölt célzással, a sugárfegyver dobásához +1K járul.

Megjegyzés: Az E-11 a rohamosztagosok standard fegyvere. Az E-11 most nagyobb népszerűségnek örvend mint valaha, mivel a Birodalmi Erők különleges szerződést kötöttek a Sorosuub-bal.

Merr-Sonn G8

Típus: Sugárvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárvető

Töltet: 100

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 4-40/120/350 méter

Veszteség: 4D+1

Ár: 1,250 kredit; 25 (energiatelep)

Forrás: Rebel Alliance Sb pg. 100

Speciális: Ha a fegyver kezelője használja a visszahajtható válltámaszt meg a távcsövet, és legalább egy kört tölt célzással, a sugárfegyver dobásához +1K járul.

SoroSuub "Heavy Tracker" 16

Típus: Sugárvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárvető

Töltet: 100

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 4-30/100/300 méter

Veszteség: 5D

Ár: 1,000 credit; 25 (energiatelep)

Forrás: Rebel Alliance Sb pg. 100

Speciális: Ha a fegyver kezelője használja a visszahajtható válltámaszt meg a távcsövet, és legalább egy kört tölt célzással, a sugárfegyver dobásához +1K járul.

Dreariai "Light Sport" Vadász

Típus: Sportsugárvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sportsugárvető

Töltet: 100

Elérhetőség: 2,R

Ellenállás: 1D+2

Lőtávolság: 3-40/120/350 méter

Veszteség: 4D+1

Ár: 900; 25 (energiatelep)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 154

Speciális: A sportsugárvető egy kisebb változata a sugárvetőknél, hogy kibújjon azokon a megszorításokon, amiken a sugárvetőknél fennakadnak. Megkapja ugyanazt a bónuszt célzáskor, mint amit a sugárvetőknél.

Megjegyzés: Bár a sportsugárvetőnek nagyobb lőtávja van, mint a sugárvetőnek, csak korlátozottan használják kisebb tűzereje miatt.

Sorozatlövéők

BlasTech T-21

Típus: Könnyű ismétlőfegyver

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: ismétlőfegyver

Töltet: 25

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-40/120/350 méter

Veszteség: 6D

Ár: 2,000; 25 (energiatelep)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 155

Megjegyzés: Ez az egyetlen ismétlőfegyver, amit egy ember képes használni és generátor nélkül is működik.

BlasTech OP-234

Típus: Közepes ismétlőfegyver

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: ismétlőfegyver

Töltet: végtelen (csak generátorról)

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D+1

Fire Rate: 2

Lőtávolság: 3-75/200/500 méter

Veszteség: 7D

Ár: 3,000

Forrás: Star Wars Sb pg. 100

Megjegyzés: Az OP-23 egy kisebb változata az E-webnek.

BlasTech E-Web Nehéz Sorozatlövő

Típus: Nehéz sorozatlövő

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: ismétlőfegyver

Kezelőszemélyzet: 3

Töltet: csak generátor

Elérhetőség: 2,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-75/200/500 méter

Veszteség: 8D

Fire Rate: 1

Ár: 5,000; 25 (energiatelep)

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 155

Megjegyzés: Általában a gyalogsági hadmozdulatok tűztámogatására szolgál, és a kezelőszemélyzetnek kell az előrenyomuló csapatok után cipelnie.

BlasTech F-Web Nehéz Sorozatlövő

Típus: Nehéz sorozatlövő

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: ismétlőfegyver

Legénység: 3

Töltet: csak generátor

Elérhetőség: 2,F,R or X

Ellenállás: 2D+1

Tűzgyorsaság: 1

Lőtávolság: 3-75/200/500 méter

Veszteség: 8D

Ár: 5,500 kredit

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.119

Speciális: Az F-webnek van egy védőpajzsa, amit ugyancsak a generátor lát el energiával. A pajzs 6K karakter léptékű védelmet nyújt.

Megjegyzés: Ha egy ilyen fegyverrel találod szembe magad, hát... sok szerencsét! Az egyetlen úton élheted túl, ha kihasználod a fegyver alacsony tűzgyorsaságát (egy körben csak egy célpontra lőhetnek).

Egyéb

BlasTech DL-68 Lézervágó

Típus: Lézervágó

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: lézervágó

Töltet: 50

Elérhetőség: 3,F or R

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 2-4/7/10

Veszteség: 5D

Ár: 800 credit; 25 (energiatelep)

Forrás: Galaxy Guide 8 pg. 45

Speciális: Ezt a fegyvert úttörésre tervezték sűrűn nőtt környezetben.

Megjegyzés: Ha felderítőszolgálatba osztottak be, ez a "fegyver" hasznos lehet.

BlasTech E-11/S Sugárvető

Típus: Módosított sugárvető / tűzfegyver

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárvető / Tűzfegyver

Töltet: 25 (sugárvető); 6 (tűzfegyver)

Elérhetőség: 4,X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-30/100/300 (sugárvető); 3-30/150/400 (tűzfegyver)

Veszteség: 5D (sugárvető); 4D (tűzfegyver)

Ár: 7,000; 25 (energiatelep); 30 (töltény)

Forrás: Galaxy Guide 11 pg. 83

Speciális: A sugárvető és tűzfegyver ilyen keveréke rendkívül egyedi és illegális.

Golon Arms DR-4 Romboló

Típus: Romboló (angolul: disruptor)

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: romboló

Töltet: 5

Elérhetőség: 4,X

Ellenállás: 2D

Tűzgyorsaság: 1

Lőtávolság: 0-3/5/7 méter

Veszteség: 6D+2

Ár: 3,000; 50 (energiatelep)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.118

Speciális: A romboló dezintegrál nagyon gyorsan bármilyen anyagot.

Megjegyzés: A romboló egy olyan speciális fegyver, amit azok kedvelnek, akik inkább gyilkolni akarna a foglyul ejtés helyett. Szinte minden bolygón tiltja a törvény.

Merr-Sonn DEMP Puska

Típus: Személyi droidellenes elektromágneses impulzusfegyver (EMP)

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver

Töltet: 10

Elérhetőség: 2, R

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 3-10/30/120 (pisztoly); 3-25/60/250 (karabély)

Veszteség: pisztoly: 2D (opció1); 3D (opció2); 4D (opció3)

karabély: 3D (opció1); 4D (opció2); 5D (opció3)

Ár: 500 (pisztoly); 750 (karabély)

Forrás: Imperial Sb pg.122

Speciális: Több információért nézd meg az Imperial Sb 122. oldalát.

SoroSuub Equalizer

Típus: Személyi, hordozható ionágyú

Lépték: Sikló

Jártasság: Sugártüzérség: equalizer

Töltet: 4

Elérhetőség: 2, X

Ellenállás: 3D

Lőtávolság: 3-50/120/300 méter

Veszteség: 3D (ionizáció)

Ár: 5,000

Forrás: Imperial Sb pg.121

Koromondain PDS.Inc. Model RLW-77

Típus: Csuklólézeres kesztyű

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: csuklólézer

Töltet: 15

Elérhetőség: 2,F

Ellenállás: 1D

Lőtávolság: 0-2

Veszteség: 4D

Ár: 2,000; 100 (energiatelep)

Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 86

Speciális: Újrafeltölthető, napenergiát használ.

Nehézfegyverek

Gránátok, Gránátvetők

Golon Arms RGL-80 Elektroháló Gránát

Típus: Személyelhárító vezeték-vezérelt gránát

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: gránátvető

Töltet: 5 (megerősített tölténytár generátorral, amit a gránátvető tölténytartójához csatolnak)

Elérhetőség: 2,F

Tűzgyorsaság: 1/2 (a generátor egyszerre csak egy aktivált hálót képes irányítani)

Lőtávolság: 10-250/350/500 méter

Veszteség: 1-10D (bénítás vagy normál veszteség)

Ár: 2,000 credit (tölténytár)

Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 83

Megjegyzés: Az elektroháló gránátok nagyon flexibilis bénítófegyverek és hasznosak, ha kéznél van egy kis gránátvető (nem minigránát). Ha szükséges azonnal megöli a célpontot.

Locris Syndicates Model MGL-1

Típus: Minigránátvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: minigránátvető

Töltet: 30 (tölténytár)

Elérhetőség: 3,F

Tűzvezérlés: spec.

Lőtávolság: 5-25/100/200 méter

Robbanásrádiusz: 0-2/4/6

Veszteség: 4D/3D/2D (repszgránát esetén)

Ár: 2,500; 1,000 (tölténytár)

Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 84

Speciális: Ennek a minigránátvetőnek van egy számítógépesített tűzvezérlőrendszere. Ha a karakter képes tenni egy Közepes Érzékelés dobást (ez egy szabad cselekedet és nem számít jártasság használatának, ezért nincs semmi levonás), a karakter +1K-t adhat a célzáshoz tüzelés előtt; ha ugyanarra a célpontra lő a karakter ismétlődően, akkor automatikusan megkapja a +1K-t a második és a többi lövéshez is.

Megjegyzés: Rettenetesen jó a lesből támadáshoz. Ez a fegyver megadja az a szükséges tűzerőt, amire szükséged lehet, ha kezelni akarod a legtöbb extrém helyzetet. Ez tényleg egy korrekt fegyver.

Galentro Armaments Járműelhárító Gránát

A Járműelhárító gránátok két vagy több robbanófejből állnak - az első egy lyukat üt a jármű külső burkolatán vagy a páncélon, a második meg belső sérüléseket okoz. Míg nagyon hatékonyak siklók és más páncélozott járművek ellen, még mindig képtelenek komolyabb kárt okozni olyan nagy páncélozott járműveknek, mint a Birodalmi lépegetők.

Típus: Járműelhárító/páncéltörő gránát

Lépték: Karakter

Jártasság: Gránátdobás

Ár: 750

Elérhetőség: R, X

Veszteség: 7D

Megjegyzés: Ha Sikló-léptékű vagy kisebb célpontok ellen használják, nem kell figyelembe venni a léptékkülönbséget a veszteség számításánál.

Prax Arms Model AXM-50 "Lódd és Robbantsd" Energiafegyver

Típus: Sugárvető és Minigránátvető

Lépték: Karakter

Jártasság: Sugárfegyver: sugárvető; Nehézfegyver: minigránátvető

Töltet: 250 (sugárvető); 30 (minigránátvető)
Elérhetőség: 3,F or R
Ellenállás: 2D
Tűzgyorsaság: 7 (sugárvető); 1 (minigránátvető)
Lőtávolság: 3-25/50/75 (sugárvető); 5-25/100/200 (minigránátvető)
Robbanásrádiusz: 0-2/4/6 méter
Veszteség: 5D (sugárvető); 4D/3D/2D (minigránátvető)
Ár: 4,500 (sugárvető); 250 (kétlábú-állvány); 1,000 (minigránátvető); 100 (energiatelep); 500 (háti generátor)
Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 84
Megjegyzés: Ha képes vagy ezt a fegyvert egymagad használni, ellenfelednek nincs második esélye. Egyetlen hátránya a sugárvető korlátolt lőtávolsága, meg aztán nem mindenki tudja ugyanolyan jól kezelni a sugárvetőt és a minigránátvetőt.

Rakéták, Rakétavető

Merr-Sonn PLX2 Rakétavető

Típus: Hordozható járműelhárító rakétavető
Lépték: Karakter
Jártasság: Nehézfegyver: Plex
Töltet: 2
Elérhetőség: 2, X
Ellenállás: 3K
Lőtávolság: 25-100/300/500 ("süket" mód); 25-500/1,000/2,000 ("eszes" GAM mód)
Veszteség: 6D
Ár: 4,000
Forrás: Imperial Sb pg.122
Speciális: A rakétának GAM módban 4K-s követési képessége van. Mozgása 550 méter körönként és a legnagyobb lőtávolsága 40 kilométer.

Merr-Sonn PLX4 Rakétavető

Típus: Hordozható rakétavető
Lépték: Sikló
Jártasság: Nehézfegyver: Plex
Töltet: 4 (eltávolítható rakétatartó)
Elérhetőség: R*
Lőtávolság: 100-500 /3 km/10 km
Veszteség: 6D
Ár: 6,000 (rakétavető), 200 ("süket" rakéta), 600 ("eszes" GAM rakéta), 1,000 ("tudós" rakéta)
Megjegyzés: Tudós Rakéták: mivel szükséges a számítógépes rendszer, hogy kilőjünk egy tudós rakétát, egy kör és egy Közepes nehézfegyver dobás szükséges, hogy befogjuk a célpontot. Ha elvétettük a dobást, az azt jelenti, hogy a célzórendszer nem fogta be a célpontot, ezért fegyver úgy működik, mintha "süket" rakétát használnánk, így csak a nehézfegyver dobásra hagyatkozhatunk a következő körben. Ha a dobás sikeres, a tudós rakétának van egy 4K-s követési jártassága, hogy eltalálja a célpontot (általában a rakéta közvetlen közelben aktiválódik). A támadónak egy második nehézfegyver dobást kell tennie Közepes nehézségen az egyenes vonalú rakétatámadásokhoz.
* Ez a fegyver nem elérhető az Endori csata előtt.

Locris Syndicates Model RDP-12 Rakétavető

Típus: Rakétavető
Lépték: Karakter
Jártasság: Nehézfegyver: rakétavető
Töltet: 4 (belső tár); 20 (külső tár)
Elérhetőség: 3,F or R
Ellenállás: 2D
Lőtávolság: 3-30/100/300
Robbanásrádiusz: 0-1 méter
Veszteség:
4D (Type-12A);
5D (bénítás, Type-12B)
Ár: 1,500 (a rakétavető)
200 (Type-12A kapszulával teli tár); 12 (egy Type-A kapszula)
250 (Type-12B kapszulával teli tár); 15 (egy Type-B kapszula)
Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 86

Speciális: Type-12A kapszula: rakétadart becsapódásra robbanó fejjel.
Type-12B kapszula: rakétadart FAG-583 idegbénítóval megtöltve. A becsapódástól elszenvedett bénító sebzésen túl a karakternek nehéz kitartás próbát kell dobnia, különben magatehetetlen lesz a neurotoxintól. Egy sikeres dobás esetén -1K-t kap minden cselekedetéhez a következő 6 körben (a levonás összeadódik több cselekedet esetén egy körben).

Megjegyzés: Ha egy hordozható, nem túl nehéz rakétavetőt keresel, ez lesz a választásod.
Hatékony az áldozatok élő elfogásában.

Kessler J8Q-128 Finbat Lépegetőelhárító Rakéta

A Kessler J8Q Finbat egy hordozható rakéta, arra tervezve, hogy a nagy, lassanmozgó és páncélozott célpontokkal bánjon el, mint a Birodalmi Ptsz és Ftsz lépegetők. A Finbattal egy ember is képes célzni és tüzelni. Tüzelés után a kilövőszerkezetet el kell távolítani és egy másikra kell cserélni. A Finbat robbanófeje nemcsak egy, hanem négy részből áll, hogy áthatoljon a nehéz páncélzaton is. A végső robbanóanyagot, a rakéta testében elhelyezve, úgy tervezték, hogy repeszekre robbanjon és folytassa mozgást a célpont belsejében ezzel akkora belső kárt okozva, amekkorát csak lehet.

Típus: Lépegetőelhárító rakéta
Lépték: Karakter
Jártasság: Nehézfegyver
Töltet: 1 rakéta kilövőnként
Ár: 4,000
Elérhetőség: R, X
Ellenállás: 1D
Lőtávolság: 0-50 / 250 / 500
Veszteség: 12D
Megjegyzés:

Célponton: Ha a támadódobás és nehézség különbsége kisebb vagy egyenlő mint 7, akkor a fegyverrel nem elég pontosan tüzeltek, ezért a veszteséget el kell felezni.

Elfogás: Mivel a Finbat lassan száll fel, a rakétának legkevesebb két körre van szüksége, hogy elérje a nagy lőtávot, ezért lehet rá célzni, mielőtt becsapódna. A Finbat repülés közbeni eltalálásának nehézsége Nagyon nehéz.

Lángszórók

Fennhatósági Lángszóró Karabély

Szolid és megbízható, a lángszóró karabély ritkán hibásodik meg. A nagy tartályú tervezésének köszönhetően tényleg nagyon nehéz nem eltalálni az áldozatot, bár a kis lőtáv csökkenti ezt az előnyt.

Típus: Lángszóró

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: Lángszóró

Töltet: 10

Elérhetőség: 4, X

Tűzgyorsaság: 1/2

Lőtávolság: 3-4 / 5 / 7

Veszteség: 5D (az első körben, 3D a következő öt körben, ha nem oltják el)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector

Ár: 500

Fennhatósági Lángszóró Puska

A lángszóró puska abban különbözik a karabélytól, hogy a csővégi fúvókája keskenyebb, ami nagyobb lőtávot és erőt ad a lángcsóvának. Ennek az a másik oldala, hogy gyakrabban kell újratölteni.

Típus: Lángszóró

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: Lángszóró

Töltet: 25

Elérhetőség: 4, X

Tűzgyorsaság: 1/2

Lőtávolság: 3-5 / 7 / 10

Veszteség: 5D+1 (az első körben, 4D a következő 10 körben, ha nem oltják el)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb

Ár: 700

Egyéb

Loronar ABX-110 ABC Scrambler

Az ABC (Aural-Biological-Chemical) Scrambler egy módosított változata a Birodalmi Hadsereg EM szondájának. Támadó rakéták ellen lövik ki, arra tervezték eredetileg, hogy megzavarja azok elektromos célravezetőrendszerét repülés közben. Mai változata, a Scrambler teljes spektrumú ultraszonikus hangot, biológiai irritáló- és kémiai anyagokat bocsát ki nagy területre, mely teljesen megzavarja az ellenfelet és percekig hatásos szenzor- és érzéktúltarhelést produkál.

Típus: Személyelhárító szenzormegzavaró eszköz

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: ABC Scrambler

Töltet: 1 gondolánként

Elérhetőség: 2,R (jogosítvánnyal rendelkező vadászoknak) vagy X (egyéb vadásznak, vagy nem katonai személyeknek)

Ellenállás: 2D

Tűzvezérlés: 1D+2

Lőtávolság: 50-200/350/500 méter

Robbanásrádiusz: 0-10/20/30 méter

Veszteség: 8D/5D/3D (bénítás)

Ár: 3,000 Kredit; 350 gondolánként

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.82

Speciális: Minden új gondolát csatlakoztatni kell a kilövőhöz; a csere úgy egy percet vesz igénybe.

Megjegyzés: A kilövőcső 1,2 méter hosszú és minden gondola egy a hátára csatolható doboz, mely 20 cm hosszú, 10 cm széles és 5 cm magas. A gondola cserélése egy percet vesz igénybe. Ha a karakter siettetni szeretné a cserét, dobnia kell egy Technológia próbát:

Dobás	A gondolacserélés ideje
Hősies	1 kör
Nagyon nehéz	2 kör
Nehéz	3 kör
Közepes	4 kör
Könnyű	5 kör

BlasTech CSPL-12 "Caspel"

Típus: Személyi felhasználású "lövedékhajító"

Lépték: Karakter

Jártasság: Nehézfegyver: Caspel

Töltet: 4 (magazine)

Elérhetőség: 2, X

Ellenállás: 2D

Lőtávolság: 5-50/100/250 méter

Veszteség: változó, a szórógolyós lövedék típusától függ

Ár: 3,000; 200-1,000 (szórógolyós lövedék típusától függ)

Forrás: Imperial Sb pg.123

Speciális: Ez valami olyan speckó fegyver, mint amilyen Starcraftban a Ghostnak van. Több információért nézd meg az Imperial Sb 123-adik oldalát.

Mennotor DAS-430 Idegbénító

Típus: Hordozható Railgun

Lépték: Karakter

Jártasság: Tűzfegyver: railgun

Töltet: 240

Elérhetőség: 4,R or X

Ellenállás: 2D

Tűzgyorsaság: 4

Lőtávolság: 3-20/50/150 (puska); 3-10/25/50 (pisztoly) méter

Veszteség: 3D+1 (becsapódáskor); 6D (bénulás a neurotoxinoktól)

Ár: 5,000 (puska); 4,000 (pisztoly); 750 (tár)

Forrás: Galaxy Guide 10 pg. 83

Speciális: Különböző hatású neurotoxinok is felhasználhatók. Ha a neurotoxin sebzése magatehetetlen eredményt hoz, az áldozatnak öt perc múlva dobnia kell egy Nehéz kitartás próbát, hogy feléledjen. Újabb öt perc múlva a Nehéz lecsökken Közepesre. Újabb két perc múlva már csak Könnyű. Az olyan áldozatok, akik nehezebbek 150 kilónál a nehézségeket egy kategóriával csökkenthetik (Nehéz-> Közepes) és az időket egy perccel (4,3,1 perc); célpontok 300 kiló fölött két kategóriával csökkenthetik a nehézséget és az időt (2,1,1 perc)

Megjegyzés: Az ideális fegyver olyan Fejvadászoknak, akik nem akarják, hogy küldetésük sikere egy szerencsés lézersugáron múljon. Másodszer az Idegbénító sokkal halkabban működik, mint egy sugárfegyver, majdnem ugyanolyan teljesítmény mellett. Pisztoly és puskaváltozatban is kapható.

Koréliai A3AA Személyi Védelmi Modul

Típus: Személyi Védelmi Rendszer

Elérhetőség: 4,X

Ár: 8,500; 100 (Energiatelep)

Töltet: 3

Forrás: Galaxy Guide 10

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületre; -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

- Energiasugarat eloszlató felhő: Csökkenti a lézersugarak által okozott veszteséget 2K-val.

Megjegyzés: A technológia eme darabja megadja azt a védelmet, amire a "forró" helyeken szükség van. Egyetlen hibája, hogy magasak a javítási költségei és az alacsony energiakapacitás.

Wrokix Works Deluxe Páncélozott Szkafander

Típus: Páncélozott Szkafander

Elérhetőség: 3,X

Ár: 8,500 credit

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.122

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia az egész testfelületre, -1D az Ügyességhez és alá tartozó jártasságokhoz

- Önfenntartó rendszer 5 órára

Comonar Védelmi Rendszerek qa-50 Védőmellény

Típus: Védőmellény

Elérhetőség: 2,F

Ár: 300

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 157

Speciális: +1D hagyományos; +1 energia a törzsre (elől)

WPE Nehéz Járőrvétezet

Típus: Személyi Vétezet

Elérhetőség: 3

Ár: 2,000

Forrás: Galaxy Guide 8 pg. 45

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia az egész testfelületre (elől és hátul), -1D az Ügyességhez és alá tartozó jártasságokhoz

- A sisak tartalmaz egy komlinket és világítóegységet

Megjegyzés: Az ormótlansága miatt ezt a vétezetet ritkán használják felderítők.

Creshaldyne Industries Felderítő Vétezet

Típus: Könnyű Felderítő Vétezet

Elérhetőség: 2

Ár: 1,500

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.87

Speciális: +1D hagyományos; +2 energia a test minden részére kivéve a fejet.

- Álcázó Mező: +1D az észrevétel nehézségéhez, amíg a használója mozdulatlan marad.

Megjegyzés: Ha keresel valamit, amit hordhatsz egy fejlett felderítőcsapatban, ez a vétezet lesz a választásod.

Koréliai Vadász Vértzet

Típus: Személyi Csatapáncél

Elérhetőség: 3,R

Ár: 2,900

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.86

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületre; -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

- Energiapáncél: +1K a súlyemelés jártassághoz

- Szenzorrendszer: +1K minden 50 méteres távolságon belül tett Fűrészés dobáshoz

Koréliai Energiapáncél

Típus: Personal Battle Armor

Elérhetőség: 3,R

Ár: 2,500

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 157

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületre; -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

- Energiapáncél: +1K a súlyemelés jártassághoz

Corondexx Védőmellény

Típus: Védőmellény

Elérhetőség: 2

Ár: 3,000; 25 (energiacellák)

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.87

Speciális: +1D energia; +2 hagyományos a törzsre (elől / hátul)

- Energiacella tartó: A mellény 6 szabvány energiacellát képes tárolni. Az energiacellák egy energiaernyőt vetítenek ki, hogy megvédjék a mellény viselőjét. Tíz perc folyamatos használat alatt merülnek ki.

Megjegyzés: Bár ez a fajta védőmellény egy hihetetlen darabja a technológiának, állandó karbantartást igényel, és hajlamos a legrosszabb pillanatokban kimerülni.

Ekkar Arms Coynite battle armor

Típus: Személyi Csatapáncél

Elérhetőség: 3

Ár: 3,000

Forrás: Planets Collection pg. 141

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületre; -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

Creshaldyne Industries Rohamvértzet

Típus: Személyi Csatapáncél

Elérhetőség: 2

Ár: 500

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.87

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a felsőtestre (elől és hátul) és a lábakra (elől)

Infrás Mozgásérzékelő:30 méteres hatótávolsága van és automatikusan riasztja használóját.

Megjegyzés : Az ilyen típusú felszereléssel semmi sem lephet meg.

Ayelixe / Krongbing Textiles Védőmellény és Sisak

Típus: Személyi Páncél

Elérhetőség: 4,X (nem eladó)

Ár: 200 (mellény); 200 (sisak)

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.117

Speciális:

- Védőmellény: +1 energia; +1D hagyományos a felsőtesten (elől)

- Páncélsisak: +1 energia; +1D hagyományos

Megjegyzés: Mivel a Fennhatósági Szektorban szigorúak a fegyverviselési törvények, a sisak és a mellény jobban védi viselőjét a hagyományos, mint az energiatámadások ellen.

Fennhatósági Rohamvértzet

Típus: Vértzet

Elérhetőség: 4,X (nem eladó)

Ár: 1,000

Forrás: Han Solo and the Corporate Sector Sb pg.117

Speciális: Páncélsisak sisaklemezzel: +1D energia; +2D hagyományos; minden más testtájon: +2 energia; +1D+2 hagyományos (elől); -2 az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

Birodalmi Sugárgárdista Páncél

Típus: Személyi csatapáncél sugárzási zónában

Elérhetőség: 4,X

Ár: csak a feketepiacon, úgy 40.000 Kredit körül

Forrás: Galaxy Guide 9 pg. 28

Speciális: +3D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületen; -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz. Amíg nem sérült, ez a páncél teljesen szigetelt sugárzással és az ártalmas atmoszférával szemben. A páncél tartalmaz egy teljes légszűrő berendezést, mely kiszűri az ártalmas molekulákat az atmoszférából.

Megjegyzés: Ez a páncél biztos védelmet nyújt, ha sugárzó helyen dolgozol.

Birodalmi Rohamgárdista Vértzet

Típus: Könnyűsúlyú személyi csatapáncél

Elérhetőség: 4,X

Ár: csak feketepiacon, úgy 17.500 kredit körül

Forrás: Galaxy Guide 9 pg. 29

Speciális: +1D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületen (elől és hátul)

- UV éjjellátó: +3D a fürkészéshez és az Érzékeléshez sötétben

- Visszaverő borítás: +1D a lopakodás és rejtőzködés próbákhoz

- Hangtompítás: +1D a lopakodáshoz

A vértzet színe általában fekete

Megjegyzés: ez a páncél egy mesterműve a birodalmi csatapáncélmérnököknek

Koromondian PDS, Inc. Mk45 Védőmellény

Típus: Védőmellény

Elérhetőség: 1

Ár: 250

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.87

Speciális: +1D+2 hagyományos; +2 energia a felsőtestre (elől és hátul)

Telgorn Mark II Power Suit

Típus: Magasnyomású energiapáncél

Lépték: Karakter

Jártasság: Energiapáncél: Mark II

Legénység: 1

Elérhetőség: 2,F

Hajóburok: 4D

Készletek: 1 nap

Rakterület: 10 kg

Manőverezőképeség: 1D

Léghő: 21; 60 km/h

Ár: 20,000 kredit

Forrás: Supernova pg. 78

Speciális:

- Lézerfegyver: Önjáró löveg; Lőtáv:0-5 Veszteség:4D

Megjegyzés: Ez a modell elsősegélynyújtásra készült. Lapos háta van és egy lézerfegyvere, hogy segítsen a túlélőkön.

Telgorn Mark III Power Suit

Típus: Magasnyomású energiapáncél

Lépték: Karakter

Jártasság: Energiapáncél: Mark III

Legénység: 1

Elérhetőség: 2,F

Hajóburok: 5D

Készletek: 1 nap

Rakterület: 10 kg

Manőverezőképeség: 1D

Léghő: 21; 60 km/h

Ár: 40,000 kredit

Forrás: Supernova pg. 78

Speciális:

- Sugárfegyver: Önjáró löveg; Elülső; Tűzvezérlés: 1K; Lőtáv: 3-25/50/100; Veszteség: 4K

- Mini Protontorpedó-vető: Nehézfegyver; Elülső; Tűzvezérlés: 1K; Lőtáv: 3-5/10/20; Veszteség: 6K

Megjegyzés: Ez a Mark szériának a támadó változata

Telgorn Mark IV Power Suit

Típus: Magasnyomású energiapáncél

Lépték: Karakter

Jártasság: Energiapáncél: Mark IV

Legénység: 1

Elérhetőség: 2,F

Hajóburok: 4D

Készletek: 1 nap

Rakterület: 10 kg

Manőverezőképeség: 1D

Léghő: 25; 70 km/h

Ár: 25,000 kredit

Forrás: Supernova pg. 78

Speciális:

- Lézerfegyver: Önjáró löveg; Elülső; Tűzvezérlés: 1K; Lőtáv: 3-20/40/80; Veszteség: 4K

Megjegyzés: Ez a Mark szériának a gyorsan menekülésre készített változata

Telgorn Mark V Power Suit

Típus: Magasnyomású energiapáncél

Lépték: Karakter

Jártasság: Energiapáncél: Mark V

Legénység: 1

Elérhetőség: 2,F

Hajóburok: 4D

Készletek: 1 nap

Rakterület: 10 kg

Manőverezőképeség: 1D

Léggör: 28; 80 km/h

Ár: 30,000 kredit

Forrás: Supernova pg. 78

Speciális:

- Lézerágyú: Önjáró löveg; Elülső; Tűzvezérlés: 1K; Lőtáv: 3-20/40/80; Veszteség: 4K

Megjegyzés: Ez a típus ideális mindenféle javítási munka elvégzésére.

Telgorn Mark VI Power Suit

Típus: Magasnyomású energiapáncél

Lépték: Karakter

Jártasság: Energiapáncél: Mark VI

Legénység: 1

Elérhetőség: 2,F

Hajóburok: 6D

Készletek: 1 nap

Rakterület: 10 kg

Manőverezőképeség: 1D

Léggör: 35; 100 km/h

Ár: 30,000 kredit

Forrás: Supernova pg. 74

Speciális:

- Sugárágyú: Önjáró löveg; Elülső; Tűzvezérlés: 2K; Lőtáv: 3-25/50/100; Veszteség: 6K

Megjegyzés: Úgy tervezték, hogy másra ne legyen szükséged idegen környezetben.

Módosított Krail Armory Modell 210 személyi páncél

Típus: Módosított személyi csatapáncél

Elérhetőség: 4,X

Ár: járj utána

Forrás: Galaxy Guide 9 pg. 31

Speciális: +3D hagyományos; +2D energia a teljes testfelületre (elől és hátul);

- A vértzetnek a mozgása 15-ös (energiapáncél jártasság)

- Energiapáncél: +1K súlyemelésre

- Szenzorrendszer: +1K a fürkészéshez

- Integral Internal Line Slinger (beépített belső vonalú heveder): 20-meters range

- Hátirakéta: 100-as mozgása van vízszintesen és 70 függőlegesen

- Csörlő: 100kg-ot képes emelni

- Beépített két sugárpenge: Erő+3K Sebzés

- Zárt szűrőrendszer

Syncronics ENVC-370 Glove

Típus: Energiaelnyelő védőöltözet

Elérhetőség: 3,X

Ár: 4,000

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.88

Speciális: +1D energia a teljes testfelületen (csak sugárlövedékek ellen, amelyeket közepes vagy nagy lőtávról adtak le). Az öltözet képes 5 lövést elnyelni mielőtt megsemmisül.

Megjegyzés: Elég nagy előny, ha olyan alsóruházatot tudsz viselni, ami növeli a páncélod hatékonyságát, vagy ha ellenfeleid nem az első perctől tudják a védelmedet.

WPE Járőrvértezet

Típus: Személyi Vértezet

Elérhetőség: 3

Ár: 200

Forrás: Galaxy Guide 8 pg. 45

Speciális: +2 hagyományos; +2 energia a teljes testfelületre (elől és hátul)

- A vértezet tartalmaz légzőmaszkot, fűtőegységet, stb.

Locris Syndicates Személyi Védőöltözet

Típus: Személyi Csatapáncél

Elérhetőség: 3

Ár: 1,250

Forrás: Galaxy Guide 10 pg.87

Speciális: +1D hagyományos és energia a teljes testfelületre

- Szervorendszerek: +2D pusztakezes harc, súlyemelés, stb.

Megjegyzés: Túl gyenge vagy, hogy részt vegyél egy vadászatban? Jobban szeretsz harcolni az ökleiddel, mint egy sugárpisztollyal? Akkor ez a páncél a te választásod.

Comonar Védelmi Rendszerek fb-1000 Rohamosztagos Páncél

Típus: Személyi Csatapáncél

Elérhetőség: 2,X

Ár: 2,500

Forrás: Star Wars RPG 2'nd Ed pg. 157

Speciális: +2D hagyományos; +1D energia a teljes testfelületre (elől és hátul); -1D az Ügyességhez és hozzá tartozó jártasságokhoz.

- Sisakba nyelvvel csatlakoztatható komlink

- Többfrekvenciájú Célzó- és Érzékelőrendszer (TCFER), ami +2K-t ad minden lőfegyveres támadáshoz 10 méter/körnél gyorsabban mozgó célpontok ellen és +2K-t ad az Érzékeléshez látást akadályozó körülmények között.

- Belső hőmérsékletszabályozás és szűrőrendszer, mely kinntartja a veszélyes elemeket.

Droidok

A droidok olyan automaták, amiket abból a célból hoztak létre, hogy segítsék az ember munkáját vagy olyan feladatokat lássanak el, amik túl veszélyesek vagy alantasak lennének az élő lények számára. Sokukat a tervezőik hasonlatosságára készítettek, míg mások tervezésekor a forma a cél szolgálatában állt. A bonyolult droidok mesterséges intelligenciával és személyiséggel rendelkeznek. Vannak barátságos és visszahúzó, illetve goromba és ellenszenves robotok. Sok droid képes önfejlesztésre és tanulásra, persze csak amíg át nem programozzák őket.

A programozásuktól és a felszerelésüktől függően a droidok képesek szélsőséges körülményeket is túlélni. Vákuumban, szélsőséges hőmérsékleten, vagy mélyen a víz színe alatt végeznek munkát, és ez csak néhány példa a környezetre. Fémből készült borításuk ellenáll a környezetnek és megvédi a létfontosságú belső áramköröket. Egyes

droidok, különösen a protokoll típusúak képesek beszélni, így közvetlenül kommunikálhatnak élőlényekkel. Bizonyos droidok csak interfészekon és monitorokon keresztül képesek erre. A legtöbb osztálynak és alosztálynak megvan a maga nyelve, ami gyakran elektronikus csippantásokból és sípolásokból áll, amikkel egymás között kommunikálnak. Minden robot úgy van programozva, hogy legalább egy, nem-gépi nyelvet is megértsen. Néhány pedig nyelvek és nyelvjárások millióit ismeri, a szakértelmétől és elsődleges funkciójától függően. Azok az emberek, akik sok időt töltöttek együtt droidokkal képesek megérteni a droid nyelv alapjait.

Egy beépített energiacella gondoskodik a droidok energia ellátásáról, amit periodikusan újra kell tölteni. A mérettől, ártól és hatékonyságtól függően az energiacellák hosszú időn keresztül képesek üzemelni feltöltés nélkül, de a legtöbbjük havi egy feltöltést igényel. Bizonyos droidok maguktól kikapcsolnak, ha az idő és a körülmények lehetővé teszik, hogy energiát takarítsanak meg, és belső javításokat végezzenek magukon. A droidok az elsődleges funkcióik alapján vannak osztályozva. Azok, amelyek fizikában, matematikában vagy orvostudományokban jártasak az első osztályú droidok. A mérnök és technikus droidok alkotják a második, a társas viszonyokat és szolgáltatásokat (mint például a fordítás, protokoll, úrkikötő irányítás, oktatás és diplomáciai asszisztencia) ismerők pedig a harmadik osztályt alkotják. Biztonsági, katonai droidok a negyedik osztályba tartozók. Ötödik osztályúak a szolgálai munkákat ellátó droidok, ahol az intelligencia nem olyan fontos, mint például a bányászat, szállítás, és az egészségügy. Függetlenül attól, hogy hová tartozik, minden droid alapvető szinten ért a következőkhöz : mozgás, érzékelés, logika és kommunikáció.

Asztromechanikai droidok

Ezek bonyolult számítógép-javító és információkereső robotok, úrhajó karbantartásra specializálva, továbbá képesek szélsőséges környezetet, mint például az űr elviselésére. Kicsi, tömzsi és gyakran hengeres gépek, három lábbal, amiből kettővel mozog, a harmadikat csak nehéz terepen használja. Kereskedelmi és nem-katonai hajókon az asztromechanikus droidok kapcsolatba lépnek a hajó számítógépével és folyamatosan figyelik a hajó állapotát és működését, továbbá azonnali javítást kezdeményeznek, ha szükséges. Ezen kívül javítják a navigációs képességeit, és segítik a pilótát. A beépített komplex áramkörök valós időben figyelik a technikai adatokat, hogy megtalálja a lehetséges hibákat, vagy a hibás kódokat kijavítsa.

Sok egy- és kétüléses vadászgép rendelkezik különleges kiépítésű droid csatlakozóval, lehetővé téve a droiddal az együttműködést. A droid rácsatlakozik a hajóra, és így szerves részévé válik a számítógépes rendszernek - de a droid azért több mint egy drága kiegészítés.

A népszerű R2-es egység, az Industrial Automation tervezése, például folyamatosan figyeli a szenzorokat és a rendszert, bitek millióin rágja magát keresztül és csak a fontosakat juttatja el a pilótához. A belső komplex Intellex IV-es számítógépük 10,000 művelet / másodperces teljesítménnyel dolgozik. A műszerfalon elhelyezett kis kijelzőre kiírva, vagy a hajó belső holografikus rendszerén keresztül értesítik és segítik a pilótát. A droid képes a hajó bármelyik számítógépesített és mechanikus rendszerének elérésére, így lehetősége van átírányítani jeleket és ellenőrizni az áramköröket. A beépített számítógépeik navigációs térképeket, hiperűr adatokat, kitérő és támadó taktikákat tartalmaznak. Legfeljebb 10 előprogramozott hiperűr ugrás adatait tudja tárolni. Ezek a droidok szinte már másodpilóták, képesek arra, hogy kiterjessék a hajó és a pilóta képességeit. Az asztromechanikus droidok eszközök széles skálájával rendelkeznek a repülés közbeni javításhoz. Sok robot egészen jó pilóta, képesek repülni és leszállni, ha a pilóta valamiért ebben korlátozva van, vagy csak pihenni akar. Veszély esetére a droid

foglalatába be van építve egy katapult, és a droid felépítése lehetővé teszi az űrben való korlátlan tartózkodást.

Fel vannak szerelve egy sor különleges eszközzel is. Ilyen például az a hatékony szenzor csomag, amiben még infravörös érzékelő, elektro-foto érzékelő, energia érzékelő, hangfelvevő illetve hő és mozgás érzékelő is van. Néhány még létforma szenzorral is fel van szerelve, a számítógépük pedig lehetővé teszi, hogy megállapítsa az élőlények számát és méretét, illetve hogy egy meghatározott létformát keressen. Holografikus kivetítők, információs csatlakozók, tűzoltó berendezés és sok egyéb speciális karbantartó kiegészítés tartozik még a modellhez. Az R2-es például egy ezermester : hegeszt, forraszt, elektromos lökésekkel tud létrehozni, van körfűrész, lézer pengéje, reflektora és karmos fogói.

Asztromechanikai droid

Típus	Industrial Automation (Ipari Automatakartell) R2 Asztromechanikai droid
Magasság	1 m
Képességek	Számítógép prog. és javítás 4K Vadászgép javítás 5K
Felszerelés	három láb (egy visszahúzható) két behúzható kar, egy a finom és egy a durva munkára érzékeny videó szenzor ívhegesztő berendezés videó kijelző holografikus kivetítő tűzoltó berendezés

Protokoll droidok

Általában humanoid formájúak és úgy tervezték meg őket, hogy minél könnyebben illeszkedjenek bele a társadalomba. Elsődleges feladatuk az etikett és a fordítás, ami nagyon alkalmassá teszi őket diplomaták, kereskedők és államfők segítségére. Járatosak a galaxisokban megfigyelt szertartási formákban és társas szokásokban. Mivel a kultúrák száma szinte végtelen a galaxisban, a protokoll droidok nélkülözhetetlenek a fajok békés egymás mellett élésében. Tanácsokat adnak az üdvözlések, a testbeszéd, a megfelelő étkezési szokások terén, ismerik az udvari viselkedésmódokat és az egyéb praktikákat, amik szükségesek lehetnek a mindennapok során. Az igen elterjedt SynteTech AA-1 VerboAgy rendszer, amit a Cybot Galactica protokoll modelljeiben használnak például milliónyi faj etikettjét ismeri, továbbá képes utalásokra és analízis készítésére. A protokoll sorozat egyik legfontosabb feladata a fordítás. A megfelelő TranLang III. kommunikációs modullal egy droid majdnem hét millió különböző nyelvet ismer, beleértve a főbb dialektusokat, droid nyelveket és az ismert rendszerek archaikus illetve holt nyelveit is. A VerboAgy képes arra, hogy felvegyen és analizáljon új nyelveket, és megpróbálja megtalálni azokat a mintákat, amikkel kommunikálni lehet. A csúcs azonban az, hogy miközben két társaság között fordít, igyekszik a legtöbb és legmegfelelőbb diplomata kifejezéseket alkalmazni. Vannak drága pénzen megvehető személyiség modulok is, és a legtöbbjük úgy van programozva, hogy be tudjon illeszkedni a környezetébe. Ez a modul lehetővé teszi a modorosságot és olyan gesztusok alkalmazását, ami a robot gazdájának fájára, vagy az adott helyzetre jellemző. A birodalmi protokoll droidok segítséget nyújtanak rabok vallatásában, és ennek megfelelő a stílusuk is. Minden ilyen robot rendelkezik mikrohullámú szenzorokkal, fotoreceptorokkal, beszélő egységgel, szaglószenzorokkal, energiaátalakítóval, szervomotorokkal és antennával. Az esetlen felépítésük miatt gyakran van szükségük olajfürdőre, hogy karbantartsák a mozgató alkatrészeit. Az AA-1 VerboAgy talán a legkifinomultabb mesterséges intelligencia, és kreativitás lefojtóval kell ellátni, hogy biztosítsák a pontos, cikornyátlan fordítást. Ezek a lefojtások akadályozzák meg a droidot abban, hogy hazudjon, de nem túl hatékony a túlzásokkal és a mellébeszéléssel.

szemben. Ha engedik, egy idő múlva a droid tanul, személyiséggé válik, saját véleménye és gondolatai lesznek. Ezek a droidok vagy végtelenül lojálisak lesznek és a tulajdonosuk szolgálatában maradnak, vagy elszöknek és a szabadságot keresik. A sértetlen memóriájú droidok egy idő múlva jó mesélőkké válnak. A gyártók javasolják, hogy időnként töröljék a droidok memóriáját, a személyiség kialakulását megelőzendő.

Protokoll droid

Típus	Cybot Galactica 3PO Human-Cyborg
Magasság	1,7 m
Képességek	Nyelvek 10K Kultúra 6K
Felszerelés	beszéd modul Vevőantenna AA-1 VerboAgy TranLang III. kommunikációs modul

Orvosi droidok

A nagyon pontos szenzoros bemenettel, a mozgékony végtagokkal és a nagy analitikus kapacitással rendelkező droidok ideális medikusok és sebészek. Természetesen rengeteg adatra és programozásra volt szükség, hogy biztonságosan működjének. Ennek eredményeképpen a legtöbb orvosi droid nagyon speciális funkciókkal rendelkezik, mint például viselkedés-alapú diagnózis, altatás és érzéstelenítés. Ezek a droidok meglehetősen elterjedtek a galaxisban, a legtöbb klinikán és kórházban megtalálhatók - még magánpraxisú orvosként is. Sok orvosi droid nem mozog, hanem a betegnek kell elmennie hozzá. A legtöbb kapcsolatba tud lépni az emberi és idegen anatómiáról, tünetekről és módszerekről nagy adatbázisokkal rendelkező számítógépekkel. A szimptomák analizálásával és az adatbázis gyors felhasználásával a droid gyorsan felismeri a problémát. Gyakran nehéz megkülönböztetni az orvosi számítógépeket és a droidokat, hiszen gyakran össze vannak építve. Sokszor működnek együtt a gyors gyógyulás eredményező bakta tartályokkal. A bakta egy speciális folyadék, ezekbe a tartályokba csak a legsúlyosabb sérülteket teszik, akik aztán gyorsabban gyógyulnak, mint a megszokott.

Az orvosi droidoknak szigorú viselkedési előírásokat kell betartaniuk, kezelniük kell minden betegséget és sérülést amivel kapcsolatba kerülnek. A legtöbb esetben képtelenség nélkül megváltoztatni a droid programját, hogy a változás ne tenné tönkre a droid lényeges részeit.

A műtő droidok az orvosi droidok elitjei. Csak ritkán hasonlítanak más típusokhoz, hasonló, de szigorúbb viselkedési előírásokat követnek. Nagy felelősséggel tartoznak a betegükért, és azonnal kikapcsolnak vagy leégnek, ha olyan helyzetben találják magukat, ahol nem tudják ellátni a feladatukat. A tulajdonosuk beleszólása nagyban növelheti vagy gyengítheti a tudásukat, de egy idő múlva már önállóan képesek dolgozni, minden beleszólás nélkül.

Ezek a droidok a legügyesebbek és a legsokoldalúbbak az orvosi droidok közül. Egyesítik magukban az orvosi droidok ügyességét és tudását a sebészi képességekkel. Sokuk még jó pszichológus is. A tudásuk és képességeik felülmúlhatatlanok, a műtőben kevés emberi vagy más lény tudná felülmúlni őket.

Emdee orvosi droid sorozat

Emdee-null (MD-O): Diagnosztikai droid. Betegségeket diagnosztizál a vérnyomás, hőmérséklet, röntgen, mágneses rezonancia, ultrahang és egyéb eszközök segítségével.

A betegnek kérdéseket is feltesz, és analizálja a hangot, illetve a testbeszédet, miközben keresi a hozzájuk tartozó betegségeket.

Emdee-egy (MD-1): Laboratóriumi droid, összetett és rutin tesztek végé, hogy baktériumokat, csírákat, mérgeket és betegségeket analizáljon és izoláljon. Számítógépekkel működik együtt, vakcinákat ellenszereket és antibiotikumokat fejlesztenek.

Emdee-kettő (MD-2): Aneszteziológus droid. Műtét közben figyeli a létfunkciókat, ha szükséges vezérli a keringési, légzési és idegrendszert. Gyorsan és biztonságosan térítenek magukhoz ájult beteget.

Emdee-három (MD-3): Gyógyszerész droid, analizálja, előkészíti és felírja a gyógyszereket. Igen elterjedtek a patikákban, de a módosított verziójukat narkókereskedők is használják. A Birodalom is használja őket, hogy fejlesszenek drogokat, amik, megnöveli a lojalitást, morált és harci kedvet.

Emdee-négy (MD-4): Mikrosebészeti droid. Miniaturizált vibroszikkével, kampókkal és száloptikával felszerelve végéznak kényes műtéteket. Redukciós szervomotorok biztosítják a hihetetlenül finom és lassú mozgást.

Emdee-öt (MD-5): Az általános praxisú droidok kicsik és mozgékonyak, gyakran megtalálhatók úrhajókon, ahol az élő orvos túl drága vagy elérhetetlen lenne. Csak egy meghatározott számú faj adatait képesek tárolni, de ettől még tökéletesen működnek az utakon. Képesek elsősegélyt adni, és egyszerűbb műtétekre is képesek.

Az Industrial Automaton Emdee sorozata váltotta fel az elavult FX medikai asszisztens sorozatot, miután a Medtech Industries csődbe ment. Ennek ellenére még most is sok helyen megtalálhatók a régi masszív FX droidok, gyakran együttműködve a Geentech Too-Onebee sorozatával. Az FX-7 például asszisztensként szolgál élő és gépi orvos mellett. A bonyolult karcsatlakozói lehetővé teszik, hogy nehéz műtéteket végezzen el.

Too-Onebee sebész droid sorozat

Egyike a régi, de legsikeresebb sebész droidoknak, sokuk évtizedeken át működött hibátlanul, miközben gyűjtötte a tapasztalatokat és a megfigyeléseket. Ami hiányzott a hardveres részükről, azt kipótolták a kifinomult tudásukkal. Ezek az egyszerű felépítésű droidok szokatlan érzékenységet és tehetséget mutatnak. A legtöbbjük specializálódott, például az idegsebészetre, de mindegyikük rendelkezik az alapvető sebészi tudással.

A Too-Onebee képes művégtagok és implantációk beültetésére, sérült testrészek cseréjére és azoknak a beteg idegrendszere való rákötésére. A hasznosságuk jele, hogy minden fajta katonai egység alkalmazza őket. Sok független Too-Onebee egység szolgál önkéntesként a Felkelésben.

Too-Onebee droid

Típus	Geentech Too-Onebee Medical Droid
Magasság	1,5 m
Súly	75 kg
Képességek	Orvostudomány 9K Idegen fajok ismerete 5K
Felszerelés	Diagnosztikai számítógép Analizátor Sebészeti kiegészítők

Felderítő droidok

Bár a felderítő droidok és szenzorok rutinszerűen tárnak fel távoli elérhetetlen és veszélyes területeket a galaxisban, a lehetőségeik mégis behatároltak. Legjobb esetben feljegyzéseket készítenek, és azt továbbítják a bázisnak. Nincsenek megismerő központjaik, nem tudják analizálni a felfedezéseiket és nem tudnak következtetéseket levonni. A droid technika fejlődésével egy új osztályuk lett kifejlesztve, az intelligens felderítő droidok. Ezek már sokkal ügyesebbek és megbízhatóbbak, mint a régiek, ha valamilyen feladatra programozták őket, képesek intelligensen és függetlenül dolgozni, képesek felismerni és elkerülni a váratlan veszélyeket, minimalizálják a kockázatot és következtetéseket vonnak le. Továbbá képesek megvédeni magukat és az összeszedett adatokat rejtőzködéssel, meneküléssel, harccal. Röviden, ezek a droidok reagálnak a környezetükre és tanulnak a tapasztalataikból. Az elsőket már jóval a Klón Háborúk előtt fejlesztették ki, a Gallaloy Industries-nél azzal a céllal, hogy bolygókat és aszteroidákat keressenek fel nyersanyagért a fejlődő fémtechnológia számára. Később, a Régi Köztársaság rohamosan kiterjesztette tevékenységüket a határokra, adatokat gyűjtöttek új rendszerekről, utakról és településekről. Manapság a legtöbb felderítő droid katonai feladatokat lát el a Birodalom szolgálatában. Habár egy ilyen droid alkalmazása sokkal kevesebbe kerül, mint egy emberekből álló csoporté, mégsem olcsó, csak a legnagyobb cégek és a Birodalom tudja őket alkalmazni. Egy kevés belőlük még mindig kereskedelmi és tudományos feladatot lát el, általában bányász és erdész társaságoknál. Egyes hírek szerint fejedelmek is használják őket. A Felkelésről nem tudni, hogy birtokolna vagy használna felderítő droidokat, de ha így van, akkor azt szigorú titokként kezelik. Rengeteg változatuk van, de egy kevés csúcsmodell - amik kellően erősek voltak és túléltek az űr és a bevetések viszontagságait - még mindig gyártanak. Sokukat speciális feladatokra módosították, és a kereskedelmi egységek sok tekintetben különböznek a katonai változatoktól, ugyanakkor minden felderítő droid hasonló felszerelésekkel rendelkezik. Ezek közé tartoznak a szenzorok, amik legjobban kis távon működnek, de a nagytávolságú keresést is megvalósították. Az alapvető szenzorok zajt, elektromágnesességet, mozgást, rezgéseket és szagokat figyelnek, és frekvenciák ezreit kutatják át. Kamerák, nagyító eszközök, infravörös és mágneses berendezések, radarok, szonárok, és sugázmérők tartoznak az alapok közé. Véletlenszerű vagy fókuszált keresés során ritkán kerüli el a figyelmüket bármilyen energia kibocsátás. Még a gyenge rádiókapcsolatot is és a föld alatti mozgást is érzékelik. Ezek a magasan képzett droidok minden bejövő adatot analizálnak, és anomáliák jeleit keresik, illetve összehasonlításokat végeznek. A bátorra programozás eredményeképpen, követnek minden váratlan leletet és mindent feljegyeznek későbbi elemzés céljából, amit vagy maga, vagy egy nagyobb számítógép fog elvégezni.

Sok formájuk és méretük ismert, de a standard birodalmi fajta olyan 1,5 méter magas, hengeres vagy íves, képes mozogni és sok hajlékony karral rendelkezik. Ez a számos mechanikus kar minták begyűjtésére, a droid lehorgonyzására, kutatásra és feltárássra alkalmas. Mozogni kerekkel vagy repulzorokkal tud, attól függően, hogy mi a feladata és milyen a környezet. Katonai feladat végrehajtásakor rendelkeznek valamilyen védő és támadó fegyverrel, és minimális pajzzsal. Az energiaellátása alkalmassá teszi arra, hogy évekig működjön javítás és feltöltés nélkül. Az energia kibocsátásuk változó, de mindegyikük rendelkezik valamilyen extra energia tárolóval vagy elemmel a felmerülő szükségletek kielégítésére. Legtöbbjüket kabinokban lövik ki az űrbe. Ha katonai céljuk van, a kabinok meteorra hasonlítanak, mikor belépnek a légkörbe. Az ilyen kabinokat csak speciális küldetések alkalmazzák, mikor nincs szükség a robot visszatérésére. Miután a kabin földet ért, a droid megpróbálja a tőle telhető legjobban teljesíteni a feladatát, sugározza a leletekről szerzett információkat és a következtetéseket, és végrehajtja a frissen kapott utasításokat. A tudományos vagy kereskedelmi felderítő droidok gyakran folytatják a bolygó megfigyelését, tesztek futtatnak, és egyéb módokon foglalják el magukat, amíg egy emberi csoport meg nem érkezik. A katonai droidok is hasonlóak, de másodlagos feladatuk az önmegsemmisítés. A droidok más típusai önálló orbitális űrhajóval rendelkeznek, amiről a kutatást végzik. Ezek a hajók

valamivel többek, mint egy kabin, mivel visszatérnek a bázisukra, ha végetért a feladatuk. Az orbitális droidok nem képesek a felszínt vizsgálni, kivéve a nagy hatótávú szenzorokat. A hajóknak nincs elég energiájuk arra, hogy elhagyják a bolygó gravitációját, ha közel kerülnek hozzá. Bizonyos katonai droidok, az úgynevezett vadászok hiperűr kabinokba vannak ágyazva, és ezek a konténerek fel vannak szerelve egy olyan szenzor/navigációs számítógép párossal, ami képes érzékelni egy ugrásra készülő hajót, és kiszámítani annak a lehetséges célját. Miután ez megtörtént, a vadász is ugrik, és némi szerencsével követi zsákmányát. Egyes vadászok akár három ugrásra is képesek, mielőtt lemerülnének. Minden felderítő droid kódolva küldi az adatokat. A Birodalmi robotok ráadásul gyakran titokban működnek, és nem akarják, hogy felfedezzék őket ráadásul az utóbbi években már a kereskedelmi cégek is áttértek a titkosításra. Keverés, és egyéb kódoló eljárás alkalmazásával teszik a kommunikációjukat olyan titkossá, amilyenné csak lehet, annyira, hogy még egy protokoll droidnak is kemény feladatot okozna a megfejtésük.

A kereskedelmi droidok nem szoktak fegyvert hordani - ráadásul a birodalmi törvények még tiltják is a fegyveres felderítők használatát a Birodalom területén. Ugyanakkor a legtöbb birodalmi droid legalább egy sugárvetőt hord és más fegyvereket is, ha kell.

Felderítő droid

Típus	Arakyd Viper Felderítő droid
Magasság	1,5 m
Erő	4K
Képességek	Sugárvető 4K Bolygórendszerek 4K Keresés 4K
Fegyver	Sugárvető Sebzés 4K+2

Bérgyilkos droidok

A bérgyilkos droidok intelligens gyilkológépek - automatizált fegyverek, amiket egy megadott célpont követésére és megölésére programoztak. Habár évtizedek óta illegálisak, még sok szektorban megtalálhatók ismeretlen számban. A becslések határai a néhány ezertől (a Külső Rendszerekben) több millióig terjednek a galaxisban. Nem tudni, mennyi van kikapcsolva és mennyi követi az elsődleges programját. Kevés a megbízható feljegyzés arról, hogy mennyit gyártottak és állítottak szolgálatba és ezeknek a dokumentumoknak a legtöbbje szigorúan titkos.

Általában egy vagy két energiavető fegyverrel, és egy rakás különböző más eszközzel vannak felszerelve, így számottevő ellenfelek. Profik a lopakodásban, gyakran övék az első lövés és gyakran eléri a 90 százalékos hatékonyságot. Reflexeik gyorsabbak mint bármelyik élőlénynek és nagyon erősek. Ezernyi ismert variánsuk létezik, mindegyik típust csak kis számban és a megrendelő kívánalmai szerint gyártották, amik a feladathoz vagy a környezethez igazodtak.

A bérgyilkos droidok változatai a holomozikban gyakran látható Intrudernek nevezett mozgó fegyverállványtól az intelligens és bonyolult droidokig terjednek, amik már élő ügynökök segítségével nélkül is képesek működni, gyakran évekig. Az egyszerűbbek (mint az Intruder) nem igazán droidok, nem igazán intelligensek, nem képesek tanulni és komplex feladatokat végrehajtani. Általában meghatározott célpontot, meghatározott helyen képesek megtámadni.

Az igazi bérgyilkos droidok megtalálják a célpontjukat, követik, információt gyűjtenek róla és bombabiztos tervet dolgoznak ki gyakran biztonságos és hozzáférhetetlen helyen. A legbonyolultabb legnehezebb feladata a célpont meghatározása és megkeresése. Nehéz

megsemmisíteni, vagy elfogni is őket, de az igazi bérnyilkos droidok úgy néznek ki, mint bármilyen másik droid és képesek is azok feladatait ellátni. A védelmi rendszerük a beépített konfliktus elkerülő rendszerrel és testbeszéd interpreterrel segíti őket a felismerés elkerülésében.

A terep és a környezet meghatározza a droid mozgási mechanizmusát. A legjobbak fel vannak szerelve repulzorliftekkel, ami nagy sebességet és mozgásszabadságot jelent. A bérnyilkos droidoknak mindenféle méretük létezik a kis fél méteres gömböktől a nagydarab gigászokig, amik méretben még egy vukit is meghaladnak. A bérnyilkos droidokat eredetileg meghatározott célpontok, mint szökött rabok és veszélyes bűnözők felkutatására és megsemmisítésére hozták létre (amit nagyon hatékonyan meg is tettek) még a Régi Köztársaság idején. A későbbi prototípusok már harci droidok voltak, amiket már örökként és katonákként használtak a Külső Rendszerek veszélyes határain a kormányok, katonák magas rangú személyek és a Fennhatósági Szektor. De később egyértelművé vált, hogy sötétebb munkák elvégzésében is kiválóak.

Helyi hadurak, piti diktátorok és maffiafőnökök kezdték felhasználni a droidokat, amik nagy hatékonysággal és kicsi személyes kockázattal dolgoztak. Hamarosan a bérnyilkos droidok bolygóról bolygóra terjedni kezdtek, rivális politikusokat és versenyző üzletembereket öltek teljes hatékonysággal. Senki nem volt biztonságban tőlük és titkos tevékenységüktől.

Amilyen gyorsan népszerűek lettek, olyan gyorsan ellenzőkre is találtak, de ez nem térítette el használóikat. A félelem kézzelfoghatóvá vált a Belső Magon kívüli felsőbb szinteken, és a paranoia hajtotta a soha nem látottan gyakori használatukat. A Szenátus megpróbálta törvényen kívül helyezni a típust, de a Régi Köztársaság már hanyatlott és befolyása már csak egy haldokló ember erejére hasonlított. A dolgok még rosszabbá váltak, mikor néhány korrupt szenátor is elkezdte ezeket a droidokat használni, hogy megerősítsék rohamosan gyengülő pozícióikat.

Nőtt az elhibázott célpontok, ártatlan áldozatok és báméskodók száma, és rohamosan nőtt az ellenállás azután, miután néhány jól publikált írás jelent meg bekerített és elfogott droidokról. A Capriorlin, egy nyugodt belső világon egy droid 20 000 nézőt pusztított el egy arénában. (Ez látszott a célpont, Amel Bakli Kormányzó legbiztosabb elpusztításának, aki a versenyt figyelte.)

A bérnyilkos droidokat nem tiltották be az Új Rend felemelkedéséig, amíg maga ellen a Császár ellen nem küldték őket. Képesnek látszottak áthatolni a legbiztosabb bázisokon, irodákon és flottákon is. Néhány különösen zsarnoki kormányzósági tisztet megöltek, mielőtt hatékony (de nem elég hatékony) ellenintézkedéseket tettek volna. A legfontosabb, hogy egy bérnyilkos droidot gyanúsítottak azzal, hogy megölte a Sark I. sikló legénységet, ami látványos robbanással csapódott bele a Weerdenen lévő császári palotába és így ölte meg Torbin Főinkvizítort.

Birodalmi rendelkezésre a bérnyilkos droidokat többé nem engedték működni egyik provincia vagy tartomány területén sem. Sem polgár, sem ügynökség vagy cég nem jegyezhet be és működtethet ilyen droidokat - csak halálbüntetés terhe mellett. Ezenfelül azok, akik tudatosan vagy sem, de menedéket adnak nekik, javítják őket vagy segítik a munkájukat, szigorú büntetésre számíthatnak. Még így is, sok bérnyilkos droid maradt. A független, csavargó bérnyilkosok elég elterjedtek és veszélyesek. Kiszámíthatatlanok és önmaguk urai, miközben az elsődleges programjukat követik, gyakran eltorzítva, átértelmezve. Sok szakértő úgy gondolja, hogy a bérnyilkos droidok keskeny látóköre és szokatlanul erős állhatatossága tönkreteszi a többi programot, és megszállja a központi logikai egységeket. A tanuló moduljaik elkezdik kiértékelni az új információkat, amik a speciális hasznavehetőségen alapulnak. Ez a jelenség párosulva az erős életösztönrel megmagyarázza, hogy a bérnyilkos droidok miért élnek még mindig. A csavargók

legtöbbje már régen befejezte az eredeti küldetését és új utasításokra várnak, amik sosem fognak megjönni. A logika szerint ezeknek a droidoknak ki kellett volna kapcsolniuk. Ennek ellenére sok nyughatatlanul új küldetéseket keres magának. Sok úgy gondolja, hogy a küldetése nem teljes, amíg egy meghatározott csoport tagjai életben vannak. Egy pár úgy értelmezte a programját, hogy minden létformát el kell pusztítania. Ezek a legveszélyesebbek. A csavargó droidok gyakran elkezdnek "alternatív" vagy "másodlagos" célpontokra vadászni, még akkor is, ha az elsődleges célpont már halott. Mások újrarendelték a programjaikat, és új eredményekre vágnak. Sokuk bűnözőkre és törvényen kívüliekre vadászik, mint szabadúszó fejvadász gyakran élő társsal, hogy elrejtésük kivoltukat. Egy pár örülté vált és véletlenszerűen megtámad bárkit, aki valamiben hasonlít az eredeti célpontra. Ezeknek kicsi az előfordulási valószínűsége, de nagy pusztítást tudnak okozni. Sokuk a szervezett bűnözésben találja meg a helyét. Kalózkodó alkalmazzák őket, hogy hajtsanak végre szabotázsokat a célnak kiszemelt hajón, illetve bűnöző fedelmek, mint Jabba a Hutt és Ploovoo-241 használja őket kellemetlen feladatok végrehajtására. Az is hihető, bár majdnem lehetetlen dokumentálni, hogy sok törvényes erő is használ egyet-egyét, bár azok sosem azonosítják magukat annak. Ezeket gyorsan regisztrálják valami hasonló robotnak mint például felderítő vagy tárgyaló robot. A helyi rendőrségek gyakran taktikai szituáció-specialistáknak, felügyelő droidnak, fegyverzet kalibrálónak vagy távoli végrehajtó droidnak nevezik őket. Habár használhatók jó célokra is - túsok mentésére és kontraterrorista akciókra - inkább mégis a hivatalos eljárások, szabályok megkerülésére és ellenkezők, gyanúsítottak, illetve politikai ellenfelek eltávolítására használják őket. A Birodalmi Hadsereg, különösen a Birodalmi Testőrsztag ismert bérgyilkos droidok használatáról. Egyes források szerint Testőrsztag titkos, magas szintű letartóztatásainak és gyilkosságainak legalább a harmadát bérgyilkos droidok végezték, még ha egy ügynök mindvégig jelen is volt. Nem ismert, hogy a Testőrsztag rendelkezik-e hivatalos engedéllyel, vagy hogy hivatalosan megpróbálták volna leállítani a használatukat.

Bérgyilkos droidok

Típus	Eliminator 434 (ismeretlen gyártó)
Magasság	1,8 m
Erő	5K
Képességek	Sugárfegyver 5K Keresés 5K
Fegyver	Sugárágyú Sebzés 6K Vibrációs rakéta-vető Sebzés 7K

Robotok

SE4 Cselédrobot

Leírás: Az SE4 Cselédrobot egyike a legrégebben az Ipari Automatakartell által sorozatban gyártott robotnak, csak második a hajdani kutászrobotok után, melyeket a Klón háborúk előtt gyártottak. Miden célra és elvárásra, az SE4 felrakta az Ipari Automatakartellt a Robot technológiai térképre, ahogy fejlett tudományokat használtak fel, hogy egy tökéletes háztartási segítő teremtse. A Lázadás kitalált egy pár új trükköt, hogy tanítani tudják a régi SE4-est. Amíg megtartotta sok hagyományos funkcióját a Birodalmi bázisokon, és pár Csillagrombolón (pl.: nagyobb bankettek előtti készülődések felügyelete, takarítás, és a világítás karbantartása), a Szövetség világain a munkájuk kevésbé enyhe. Az SE4 külső tervezésében hasonlít a Protokoll robotra, de

személyiségi modulja lehetővé teszi a droid számára, hogy könnyedén használja funkcióit munkakörülmények között is. Az SE4 fel van szerelve Vokabulátor beszélő/hangrendszerrel, mely lehetővé teszi, hogy beszéljen a gazdáival, és a memóriabankja receptekkel, étkezési etikettel, és más különböző háztartásbeli ismerettel van tele, amire egy otthoni cselédnek szüksége lehet. Az SE4 a Birodalom legmagasabb szintjein fordul elő, és sok Birodalmi tiszt annyira kötődik a Cselédrobotjához, hogy a Császárnak teljesítendő küldetésekre is magával viszi a robotot. A Robotok tetszetős légkört visznek sok Birodalmi bázisra, ahol szakácsként és magas rangú tisztek komornyikjaként szolgálnak. A Lázadás körében sok SE4 elsődleges programja használhatatlannak bizonyult, és ezért ezeket kitörölték, és a robotot roppant használhatatlan munkásokká, és karbantartókká alakították. De időben kijavították a hibát, és a Droidokat visszahelyezték az eredeti munkakörükbe.

Jelenleg SE4 robotok felügyelik a Lázadó étkezdéket, szervezik szórakozási és sportolási lehetőségeket és irányítják a kisebb droidokat sok általános karbantartó munkában, melyben nincs szükség nagyobb technikai tudásra. A felszínen az SE4 feladatai egyszerűnek tűnnek - de a részvétele a Szövetségben megfizethetetlen, amikor figyelembe vesszük azt a rengeteg időt, amit megtakarítanak a személyzetnek, és hatást, ahogy a tiszta lakószobák és a minőségi élelemadagok megnövelhetik a haderő morálját.

Használt SE4-esek nagy mennyiségben megtalálhatók mind a nyílt-, mind a feketepiacon. Az utóbbival vigyázni kell, mikor ilyen robotokat veszünk: lehetséges, hogy az előző tulajdonosának pikáns ízlése volt, és a robotot ekképpen programozták. Történetek terjengenek egy Szövetségi osztagról, amelyet werrjuice-szal, egy rendkívül erős narkotikummal etetett egy SE4 Cselédrobot, amelynek előző tulajdonosa egy veszedelmes bűnbanda feje volt. Pletykák szólnak arról, hogy a MerrenData Vállalat az SE4 lehetőségeit kutatja, hogy Kémrobotná alakítsa őket, de eddig semmilyen információ nem áll rendelkezésre a sikerükről, vagy bukásukról a problémát illetően.

Típus:	Ipari Automatakartell SE4 Cselédrobot
Magasság:	1,6 méter
Súly:	65 kg
Mozgás:	10
Erő:	2K
Jártasságok:	Kultúra: 3K Nyelvismeret: 3K Konyhaművészet: 4K Háztartástan : 4K
Szabvány felszerelés:	Humanoid test Vokabulátor beszélő-/hangrendszer Két vizuális és audio érzékelő

Felderítő Robot

Leírás: A LesTech Felderítő Robotot egyetlen fő céllal tervezték: hogy olyan körülmények között tudjon működni, amit az élő szervezetek nem viselnek el. Szinte bármilyen felszínen tud haladni, és képes szinte bármilyen atmoszférát, vagy klímát elviselni, miközben képes adatokat rögzíteni a terület domborzatára vonatkozólag, valamint geológiai, és kémiai felépítését a víznek és a levegőnek. A Felderítő droidokat arra is használják, hogy előzetes információt gyűjtsenek a terület legvédhetőbb helyeiről, amikor bázis létrehozását tervezik.

A felderítő robotok fel vannak szerelve rezgés, mozgás és elektromágneses szenzorokkal, optikai kamerákkal, infravörös érzékelőkkel, és sugárzásmérőkkel. Az általános magasságuk 1,3 méter, a két ízelt nyúlványával, melyekkel talajmintát, és

köveket tud felvenni; és lánctalpával, amely lehetővé teszi, hogy köves és egyenetlen talajon is képes legyen mozogni.

A felderítő robotokat arra is lehet programozni, hogy egy meghatározott ásványt keressenek, vagy bármilyen fajta életforma nyomait. A droidokat ezenkívül mentési küldetésekben is használják, melyben olyan hajókba küldik be, melyekben a radioaktív sugárzás túlságosan nagy bármilyen más lénynek, hogy belépjen, és elhozzon mindent, amit megéri megmenteni.

A Birodalmi Kutászrobottal mutatott sok működésbeli hasonlósággal szemben, a Felderítő robot kevésbé kifinomult, és a magas szintű automatizálást is hiányolhatjuk. A legnagyobb különbség a kettő között, hogy a Felderítő robot nincs felfegyverzve, és képtelen magát megvédeni a támadások ellen. A robot tervezői megpróbálták ezt azzal kompenzálni, hogy a külső borítását ellenállóvá tették a lézersugarakkal szemben is. A robot tartozékai is viszonylag ellenállóak (hogy mintákat vehessen és eltakarítsa a törmeléket, mely akadályozná a mozgását), de ha megtámadják, akkor csak inkább felvételeket készít a támadójáról, minthogy aktívan részt vegyen a harcban.

A Felderítő Robotokat általában a bolygó felszínére küldik egy kisebb siklóval, vagy komppal, melyet vagy egy Pilótarobot vezet, vagy az útvonal van előre beprogramozva. Ha a sikló megsemmisül a felszínen, akkor egy második hajót is küldenek, hogy visszahozza a robotot, különben minden adat, amit gyűjtött elvész.

A Felderítő Robotokat csak újonnan lehet megvenni. Az ilyen típusú robotokat úgy tervezték, hogy addig dolgoznak amíg le nem robbannak - és általában barátságtalan körülmények között robbannak le, és gyakran lehetetlen, vagy ok nélkül túlságosan drága őket visszahozni és megjavítani. Ez azt jelenti, hogy a Szövetségnek meg kell elégedni a korlátozott felszereléssel, és bölcsen kell őket használni. A korlátozások ellenére a Felderítő Robot egy értékes forrása a Lázadásnak, főleg akkor, amikor elfelejtett világokon keresnek bűvőhelyet a Birodalomtól.

Típus: LesTech Felderítő Robot

Magasság: 1,3 m

Súly: 165 kg

Mozgás: 10

Erő: 5K

Jártasságok:

Túlélés(droid): 4K+2

Fürkészés: 4K+2

Bolygórendszerek ismerete: 4K+2

Szabvány felszerelés:

Érzékelő szenzor

Elektromágneses szenzor

Vizuális és infravörös érzékelő

Sugárzásmérő

Két kar: egy a nehéz, és egy a finom műveletekre

Holofelvevő

Mintatároló (maximum 5 kg tárolására)

Lánctalp

AC1 Felügyelődroid

Leírás: Az AC1 Felügyelődroid egy közvetlen leszármazottja a falra szerelt felügyelő holokameráknak, melyek számtalan biztonsági helyiségben és épületben megtalálhatók galaxisszerte, a legfőbb különbség, hogy az AC1 mozgásra képes, és részben intelligens. Az AC1, vagy "kém-szem", ahogy gyakran említik, egy gömb alakú labda, melynek átmérője 0,7 méter körüli, és egy 180 fokos holokamerával van felszerelve egy forgó csuklóra a gömb alsó részén. A Droid egy kisebb, de hatékony repulzormotorral van felszerelve, amely lehetővé teszi, hogy a felszín fölött 3 méter magasan lebegjen. Az AC1 Droidok nem túlságosan gyorsak, olyan gyorsan tudnak mozogni, mint egy futó ember.

A Droid egy mobil felügyelő állomás, amit arra programoztak, hogy csendesen barangoljon a bázisok folyosóin, vagy más biztonsági építményekben, miközben behatolók után kutat. Amíg utazik, a robot élő képeket továbbít arról, amit lát, egy holokivetítőhöz (amit általában egy biztonsági őr figyel).

A Felügyelődroidnak van a legjobb korlátozott intelligenciája. Általában egy előre megadott útvonalat követ, fürkészi a bázis folyosóit a biztonsági tisztek által beleprogramozottak szerint, ám bár az összetettebb modellekbe be van építve egy véletlen faktor, hogy lehetetlen legyen biztosan megmondani, hogy mi a droid tényleges útvonala. A droidot lehet távirányítással is irányítani egy joystick segítségével, és az irányító biztonsági tiszt közben felügyelheti a droid közvetítéseit.

Abban az esetben, ha a Droid észrevesz egy behatolót, vagy bármi egyebet, amit nem tud azonosítani, akkor egy figyelmeztető jelzést küld vissza az irányítójának, és elmenekül a behatoló látóteréből. Az irányító általában átveszi a dolgok kezelését a Droidtól a joystickkal. A körülményektől függően, az irányító az AC1-est közelebb viszi, hogy jobban megvizsgálhassa a jelenséget, vagy távortartja a robotot a behatolóktól (valószínűleg ezzel elkerülve az áldozatok figyelmeztetését a veszélyre, amíg a biztonsági csapat a helyszínre nem érkezik).

Az AC1-esek képtelenek minden más feladatra, a fürkészésen és az általuk látott kép továbbításán felül. Nincsenek karjaik, nincsen hely, hogy felszereljék őket, nincsen felesleges energia rájuk, és ha fel is tudnának szerelni hasonló karokat, akkor sincsen elegendő agyuk hozzá, hogy irányítsák őket. Használhatatlanok harcban, kivéve megfigyelő szerepben. Az AC1-eseknek nincsen személyisége, és boldogan halad bele egy vulkán szívébe, ha az irányítója erre utasítja. Rendkívül olcsóak, és néhány Lázadó osztag szert tett saját kém-szemre, amit előre küldenek, hogy feltérképezzék az ismeretlen területeket. A kém-szem holofelvevő továbbítójának, és a joystick távirányítónak is 500 méter körüli a hatótávja; a belső akkumulátorai pedig 24 óra folyamatos használatra elegendőek, mielőtt újra fel kellene tölteni. Felügyelődroidokat könnyedén lehet szerezni a feketepiacon.

Típus:	AC1 "Kém-Szem" Felügyelődroid (Cybot Galactica)
Magasság:	0,7 m átmérőjű
Súly:	81 kg
Mozgás:	8
Erő:	1K+1
Jártasságok:	Kitérés 4K Lopakodás 4K Fürkészés 6K
Szabvány felszerelés:	Repulzor hajtómű 3 m-ig Vizuális holofelvevő folyamatos közvetítéssel Holoérzéklő, maximális távolság: 500 méter Távírányítás, maximális távolság: 500 méter

Kémrobot

Leírás: A Kémrobot eredete eléggé érdekes. Egy kis robotgyártó cég, a MerenData, a Cybot Galactica 3PO protokollrobot maradványaival dolgozva azzal kísérletezett, hogy rejtett file-okat mutatott meg a programozásban. Végül az eredményként a protokollrobot rögzíteni tud mindent, ami körülötte történik egy meghatározott idő alatt (ami majdnem egy év), és utána képes elküldeni az információt egy magas frekvenciájú kódolt jel hatására. A robot maga nem tud a titkos



programjáról, és nem tudja felidézni amit csinált, miután befejezte az adatok elküldését. A MerrenData megteremtette a tökéletes kém - egy olyat, aki nem tudja, hogy kém. A cég titokban forgalmazta a droidot, egy keveset adott el itt, egy keveset ott, elsődlegesen azért, mivel ha mindenki tudja a Kémrobot kilétét, akkor már nincsen semmi haszna. (Egy másik elgondolás az volt, hogy a Cybot Galactica által árusított 3PO-knak leesne az ára, és nem használnák, ha az új nyíltan a piacra kerülne, ami a nagy vállalatot boldogtalanná tenné.) A Kémrobot külsőleg teljesen azonos a Protokollrobottal. Humanoid a teste, 1,7 méter magas, és 50 kilogramm a súlya. Vokabulátor beszélőrendszerrel van felszerelve, mikrohullámú szenzorokkal, fotoreceptorokkal, és minden általános technológiával, ami a 3PO modellben benne van. A legnagyobb különbség a másodlagos programozása, ami arra utasítja a robotot, hogy vegyen fel mindent, ami körülötte történik. A robot normálisan végzi az elsődleges feladatait - fordít egyik nyelvről a másikra, tárolja, és visszakeresi az etikett gyakorlatait - mint a hagyományos 3PO egységek, teljesen a titkos programja tudta nélkül. De egy magas frekvenciájú jel hatására, a droid letölti az összes tárolt információt egy keskeny csatornán a jel forrásához. Ha a robot tulajdonosának van valamiféle belső kommunikáció figyelő rendszere, akkor képes lenyomozni az adást egészen a robotig, és valószínűleg meg is semmisíti azt, de akkor már valószínűleg későn.

Kémrobotokat nem lehet kapni a nyílt piacon - a leendő vásárlónak megfelelő kapcsolattal kell rendelkeznie, hogy szerezzen egyet. Ezen kívül nagyon kevés robot éli meg, hogy a használt árú piacra kerüljön. Mióta a Birodalom illegálissá tette a birtoklását (habár a Birodalmi Titkos Szolgálat természetesen lefoglalt egy párat saját használatra), az ára elég magas. A Lázadásnak jelenleg van egy ilyen robotja a Bombard (Bombázó) nevű Birodalmi Csillagrombolón, de az egyelőre nincs bekapcsolva. Akár van akár nincs a Birodalomhoz telepítve több ilyen robot, és hogy a Birodalom hogyan használja a saját Kémrobotjait, az szigorúan titkos.

Játéktechnikai megjegyzés: Egy nehéz Robotprogramozás/javítás dobást kell tenni, hogy valaki felfedezze, hogy a robot Kémrobot, és a programozónak be kell jelentenie, hogy másodlagos programozást keres.

Egy Kémrobot másodlagos programozása túléli az átlagos memória törlést, és újraprogramozási eljárásokat, a robotot szét kell szedni, és a rejtett chipet fizikailag kell eltávolítani, mielőtt ki akarja valaki törölni a másodlagos programot. Ha megtalálták a másodlagos programot, akkor egy közepes Robotprogramozás/javítás dobás szükséges, hogy eltávolítsák a chipet anélkül, hogy a robot megsérülne.

Típus: MerrenData Kémrobot (kinézetre egy szabvány 3PO protokollrobot)

Magasság: 1,7 méter

Súly: 50 kg

Mozgás: 10

Erő: 2K

Jártasságok:

Nyelvismeret: 10K

Kultúra 4K

Szabvány felszerelés:

Másodlagos programozás: Információ gyűjtő, és egy kulcsszóra visszakereső/elküldő rendszer

Humanoid test

Két vizuális és audális érzékelő

Beépített vokabulátor

Nagy hullámhosszon működő vevőantenna

AA-1 verboagy

TranLang III kommunikációs modul (7 millió különböző nyelv eléréséhez)

B1 Munkarobot

Leírás: B1-sorozat Munkarobot szolgál a galaxis legtöbb űrállomásán azzal, hogy be- és kipakol a teherhajókból, konténerhajókból, és más járművekből és inkább pusztán fizikai munkát végez, amit ezek az alkotmányok megkövetelnek.

A B1 robot gyártója, az Accutronics, nehéz munkát végző robot képét tartotta szem előtt a tervezésnél. A droid belseje szervomotorok sorozatából épül fel, melyet úgy terveztek, hogy olyan automatikát tegyen lehetővé, ami nem erőlteti meg a vázat emelés közben. Amikor az energiacellák teljesen fel vannak töltve, akkor a B1 Munkarobot 3 tonnányi terhet tud felemelni. De mivel a munka, amit végez, elég sok energiát igényel, ezért a robotot gyakran kell tölteni. A B1 határozatlan humanoid formájú, és kétlábú, két felülső emelőkarral. Az ujjak vége egy mágneses és szívólapal van felszerelve, amely hozzátapad szinte bármilyen fémfelülethez, és így a Droid sokkal nehezebben ejt el bármit, amikor mozgatja a felszereléseket. A B1-et még felszerelték egy visszahúzható harmadik lábbal, ami a droid hátsó részének aljából tud előjönni, és segíti tartást, mikor igazán nehéz terheket kell emelni.

A B1-es egy közmondásosan "csupa izom, semmi agy" szerkezet. A Droidot úgy programozták, hogy egyszerű parancsszavakra engedelmeskedjen (pl.: "Hozd ide azt a dobozt."), de rendkívül kicsiny a memóriája. A B1 egyike azon kevés robotoknak, amelyeknek sincs szüksége memóriatörlésre, mert képtelen újabb ismeretek elsajátítására. Nincs hűség beleprogramozva, és bárkinek elfogadja a parancsait.

Típus: AccuTronics B1 Munkarobot

Magasság: 1,5 méter

Súly: 220 kg

Mozgás: 5

Erő: 8K

Jártasságok:

Súlyemelés: 10K

Kitartás: 4K

Szabvány felszerelés:

Szivattyús/mágneses tapadój

Visszahúzható harmadik láb

Látható színek érzékelő

Pilótadroid

Leírás: Évekig a népszerű R2-es asztrorobot segítette a pilótákat, hogy átnavigáljanak furcsa rendszereken, és megtervezzék a hiperugrásokat, majdnem olyan jól teljesítve, mint egy élő segédpilóta. Egy kevés ritka, de széles körben jelentett esetben, az R2-esek egyedül hozták haza a gépet, miután a pilóta megsebesült a harcban. Most az Ipari Automatakartell, az R2-es gyártója, tökéletesítette a Pilótadroidot, hogy a legbonyolultabb hajókat is az egyik helyről a másikra tudja vezetni.

Külsőleg a Pilótadroid hasonlít az Asztrorobotra - hengeres formájú, háromlábú, egy méter magas, és van egy csatlakozója, mely segítségével a hajók számítógépével tudja felvenni a kapcsolatot. De a Pilótarobot a csatlakozása segítségével szinte minden feladatot el tud látni, amire a pilóta képes. Az a kevés, amelyet a Szövetség megszerzett, általában olyan teherjáratokon teljesít szolgálatot, ahol nem tudnak hosszútávra személyzetet biztosítani.

A Pilótadroid a hajó irányítórendszeréhez kapcsolódik egy speciális csatlakozón keresztül, mellyel teljesen képes átvinni a hajó kézi irányítását. Képes feltérképezni az utat és a sebességet, és módosításokat tud eszközölni, ha szükséges, és ha a megfelelő asztrogációs térképet előre beleprogramozták, akkor képes kijelölni a legbiztonságosabb útvonalat a csillagok között. A droidnak nincsenek kifinomult űrhajó javítási képességei, mint az Asztrorobotnak, de segítség nélkül és végre tud hajtani kisebb javításokat.

Mind a Birodalomnak, mind a Szövetségnek vannak Pilótadroidjaik, és mindkét fél beleprogramozta az ellenség hajóinak felismerését. De a fáradozások, hogy a Droidokat harci pilótákká tegyék, egyenlőre kudarccal végződtek - képesek felvonni a pajzsokat, és néhány kitérő manővert tenni, de nem tudnak harcolni.

Amikor megtámadják őket, az elsődleges válasz a menekülés. Ha ez nem segít, akkor beindítják a hajó automata önmegsemmisítő-rendszerét. A legtöbb Szövetségi Droidba beépítettek önmegsemmisítő rendszert, hogy ezzel biztosítsák, hogy a Birodalom ne tudja megszerezni a robotokat, és úgy programozza a azokat, hogy felfedezzék a Lázadók valamelyik bázisát.

A technológia, amit a Pilótarobotok építéséhez használtak, még új, és még mindig rendkívül drága (úgy számítják, hogy az eljövendő években sokat fog csökkenni az ára). A Szövetségnél úgy gondolják, hogy igazából nem éri meg ezen a magas áron megvenni a robotokat, de boldogok, mikor Pilótadroidokat kapnak a Szövetség valamelyik szimpatizánsától, és még boldogabbak, ha a Birodalomtól lopják őket.

Típus: V1 pilótadroid (Ipari Automatakartell)

Magasság: 1 méter

Súly: 85 kg

Mozgás: 8

Erő: 2K

Jártasságok:

Asztrográció: 3K

Vadászgép: 5K

Szállítóhajó: 5K

Csatahajó: 5K

Számítógép programozás/javítás: 3K

Vadászgép javítás: 3K

Szállítóhajó javítás: 3K

Csatahajó javítás: 3K

Szabvány felszerelés:

Három görgős láb (egy visszahúzható)

Egy visszahúzható kar

Látótávolságú szenzor

Űrhajó-csatlakozó

Videómegjelenítő rendszer

Memória 3 előreprogramozott hiperúgráshoz

3PO Protokollrobot

Leírás: A Protokollrobotok sokat köszönhetnek sikerüknek a fejlett SyntheTech AA-1 Verboagynak. A magasan fejlett természetes hálózat, a Verboagy egy elit felfogó-rendszer, amit arra terveztek, hogy hibátlanul fordítson, és kifogástalan diplomata legyen. Egy ép Verboaggal a Protokollrobot képes igazi érzelmeket kifejezni, és összetett személyiséget kifejleszteni. A Protokollrobot elsődleges feladatai közé tartozik a fordítás, de ezen kívül az galaxisszerte több millió különálló kultúra átfogó etikettjének, illemének, szokásainak, vallási rituáléinak, és asztali viselkedési szokásainak ismerete. A szabvány Protokollrobot ért és beszél több mint hat millió nyelvet, beleértve a különböző dialektusokat és a változatos robot-kommunikációs nyelveket. A 3PO fejlett vokabulátora lehetővé teszi, hogy bármilyen hangot újra kiadjon.



A 3PO egységeknek általában arany, ezüst, vagy fehér humanoid teste van. Fotoreceptorai vannak, hangérzékelői, szaglószenzorai, nagy hullámhosszon működő antennája, mikrohullámú keresője és egy elsődleges áramkör-megszakítója. A fizikai összetettsége miatt, a 3PO robotoknak gyakori olajfürdőre van szükségük, hogy karbantartsák az ízületeiket, és az illesztéseiket.

Típus: Cybot Galactica 3PO Protokollrobot
Magasság: 1,7 méter
Súly: 50 kg
Mozgás: 8
Erő: 1K
Jártasságok:
Tudás 3K
Kultúra 6K
Nyelvismeret 10K (a beépített szótároló jóvoltából a robot gyakorlatilag minden zajt utánozni tud, amit valaha hallott, vagy beléprogramoztak)

Szabvány felszerelés:

Humanoid test
Két vizuális és audális érzékelő
Beépített vokabulátor
Nagy hullámhosszon működő vevőantenna
AA-1 verboagy
TranLang III kommunikációs modul, több mint 7 millió nyelvvel

R2 Asztrorobot

Léírás: Az Ipari Automatakartell messze a legsikeresebb asztromechanikai robotja az R2-es sorozat. A robot sokkal összetettebb, és kisebb, mint elődjei és sokkal szélesebb körű eszközökkel van felszerelve. Habár eredetileg diagnosztizáló és javító egységnek tervezték, az R2-es egy általánosan használható robotként is szolgál, ami vezeti az információ visszakeresést.

Az R2-es sorozat úgy gyártották, hogy tökéletesen illeszkedjen a katonai vadászgépek szabvány asztromechanikai üregbe. Korábban az üregeket a hivatalos állami modellek részére készítették. Amíg a robot az asztromechanikai üregben van, képes ellenőrizni a repülési adatokat, képes izolálni és megjavítani a technikai problémákat, és újrairányítani a energiát a hajó fedélzeti rendszerén keresztül. A fejlett processzorának köszönhetően az R2-es több mint 10 000 tevékenységet képes másodpercenként végezni, hogy megjósolja a lehetséges problémákat. Az R2-es ezen felül képes legfeljebb 10 hiperúr koordináta tárolására és kezdetleges repülési manővereket is végre tud hajtani, mint a hajtóművek elindítása, és repülés előtti gurulás. A hatásos képességeinek köszönhetően az Ipari Automatakartell R2-es egysége gyorsan népszerű lett a Régi Köztársaság pilótái között és a civil életben is.

Az R2-eseket több mint 700 különböző féle úrhajótípus ismeretére programozták. Ezen felül hatásos szenzorai vannak, ami magába foglal egy teljes spektrumú adóvevőt, és egy elektromágneses, hő, mozgás és életérzékelőt. Egy kinyújtható videó szenzort használ, hogy a kisebb tárgyakat is meg tudja vizsgálni. Az R2-es burka alatt különböző eszközök, és szerszámok hada bújnak meg, melyek között van két manipulátor kar, egy elektromos ívhegesztő, egy körfűrész, egy holokivetítő, egy belső tároló rekesz, és egy tűzoltókészülék.

Típus: R2 Asztrorobot (Ipari Automatakartell)
Magasság: 1 méter
Súly: 125 kg
Mozgás: 5
Erő: 1K

Jártasságok:

Mechanika: 2K
Asztrogáció: 5K
Vadászgép: 3K
Szállítóhajó: 3K
Technológia: 2K
Komputer programozás/javítás: 4K
Vadászgép javítás: 5K (másodpilótai minőségben az asztorobot repülés közben is végezhet javítási munkálatokat)

Szabvány felszerelés:

Három görgős láb
Visszahúzható nehéz fogókar
Visszahúzható nehéz fogókar finom műveletekre
30 cm hosszú teleszkópos videoérzékelő
Elektromos ívforrasztó (1-5K veszteség)
Kis körfűrész (30 cm, 4K veszteség)
Képernyős videolejátszó
Holografikus videofelvevő
Beépített tűzoltókészülék
20 * 8 cm raktér

Too-Onebee sebész droid

Leírás: Egyike a régi, de legsikeresebb sebész droidoknak, sokuk évtizedeken át működött hibátlanul, miközben gyűjtötte a tapasztalatokat és a megfigyeléseket. Ami hiányzott a hardveres részükről, azt kipótolták a kifinomult tudásukkal. Ezek az egyszerű felépítésű droidok szokatlan érzékenységet és tehetséget mutatnak. A legtöbbjük specializálódott, például az idegsebészetre, de mindegyikük rendelkezik az alapvető sebészi tudással. A Too-Onebee képes művégtagok és implantációk beültetésére, sérült testrészek cseréjére és azoknak a beteg idegrendszere való rákötésére. A hasznosságuk jele, hogy minden fajta katonai egység alkalmazza őket. Sok független Too-Onebee egység szolgál önkéntesként a Felkelésben.



Típus: Geentech Too-Onebee Sebész
Droid
Magasság: 1,5 méter
Súly: 75 kg
Erő: 1K+2
Jártasságok:
Orvostudomány 9K
Idegen fajok ismerete 5K
Szabvány felszerelés:
Diagnosztikai számítógép
Analizátor
Sebészeti kiegészítők

Birodalmi Vallatórobot

Leírás: A robotot a Birodalmi Biztonsági Hivatal tervezte, hogy a rabok kihallgatására használja. A fekete gömb széles körű szondával, érzékelőkkel, szkennelével és injekcióval van felszerelve, akár csak egy személyi repulzorliffel, és részletes anatómia van beletáplálva mind a humán, mind az idegen fajokról. A legfélelmetesebb a Vallatórobotokban a beépített mesterséges intelligencia, ami lehetővé teszi, hogy kiismerje az áldozat fizikai és vegyi gyengeségeit. A hosszadalmas kínzások során a robot különböző vegyületeket, és más módszereket használ fel, hogy kiismerje ezen gyengeségeket, és megtörje az áldozatát.



A gyakran kínzórobotként ismert robot, a

Birodalmi Vallatórobot az egyik legkegyetlenebb találmány, amit a Birodalom kitalált.

Egyszerű tervezésében, az IT-O vallató egység egy csillogó fekete gömb, ami közel egy méter magasan repül. A talaj felett az alacsony teljesítményű repulzorai segítségével lebeg, és egy kezdetleges vokabulátorral kommunikál. A robot felszíne a céljának megfelelő eszközökkel van felszerelve: hang-kínzó egység, elektrosokk, fogókarom, lézerszike, sugárolló, és egy túlméretezett hipodermikus injektor. A belső tartályában folyékony vegyületek, beleértve a Bavo Hat igazságszérumot tárolnak, melyek a félelmetes fecskendőkön keresztül juttat az áldozatába. A drogok csökkentik a fájdalommal szembeni ellenállást, együttműködést stimulálnak, és hallucinációt okoznak.

A Vallató robotok fel vannak még szerelve optikai szenzorokkal, és hangreceptorokkal, amelyek az áldozat torzult hangját, és az arcán kiült érzelmekeket árulják el a robot számára. A robot programozása tartalmazza az orvostudományt, pszichológiát, sebészetet, és humán biológiát. Áldozatai életjeleit figyelni és előre megjósolja, mikor vesztené el az eszméletét, amit a robot minden áron el akar kerülni. Egy felvevő egység az IT-O-n rögzíti bármilyen vallomásként felhasználható sikolyt a kínzás során. A robot fejlett szenzorai lehetővé teszik, hogy felismerje az igazságot a vallomásban a szívverés, az izommozgás, és a hangminták alapján. A Birodalom gyakran használ Vallatórobotokat az elfogott Lázadók vallatására. Habár Leia hercegnőnek sikerült túlélni a találkozását egy IT-O robottal, és Darth Vader pszichikai próbáját is kibírta anélkül, hogy elárulta volna a Lázadók titkos bázisának helyét. Leiat gyermekkorában megtanították, hogyan kell kibírni bármiféle kínzást, és a vallatás bármilyen más formáját, hogy fontos információkat védjen meg, mint az Alderaani Királyi Ház tagja.

Típus:	IT-O Birodalmi Vallatórobot
Magasság:	0,3 méter (átmérő)
Súly:	23,5 kg
Mozgás:	8
Erő:	3K
Jártasságok:	Érzékelés: 4K Fűrkészés: 5K

Mechanika: 2K
Tudás: 3K
Mégfélemlítés: Vallatás: 7K+2
Ügyesség: 1K
Kitérés: 3K
Közelharc: 3K
Közelharc védelem: 3K
Vallatókészülékek: 4K+1
Technológia: 2K
Elsősegély: 4K
Súlyemelés: 4K

Szabvány felszerelés:

Sugárollók (veszteség: 5K)
Lézerszike: 3K
Fogókar: (+1K a Súlyemelés jártassághoz)
Hipodermikus injektorok(4K kábító veszteség)

Cyberimplantok a Star Wars-ban

Az implantok telepítése, karbantartása a Kibernetikai ismeretek jártassággal történik, ami az Elsősegély fejlesztett jártassága.

Implantok a Star Wars világában

A Star Wars világa elképesztő technológiai szinttel rendelkezik. Csillaghajók, űrállomások, robotok, gépek a hétköznapi élet szinte minden területén. Az implantok itt is jelen vannak, hisz ki ne szeretné még tökéletesebbé tenni képességeit, külsejét. Viszont az implantok által nyújtott előnyök másféleképp is kiaknázhatók. Minek építsek magamba egy holokamerát amikor a piacon kapható legprofibb modellt semmi sem mutatja ki? Minek cseréljem le a csuklómat egy csákllyára, hogyha vehetek egy háti repulzor hajtóművet? Minek kopoltyú, ha bűváruhámban oxigén újrafeldolgozó van? Az emberek felteszik ezeket a kérdéseket, és inkább választják az egyszerűbb megoldásokat. Természetesen nem mindig kerülhetők ki hisz a kézbe építhető fegyvert nem veszik észre egyből. Az átlagos cyberware-ek szinte bármely civilizált világ nagyvárosaiban beszerezhetőek. Nem divattermékek, de mindig találni olyanokat, akik felszerelik magukat vele. Súlyosabb balesetek (pl.: fénykardpárbaj) után általában robotvégtaggal helyettesítik az eredetit, vagy ha a páciens allergiás a baktára és nem regenerálódnak a sérülései. A klóntechnológiával való „utángyártás” illegális és nagyon kevés helyen ismerik.

Szinte mindegyik biztonsági szkener kimutatja a testbe épített fegyvereket, amiket aztán deaktiválnak vagy kiszereznek, továbbá figyelembe kell venni az adott bolygó törvényeit az adott fegyver viseléséről (engedélyezett, tiltott stb.). Az átlagos cyberware-ekért nem szólnak, de egy katonai támaszpontra, vagy egy titkos kutatólaborba nem engednek kamerát bevinni. A társadalom különböző rétegei másként állnak hozzá, míg az alvilágban menő lehet egy villódzó kék robotkar, addig a közép réteg számára rémisztő és felháborító.

Itt nincsen Cyber rendőrség. Ha valakinek az embersége 0-ra csökken, és őrzöngeni kezd, akkor egyszerűen kiküldenek pár szakasz rohamosztágot. Vagy egy lépegetőt.

Idegen fajok és a cyberware-ek

A legtöbb idegen faj megérti és elfogadja létüket. Vannak viszont olyanok, akik a test megcsonkítását látják bennük és üldözik az ilyeneket.

Viszont figyelembe kell venni, hogy az alább felsoroltak az emberi modellek közé tartoznak. Léteznek természetesen külön az adott fajra jellemző modellek is (mint például a páncélos huttok testpáncélja) de az csupán az ő fajuk által használt. Alapesetben a kompatibilitás 90% emberhez nagyon hasonló fajoknál (twi'lek), 80% (mon calamari, quarren) 70% (huttok), 60% nagyon idegen testfelépítésű faj. Továbbá figyelembe kell venni az adott faj felépítését is. Egy hutt vézna karjaiban nem fér el egy sugárvető, de például egy mon calamari szemébe több optikát lehet telepíteni. Illetve másik oldalról is szemügyre kell venni. Nem biztos hogy a twi'lek számára is ugyanazt a hatást váltja ki az átoltott izmok. Természetesen módosítani lehet az implantot, de ez hatalmas költségbe kerül és nem biztos, hogy megéri befektetni. Ezek eldöntése a játékos és a mesélő feladata.

Emberség

Minden induló karakter 100-al indul. Az induló értéken felül szerzett sötét oldal pontok 10-el csökkentik az erő pontok 10-el növelik ezt (a felső határ 150). A karaktertípus is befolyásolja, pl.: fejtánc negatívan -10, kölyök pozitívan +5. (Hetente 1 pont tér vissza, ha a karakter „kényszeríti” magát az emberi viselkedésre, pszichológusnál heti 2) Továbbá minden így vesztett 20 EP egy sötét oldal ponthoz jutatja a játékost.

Az Erőhasználó karakterek pedig minden 10 EP vesztés után kapnak -1-et az Erő jártasságaikra. Ez véglegesnek számít. A 10 EP-nél nem számít, hogy járt pszichológushoz és így visszadolgozta, hanem azt jelképezi, hogy mennyire távolodott el az Erőtől. Nagyobb cserék után esetleg midi-chlorian veszteség is érheti hisz kevesebb élő rész maradt benne.

Fashionware

A biomonitor kivételével nem kerülnek EP levonásba, mert inkább tartoznak a hétköznapi divatcuccok közé, mint az implantátumokhoz.

- Biomonitor - +1K kitartás próbára kínzás esetén
- Bőróra - civilizált világokon automatikusan követi a helyi időzónákat

Neuralware

- Kerenzikov - +1K/+2K az Érzékelés főjellemzőhöz de CSAK a kezdeményezéscsökkentésre
- Speedware - +3K az Érzékelés főjellemzőhöz de CSAK a kezdeményezéscsökkentésre, 3 körre
- Fokozott tapintás - +1K Fürkészéshez, ha tapintásra irányul
- Fájdalomszűrő - a sebzésmódosítókkal járó negatív módosítókat eltünteti, viszont karakter fájdalomérzet hiányában nem tudja, milyen állapotban van (a Km jegyzi a játékos sérüléseit)
- Fokozott szaglás - +1K Fürkészéshez, ha szaglásra irányul
- Cybermodem csatlakozás - NINCS
- Jármű csatlakozás - +1K az adott jármű vezetéséhez. Átalakítás az eredeti ár 10%-a, de továbbra is irányítható manuálisan
- Smart fegyver - NINCS
- Dataterm csatlakozás - lehetővé válik a közvetlen kapcsolat a komputerrel. Minden számítógép prog. dobáshoz +1K járul
- Chipware aljzat - NINCS

Implantok

- Nazális szűrők - +2K Kitartás légnemű mérgek ellen
- Adrenalin termelő mirigy - naponta 3x, 1K körre, +2 az Érzékelés főjellemzőhöz de CSAK a kezdeményezéscsökkentésre
- Szubdermális páncél - NINCS
- Digitális felvevő (vagy holokamera) - 10 órányi anyag tárolása
- Audio/video felvevő - NINCS

- Hangszintetizáló - +2K ad megfelelő helyzetben a bizonyos próbához pl.: szélhámosság
- Audivox - +1K az Ének-zene (Érzékelés) főjellemezőhöz

Bioware

- Átoltott izmok - +1K az Erő alá tartozó jártasságokhoz (maga az Erő főjellemező nem nő!)
- Izmok, csontok átszövése - +1K az Erőhöz és az alá tartozó jártasságokhoz (lehet együtt az Átoltott izmokkal)
- Bőrátszövés - NINCS
- Megerősített antitestek - a gyógyulás időtartamára tett dobás eredménye 1-el csökken (de min 1)
- Toxinsemlegesítők - +2K a kitartás próbára mérgek és toxinok ellen
- Sebésznanoidok - a gyógyulás időtartamára tett dobás eredménye 1-el csökken (de min 1), összeadódhat a Megerősített antitestekkel

Cyberfegyverek (közelharc jártassággal használhatók)

- Pengekőrök - sebzés Erő+2
- Agyarak - sebzés Erő+0 (csak élesek így könnyebb harapni)
- Ripperek - sebzés Erő+1K
- Wolverek - sebzés Erő+2K
- Implant bütykök - sebzés Erő+1K-1
- Slice N'Dice - sebzés Erő+1K+2
- Cybersnake - NINCS

Cyberoptika

- Képerősítő - +1K Fürkészéshez, ha látásra irányul
- Célkereső - +1K Sugárfegyver jártassághoz, össze kell kötni a fegyverrel, fegyver módosítás az ár 30%-a
- Tűvető - NINCS
- Mikrovideo optika - 2 óra felvétel
- Digitális kamera - 200 kép

Cyberaudió

- Halláserősítő - +2 Fürkészéshez, ha hallásra irányul
- Hangstressz analizáló - +1K a megfélemlítés: vallatás és hasonló képzettségekhez
- Hangszerkesztő - +1K Fürkészéshez, ha hallásra irányul különböző párbeszédre

Cybervégtag

A végtag nem érez fájdalmat, nem fárad el, a tönkretételéhez 16 pontnyi sebzést kell bevinni. A végtagon keletkezett sérülések nem járnak levonásokkal (csak nem tud futni, vagy fegyvert fogni). Minden végtag alapesetben Erő+1K-val áll ellen (normál és energiatámadásoknak egyaránt, ez vonatkozik a lentiekre is), illetve a velük okozott sebzés is csak Erő+0, ugyanis eredetileg nem harci célra készültek.

- Gyorscserélő szerelvény - a végtag 2 kör alatt cserélhető
- Hidraulikus faltörő - Erő+2K-val áll ellen, Erő+2K-val sebez
- Megerősített myomar izomzat - Erő+1K+2-val áll ellen, Erő+1K-val sebez, láb +2K-t ad ugráshoz (külön kar és lábként kell megvenni)
- Megerősített ízületek - Erő+1K+2-val áll ellen
- EMP árnyékolás - NINCS
- Páncél - Erő+2K+2-val áll ellen

Kéz- és lábfejek

- Kalapácskéz - Erő+1K sebzés

- Fűrész - sebzés 4K
- Ököltüske - sebzés Erő+1K+3
- Lábkarok - sebzés Erő+2
- Úszóhártyás láb - +1K úszásra
- Mászó láb - +1K mászásra
- Saroktüske - Erő+1K sebzés

Beépítések

- A/V felvevő - NINCS
- Cybermodem - NINCS
- Digitális felvevő (vagy holokamera)- 20 órányi felvétel, belső memóriachip
- MiniCam - 200 felvétel
- MiniVid - NINCS

Cyberfegyverek

A szabályrendszerben előforduló fegyverek közül a KM meglátása szerinti szerelhetők be a következők közül: sugárfegyverek, lőfegyverek, rakéták, gránátok, egyéb speciális eszközök. Figyelembe kell venni a fegyver és a végtag méretét is.

Lineáris vázak

NINCSENEK. Ok: vannak rakodó droidok és egzoszkeletonok

Testpáncélozás

NINCSENEK. Ok: nem tudják megoldani a közvetlen testre erősítést

Új implant

- Tolmács (E; TL; 300; 2) Apró kis szerkezet, amit beültetnek a torokba (vagy a hangképző szervbe) Általában olyan faj tagjai használják, akik nem képesek az alapnyelv hangjait kiejteni (pl.: gamorrai, vuki). Beszéd közben automatikusan fordít, de a megértést nem segíti. Alapesetben csupán egy nyelvre képes fordítani a mondanivalót, de további négy nyelvvvel bővíthető (minden kártya 50-100 kredit)

ALKATRÉSZKATALÓGUS

VADÁSZGÉP MOTOROK

NÉV	SEBESSÉG		MAN.	KOMP.	ÁR
	ŰR	LÉGKÖR			
SiMotors T-65	10	415, 1200 km/h	2K	80%	95.000
SiMotors T-84	11	435, 1250 km/h	3K+2	80%	150.000
YuishThrust J-79	8	365, 1050 km/h	1K	75%	40.000
YuishThrust J-54	9	400, 1150 km/h	2K+1	75%	70.000
YuishThrust J-83	10	415, 1200 km/h	2K+1	75%	100.000

StarSpace Corp. E-38	6	330, 950 km/h	0K	60%	18.000
StarSpace Corp. E-45	7	340, 970 km/h	1K	60%	25.000
StarSpace Corp. E-38	8	350, 1000 km/h	1K	60%	35.000
StarSpace Corp. E-38	9	380, 1100 km/h	2K	60%	65.000

TEHERHAJÓ MOTOROK

NÉV	SEBESSÉG		MAN.	KOMP.	ÁR
	ŰR	LÉGKÖR			
YuishThrust F-47	4	280, 800 km/h	1K-1	90%	20.000
CorelliSpace F-Gr3	4	480, 800 km/h	0K	75%	18.000
SoroSuub E-2	6	320, 900 km/h	1K+2	55%	50.000
MonCal Ship Yards TX-5	5	295, 850 km/h	1K	60%	25.000
SoroSuub E-4	4	450, 780 km/h	1K+2	55%	22.000
MonCal Ship Yards TX-4	4	400, 600 km/h	0K	60%	18.000
Ghtroc Industries EG-7	3	260, 750 km/h	1K	50%	12.000

HIPERHAJTÓMŰ

NÉV	TÍPUS	SEBESSÉG	KOMP.	ÁR
MonCal Ship Yards TH7-2	Teher	x2	80%	8.000
MonCal Ship Yards TH7-1.5	Teher	x1.5	80%	17.000
MonCal Ship Yards TH7-1	Teher	x1	80%	20.000
MonCal Ship Yards TH7-0.8	Teher	x0,8	80%	30.000
MonCal Ship Yards TH7-0.5	Teher	x0.5	80%	70.000
MonCal Ship Yards TH4-15	Teher	x15	80%	1.000
MonCal Ship Yards TH4-12	Teher	x12	80%	1.200
MonCal Ship Yards TH4-10	Teher	x10	80%	1.500
MonCal Ship Yards TH-6	Teher	x3	80%	4.000
SiMotors HTS8-2	Vadász	x2	85%	4.000
SiMotors HTS8-1.5	Vadász	x1.5	85%	8.000
SiMotors HTS8-1	Vadász	x1	85%	12.000
SiMotors HTS8-0.8	Vadász	x0.8	85%	20.000
SiMotors HTS8-0.5	Vadász	x0.5	85%	50.000
SiMotors HTS8-15	Vadász	x15	85%	1.000
SiMotors HTS8-12	Vadász	x12	85%	1.200

MANŐVEREZŐ HAJTÓMŰ

NÉV	MANŐVER	KOMP.	ÁR
YuishThrust 32-a1	1K	90%	1.500

YuishThrust 32-a2	2K	90%	5.000
YuishThrust 32-a3	3K	90%	10.000
YuishThrust 32-a4	4K	90%	25.000
YuishThrust 32-a5	5K	90%	40.000
YuishThrust 32-β1	1K	90%	3.000
YuishThrust 32-β2	2K	90%	10.000
YuishThrust 32-β3	3K	90%	20.000
YuishThrust 32-β4	4K	90%	50.000

SZENZOROK

NÉV	ADATOK	KOMP.	ÁR
NamTech AS-11s	Passzív 20/0K Fűrész 35/1K Kereső 40/2K Fókusz 02/3K	90%	7.500
NamTech AS-17c	Passzív 15/0K Fűrész 30/1K Kereső 50/2K Fókusz 02/3K	90%	7.000
SienEye MS-T2.4	Passzív 20/0K Fűrész 40/1K Kereső 60/2K Fókusz 03/3K	95%	10.000
NamTech BS-12a	Passzív 10/0K Fűrész 25/1K Kereső 40/2K Fókusz 02/3K	90%	5.000
NamTech BS-25x	Passzív 15/0K Fűrész 30/1K Kereső 50/3K Fókusz 02/4K	90%	8.000
NamTech BS-19h	Passzív 10/1K Fűrész 25/1K Kereső 40/2K Fókusz 02/3K	90%	5.500

KOMMUNIKÁCIÓS BERENDEZÉS

NÉV	ÁR
TechniX	2.000

NAVIGÁCIÓS COMPUTER

NÉV	KÉPESSÉG	KOMP.	ÁR
TechniX	1 ugrás tárolható	90%	1.000
TechniX	2 ugrás tárolható	90%	1.500
TechniX	Ugrás számítás	90%	3.000
TechniX	+1K asztrogáció	90%	10.000
TechniX	+1K asztrogáció +1K bolygór. Ism.	70% (szenzorhoz illesztés)	25.000

PAJZSOK

NÉV	MÉRET	ERŐ	KOMP.	ÁR
Sirplex Z-7c	Vadász	1K-1	60%	4.000
Sirplex Z-4	Vadász	1K+2	60%	5.000
Sirplex Z-8	Vadász	2K	60%	12.000
R & G Shield Co. M-S1	Vadász	1K	70%	5.000
R & G Shield Co. M-Sm	Vadász	+1 modul	70%	+35%
R & G Shield Co. M-S2	Vadász	2K	70%	12.000
R & G Shield Co. M-S3	Vadász	3K	70%	27.000
R & G Shield Co. M-F1	Teher	1K	70%	3.000
R & G Shield Co. M-Fm	Teher	+1 modul	70%	+30%
R & G Shield Co. M-F2	Teher	2K	70%	10.000
R & G Shield Co. M-F3	Teher	3K	70%	25.000
R & G Shield Co. M-F3	Teher	4K	70%	50.000
R & G Shield Co. M-Fmx	Teher	+1K	70%	x2

Űrhajók

Általános űrhajó rendszerek

Szinte kivétel nélkül minden faj vágyik arra, hogy elhagyja kicsiny bolygója határait, és felfedezze az űr hatalmas gazdagságát. Ezeken a bolygókon ennek a célnak az elérése lett a legnagyobb fejlődés a civilizáció történetében, gyakran a határvonalat is meghúzva a túlélés és kihalás, a gazdagság és az örök stagnálás között.

Habár sokan elérték a fénysebesség alatti repülést és felfedezték a naprendszerük határait, a hiperűr technológia kifejlesztése volt az első lépés a galaktikus közösség felé.

Napjainkban, akárhogyan is nézzük, az űrutazás a mindennapok része, és ami eleinte újnak és lebilincselőnek - szinte már mágikusnak - látszott, az ma rutin. Kevés lény - kivéve a primitívebb világokról érkezőket - csodálkozik rá kétszer a hiperűr motorokra, a szenzorokra, a fénysebességű utazásra és a létfenntartó eszközökre. Pedig ezek az "általános", "hétköznapi" tárgyak tartják össze az intergalaktikus közösséget.

A hiperűr technológia nélkül az utazás egyik rendszerből a másikba több évet venne igénybe a mostani pár nap helyett. A régi időkben az űrutazók hibernált állapotban tették meg a kisebb, rendszeren belüli útjaikat - amik évekig, sőt évtizedekig tartottak - elkerülve az űrutazás amúgy kivédhetetlen unalmát. A hiperűr technológia kifejlesztésével viszont mindez a múlttá vált.

De nem csak a hiperűr meghajtó nyitotta meg a galaxist : egyéb találmányokra is szükség volt, hogy biztonságosan lehessen utazni. A szenzorok nélkül, amik még a legkisebb hajókat is dekorálják, még a fénysebesség alatti utazás is veszélyes volt, hát még a hiperűr utazás, ami viszont halálos lett volna. Összességében tehát elmondható, hogy egy galaktikus méretű, technológiára épülő gazdaságú világ elképzelhetetlen lett volna a fejlett érzékelés-technológia nélkül: a szenzorok lehetővé tették az űr felfedezését és a hihetetlen nyersanyag gazdagság gyors kiaknázását. A létfenntartó is rendszerek nélkülözhetetlenek voltak, hiszen ezek óvták a hajók utasait. Az űr átszelése közben, az utazókra olyan ellenséges körülmények várnak, amik még a legprimitívebb létformákat is elpusztítanak. Szerencsére a létfenntartó rendszerek már olyan megbízhatóakká és hatékonyakká váltak, hogy az utazók csak ritkán foglalkoznak a baleset gondolatával.

Egy kevésbé fejlett világról származó utazó számára a Császárság fegyverei csodaszamba mennek. A szabványos lézervető, akár erős pusztító mágianak is tűnhet. Ám mivel a császáriak annyiszor éltek ezekkel az előnyökkel, hogy végül teljesen hétköznapivá váltak. Végső következtetésként elmondhatjuk, hogy az egész galaktikus közösséget tulajdonképpen a fejlett technika tartja egyben.

Hiperűr meghajtók

A hiperűr meghajtó a fejlett technika csodája. A hihetetlenül hatékony fúziós generátorok által hajtott motorok szinte kihajtják a hajókat a hiperűrbe, az űr-idő egy

dimenziójába, mibe csak nagy sebességgel lehet belépni. A hiperűr utazás teóriáit és gyakorlatát csak kevesen értik, mint például a gyakorlott hiperűr technikusok, a többség számára pedig bizonyos aspektusai misztikusak maradnak.

Egyes dolgok azért tiszták. A hiperűr szomszédos a valós űrrel: a valós űr minden pontja megfeleltethető a hiperűr egy jól elkülöníthető pontjának, és a valós űr szomszédos pontjai a hiperűrben is szomszédosak. Más szavakkal, ha a valós űrben "északnak" utaznánk, akkor a hiperűrben is "északnak" utaznánk. A valós űr tárgyainak megvan a hiperűr béli "árnyéka". Például van egy csillag, vagy egy csillagszerű objektum a hiperűrben pontosan azon a helyen, ahol a valós űrben van, és ez veszélyt jelent az utazók számára.

Ez az, ami miatt az asztrogáció és az asztrogációs számítógép olyan fontos, és ezért alapfelszerelése minden hiperűr meghajtóval rendelkező gépen. Pontos számításokat kell végezni, hogy az utazó hajó biztosan ne csapódjon neki egy bolygónak, vagy csillagnak, miközben dimenziókon keresztül utazik; és csak a nagy bajban lévők - illetve a vakmerők - ugranak asztrogációs droidok vagy számítógépek nélkül.

Sok asztrogációs droid és számítógép, amiket hadihajókon használnak egyszerre csak egy hiperűr ugrás adatait képes tárolni, ellentétben a Szövetség Y-szárnyújával, ami 10 ugrás adatait tárolja átprogramozás nélkül.

A nagyobb hadihajók, mint a Császári Csillagrombolók, és a hasonló modellek nagy fedélzeti számítógépeket alkalmaznak, amik jóformán végtelen ugrás számítására képesek és tárolják az összes lehetséges célkoordinátát, amit az adott pillanatban célba vehet a hajó.

Még a legtrükkösebb asztrogációs gépek mellett sem ritkák a hibák. Milliányi csillag van a galaxisban, és milliárdnyi bolygó (nem is említve az aszteroidákat és a szemetet), és az űr nem statikus - ami néhány napja még biztonságos terület volt, most teli lehet egy csillaghajó felrobbanásából vagy egyéb ütközésből származó szeméttel. Egyes becslések szerint az űrben található nagyméretű tárgyak több, mint 90 százalékának nem ismert a pontos tartózkodási helye! Ezekkel a változókkal még a legbonyolultabb számítógép, a legképzettebb kezelőkkel is készíthet egy végzetes utat a hiperűrön át, - akár a legjáratabb utakon is. Bár az űr igazából nem üres, ugrások millióit hajtják végre naponta - elenyésző számú balesettel.

Fénysebesség alatti meghajtók

Ezek az eszközök a valós űrön keresztül mozgatják a hajókat. Ezek a motorok nagyobb teljesítményt nyújtanak mint a repulzorliftek motorjai - amiknek valamilyen nagy tömegre van szükségük, például egy bolygóra, hogy az antigravitációs motorjaikat működtethessék és emiatt alkalmatlanok mélyűri repülésre - és teljesen más elven működnek, mint hiperűrbeli társaik. Habár rengeteg variációjuk létezik szerte a galaxisban, - szilárd kémiai rakétahaj tó- művek, atomenergián alapulók, fényhajók és

ramjetek - a legáltalánosabb, Császárságban használatos Hoersch-Kessel ion motorig. Eredetileg ez a technológia idegen kereskedők által került a galaxisba évszázadokkal ezelőtt, manapság pedig már a főbb hajó gyártók Hoersch-Kessel típusú motorokat tesznek a hajóikba. A Hoersch-Kessel hihetetlenül hatékony és erős. Habár a legjobb teljesítményét urániummal, vagy más nehéz fémmel hajtva adja le, átalakítható úgy, hogy gyakorlatilag bármilyen anyaggal hajtható legyen. Folyékony reagensek, energia átalakító cellák és egyéb iongyűjtő egységek állíthatják elő az energiát.

A másik előnye a Hoersch-Kessel motoroknak a sokoldalúság. Kisebb verzióikat egyszemélyes hadihajókban vagy más nagy teljesítményű hajókban, a nagyobb motorokat például teherhajókban alkalmazzák. A nagymértékű elterjedése miatt a galaxisban a legtöbb technikus és szerelő ismeri a Hoersch-Kessel motorokat, tehát könnyű találni valakit, aki rendbe rakja ha elromlik. Alkatrészek is könnyen beszerezhetők mind a kicsi, mind a közepes méretű Hoersch-Kessel motorokhoz, míg a nagy, vagy speciális hajók külön gyártott elemeket használnak. A Hoersch-Kessel-ek csak ritkán robbannak le - kevés a mozgó alkatrésze, azonban a nagyobb teljesítmény érdekében a motor fogyasztását és az égéstereket pontosan kell beállítani és igazítani, és időnként "utó-hangolni" is kell. Ha ez a karbantartás túl hosszú ideig elmarad, a motor gyakran meghibásodhat, és akár tönkre is mehet. Eltérően a hiperűr motoroktól, a Hoersch-Kessel a valós űrben mozgatja a hajókat egy fúziós reaktoron keresztül, ami az üzemanyagot töltéssel rendelkező részecskékre bontja. Az így nyert energia kiáramlik az űrhajóból, és tolóerőt hoz létre. A hajó irányát a kilövellés irányának változtatásával lehet módosítani. Mivel a hajók által kilövellt anyag forró és enyhén radioaktív, a Hoersch-Kessel-t tilos a legtöbb lakott világon használni - a hajók a repulzorliftjeikkel emelkednek el a felszíntől. A karbantartók éppen ezért radioaktív védőruhát viselnek, az óvatosabbja még időnként antiradioaktív oltást is kap.

Fegyverzet és pajzsok

Vannak azonban az űrutazással együtt járó egyéb veszélyek is a már említett természetieken kívül is. Kalózsok, csempészek és ellenséges lények nyüzsögnek az űr útjain. A fegyverzet - mindegy, hogy védekező, vagy támadó - fejlesztésének tempója megegyezett az utazás technikájának fejlődési tempójával. Következzenek a legelterjedtebb védő- és támadófegyverek, amit a Szövetség és a Birodalom használ. Sokukat sokféle képen ismerik a különböző szektorokban, és sokárnyalatnyi eltérés lehet közöttük rendszerről rendszerre. Azonban a megadott nevek a Birodalmi szabványt követik, amit a Szövetség is átvett.

Ezekkel szemben léteznek még egyéb típusú fegyverek is, mint például nukleáris, részecske, nova stb., de ezeket rendszerint csak a galaxis Külső Gyűrűjében lehet fellelni.

Lézer- és sugárfegyverek

Megjegyzés : a "lézer" és a "sugár" szavak szinonimák, annyi különbséggel, hogy a "sugár" a könnyebb, gyengébb fegyvereket foglalja magába.

A hajóra épített lézerek és egyéb fegyverek teljesítmény szempontjából igen változatosak. Néhányuk felszíni fegyverekből lett átalakítva (ami sokszor azt jelenti, hogy jobb fókuszáló rendszerrel lett ellátva, hogy nagyobb távolságra is ellehessen lőni). Más fegyverek pedig nehezebb fegyverek lefokozásai (ld. lejjebb a Turbólézereket)

A lézer- és sugárfegyvereket gyakran építik könnyűfegyverzetű hajókra, mint például a vadászgépek és engedéllyel rendelkező kereskedelmi gépek. Ezek a fegyverek gyors tüzelésre képesek, de gyakran túl is melegednek. A lövedékük a leggyakrabban a fény látható tartományán belül van, hogy a lövész láthassa, merre lő. Néhány lézernek

megváltoztatható a színe a látható elektromágneses hullámhosszon belül. Ez a képesség lehetővé teszi néhány gép számára, hogy "láthatatlanul" támadjon, de mivel az ilyen támadások a megfelelő műszerekkel érzékelhetők, az ilyen taktikának kicsi a hatásfoka.

Turbólézerek

A nehéz hajólézereknek mérhetetlen sok energiára van szükségük, hogy átlóhessék a pajzsát és a páncélzatát egy katonai hajónak, és hogy áthatolhasson a bolygó védelmén. Ahhoz, hogy ezt az energiát létrehozassák, a turbólézerek turbógenerátorokkal, és hogy tárolhassák, tárolócellákkal vannak felszerelve. Mivel a nagy méret miatt lassabban töltődnek fel energiával kisebb tűzsebességgel rendelkeznek mint a normál lézer fegyverek, de nagyobbat ütnek. A turbólézerek szigorúan szabályozottak, elméletben csak a császári szektor, vagy helyi államok gyárthatnak vagy építhetnek.

Ionágyúk

Mikor egy parancsnok inkább csak ártalmatlanná akar tenni egy ellenfelet, mint nyíltan megsemmisíteni, ionfegyvereket használ. A nagy energiájú ionizált részecskék, ha megfelelő erővel lövik ki őket, a másik hajó bonyolult elektronikai rendszerében nagy dűlást okozhatnak. Ezeket a fegyvereket elsősorban a bolygó és rendszervédelmi erők használják (akik gyakran inkább hajlanak az ellenséges hajó elűzésére vagy elrettentésére, mint a megsemmisítésére). Hajókon az ellenfél lebénítására szokták alkalmazni, majd utána sokkal halálosabb fegyverekkel végeznek vele. Ezek a fegyverek lehetővé teszik e minimális rombolással járó elfogást is.

Protontorpedók és vibrációs lövedékek

A protontorpedók, a vibrációs lövedék és a bombák váltak a könnyű űrerők elsődleges felszín-támadó fegyverévé. Ennek oka, hogy már kis hajók is, mint például a Z-95-ös Fejvadász és a TIE bombázó is képes kis magasságban nagy sebességgel használni, nem hagyva időt a földi légvédelmi rendszernek a reagálásra. Eltérően más nehezebb űrbombázóktól (például a rombolókra épített turbólézerek), ezek a fegyverek használhatók sugár és energia pajzsok ellen is. Ugyanakkor a komplett részecske pajzsok megállítják a protontorpedót. A torpedók proton robbanófejjel vannak ellátva, a vibrációs fegyverek (mind a bombák, mind a rakéták) pajzstörő robbanófejet hordoznak. Mikor robbannak, az ilyen fegyverek nagy erejű rázkódást okoznak, ami összezavarja a kényes felszereléseket, és nagy megrázkódtatást okozhat masszívabb célokban.

Vonósugarak

A századok alatt a vonósugár átalakult kereskedelmi árumozgató berendezésből egy hatásos támadófegyverré. Manapság a katonai vonósugarak alkalmasak arra, hogy repülés közben elfogjanak és őrizetbe vegyenek nagyobb hajókat. A sugár ereje a meghajtó generátortól függ, ami viszont arányos a hajó méretével (ugyanakkor sok kicsi és közepes méretű kereskedelmi vontatóhajó, amik nagyméretű hajókat szállítanak orbitális dokkokba nagyon erős generátorral rendelkeznek). A jelenlegi katonai tételek szerint, a vonósugár alkalmas arra, hogy lekorlátozza a célhajó manőverező képességét, ezzel is lehetővé téve annak minél pontosabb célba vételét. Ennek ellenére nagyon nehéz a sugárral gyorsan mozgó hajót célba venni, és a hajók át is törhetik annak határait.

Pajzsok

Két pajzstípus létezik : részecske pajzsok és sugár/energia pajzsok. A teljes védelemhez mindkettőre szükség van, és a legtöbb katonai hajó fel is van szerelve velük.

A részecske pajzsok védenek a rakéta és az űrszemét ellen, de átmenetileg ki kell őket kapcsolni, ha a hajó rakétát akar indítani (vagy hajót akar indítani/fogadni). A sugár/energia pajzsok szigorúan a lézer vagy más energia sugarak ellen védenek, tehát nem állítják meg az anyagot. A sugár pajzsok nagy energiát igényelnek a működtetéshez, a legtöbb hajó csak harcba bocsátkozva kapcsolja be, tekintve, hogy a felhasználási területe korlátozott, a nem császári hajóknak engedéllyel kell rendelkezniük a tartásához és használatához, és szigorúan indokolni kell az igénylést. (A kalóztól való félelem általában elegendő indok az engedélyhez.)

Szenzorok

A "szenzor" kifejezés nagy számú olyan érzékelőt ölel fel, ami mindenféle dolgot detektál és analizál, - fény, rádió és egyéb elektromágneses emissziót, hangot, mozgást és rezgést, gravitációt, nukleáris és mágneses mezőket, hőt, nyomást, és nyomelemeket, és bármi egyéb érzékelőt. Lényegében bármi, ami kiterjeszti az ember képességeit, hogy a környezetből áramló adatokat fogadhassa, - a makrotávcsőtől kezdve a Geiger-Müller számlálóig, egy radarig, egy nagytávolságú elektromágneses fluxus detektorig - a szenzorok közé tartozik.

Mivel a hajók legtöbbször békés célokra használja a szenzorait, - navigációra, ütközés kikerülésre, kutatásra és felfedezésre - a lázadás és az erősödő kalóz tevékenység arra készteti a hajók többségét a félreesőbb szektorokban, hogy újabb érzékelőket szerezzenek be, vagy hogy átkonfigurálják a meglévőket harci képességűekre.

Szenzor módok

Aktív: a szenzor energia impulzusokat bocsát ki, és megvizsgálja a visszaverődött vagy lepattant energiát (mint például a radar). Rövid és közepes távon hihetetlenül hatékony, messzebbre már kevésbé. Mivel komoly energiamennyiséget lök ki, a kutató hajót könnyű más érzékelővel észre venni.

Passzív: a más objektumok által kibocsátott sugarakat nyelik el és elemzik (hődetektorok, vagy teleszkópok). Kevésbé hatékonyak mint az aktívak, de nem is teszik "láthatóbbá" a használójukat.

Pásztázási módok

Fürkészás: Mindent megmutat a hajó körül. Lehet lassú és alapos, illetve gyors és felületes.

Keresés: Csak meghatározott tárgyat keres, például hajót vagy meghatározott rádió frekvenciát. Az operátornak kell pontosítani, hogy mit keressen.

Fókuszál : A pilóta által választott területre koncentrálja az érzékelőket. Nagyon pontos információt ad a vizsgált területről, de a külvilág többi részéről szinte semmit. Mikor sok hajó repül valamilyen alakzatban, gyakran fókuszálnak úgy, hogy átfedések legyenek. Például a vezér közvetlenül előre fókuszál, a szárnyemberek pedig oldalra és hátra.

A katonai szenzorok messze legfontosabb feladata a hajók detektálása. Figyelembe véve a hajók katonai erejét, sok esetben már az első lövés eldöntheti a harcot. Hogy megtalálhassák egymást, a hajók szintén szenzorokat használnak, amik hőt, elektromágneses energiát, gravitációs zavarokat, mozgást, rádió hullámokat, fényvisszaverődéseket és még sok egyebet kereshetnek. Sok szenzor a bejövő adatok széles skáláját analizálja, mások energiára, mezőre vagy objektumokra koncentrálnak. A hatótávolságuk a rövidtől (néhány kilométer) a hihetetlenül hosszúig (több millió

kilométer) terjed, amik már speciális felszerelések. A számítógép és mérethatárok miatt a kisebb gépek kénytelenek a fedélzeti méretű érzékelőkre hagyatkozni, a nagyobb gépek pedig sok különböző méretű és típusút használnak.

Igaz, hogy a nagyobb hajóknak nagyobb az érzékelési távolságuk, de ugyanakkor nagyobb célpontot is jelentenek, mivel több energiát sugároznak, több fényt bocsátanak ki, nagyobb gravitációs zavarokat okoznak. (Egy rankornak lehet, hogy jobb a hallása, mint egy embernek, de ő is jól hallható, mikor csörtet az erdőben.)

Elterjedt katonai szenzor típusok

Ezernyi szenzorfajta létezik, és egyesek természetesen sokkal érzékenyebbek a többinél. Ám egyik sem tökéletes: még a legjobbak is tévedhetnek, nem találják meg a keresett objektumot, vagy éppen találnak valamit, ami pedig valójában nincs is. Napszél, hidrogén felhők, aszteroida mezők, nagy gravitációs kutak és egyéb természeti jelenségek zavarhatják meg vagy akár blokkolhatják is az érzékelőket. Természetesen a tudatos zavarás vagy az álcázás szintén elrejtethet dolgokat a szenzorok elől. Lássunk tehát egy listát a legelterjedtebb szenzorokról :

- Elektro Foto Receptorok (EFR) : ezek a legegyszerűbb eszközök. A bonyolult fény, UV, és infra teleszkópok által rögzített adatot egyesíti holo vagy normális 2 dimenziós képpé. Csak rövidebb távra használhatóak. A legtöbb célzó berendezés is EFR-t használ.

- Full-Spektrum Transcieverek (FST) (Teljes spektrum érzékelő): más néven általános szenzorok, mivel rengeteg letapogatót tartalmaznak, hogy az objektumok minél szélesebb skáláján kutathassanak - de nem túl hatékonyak. A receptorok mérete meghatározza a hatékonyságukat, a receptoroknak meglehetősen nagyoknak kell lenniük, hogy pontosan vagy messzire „lássanak”. A legtöbb nem hadihajó csak ezzel van felszerelve.

- Dedicated Energy Receptors (DER) (Szabvány Energia Receptor) : a szenzor hatósugarán belül minden elektromágneses hullám kibocsátást érzékel, ideértve a komlinket, a navigációs jeleket, hőt, lézert, stb. A pontossága nagyban függ az operátorának ügyességétől, legyen az személy vagy számítógép. A DER összeszed minden energia kibocsátást, így a kritikus rész a fontos adatok elkülönítése a haszontalanoktól. Egy gyakorlatlan operátor egy kósza kozmikus sugarat ellenséges hajók kommunikációjának nézhet, míg egy profi a monitort elborító statikus zörejből képes kiszűrni a közelben lopkodó hajót. A DER-ek az elsődleges passzív szenzorok katonai körökben.

- Crystal Gravfield Traps (CGT) (Kristály Gravitációsmező Csapda): ezek a drága érzékelők egy szintetikus kristályrácsot használnak a gravitációs mező hullámzásának érzékelésére. A jó minőségű CGT-k képesek arra, hogy detektáljanak és felismerjenek minden gravitációs eltérést több száz kilométeres körzetben. A CGT-k működését blokkolja a tömeg jelenléte. Ez azt jelenti, hogy a szenzor pontosan érzékel egy közeli bolygót, de a mögötte orbitális pályán lévő hajót nem veszi észre.

- Hyperwave Signal Interceptors (HSI) (Hiperhullám Jel Megszakító): A hiperűr ingadozásait figyelő berendezések. Mikor egy hajó ki- vagy belép a hiperűrbe, a helyi hiperűr mező megzavarodik - a zavar méretét a hajó tömege és mérete határozza meg. A közelben lévő, HSI-vel felszerelt hajók képesek érzékelni a változást. A HSI nem tudja a hajó eredetét vagy célját meghatározni - ugyanakkor megjegyzi a ki vagy belépés tényét. A HSI-k képesek detektálni a hiperrádiós átviteleket. A hiperrádiós - nagyon drága és energiazabáló, ugyanakkor szigorúan titkos - átvitelek, amik a fénynél gyorsabbak, apró zavarokat okoznak a hiperűr energia mezőjében. A HSI-k képesek

detektálni az ilyen üzeneteket, esetenként beléjük is nyúlni. (A dekódolásuk megint más dolog.)

- Life Form Indicators (LFI) (Létforma Érzékelő): valójában nem is szenzorok. Bonyolult számítógépes programok, amik megvizsgálják más szenzorok eredményeit, hogy eldöntsék, van-e valamilyen létforma, és ha van, milyen típusú. Például az FST érzékel egy mozgó, 30°C-s hőforrást egy űrhajón, aminek tömege 80 kg, a hajó légköre sok ként tartalmaz és a hajó gravitációja a szabványnak 0.96-szorosa, akkor az LFI program az adatok megvizsgálása után úgy dönt, hogy a hajó feltehetően egy Sullustit tartalmaz. Az LFI minőségét meghatározza a szenzorok minősége, és a fedélzeti számítógép intelligenciája.

A szenzorok elkerülése

- Zavarás : ez a legelterjedtebb módja az aktív módszereknek. Nagy teljesítményű generátorok árasztják el a teret statikus és véletlenszerű jelekkel, megzavarván és megvakítván" ezzel az érzékelőket. Ennek egy hátránya van : a zavaró pontos helyét ugyan senki nem ismeri, de a zavarásból mindenki észre fogja venni, hogy van ott valaki. A zavarás mindenkire hat, barátokra és ellenségre egyaránt.

- Csali : meg lehet zavarni úgy is az érzékelőket, hogy a hajó csalikot (kis kapszulákat és siklókat) dob ki, amik olyan jeleket sugároznak, mint egy nagy hajó természetes zajai. Csak az igazán jó szenzorok képesek felismerni a különbséget egy csali és egy igazi hajó között.

- Lopakodás : a sugárzás szándékos csökkentésével hajók nagy mértékben megnövelik az esélyüket a rejtve maradásra. A hajtóművek kikapcsolása, és a sodródás az első és leghatékonyabb kitérő technika. A telepekről működő hajóknak sokkal kisebb az esélyük a felfedezésre, de nem húzhatják sokáig a generátorok bekapcsolása nélkül, mert a létfenntartó eszközöknek szükségük van rá.

A hajók azzal is szoktak próbálkozni, hogy lekapcsolják az aktív szenzoraikat. Ilyenkor kevésbé látszanak, viszont kevésbé is látnak. A „csendes futás" egy szokványos technika. Ha egy hajó őrzőjáraton van, vagy egyéb ok miatt nem akarja, hogy észrevegyék, nem ad jeleket. A kommunikációs "elsötétítést" nehéz betartani, mikor több hajó működik együtt, és szükség lenne a taktika, az időzítés és a célok megbeszélésére.

- Álcázás : az utolsó elkerülési módszer egy álcázó berendezés használata. Ez egy különleges pajzs, ami finom változást hoz létre a járművet körülvevő űrben, és ezzel lehetővé téve a környező energiáknak, hogy áthatoljanak a hajón, mint ha ott sem lenne, ezzel tulajdonképpen láthatatlanná téve a hajót. Ennek a technikának a leírása a Birodalom legnagyobb titkai közé tartozik.

Az ilyen berendezések amúgy is igen ritkák. A legbonyolultabb és legösszetettebb eszközök között tartják őket nyilván. Csak egy maroknyi profi mérnök tudja kezelni és karbantartani őket. Sorozatgyártásuk nincs, külön rendelésre gyártják őket az egyes hajókhoz. Hallatlanul drágák is, állítólag több milliárd kredit darabja. Ebből kifolyólag csak nagy cégek, vagy államok képesek megvenni. A Császár illegálisnak nyilvánította őket - így első számú csempészáruk. A jogosulatlan gyártás, árusítás, vétel vagy használat halálbüntetést von maga után. A bonyolult karbantartás és kezelés miatt csak néhány birodalmi hajón található ilyen berendezés. Állítólag van egy a Császár siklóján, és egy kísérleti Csillagrombolón. Nem ismeretes olyan lázadó hajó, amelyik fel lenne szerelve vele.

Létfenntartó eszközök

Minden hajó rendelkezik létfenntartó eszközökkel, amik lehetővé teszik az utazók számára, hogy viszonylagos kényelemben vészeljék át az utazást. A létrehozott környezet milyensége függ az utas elvárásaitól. Minden létfenntartó eszköznek tudni kell létrehozni belélegezhető atmoszférát, és megfelelő gravitációt. A leghétköznapibb atmoszféra generátorok kémiai átalakítókból állnak. Mind a biológiai, mind a szintetikus készülékek elnyelik a pilóták és utasok által kibocsátott anyagokat, mint például a CO₂ és visszaalakítják őket hasznosítható formába. A kis vadászokban ezek a berendezések miniatürizált telepek, míg a nagy hajókban akár óriási rendszerek is lehetnek, így több létformának is megfelelő életkörülményt hozhatnak létre. Ez persze függ a hajó felépítésétől. A rendszernek és a hajónak meg kell felelnie a feltételezhető utasoknak. Egyes vadászok - mint például a TIE sorozat - nem tartalmaznak beépített konvertereket, hanem a pilóta ruhájába vannak beépítve.

Nem csak légkört, hanem gravitációt is létre kell hozni egy ilyen rendszernek. A legtöbb vadászgépben egy módosított repulzorlift szolgál arra a célra, hogy semlegesítse a hirtelen manőverekből fakadó G váltakozást. Ennek az eredménye egy állandó null gravitáció, ami független a gyorsítástól, lassítástól és fordulástól.

Nagyobb hajókban teljesen másképpen oldották meg a problémát. Óriási gravitáció-generátorok - amiket a hajó generátora, vagy külső cellák táplálnak - hozzák létre a megfelelő gravitációs mezőt, amit aztán hozzá lehet igazítani az utasok igényeinek. A luxus járatokon külön részek vannak a kisebb gravitációt igénylő és a különben nehezen mozgó utasok számára, illetve vannak null gravitációs területek is sport rendezvények számára. A raktárakban viszont nagy a gravitáció, hogy az árut biztosan lehessen rögzíteni. Ezekben a hajókban még az is elképzelhető, hogy az utasok a szobájukban maguknak állítsák be az ideális gravitációt. Természetesen a többi hajónak is - mint például a teherszállítóknak - van ilyen generátoruk, de az nem ilyen rugalmas. Valószínűleg az Ithoriak hajói rendelkeznek a legérdekesebb létfenntartó eszközökkel. Ezek azokat a csordákat utánozzák, amikben az Ithoriak élnek. A berendezés olyan légkört és gravitációt hoz létre, mint az otthoni, így az Ithoriak magukkal hoztak egy kicsit az otthonukból az űrbe. Miniatűr dzsungel és kisebb állatkák teszik még otthonosabbá számukra a hajót.

Mentőfelszerelések

A császári utasítások értelmében minden űrhajónak rendelkeznie kell valamilyen életmentő rendszerrel. A repülési engedély megtagadását jelenti az ilyen rendszer hiánya. Mégis sokan át tudnak csúszni a bürokrácia hálóján. Elvileg minden hajón kellene lenni ilyen felszerelésnek, ami az összes utast képes befogadni. A császári felügyelők viszont már azzal is megelégednek, ha legalább az utasok negyedét képes befogadni.

Katapultok

Kicsi, egy és kétszemélyes szállítóhajók és vadászgép osztályú hajók felszerelése. A katapult nagyban támaszkodik a pilóta által viselt öltözékre, és a túlélésnek még így is kicsi az esélye, ha nem jön az azonnali segítség. Az ideális eset az, amikor a katapult egy bolygó légkörében lép működésbe. Ezek az ülések beépített oxigén visszaforgatót, és fűtést tartalmaznak, amik közvetlenül az öltözékhez vannak kapcsolva. Az antigravitációs egység pedig szépen leviszi a felszínre az ülést. Csak azok az űrbe menekült utasok reménykedhetnek a túlélésben, akik megfelelő öltözéket és lezárt sisakot viselnek. Az ülések 24 órára elegendő oxigént és fűtőanyagot tartalmaznak, de csak kevés pilóta éli túl, ha nem szedik össze néhány órán belül. A legtöbb túlélő katapultálás nagyobb hajók külső hangárjainál, vagy egy bázis közeli légkörben történnek (mikor a pilóták elhagyják azokat a hajókat, amikkel már nem lehetne biztonságosan leszállni). Ezekben az esetekben egy Belanti repulzorlift viszi le az ülést e legközelebbi legstabilabb gravitációs

pontra, legyen az a felszín, vagy egy hajó. A legjobb körülmények között az antigravitációs egység hatóköre 500 km.

Mentőkabinok

A nagyobb hajók már mentőkabinokkal vannak felszerelve. A hajó méretétől függően vihetnek magukkal egyet vagy kettőt mint a teherszállítók, vagy akár több százat is mint az olyan hajók, mint egy Csillagromboló. Ezek az eszközök az alapvető mentőfelszereléshez tartoznak, némi repülő és manőverező képességgel. A hajó kulcspontjain találhatóak meg, hogy bárhonnan könnyel elérhetőek legyenek. Ha egy megtelt, akkor lerobbantják a hajóról, és vagy pneumatikusan vagy ballisztikusan útjára küldik. Ha a kabint a mélyűrben használták, a személyzetnek célba kell vennie a legközelebbi lakott bolygót, vagy forgalmasabb utat, kilőni a rakétákat és reménykedni, hogy fogják a segélykérő jeleiket.

Habár a kabinok képesek leszállni a felszínre, nincsenek repulzorliftekkel felszerelve. Ehelyett felfújható párnákat, ejtőernyőket és a rakétáit használják a biztonságos leszálláshoz. Minimális üzemanyag felhasználással is percekig lehet az irányt korrigálni, és fékezőerőt létrehozni, ha már bejutott a légkörbe. A kabinokban korlátozott mennyiségű élelem és víz van (általában két-három hétre elegendő), továbbá túlélő felszerelés, fáklyák és elsősegély csomagok. A nagyobb mentőkabinok akár 10-50 embert is szállíthatnak, és akár még kisebb hajókat is. Jobban fel is vannak szerelve, és hosszabb távon képesek életben tartani az utasokat. Néhányuk még rendes hajtóművel, egy kis részük pedig hiperhajtóművel is rendelkezik.

Csatahajók

Egy társadalom, ami képes arra, hogy beutazza a galaxist, magától értetődően épít űrhajókat. Ezek nem csak embereket és árut szállítanak, hanem meg is védik a gyakran használt utakat is. Ezek a nagy, nehéz fegyverzetű és páncéltatú hajók képesek ellenséges hajók, kalózkodók és csempészek elleni küzdelemre.

Napjainkban ezeknek a hajóknak a mérete a Koréliei Korvett és az óriási szuper osztályú Rombolók mérete között mozog, és egyaránt alkalmazzák őket a Birodalom és a Felkelés oldalán, így nagy szükség van rájuk ebben a csillagközi konfliktusban.

A szerepjátékban drámai hatásként kellene használni ezeket a hajókat a kaland felfokozása érdekében. A legtöbb játékos, ha bármilyen hajója is van, nem rendelkezik nagyobbakkal, mint egy teherhajó. Ezek a kis hajók egyszerűen nem tudnak jelentős kárt okozni az ilyen masszív pajzzsal és páncéllal rendelkező hajóknak. Ebből az okból kifolyólag ezeknek a hajóknak nincs páncél és pajzs besorolásuk. **Azok a karakterek, akik egy ilyen ellenféllel szemben visszautasítják a menekülést, elrejtőzést vagy a fegyverletételt, nagy tapsot és gyors halált érdemelnek.**

A legénység ügyességi kódjai a 3D+2-től (nem katonai hajók) a 8D-ig (császári Rombolók) terjednek asztrogációban, vadászgép lövészetben és vadászgépvezetésben.

Vadászgépek

Méretük miatt a vadászgépek a technikailag legfejlettebb és legrombolóbb fegyverplatformok, amiket valaha is kifejlesztettek. A könnyű vadászok nélkülözhetetlenné váltak minden jelentősebb flotta és bolygóvédelmi rendszer számára a galaxisban.

A vadászok osztályozása majdnem lehetetlen, mert annyi típusa létezik. Ezernyi gyártó készíti a Birodalomban, a Fennhatósági Szektorban és az idegen rendszerekben számtalan modellt és verziót. A skála a lassú egyszemélyes rövidtávú űrhajótól a többmotoros csapásmérő gépekig terjed, amik már protontorpedó vetővel és hiperűr meghajtóval is rendelkeznek. Mitöbb, a vadászokat előszeretettel módosítgatják vagy építik újjá, hogy speciális fegyvereket, szenzorokat, asztrogációs számítógépeket és egyébeket vihessenek magukkal.

Minden vadász nagy teljesítményű számítógéppel rendelkezik, hogy értelmezze a pilóta parancsait és átalakítsa azokat azzá az ezernyi független műveletté, amik a hajó optimális vezérlését biztosítják. Egyes számítógépek arra is képesek, hogy egyedül vezessék el a hajót, azonban a kísérleti eredmények azt mutatják, hogy egy pilóta jobb teljesítményt nyújt, különösen harcban. A számítógép és droid vezette hajók nem tudnak elég gyorsan, vagy jól reagálni a váratlan helyzetekre. A távolról irányított és számítógép vagy droid vezette hajók teljesítménye jelentősen lemarad a pilóta vezette hajókétól. A lázadó vadászgépek általában véve jobbak, mint a birodalmi változatuk. Mivel a lázadók kevesebb nagy hajóval rendelkeznek, ezért inkább támaszkodnak a kis vadászokra és nagyon széles körben használják őket. Kevés birodalmi vadásznak van hiperhajtóműve, míg szinte az összes lázadó hajó képes legalább egy ugrás végrehajtására. A Császár a hatalmas mennyiségben rendelkezésre álló vadászokra támaszkodik, amiket Csillagrombolókból vetnek be, amik a csillagközi szállítást is ellátják, ha arra van szükség. A lázadók viszont a gyors vadászokban bíznak, amik elég erősek ahhoz, hogy egymástól függetlenül működjenek és a gyors visszavonuláshoz szükséges hiperűr meghajtóval is rendelkeznek. A hagyományoknak megfelelően a Birodalmi haderő a nagy hajókra, és a rettentő tüzere helyezi a hangsúlyt, a galaktikus dominancia eléréséhez. A lázadók által bevezetett szabálytalan, gyors harci taktika arra készítette a Császárt, hogy átgondolja a taktikáját, és jobb vadászokat fejlesszen ki. A legutóbb bemutatott TIE Interceptorral a császári haderő egy első osztályú könnyű harci géphez jutott, ami azt jelenti, hogy a figyelem az ilyen típusú gépek felé fordult, és megnőtt a vadászgépek elfogadottsága. Természetesen a Birodalmi továbbra is kihasználja a szinte végtelen nyersanyag készlet és a Csillagrombolók nyújtotta háttértámogatást. A következőkben meghatározott vadászgépek csak egy részét képezik a Birodalom és a Szövetség által használt gépeknek. A romboló fegyverzet, a fantasztikus sebesség és az egyéb képességek ellenére egy hajó csak annyira lehet jó, mint a pilótája az. Nagy merészség, elkötelezettség és természetes repülési érzék képezi a pilótákra vonatkozó alapkövetelményeket, akiknek ezen kívül szükségük van még nagy fizikai ellenálló képességre, a hajójukra vonatkozó részletes technikai ismeretekre, továbbá az ellenséges és baráti taktika ismeretére. A folyamatos és szigorú gyakorlás szintén követelmény, hogy a megfelelő pillanatban a megfelelő döntést meghozhassák - mert az ellenség nem ad második esélyt.

Transzportok és teherhajók

A galaktikus gazdaságnak három alapja van: a termékek, a vevők és az a mód, ahogy a kettőt összehozzák. Egy olyan piacon, ami több ezer különböző csillagrendszerből áll, amik fényévekre vannak egymástól, a harmadik rész végrehajtása nem is olyan egyszerű.

Ugyanakkor a pénz jó dolog, és akik szerencsések, azok egy kis hajóval eleget tudnak ahhoz összeszedni, hogy magukat életben, a hajójukat pedig az urben tartsák (ha valahogy el tudják kerülni a nyomasztó méretű birodalmi adókat), egy nagy hajóval pedig milliárdokat lehet összeszedni. Hogy bejussanak ebbe a csillagközi aranybányába, hajók ezrei - uszályok, teherhajók, konténer hajók, és utasszállítók - repkednek megállás nélkül a végtelen semmiben.

A Felkelés ellenére a kereskedelem változatlanul folyik. Habár az utazás veszélyesebbé vált - Felkelők, kalózok és a birodalmi hadsereg "legális" foglalásai szedik le a vámot a kereskedőkről - a haszon a veszéllyel együtt nő. Egészen addig, amíg van esély a nyereségre, mindig lesznek olyanok, akik hajlandóak lesznek árut és utasokat szállítani az űr sötét mélységein keresztül. A nagy transzportok nem használnak harci pajzsokat, de a hatalmas méretük miatt a legtöbb kis hajó tüzére immunisak. Ebből az okból ezeknek a hajóknak nincs pajzs és hajóburok besorolásuk. A legénység ügyessége 2K és 6K között mozog Asztrogrációban, Fegyverzetben és Urhajó Vezetésben.

Uruszályok

Ezek a hajók a rendszerközi kereskedelem ígáslovai. Rövid távú hajók, amik erős motorokkal és állítható méretű raktérrel rendelkeznek, hogy gyorsan és hatékonyan mozgathassák a terheket a hiperur ugrásra képes hajók, a raktárak és az urállomások között. Sok űr lakott bolygó van a Birodalomban, nem kevésnek milliárdnyi lakója van. Ezek a világok teljesen urbanizálódtak és egyszerűen képtelenek élelemmel ellátni magukat. Az éhezés elkerülése miatt kénytelenek folyamatosan külső bolygókról beszerezni az élelmet. Az ilyen bolygókat orbitális raktárak, és dokkók veszik körül, amiknek keresztül az élelem, az üzemanyag és egyéb importált áruk lejutnak a felszínre. Az óriási konténer hajók és teherszállítók, amik hasonló világokat látnak el, túl nagyok és esetlenek ahhoz, hogy bedokkoljanak ezek körül a bolygók körül. A terhet kisebb, mozgékonyabb hajókra rakják át, mint az uszályok, amik az orbitális raktárakhoz siklik az áruval. A legtöbb uszály rendelkezik űr- és repulzor meghajtókkal, amik lehetővé teszik számukra a rendszerközi és légköri manövereket. A specializált uszályok, amiknek nincsen repulzoruk, csak az orbitális raktárak között mozognak. Egy szabványos uszály legénysége egy pilótából, egy másodpilótából, és egy ötödik fokozatú labor droidból áll, ennek ellenére az ilyen hajókat szükség esetén akár egy ember is képes irányítani. Az uszályoknak nincs fegyverzetük, mivel rendszerint jól védett rendszerekben alkalmazzák őket, és csak korlátozott méretű pajzsuk van főleg a kisebb koccanások és ürszemét kivédésére. Habár rengeteg változatuk van, a legtöbb uszály és nagyobb szállítóhajó szabványosított dokkokkal és zsilipekkel rendelkezik, hogy megkönnyítse a rakodást. A nagy raktérkapacitás, a korlátozott sebesség és a szinte nem létező védelem miatt az uszályok csábító célpontjai a kalózoknak és a lázadóknak. Mivel a hajók általában űr lakott, jól védett rendszerekben dolgoznak, a kalózok az üss-és-fuss technikát alkalmazzák. A megszokott kalóz stratégia szerint utána kell eredni egy megpakolt uszálynak, egy jó lövéssel tönkre kell tenni a kommunikációs rendszerét, gyorsan át kell szállni rá, és ki kell rámolni, mielőtt a rendőrségnek feltűnik a hajó hiánya. Ez meglehetősen kockázatos, de egy eredményes rajtaütéssel akár milliárdokat is lehet kaszálni.

Uruszály

Jármű	Incom X-23 StarWorker
Típus	Rendszerközi uszály
Hossz	38 m
Legénység	2 fő és egy droid
Utasok	Nincsenek
Raktér	2000 köbméter vagy 5000 tonna
Készletek	1 hét
Hiper meghajtás szorzó	Nincs
Fed. Számítógép	Van
Tartalék hiperhajtómu	Nincs
Ur	2
Manoverezés	0
Fegyverzet	Nincs
Hajóburok	3K
Pajzsok	Nincs harci pajzs

Könnyu teherhajók

A koréliei könnyu teherhajók a legkedveltebb kis kereskedohajók közé tartoznak szerte a galaxisban. Régen ez a hajó volt az intergalaktikus kereskedelem és üzletelés gerince. A legutóbbi években azonban a cégek egyre inkább nagy konténer és szállítóhajókat használnak. A szállítóhajóknak rengeteg fajtája létezik, de mindegyikben közös, hogy a parancsnoki fülke, vagy a híd köré épültek, és van bennük hálókamra is. Majdnem mindegyik rendelkezik valamilyen minimális fegyverrel, hogy megvéddesse magát és a szállítmányát az ur barátságtalan elemeitől. Napjainkban ezek a hajók egyre gyakrabban tunnek fel a Külső Rendszerek kevésbé fejlett kereskedőútjain, ami a nagyobb hajóknak nem lenne kifizetődő. Ezekben a helyeken még van reményük a kis cégeknek és kereskedőknek arra, hogy felvegyék a versenyt az óriási szállítmányozási vállalatokkal és jól megélhessenek. Sok hajó kapitánya kényszerül piszkos munkák elvégzésére, mint például a kalózkodás is. Ezeknek a pilótáknak egyik leglebilincselőbb tulajdonsága a hihetetlen ragaszkodás gépjűkhöz. A hajók kicsik, gyakran kényelmetlenek, és jellemzően csak az imádság és használóiuk álmai tartják össze őket. A tulajdonosaik egy nagyon vékony profit sávban mozognak, sokuk alig lát ki az adósságból. A kapitány és a legénysége hosszú utakat tesz meg, sokszor heteket, hónapokat töltenek az ur magányos végtelenségében a legegyszerűbb szórakozás nélkül, és amint dokkba kerülnek, az összes pénzüket visszaforgatják a hajó javítására és átalakítására. A viszontagságok, a nehézségek és a magány ellenére még mindig ezernyi van áll belőlük aktív szolgálatban. A legtöbb könnyu teherhajó tulajdonosa szereti ezt az életformát, és a legtöbben vallják : Kessel összes fűszeréért nem adnák.

Millenium Falcon

"Még sosem hallottak a Millenium Falconról?"

"Kellott volna?"

- Han Solo és Ben Kenobi

A Falcon úgy néz ki, mint egy ütött-kopott elavult könnyu teherhajó. Sokan esküsznek rá, hogy csak az imádság és a vezetékek tartják össze - és sokkal inkább igazuk van, mint gondolnák. De a Falconban sokkal több van, mint amennyi látszik. Az évek során minden tulajdonosa javított és módosított a hajón azzal alkatrészsel, amihez éppen hozzá tudott jutni. Han Solo, a hajó jelenlegi tulajdonosa annyi használt - és szabványt sosem látott - folyadék konverterrel, tolóerő növelővel és droid szervomotorral egészítette ki, hogy a hajó még a fedélzeti számítógép szerint sem képes felszállni. Pedig nem csak hogy felszáll, hanem szárnyal! Míg külsőleg érintetlenül maradt (és látszólag festetlenül), addig a belseje teljesen eltér a megszokottól, a rendszereket is beleértve. Meglepo és kétes extrák és módosítások - egyiket sem szabadalmaztatta semmilyen cég a galaxis civilizált részében - töltik ki a leromlott kinézetu hajót. A Falcon olyan fegyverzettel rendelkezik, ami jóval meghaladja a nem-katonai járművek számára megengedett szintet, jobb a pajzsa mint a néhány vadászgépnek és nagyobb a tömeg emelkedési aránya mint amennyit a tervezők elképzelhetők tartanának. A fejlesztések és módosítások zsenialitásról és sok szerencséről tesznek tanúbizonyságot. A hajó javítás még akkor is sokba kerül, ha a pilóta maga végzi el. Solo szívesen bütyköl a hajóján és nincsenek aggályai a beilleszthető pótalkatrészek felhasználásával kapcsolatban. Mivel a Millenium Falcon a karrierjének nagy részét kevésbé élvezetes munkával töltötte - csempész, blokádtörés és hasonló -, a tulajdonosai nagy figyelmet fordítottak arra, hogy rosszabbul nézzen ki, mint amilyen valójában. A Falcon páncélja rozsdás, piszkos és horpadt a mikrometeorok becsapódásai, és a lézer találatok oxidáló hatása miatt. Kívülről olyan, mint egy lepattant teherhajó, ami az utolsókat rúgja. Ez a páncél, ami úgy néz ki, mint ami bármikor széthullhat rendkívül jó karban van. Solo és Csubakka, a vuki társa, a különösen fontos részekre, mint például a motorok és a legénységi szakasz hulladékból kiszedett dűrvözetből készült lemezeket forrasztott, így a Falconnak ezeken a területeken hadihajó léptéku Hajóburokja lett.

A pajzs ellenére Solo nem szívesen próbálná ki őket, ami érthető a foltozások számát tekintve. Solo ehelyett nagyban az álcázás különböző módjaira helyezi a hangsúlyt, hogy elkerülje a harcot vagy az egyéb kellemetlenségeket. A Falcon kikötők százaiban, nevek százai alatt van bejegyezve, és a hajó is úgy van programozva, hogy sokféle azonosítót sugározzon. A hajó számos titkos, szenzorok előtt is rejtett tárolóval rendelkezik. Szükségtelen megemlíteni, hogy ezek a módosítások kimondottan illegálisak.

"Micsoda ócska tekno."

"Lehet, hogy nem sok néz ki belőle, de csak úgy ficáncol benne az erő. Én magam eszközöltem néhány kisebb módosítást rajta."

- Luke Skywalker és Han Solo

Talán a motor módosításai a legjelentősebbek. A számtalan nagyjavítás - és a még több terven kívüli vészjavítás - közben a hiperur meghajtók és a fénysebesség alatti motorok jelentős változáson estek át. Azokon a helyeken, ahová az üzleti útjai során Solo és a hajója került, kevés alkalma nyílt a szabványos alkatrészek használatára.

Következésképpen a hajó egy rettentően módosított és összerakott alkatrész rémálom. Van benne minden a primitív szilárdtest technológiától kezdve az elhagyott hajókból és robogókból kiszerezett alkatrészekig minden. Ezek ellenére a hiperur meghajtói (ha működnek) jobbak mint az eredetiek és a fény alatti motorok pedig leghagynak minden blokádot, vámhajót és birodalmi hajót, illetve sok vadászgépet - már amelyiknek a pilótája megkockáztatja a maximális sebesség elérését.

A Falcon védelme hasonló módon lett feljavítva. Habár Solo nem hajlandó beszélni róla, a hírek szerint "szerzett" a Myomarról néhány birodalmi pajzsgenerátort. Ezek az eredetileg egy cirkáló számára készült generátorok lehetővé teszik a Falconnak, hogy közvetlen erő tüznek is ellenálljon - igaz, csak rövid időre, hiszen a Falcon motorjai nem képesek hosszú távon ellátni a generátorok energiaszükségletét.

Hogy csökkentse a költségeket és növelje a hatékonyságot, Solo a hajó alapvető rendszereit a központi paneleken keresztül vitte át, amik a technikai állomásban és a pilótafülkében vannak. Ha szükséges, egy ember is irányíthatja a hajót ezekről a helyekről.

Habár jobban szereti leghagyni, és kitrükközni az ellenfeleit, nem mulasztotta el a támadó rendszerek fejlesztését sem. Az elsődleges fegyverzet két négyes lézertoronyból áll, amik a hajó hátán és a hasán vannak. A fegyverek élesítő és fókuszáló egységei is át lettek alakítva nagyobb teljesítményűre, igaz, jelentős kristály korrózióval. A tornyok tüzelhetnek kézi vagy távirányított módon, de ekkor csak kisebb hatékonysággal. A másodlagos fegyverzet része két vibrációs rakéta-vető, amik a két nyúlvány közé vannak beépítve. Végül van még egy könnyű automata ágyú, ami a pilótafülke alól jön elő, és csak a földön tüzel. Ez gyakran fedezi Solo sietős távozásait. A Falcon még egy teljes szenzor/kommunikációs egységgel is dicsekedhet. Ezek legtöbbször a hajó hátsó részében található, míg a pótrendszer a hajó törzsén belül elszórva helyezkedik el. Ezek a rendszerek: földi követő rendszer, nagy hatótávolságú aktív/passzív rendszer és rövid hatótávú célkövető rendszerek. Az egészet különböző forrásokból, darabonként szerezte be. A kommunikációs rendszere kevésbé bonyolult mint a többi, de egy hatékony zavaró rendszert tartalmaz, ami statikus zaj és hamis jelek mögé rejti a hajót és a közeli hajók adásait is megzavarja. Ugyanakkor a zavaró rendszer sem üzembiztos. Az első használat alkalmával olyan erő jelet bocsátott ki, ami még a Falcon belső kommunikációját is megzavarta, lehetetlenné téve a többi rendszer használatát. Ez akkor következett be, mikor a hajó belevetette magát egy bolygó gravitációjába, hogy lerázza egy birodalmi fregattot, Solo és Csubakka érthetően meglepődtek, mikor felfedezték, hogy elvesztették az uralmat a hajó felett. Szerencsére a zavaró szinte azonnal kiégett, ezzel lehetőséget teremtve Solonak arra, hogy kiemelje a gépet. Mióta Csubi különös figyelmet fordít

ezeknek a rendszereknek a kijavítására, Solo mindig ideges egy kicsit, mikor bekapcsolja őket.

"Ezzel a ronccsal jötték ideig? Maga bátrabb mint gondoltam."

- Leia Organa hercegnő

Az összetákolt és módosított rendszerek irányítása érdekében a Falcon számítógépe hihetetlenül rugalmas és bonyolult. Már-már a skizofrénia határán jár. Eredetileg egy Hanx-Wargel SuperFlow IV-es, de már többször szétszedték és összerakták. Jelenleg három elkülönített droid agyat tartalmaz mint kisegítő gépeket és habár vész helyzetben elég jól együtt tudnak működni, abban a pillanatban gondok adódnak, amint nincsenek teljesen leterhelve. Ezeknek a módosításoknak az eredményeképpen, a lerobbanások állandó problémát jelentenek. Ha a gerjesztés nem melegszik túl és az ion motorok sem zárlatosak, akkor biztos, hogy a hiperur vezérlőn kell állítani vagy valami hasonló. Csak kevés pilóta van a galaxisban, aki képes lenne a Falcon összetákolt rendszereivel repülni és még kevesebb lenne képes megjavítani, bár mindegyikük szívesen megpróbálná. De amíg Solo kezében van az irányítás, semmi esélyük. Végeredményben a Falcon Solo és Csubakka technikai tudása nélkül nem tudna repülni és óvó szeretetük mellett a hajó képes bárhová eljutni és bármit megúszni.

Millenium Falcon

Jármu	Millenium Falcon
Típus	Módosított koréliei könnyű teherhajó
Legénység	2 fő (minimum)
Utasok	6 fő
Raktér	100 tonna
Készletek	2 hónap
Hiper meghajtás szorzó	x 0.5
Fed. számítógép	Van
Tartalék hiperhajtómu	Van
Ur	8
Manoverezés	1K
Fegyverzet	2 négyes lézergyű Tuzvezérlés 3K Sebzés 6K 2 vibrációs rakéta-vető Tuzvezérlés 3K Sebzés 9K 1 könnyű lézergyű Tuzvezérlés 4K Sebzés 1K
Hajóburok	6K
Pajzsok	3K

Nehéz teherhajók

Ezek a járművek szállítják az áru nagy részét a bolygóközi kereskedelemben. Gyártók százai készítik ezernyi típust, folyamatosan javítva a terveken, hogy megfeleljenek az elvárásoknak. A szolgálatban lévő modellek száma azért ekkora, mert a tulajdonosok átalakítják a hajóikat, hogy a céljainak megfelelővé váljon. Így módosításra kerülnek a landoló lábak, Hajóburokok, motorok, vezérlő rendszerek és a létfenntartó rendszer. A különbségek ellenére a hajók nagyon is egyformák - igazából egy doboz az egész, amire hiperur meghajtót szereltek. A működtetési költségek csökkentése érdekében a teherhajók legtöbbször közepes méretű, így csökken az üzemanyag mennyiség és a legtöbb dokkba be tudnak állni függetlenül annak méretétől és elhelyezésétől. A legtöbb naprendszernek legalább egy kikötője van és a fontosabb kereskedelmi központok

számos további dokkal rendelkeznek a kis teherhajók számára. A nagyobb hajóknak már válogatniuk kell és néha kénytelenek uszályokra bízni az árut, ami egy olyan pluszkiadás, amit csak a legnagyobb cégek engedhetnek meg maguknak. Egy teherhajó belsejének nagy részét a raktér foglalja el. Ez egy nagy egybenyitott terület, ami felosztható a szállított árunak megfelelően. Mivel ezek a hajók egyszer nehéz gépalkatrészeket visznek a Tatuinra, máskor porított detonitot és fagyasztott marhaembriókat a Calamarira, a legjobb hajók képesek az árunak megfelelő szállítási körülmények biztosítására. A második nagy terjedelmu dolog a fény alatti és a hiperur motorok továbbá az üzemanyag tárolók. Ezeknek a hajóknak igen erős fény alatti és hiperur motoruk van, de lassúak. Arra készültek, hogy nagy tömegeket mozgassanak egyik helyről a másikra és nem arra, hogy birodalmi orhajókat hagyjanak le. Néhány kapitány megnövelte a motorok teljesítményét, de az ilyen képességeket titokként orzik. A motor fejlesztése és rendbe hozása drága dolog és általában úgy tekintenek rá, mint ami a bolygók joga. Azok a kapitányok, akik így döntenek, általában nem gondoskodnak a papírok módosításáról, de már a motorok gyorsítása is a hivatalon procedúrák elkerülését szolgálja.

A gyártók csak kevés helyet foglalnak el a fegyverzet és a pajzsok számára: a legtöbb hajónak jó esetben korlátozott fegyverzet áll a rendelkezésére, és főleg a katonai orjáratokra (és a szerencsére) bízzák magukat.

Egy kis híd, parancsnoki fedélzet és legénységi szállás foglalja el a maradék szabad helyet a hajón. A legtöbb hajónak kettonél is kevesebb emberre van szüksége és csak kevés kényelmet nyújt nekik. A kereskedő cégek által irányított hajók legénysége tisztességes bért kap, de sok független cég csak fedélzetet és egy fülkét tud biztosítani - plusz szabad átjárást bármelyik dokkon a hajó útvonalán. Ez a megállapodás teszi lehetővé sok hajóknak az olcsó munkát és sok fiatal férfiaknak és nőknek ez az egyetlen lehetőség, hogy elhagyhassák a világukat. Ez különben az oka annak is, hogy a teherhajókon sok a kezdő.

A hajók urai, a pilóták és mérnökök gyakran hozzáértők, ha nem is mindig magasan képzettek. A hajók tisztjei gyakran százalékot kapnak a haszonból a magas fizetések helyett. Sokan mégis nullszaldót csinálnak: kevesen maradnak egészségesek és csak a ritka szerencsések tudnak elég pénzt összeszedni ahhoz, hogy saját hajót vehessenek.

A teherhajók alacsony fejlettségu számítógépeket használnak. A szenzorok korlátozottak, néha csak ütközésfigyelőkből és jelátvivőkből állnak. Az autopilóták is nagyon egyszerűek egy ilyen hajóra, jellemzően csak az előre megadott pályán tartják a hajót és a változásokat kézzel kell megadni. Mivel leginkább a jól ismert kereskedő utakon járnak, soknak még navigációs számítógépe sincs. (Egy minimális összegért a kikötői számítógépek nagyon pontos számításokat biztosítanak a jobb kereskedő útvonalakra. Azok a vevők, akik távoli, vagy szokatlan útvonal mentén találhatóak általában a koordinátákat maguk biztosítják - vagy egy jelentős összegért kiszámíttatják a kikötői gépekkel.) Szinte szabály, hogy a teherhajók nagyon rozsdásak és megbízhatóak. Még több sérülés elszívése után is egyben maradnak. Természetesen a régebbi modellek és a túlhasznált hajók folyamatos karbantartást, beállítást és alkatrészcserét igényelnek. Az ilyen karbantartás időigényes de nem túl drága mivel a hajók szabványos alkatrészekből állnak. Sok teherhajót átalakítottak speciális feladatok ellátására. A legelterjedtebb a mentőhajóvá, flottaellátóvá, kutatóhajóvá és mélyuri szatellit telepítővé történő átalakítás. Bár a legtöbb gyártónak megvan a saját transzport flottája, a teherhajók nagy részét magáncégek használják. Sok kapitány kis flottát tart fenn transzportokból, de általában a teherszállítók függetlenek vagy családi tulajdonban vannak. Az ilyen hajók magas ára miatt sokat jelzalog terhel a Galaktikus Bankhálózatnál, vagy valamelyik hasonló szervezetnél.

Konténer hajók

A gyakran szuper-transzportoknak hívott konténer hajók a legnagyobb szállítóhajók közé tartoznak. Nagyok, lassúak és piszkosul drágák, de a leghatékonyabb ismert módjai a nagytömegű áruk szállításának. Az árukezelés sebessége és könnyedsége teszi őket olyan hatékonyá. A hajók csak szabványos méretű konténereket szállítanak - akár kerek, akár szögletes formájúakat, ami a hajótól függ. Jellemző, hogy a legkisebb méretű konténer 500 köbméteres és 1 000 tonnányit bír. (Csak a legnagyobb cégek töltenek meg egyedül egy konténert, a kis cégek általában osztoznak egyen.) Az áru az ügyfélnél kerül berakodásra egy raktárnál vagy egy földi elosztópontnál, majd siklók, uszályok és egyéb hajók állítják őket orbitális pályára, amíg megérkezik a transzport. Mikor a teherhajó bedokkol, speciális, beépített vágányokon és darukon rakják be és ki az árut annak az időnek a töredéke alatt, amennyi ideig a kisebb hajók bajlódnak vele. Raktár programok osztják szét egyenletesen az áru tömegét és irányítják a kezelését az ügyfél fontossága és a cél függvényében.

A sebesség döntő: a késlekedés a kikötőkben nem megengedett. Ha egy áru lekésik a hajóról, akkor az kimarad. A legénység számára szinte lehetetlen kinyitni menet közben egy konténert. Bár sok konténer speciális felszerelésekkel van ellátva, hogy a megfelelő körülményeket biztosítsa az árunak, sokan mégis a kisebb hajókat választják a törékeny áru szállítására, ami az áru személyes felügyeletét teszi lehetővé.

Egyes, a legjobb gyárakban készült konténer hajók, a birodalom legnagyobb kereskedőinek a zászlóshajójaként szolgálnak. Az erős motorok, újonnan felszerelt pajzsok és vezérlő rendszerek teszik őket biztonságossá és megbízhatóvá. Azok a társaságok, akik ilyen hajókkal rendelkeznek a legénységet - és főleg a tisztákat - a flotta legjobbjai közül választják ki. A legénység elszállásolása és ellátása gyakran jobb, mint az egyéb típusú hajókon.

Mint a többi egyéb szállítóhajó, a konténer hajók sincsenek kimondottan jól ellátva fegyverrel vagy pajzsokkal. A szállított áru nagy értéke miatt gyakran fogadnak fel kísérő hajókat.

Általában surun lakott bolygók között közlekednek illetve a birodalom használja őket ellátmányok szállítására. Nem ismeretes, hogy a Felkelés használja ilyen hajókat, már csak azért sem, mert az ilyen hajók drágák és nehéz őket elrejtetni.

Utasszállítók

Gyakran a legkifizetődőbb áru az utas. Diplomata, magas méltóságú személyek, kereskedők, üzletemberek, tudósok, magán és állami futárok mind-mind igénylik a bolygó- és rendszerközi utazást. A hiperur meghajtók széleskörű elterjedésével és a jól feltérképezett kereskedő útvonalak ismeretében sokan vágnak neki egy birodalom körüli vakációnak. Az ő szolgálatukra járják az utasszállító csillagközi pályájukat - a kis rendszeren belüli hajóktól kezdve a nagy csillagközi luxusjáratokig. Az utazás viszonylag olcsó dolog, és nagy hasznot hoz, különösen a surun járt urak mentén. Meglehetősen tüzes a verseny ezeken az útvonalakon, és az óriáscégek utasszállító flottákat mozgatnak, hogy megnyerjék az utasokat, és azzal, hogy aláígérnek a független kapitányok árainak, sokukat kiütik a versenyből. Ebben a versenyben a fizetőképesség megtartása éles elmét, üzleti ügyességet és azt a képességet igényli, hogy a kapitány előre tudja, hogy az utasok hová akarnak menni.

Ahogy az várható, az utasok biztonsága, az ellátás minősége és a menetrend megbízhatósága sok mindentől függ, nem utolsósorban a jegy áráról. Sok független hajó olcsóbb lehet, de csak kevesen ígérhetik a nagy társaságok által nyújtott kényelmet és biztonságot. Az ingyencégek, szórakozások és szállások minden fajtája megtalálható azokon a hajókon.

Minden egyes pillanatban utasszállítók tízezrei repülnek a Birodalomban, míg mások a Fennhatósági Szektort és a még távolabbi területeit választják a galaxisnak. Hivatalosan a Birodalom területén működő hajóknak szigorú előírásokhoz kellene tartaniuk magukat. Ilyen követelmény az a fajta létfenntartó berendezés, ami a követelmények 120%-át képes ellátni és ilyen követelmény egy teljes kiegészítő rendszer. Minden hajónak elég mentokabint kellene szállítania, hogy az egész hajót evakuálni lehessen, kellenének jól képzett és minősített navigátorok, kormányosok, mérnökök, kapitányok és végül minden hajónak teljes biztosítással kell rendelkeznie késések, technikai hibák, ütközések, birodalmi blokádok, kalózok és "természeti események" ellen. A gyakorlatban viszont az egymást átfedő törvények, a zavaros és ellentmondásos rendelkezések, az óriási szállítási bürokrácia, a korrupt hivatalnokok, és a törvények laza betartása lehetővé teszi bármely gyorsító-székkal rendelkező hajó számára az "utasszállítást". A nagy társaságok, akik menetrendszerű járatokat indítanak általában jobban tartják magukat az előírásokhoz, de drágábbak is.

Jegyváltás

A nagy forgalom a Birodalom jobb bolygói között viszonylag könnyűvé teszi a közlekedést. Az utasok előre lefoglalhatnak jegyet a menetrendszerű járatokon, ha akarnak fizethetnek előre, és némelyik még jelentős engedményt is jelent.

A távolabbi, vagy kevésbé frekvenciált területekre már nehezebb eljutni. Csak kevés kis utasszállító működik az otthoni szektorok határain, gyakran csak akkor, ha egy szektor határán van a központjuk. Ebből következően az utasoknak heteket, hónapokat kell várniuk amíg olyan hajó érkezik, ami abba a meghatározott távoli területre tart, vagy bérelniük kell egy hajót, ami viszont hihetetlenül drága lehet. Egy távoli rendszert a központi "magból" elérni gyakran hosszú és komplikált - az utasoknak "állomások" között kell utazgatniuk és át kell szállniuk. A bolygók vezetői, szektorkormányzók és a Birodalom nagyjából szabályozza a csillagközi utazást, különösen a problémás területekre való ki- és belépést. A legóvatosabb operátorok megnézik az utazási korlátozásokat és előírásokat, mert a büntetés gyors és kemény. Sok független és kis hajó operátora óvatosabb mint a nagy hajóké, mert egy magas összegű büntetés tönkretelheti őket. A másik oldalon viszont egy kis erőfeszítéssel, szerencsével és meglobogtatott megbízólevéllel lehet találni olyan függetlent, aki megkockáztatja a szállítást. Ez természetesen az ár növekedését vonja maga után - akár háromszoros méretűt is! Habár hamisított papírokkal át lehet jutni az ellenőrzéseken, ez a gyakorlat egyre veszélyesebbé vált, ahogy a birodalmi orjáratok egyre gyakrabban állítanak meg és kutatnak át hajókat. Lázadókat, disszidenseket, bunözőket és olyan utasokat keresnek, akik nem tudják kifizetni a magas útiköltséget és megkérnek egy operátort vagy csempészt, hogy vigye el őket. Ez valamivel biztonságosabb, mint a hamis papír.

Kis utasszállítók

Habár a pontos meghatározásuk szektorról szektorra változik, az általános "kis utasszállító" besorolás minden olyan hiperur meghajtóval rendelkező hajóra érvényes, ami kevesebb mint 100 méter és 500 utasnál kevesebbet szállít. Lényegében még a siklók és az átalakított teherszállítók is beleesnek ebbe a kritériumba éppúgy, mint a saját építésű cirkálók.

Minden ilyen hajó bejegyzéssel rendelkezik valamelyik bolygón, amit a Birodalmi Kormányzók állítanak ki. Ezért minden hajót az otthoni kikötőjében be kell jegyeztetni és ezután a helyi Birodalmi Kormányzó engedélyével repülhet. A hajó adózik az otthonául bejegyzett kikötőnek, és az engedélyt periodikusan meg kell újítani a Kormányzósági Transzportációs Irodában, ami szédítően drága. Sok bolygó alacsony regisztrációs díjat és adót állapít meg, így remélve magasabb bevételt az odagyuló hajókból. Megjegyzendő, hogy ezek a bolygók nem törődnek annyira a biztonsági berendezések

ellenőrzésével - vigyázzanak az utazók! A hajókat az üzemeltetőjük hovatartozása szerint is osztályozzák. A nagy cégek menetrendszerűen indítják a járatokat egy rendszer jobb bolygói között. Ez a szolgálat megbízható és az ellátás is elfogadható, ha nem is mindig kényelmes. Az utak általában egy-két naposak - vagy legfeljebb egy-két hetesek - így a hajók nem rendelkeznek valami rettenetes létfenntartó és szórakoztató létesítménnyel. Ezeknek a hajóknak a legtöbbje mégis első osztályú kiszolgálást, magánkabint, társalgót és éttermet ígér.

A legtöbb független utasszállító oda repül, ahová az utasok akarják, és új utasokat vesznek fel a célban. A létfenntartó és szórakoztató rendszerek drámaian váltakoznak hajóról hajóra. Sok ilyen hajó fel van szerelve valamilyen pajzsral, de csak kevés van felfegyverzve. Ebből következően érzékenyek a kalóztámadásokra. Kénytelenek a gyorsaságukban és a birodalmi orjáratokban bízni, de ezek sem mindig megfelelőek, különösen nem a külsőbb területeken. Alkalmanként a Felkelők is elfognak egy-egy utasszállítót, hogy utasok disszidálhassanak, birodalmi technikát lopjanak illetve birodalmi tisztákat és ügynököket raboljanak el. Ezek ellenére a hivatalnokok még mindig vonakodnak kiadni az engedélyt az utasszállítóknak nehézfegyverek és egyéb védekező eszközök felszerelésére, mert a nyomon követésük nagyon nehéz. Ráadásul a civil hajók felfegyverzése azt a látszatot kelti, mintha a Birodalom nem tudná megvédeni a polgárait.

Luxusjáratok

Ezek az óriási csillaghajók luxus körülményeket, sima és kényelmes utat biztosítanak, feddhetetlen a kiszolgálás, pompás az étterem, és a galaxis legjobb szórakozásait nyújtja - olyan áron, amiért más egy életen át dolgozik. A lakosságnak csak egy kis százaléka tudja kifizetni egy luxusút költségeit, de a nagy népszerűség miatt már évekre előre le vannak foglalva a jegyek. A gazdaságosság diktálta azt, hogy a nagy hajók luxushajók legyenek (a meghatározás szerint "luxushajó" minden nem katonai hajó, ami 100 méternél nagyobb és 250 személynél többet szállít). Habár nagyobbak mint a többi utasszállító, mégis kevesebb utast visznek, mivel tágas lakhelyet, terjedelmes játékokat ígérnek és ha nagyobb útra mennek a több üzemanyagnak is több hely kell. A legtöbbjük átalakított teherhajó, vagy házi építésű jármű, közepes páncéllal. Eros motorokkal és pajzsokkal, kiegészítő rendszerrel, lézertornyokkal felszerelve járják útjukat a bejáratott útvonalakon, vagy vesznek részt körutazásokon távoli rendszerekben. Igazából csak a szokatlanul erosen felszerelt kalózok és az igazi hadihajók jelenthetnek veszélyt rájuk.

Útiköltségek

Luxusjárat 1000 kredittől felfelé
"Semmi célcó" 500 kredit
Harmadosztály 100 kredit
Bérelt hajó 10000 kredit és felette

Drágító tényezők

Surun járt út x1
Átlagos útvonal x2
Ritkán járt útvonal x3
Nem mindennapi útvonal x5
"Hová akarsz menni?" x??

Felkelő transzportok

A felkelő bázisoknak és flottáknak jelentős mennyiségű ellátmányra van szükségük. Az elsődleges áruk: élelem, üzemanyag, loszer és fegyver, alkatrészek, gépek, orvosságok

és rengeteg nyersanyag. A felkelés transzportjai csapatokat mozgatnak, adminisztrátorokat technikusokat szállítanak a családjukkal, illetve vészhelyzetben bázisokat evakuálnak.

Kis és nagy átalakított és módosított hajók különös gyűjteménye a felkelés transzport flottája. Sok hajó utasszállítóként kezdte, de kiszedték a luxus kabinokat, hogy legyen hely az árunak. A Szövetség egyesével szerezte meg őket, ahogy a legénysége átállt a Felkelés oldalára. A legénység nagy része a birodalmi hadseregből dezertált, magukkal víve az utánpótlást szállító hajót is. A hajók egy kis részét harcban szerezték kalóztól vagy a Birodalomtól.

A Felkelés sok kis teherszállítót használ, és sokkal szívesebben használja őket, mint a nagyobb hajókat, mert kevés dokkuk alkalmas igazi transzportok fogadására, és a kisebb hajókat könnyebb is elrejtteni. A javítás és átalakítás is könnyebb és gyorsabb a régebbi kis hajókon. A kis teherhajók hiányának ellenére a Felkelés ritkán épít hajót. A hajógyárak majdnem csak hadihajókat építenek, mert ezeket sokkal nehezebb másként megszerezni. Sok transzport legénysége átalakítja a hajót a nagyobb hatótáv, sebesség és raktér reményében.

Kevés kivétellel a Felkelés transzportjai fegyvertelenek. A lopakodásra és a kísérő konvoj erejére támaszkodnak. Ennek oka, hogy a Felkelés nem képes ellátni őket fegyverrel, de legalább nincs is holtteher. Sok transzport fel van szerelve szenzorok ellen, hogy elrejtessék a tartózkodási helyüket a birodalmi droidok és szenzorok elől. Sokuk bonyolult asztrogációs számítógéppel és pajzzsal rendelkezik, mivel gyakran repülnek járatlan utakon. A többi viszont nincs védofegyverekkel vagy asztrogációs számítógéppel felszerelve, így hacsak lehet ilyenekkel felszerelt hajók kíséretében járnak. Néhány transzport át lett alakítva különleges feladatok elvégzésére. Egyes gyors hajók (gyakran kis teherszállítók) precíz navigációs eszközökkel lettek felszerelve, hogy ledobjanak, ellássanak vagy felvegyenek egységeket vagy kémeket. A nagy távolságú küldetéseket tankerek kísérik, amik újra töltik és felfegyverzik a vadászokat az urben, nagyban megnövelve ezzel a hatótávolságot. Más transzportok kórházhajó szerepét látják el, vagy olyan lényeket visznek, amiknek speciális körülményekre van szükségük.

„Leshely a Laramus rendszerben

Kémek jelentése nyomán, egy lázadó csoport lesben állva várt egy jól védett birodalmi konvojt a Laramus rendszerben. A Visseon II. nevű felkelő cirkáló egyedül kilépett a hiperurból, és megtámadta a konvojt. A konvoj két részre szakadt, és gyorsítani kezdte, hogy kikerüljön a cirkáló gravitációjából, hogy megkezdhesse a hiperur ugrást. A cirkáló csak egy csoportot tudott üldözni, a másik csoport pedig újra összeállt és teljes sebességgel menekült. A kíséret viszont a Visseon II köré gyűlt abban a hiszemben, hogy a konvoj többi része megmenekült. Ez volt a helyzet, mikor hirtelen egy csoport X-szárnyú és sikló lépett ki a hiperurból a védtelen konvoj előtt. Közben a konvoj védei a Visseon II-t támadták, az X-szárnyúak felrobbantottak egy transzportot, a többi pedig felszólították a megadásra.

Az X-szárnyúak fegyvereinek árnyékában a siklók a transzportok mellé álltak, és a rohamosztagok átvették az irányítást a hajókon. Mikor a konvoj kísérete észrevette, hogy mi történt, ott hagyta az alig sérült Visseon II-t és elindult a konvoj felé. Az X-szárnyúaknak sikerült megállítani őket arra az időre, amíg a transzportok ki tudtak lépni a hiperurbóba, mindegyik más irányba. A konvoj eltűnével és a Visseon II illetve az X-szárnyúak közé szorulva a kíséret feladta a harcot.

Az eredmény : 14 telipakolt transzport, vesztség nélkül.”

Birodalom hajók

Csatahajók

Abolisher Cirkáló

Leírás: Ugyanabba a hajóburokba építették, mint az Interdictor osztályú csillagrombolót, és az Abolisher hasonló módon is működik, mint az Interdictor. A helyett, hogy a hajókat kihúzná a hiperúrból, és elfogná őket, mint az Interdictor, az Abolisher egy kisebb hiper-energia gömböket hoz létre, amit kilő az űr egy bizonyos részére. Amikor a hajók a hiperűr azonos pontján haladnak át a valósűrnek, akkor kapcsolatba lépnek a hiper-energia gömbökkel. Ezek a gömbök túlterhelik a védőpajzsokat, és darabokra tépik a hajót. Ezek a hiper-energia gömbök nem hatnak azokra a hajókra, melyek valósűrben utaznak, de ha egy hajó belép a gömbök mezejébe, és hiperűrbe próbál ugrani, akkor a találkozik a gömbök halálos pulzusaival.

Jármű: Nuetralyzer 418 (Sienar Rt.)

Típus: Abolisher osztályú cirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 600 m

Vázlegénység: 1500

Tüzérek: 40

Összlegénység: 2799

Utaslétszám: 80 (katonák)

Rakterület: 5000

Készletek: 1,5 év

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x5

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 2K+2

Űr: 7

Hajóburok: 6K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 30/1K

Fürkész: 75/2K

Kereső: 150/3K

Fókusz: 5/4K

15 Négyes lézerágyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 5 Elülső, 5 Jobb, 5 Bal

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 2-6 km/24 km /50 km

Veszteség: 5K

20 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km/25 km /50 km
Veszteség: 7K

5 Hiperűr tömegpulzus generátor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 0K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 75/150
Veszteség: A Hiperűr tömegpulzus generátor megsemmisít minden hajót lőtávon belül a hiperűrben.

Vadászgép pótlék: 3 raj

Bayonet

Jármű: Bayonet osztályú cirkáló (Sienar)

Típus: Könnyű cirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 200 m

Vázlegénység: 40/+10

Tüzérek: 30

Összlegénység: 120

Utaslétszám: 48 (katonák)

Rakterület: 3500

Készletek: 1 év

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x10

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 2K

Űr: 8

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 80/3K

Kereső: 160/4K

Fókusz: 6/3K+2

8 Nehéz turbólézer

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 2 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

6 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 2 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 7K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1-12 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Ár: 5 millió(új); 2.3 millió (használt)

Birodalmi Börtönhajó

Leírás: A Lictor osztályú Börtönhajót arra használják, hogy nagy számú foglyot szállítsanak a galaxis egyik pontjáról a másikra. A Lictor a harci zónába, miután a helyszínt biztosították, és begyűjti az összes foglyot a harcból. Gyakran használják arra, hogy az elfogott hajók legénységét elszállítsák olyan börtönbolygókra, mint a Kessel.

Jármű: Rendili StarDrive Lictor osztályú hajó

Típus: Mandaloriai Börtönhajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 764 m

Vázlegénység: 370/+15

Tűzerek: 46

Összlegénység: 860

Utaslétszám: 400 biztonsági őr, 800 fogoly szabvány cellában, 1000 fogoly speciális cellában

Rakterület: 1500

Készletek: 0,2 év

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: 2 ugrásra

Manőverezőkéesség: 3K

Űr: 3

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 1K+2

Szenzorok:

Passzív: 40/0K
Fűrész: 75/1K
Kereső: 150/3K
Fókusz: 4/4K+2

10 Négyes turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 2 Elülső, 4 Jobb, 4 Bal
Kezelőszemélyzet: 3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső/Jobb, Elülső/Bal (körönként csak egy tűzív)
Kezelőszemélyzet: 1-12 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Ár: 390 millió (új); 78 millió (használt) kredit

Birodalmi I. csillagromboló

Leírás: A Császár félelmetes penge formájú Birodalmi osztályú csillagrombolói formálják a magját a Birodalmi Haditengerészetnek. Igazi remekművei az űrhajótervezésnek, a Csillagrombolók 1,600 méter hosszúak, és több mint száz fegyverrel van felszerelve a mélyűri hadviseléshez. Már csak a jelenléte a hasonló járműveknek a bolygó körül gyakran elég ahhoz, hogy elnyomja a lázongásokat. A szabvány Birodalmi Csillagrombolónak hatvan turbólézer ütege van, a hajó-hajó elleni harchoz, és a felszíni támadáshoz. A Birodalmi Csillagrombolónak van még hatvan ionagyúja, mellyel ez ellenséges hajót megbénítják, hogy később elfoghassák.

A Csillagrombolónak a felső szerkezete egy óriási irányítótorony, mely tartalmazza a létfontosságú rendszereket, a számítógépes irányítást és a hidat.

A Birodalmi Csillagrombolónak két hasi hangárja van. A hátsó hangár - a fő indító és landoló hangár szállítóhajóknak és kiegészítő és teherhajóknak, és TIE-oknak - képes legfeljebb 150 méteres hajók befogadására. Kapcsolatban áll a az elülső kisebb hangárral is, és a rakodótérrel, melyek mindegyike hozzákapcsolódik az óriási liftaknákhöz. Az elülső indítóhangárt elsősorban arra használják, hogy Bevetési űrsiklókat, lépegető szállító kompokat, és felszíni egységek leszállítására alkalmas kompokat indítsanak. A Birodalmi osztályú csillagromboló egy teljes, 72 TIE vadászgépből álló, szárnyat visz magával.

Jármű: I. osztályú birodalmi csillagromboló

Típus: Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1600 m

Vázlegénység: 5000/+20

Tüzérek: 275
Összlegénység: 37850
Utaslétszám: 9700 (katonák)
Rakterület: 36000 t
Készletek: 6 év
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x8
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 1K
Űr: 6
Hajóburok: 7K
Pajzsok: 3K
Szenzorok:

*Passzív: 50/1K
Fűrész: 100/3K
Kereső: 200/4K
Fókusz: 6/4K+2*

60 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 20 Elülső, 20 Jobb, 20 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km/ 70 km / 150 km
Veszteség: 5K

60 Ionágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 20 Elülső, 10 Hátsó, 15 Jobb, 15 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2- 20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 3K

10 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 6K

Vadászgép pótlék:

36 TIE/ln
12 TIE Elfogó
12 TIE Bombázó
8 TIE/rc

4 TIE/fc
1 Birodalmi Ūrsikló

Sz razf ldi/l gi p tl k: 20 Ptsz, 30 Ftsz

 r: 1,5 milli rd kredit

Birodalmi II. csillagrombol 

Le r s: A Birodalmi II. oszt ly  csillagrombol  nemsokkal az yavini csata ut n jelent meg, er sen meger sített haj burokkal,  s m g er sebb nehéz turb l zer  tegekkel  s  gy kkal dicsekedve. A Birodalmi II. oszt ly t f k nt az rt tervezt k, hogy kisegítse az eredeti Birodalmi oszt ly  Csillagrombol kat,  s egy pr b lkoz sk nt arra, hogy l p st tartsanak a Mon Kalamari csatahaj k tervez s nek gyors fejl d s vel.

J rm : II. oszt ly  birodalmi csillagrombol 

T pus: Csillagrombol 

L pt k: Csatahaj 

Hossz: 1600 m

V zleg nyseg: 5000/+10

T z rek: 330

 sszleg nyseg: 36755

Utasl tsz m: 9700 (katon k)

Rakter let: 36000

K szletek: 6  v

Hipermeghajt sszorz : x2

Tartal k hipershajt m : x8

Fed lzeti sz mít g p: Van

Man verez k pess g: 1K

 r: 6

Haj burok: 7K+1

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

Passz v: 50/1K

F rk sz: 100/3K

Keres : 200/4K

F kusz: 6/4K+1

50 Neh z turb l zer  teg

L pt k: Csatahaj 

T z v: 20 El ls , 15 Jobb, 15 Bal

Kezel szem lyzet: 1-2 f 

J rtass g: Csatahaj  fegyverzet

T zvez rl s: 0K

L t vols g  rben: 3-15/ 35/ 75

L t vols g l gk rben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Vesztes g: 10K

50 Neh z turb l zer  gy 

L pt k: Csatahaj 

T z v: El ls 

Kezel szem lyzet: 3 f 

J rtass g: Csatahaj  fegyverzet

T zvez rl s: 1K

Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

20 Ionagyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 10 Elülső, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 4K

10 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 6K

Vadászgép pótlék:

24 TIE Elfogó
12 A-9 Vigilance Elfogó
12 TIE Fejlesztett
12 Scimitar Bevetési Bombázó
12 TIE/rc Felderítő Vadász
12 TIE/D Automata Vadász
1 Birodalmi űrsikló

Szárazföldi/Légi pótlék: 20 Ptsz, 30 Ftsz

Ár: 1,75 milliárd kredit

Birodalmi III. csillagromboló

Jármű: III. osztályú birodalmi csillagromboló

Típus: Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1600 m

Vázlegénység: 681 fő

Tűzerek: 263 fő

Összlegénység: 5005 fő

Utaslétszám: 10000 fő

Rakterület: 40000 t

Készletek: 7 év

Hiper meghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x5

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 1K

Űr: 6

Hajóburok: 8K
Pajzsok: 5K (elsődleges); 4K (tartalék)
Szenzorok:

Passzív: 50/1K
Fürkész: 100/3K+2
Kereső: 200/4K+1
Fókusz: 6/5K

36 Dupla turbólézer ágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 9 Elülső, 9 Hátsó, 9 Jobb, 9 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1-14/ 40/ 80
Lőtávolság légkörben: 2-28 km / 80 km / 160 km
Veszteség: 6K

30 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 14 Elülső, 8 Jobb, 8 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 6K

20 Nehéz turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 5-20/ 40/ 60
Lőtávolság légkörben: 10-40 km / 80 km / 120 km
Veszteség: 10K

1 Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 2-12/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 4-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 9K

50 Ionágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 20 Elülső, 10 Hátsó, 15 Jobb, 15 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km/25 km / 100 km
Veszteség: 3K

10 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km/30 km / 60 km
Veszteség: 6K+2

Vadászgép pótlék

24 TIE Elfogó
12 A-9 Vigilance Elfogó
12 TIE Fejlesztett
12 Scimitar Bevetési Bombázó
12 TIE/rc Felderítő Vadász
12 TIE/D Automata Vadász
1 Birodalmi úrsikló

Szárazföldi/Légi pótlék: 20 Ptsz, 30 Ftsz

Carrack Cirkáló

Leírás: Az egyik legkisebb csillagcirkálónak osztályozott csatahajó a Carrack osztályú könnyű cirkáló. A megközelítőleg 350 méter hosszú cirkálónak az optimális legénysége valamivel ezer fő fölött van. A Carracknak a méretéhez képest viszonylag sok, és eléggé nagy erejű fegyverei vannak. A legtöbb Carrack tíz nehéz turbólézerrel, és húsz ionágyúval van felszerelve, és ezen felül még volt hely 5 vonósugár projektornak is. Az ionágyúkat ki lehet cserélni húsz lézergyúra (2K vadászgép léptékű sebzés), speciális vadászgép elleni küldetésekhez. A cirkáló egy különleges üreges rendszerrel rendelkezik, amely nagy ellenállást biztosít a hajó külső burkának.

Elsődleges küldetésbeli leírása szerint ez a hajó szolgál a Birodalom válaszául a **Koréliei korvettekre**. A Carracknak a legfőbb hátulütője, hogy nincsen belső hangárja. Ezzel szemben képes legfeljebb négy vadászgépet a külső rekeszeiben szállítani. Általánosságban **TIE vadászokat** szállít, amelyek ilyen kis számban nem képesek támadásra, és ezért csak felderítő és járőr feladatokat látnak el.

Hogy kompenzálják a hajón a vadászgépek hiányát, a Carrackot erőteljes fényalatti hajtóművekkel szerelték fel, amely a hajót az **X-szárnyú** sebességével röpíti, ezzel téve a hajót a leggyorsabb csatahajóvá a Birodalmi Flottában. Habár nem frontvonalbeli harcra tervezték a cirkálót, az endori-csata utáni időszakban a Birodalom egyre több és több ilyen járművet kényszerített az egyes támadó és védekező feladatokra.

Jármű: Carrack osztályú könnyű cirkáló (Damorian)

Típus: Könnyű cirkáló
Lépték: Csatahajó
Hossz: 350 m
Vázlegénység: 500/+10
Tüzérek: 85
Összlegénység: 1007
Utaslétszám: 142 (katonák)
Rakterület: 3500 t
Készletek: 1 év
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x12
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképeség: 2K
Űr: 8
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K+2
Szenzorok:

*Passzív: 30/0K
Fűrész: 50/1K
Kereső: 100/2K
Fókusz: 4/3K*

10 Nehéz turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 2 Elülső, 2 Hátsó, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

20 Ionágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 2K

5 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 1 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék: 4 vadász

Eclipse-osztályú csillagromboló

Egy rettenetes példája a birodalmi hadsereg nagyzási mániájának. Az Eclipse volt a legnagyobb csillagromboló amit a Kuat Drive Yards valaha is gyártott a Birodalom számára. Úgy tervezték, hogy ez legyen a végső parancsnoki hajó, az a típus, ami megfelel a Császárnak.

Az óriási hadihajót Palpatine rendelte meg a Hoth-i csata után. Mikor a Császár meghalt az Endornál, a hajót még építették, s annak ellenére, hogy a projektet lefűjták, a Császár ügynökei látták, hogy folytatódik a készítése.

Hat évvel az Endori csata után, az Eclipse, első az osztályából, kikerült a száraz-dokkból. A feltámasztott Palpatine elégedett volt, de ez az elégedettség nem tartott sokáig.

A Császár parancsnoki hajója egy csodálatos 17.500 méter. A külső burkát csillogó ébenfeketére készítették, így úgy tűnhet, mintha maga körül elszívja a fényt. A hajót arra tervezték, hogy rettegést oltson ellenségei szívébe.

A hajó a Kuat Drive Yards népszerű tör-alakú designját kapta. A hajó gerincén lévő megemelt parancsnoki torony a kommunikációs központot, az elhárítópajzs központját és a parancsnoki hidat tartalmazta.

Jármű: Kuat Drive Yards Eclipse-osztályú zászlóshajó

Típus: Eclipse-osztályú Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 17.500 méter

Jártasság: Csatahajó vezetés: Szuper csillagromboló

Legénység: 708.470, lövészek: 4175, vázlegénység 88.500 /+10

Legénység jártassága: Asztrogáció 5D, Csatahajó fegyverzet 5K, Csatahajó vezetés 6D, Csatahajó védőpajzs 4D+2, Szenzor 4D+1

Utaslétszám: 150.000 (katonák)

Rakterület: 600.000 metrikus tonna

Készletek: 10 év

Hipermeghajtás szorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x6

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1D

Űr: 4

Léggör: -

Hajóburok: 15D+2

Pajzsok: 11D+1

Szenzorok:

Passzív 250 / 2K

Fürkész 350 / 3K

Kereső 500 / 4K

Fókusz 75 / 5K

Vadászgépek:

50 TIE Interceptor kötelék

8 Scimitar nehézbombázó kötelék

24 TIE Bomber kötelék

Földi egységek:

Birodalmi Császári Testőr Légión

CompForce osztag

5 előre elkészített helyőrség

100 PTSZ Lépegető

Fegyverzet:

Axiális Szuperlézer

Tűzív: Elülső

Legénység: 75

Lépték: *Halálcsillag*

Jártasság: Csatahajó fegyverzet: szuperlézer

Tűzvezérlés: 5K

Lőtáv úrben: 5-25/75/ 155

Veszteség: fokozatos kibocsájtáskor minden percben tüzelhet minimális energiával (Veszteség: 1K). Képes felépíteni egy 1K/perces sugarat egészen 8K-ig. A jelenlegi reaktor csak 8K-t tud maximum naponta előállítani

550 Turbólézer üteg

Tűzív: 200 elülső, 150 jobb, 150 bal, 50 hátulsó

Legénység: 4

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv úrben: 3-15/35/75

Lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

Veszteség: 8K

500 Lézerágyú

Tűzív: 150 elülső, 125 bal, 125 jobb, 100 hátulsó

Legénység: 2

Lépték: *Vadászgép*

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 4K

Lőtáv úrben: 3-15 / 36 / 75

Lőtáv légkörben: 600 - 1,5 km/ 7 km / 15 km

Veszteség: 5K

75 Ionágyú

Tűzív: 25 elülső, 20 bal, 20 jobb, 10 hátulsó

Legénység: 4

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K+2

Lőtáv úrben: 1-10 / 25 / 50

Lőtáv légkörben: 2-20 / 50 / 100 km

Veszteség: 3K

100 Vonósugár-kivetítő

Tűzív: 55 elülső, 20 bal, 20 jobb, 5 hátulsó

Legénység: 5

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 4K

Lőtáv úrben: 1-5/15/30

Lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

Veszteség: 6K

5 Gravitációs-tiltómező generátor

Tűzív: 3 elülső, 1 bal, 1 jobb
Legénység: 10
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtáv űrben: 1-5/15/30
Veszteség: megállítja a hiperűri utazásokat

Interdictor I. osztályú csillagromboló

Leírás: Egy hatszáz méter hosszú nehéz csillagcirkáló vázát használva, az Interdictor osztályú cirkáló egy egyedi feladat ellátását szolgálja a Biordalmi Flottában. A jármű magja a hatalmas gravitációs-lyuk generátor és a négy gravitációs-lyuk kivetítő. A kivetítők energiahullámokat hoznak létre, amely megzavarja a valósűr tömegvonalait, egy valódi csillagtestet szimulálva.

Ez a tömegvonal-torzulás két feladatot lát el: először is a hajók, amelyek a befolyásolt körzeten belül vannak, képtelenek hiperűrbe ugrani; és másodsor, a hajók, amelyek a hiperűrön keresztül utaznak, és kapcsolatba lépnek a létrejött gravitációs árnyékkal, azonnal ki kell hogy lépnek a valósűrbe, amikor a hiperhajtóművük lekapcsol. Ezért az Interdictorok megakadályozzák az ellenséges hajók fénysebességbe menekülését, és csapdába ejthetik azokat a hajókat, amelyek az adott hiperűrútvonalon utaznak azzal, hogy kiragadják őket a valósűrbe, hogy a Birodalmi hadsereg lecsaphasson rájuk.

Jármű: Immobilizer 418 (Sienar Rt)

Típus: Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 600 m

Vázlegénység: 1500/+10

Tüzelek: 24

Összlegénység: 2783

Utaslétszám: 80 (katonák)

Rakterület: 5500

Készletek: 1,2 év

Hipermeghajtásszorító: x2

Tartalék hiperhajtómű: x8

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1K

Űr: 8

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 30/1K

Fürkész: 75/2K

Kereső: 150/3K

Fókusz: 5/4K

20 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 4K

4 Gravitációs-lyuk kivetítő

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 6K
Lőtávolság űrben: 1- 5/ 75/ 150
Veszteség: Blokkolja a hiperűrugrást

Vadászgép pótlék: 2 raj

Ár: 750 millió kredit

Interdicator II. osztályú csillagromboló

Leírás: Az Interdicator-II egy nagyméretű Interdicator nehéz cirkáló. A helyett, hogy a szabvány nehéz cirkáló hajóburkot használták volna a hajó fő vázához, az Interdicator-II az Abyss osztályú csillagromboló tervében használt vázát használja. Egy szilárdanyag gravitációs-lyuk generátort szállít, és öt gravitációs-lyuk kivetítőt, amelyek együtt szimulálni tudják egy égitest roppant hatását a hiperűrben. Amikor aktiválják, a szilárdanyag gravitációs-lyuk generátor megakadályozza a közelben lévő hajókat, hogy a hiperűrbe ugorjanak. Bármilyen hajó, a hiperűrben, amely keresztülhatol ehhez hasonló gravitációs-lyukon, azonnal kilép a valósűrbe. Az Interdicator-II-t extra tűzerővel szerelték fel, és még egy gravitációs-lyuk kivetítővel, az eredeti kisebb testvéréhez képest, amely lehetővé teszi, hogy a hajó sokkal nagyobb területét biztosítsa az űrnek.

Jármű: Immobilizer 419 (Sienar Rt)

Típus: Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1100 m

Vázlegénység: 4500/+15

Tűzerek: 225

Összlegénység: 32411

Utaslétszám: 2200 (katonák)

Rakterület: 28500

Készletek: 5 év

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x6

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 2K+1

Űr: 5

Hajóburok: 6K

Pajzsok: 4K+2

Szenzorok:

Passzív: 50/1K

Fürkész: 75/3K

Kereső: 150/4K

Fókusz: 5/4K+2

30 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 15 Jobb, 15 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 5K

10 Négyes lézerágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 10 Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 4K

5 Gravitációs-lyuk kivetítő

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 7K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 75/150
Veszteség: Blokkolja a hiperűrugrást

10 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 6K

Ár: 975 millió kredit

Lancer Fregatt

Leírás: A Lancer Fregatt 250 méter hosszú nagy harci űrjármű, amit a Császár különösen azért tervezetett, hogy felvegye a harcot a Lázadó vadászgépekkel szemben. A Lancert a Császár tervezte nemsokkal az után, hogy egy kis számú Lázadó X-szárnyú és Y-szárnyú vadászgép megsemmisítette a "halhatatlan" Halálcsillagot. A Lancer Fregattok hús, tornyokon elhelyezett, négyes lézerágyújukkal képesek percekben belül megtizedelni a nagy számú vadászgépből álló ellenséges sereget, de nincsen megfelelő fegyverzete amivel felvehetné a harcot más csatahajókkal.

Jármű: Kuat Drive Yards Lancer osztályú fregatt

Típus: Vadászgép elleni feltérképező jármű

Lépték: Csatahajó

Hossz: 250 m
Vázlegénység: 375 fő
Tüzérek: 40 fő
Összlegénység: 810 fő
Utaslétszám: 40 fő
Rakterület: 300 t
Készletek: 1 hét
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x15
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 1K
Űr: 4
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 2K+2
Szenzorok:

*Passzív: 35/1K
Fűrész: 60/1K
Kereső: 100/2K
Fókusz: 3/2K+1*

20 Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Ár: 150 millió kredit

Nebulon-B fregatt

Leírás: A 300 méter hosszú Nebulon EF76-B kísérő fregattot eredetileg a Császár tervezte, hogy a Lázadó gépek ellen használja. A szabvány Nebulon EF76-B fregatt tizenkét turbólézer üteggel, és tizenkét lézerágyúval és egy erőteljes hiperhajtóművel van felszerelve. Mindegyik hajó két rajnyi vadászgépet tud szállítani a belső leszálló pályáján. Eléggő jól van felszerelve vadászgép és közepes méretű járművek elleni harchoz, és képes komoly károkat okozni még egy cirkálónak is, aki megtámadja. Ezen felül a hajó nagyszerűen alkalmazható hosszútávú őrzőjáratokra, és nem-harci küldetésekre is. Másik jellemvonása a Nebulon-B sorozatnak, hogy magába foglalja a szörnyen érzékeny szenzorait, és a nagy mélyűri, többfrekvenciás antennája, mely a járművet több mint megfelelővé teszi, hogy harci állomásként szolgáljon. Szerencsére egy jelentős számú ilyen jármű szolgál a Szövetség flottájában, melyek vagy átálltak, vagy a Lázadók valamely csapata elfogta őket.

Jármű: Nebulon EF76-B űrfregatt (Kuat Drive Yards)
Típus: Kísérőhajó
Lépték: Csatahajó
Hossz: 300 méter
Vázlegénység: 307/+10
Tüzérek: 66 fő
Összlegénység: 920 fő

Utaslétszám: 75 fő
Rakterület: 6000 tonna
Készletek: 2 év
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x12
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképeség: 1K
Űr: 4
Hajóburok: 3K+2
Pajzsok: 2K
Szenzorok:
Passzív: 40/1K
Fürkész: 75/2K
Kereső: 150/3K
Fókusz: 4/4K+2

12 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-4 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K

12 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 6 Elülső, 2 Hátsó, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 2K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1-12 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék: 2 raj

Ár: 20 millió kredit

Rendszer Járórhajó IPV I

Leírás: A Rendszer Járórhajót rendőri, őrző-átmozási és csillagrendszer védelmi feladatokat lát el. Gyakran használják arra, hogy azonosítsák, és felderítsék az elhaladó

szállítóhajókat. Bolygótámadásokkor ők távol maradnak a bolygó felszínétől, de eléggé közel maradnak a bolygóhoz, hogy ugyan fedezékben maradjanak minden felszíni fegyvertől, de ugyanakkor el tudják fogni a menekülő, és bombázó hajókat, és minden egyebet, amit az ellenség küld a bolygó felé, és felől.

Jármű: Sienar Rt. IPV I Járórhajó

Típus: Rendszer járór/ vámhajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 120 m

Vázlegénység: 4

Tüzérek: 8

Összlegénység: 12

Utaslétszám: 10 (katonák)

Rakterület: 200

Készletek: 3 hónap

Hiper meghajtásszorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 7

Hajóburok: 3K+1

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 80/1K+2

Kereső: 130/2K

Fókusz: 4/3K

4 Turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

Ir-37 Járórhajó

Jármű: Sienar Rt. IR-3F Járórhajó

Típus: Rendszer járór/ vámhajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 110 m

Vázlegénység: 1

Tüzérek: 8

Összlegénység: 11

Utaslétszám: 10 (katonák)

Rakterület: 180

Készletek: 3 hónap

Hiper meghajtásszorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 7

Hajóburok: 3K

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 80/1K+1

Kereső: 130/2K

Fókusz: 4/2K+2

4 Turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

Ár: 2 millió kredit

Rendszer Járórhajó IR-3F

Leírás: Az IR-3F egy kisebb változata az IPV 1-nek. Gyakran arra használják, hogy felderítsék az áthaladó szállítóhajókat. A Rendszer Járórhajók nagy számú feladatot képesek ellátni. Bolygótámadásokkor ők távol maradnak a bolygó felszínétől, de eléggé közel maradnak a bolygóhoz, hogy fedezékben maradjanak ugyan minden felszíni fegyvertől, de ugyanakkor el tudják fogni a menekülő, és bombázó hajókat, és minden egyebet, amit az ellenség küld a bolygó felől.

Jármű: Sienar Rt. IR-3F Járórhajó

Típus: Rendszer járőr/ vámhajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 110 m

Vázlegénység: 1

Tűzerek: 8

Összlegénység: 11

Utaslétszám: 10 (katonák)

Rakterület: 180

Készletek: 3 hónap

Hipermeghajtásszorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőkéesség: 2K

Űr: 7

Hajóburok: 3K

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 80/1K+1

Kereső: 130/2K

Fókusz: 4/2K+2

4 Turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K

Ár: 2 millió kredit

Sovereign-osztályú csillagromboló

A Sovereign-osztály egy kisebb léptékű változata a nagyobb Eclipse-osztálynak. Kevesebb fegyvere, lassabb hiperhajtóműve van, kevesebb vadászgépet szállít, és kisebb legénysége van. Feltehetőleg négy hajót építettek ebből az osztályból: a Sovereign, Autarch, Heresiarch és a Despot. Mindegyiket elfogta, vagy megsemmisítette az Új köztársaság egy éven belül így több nem épült.

Jármű: Kuat Drive Yards Sovereign-osztályú zászlóshajó

Típus: Sovereign-osztályú Csillagromboló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 15.000 méter

Jártasság: Csatahajó vezetés: Szuper csillagromboló

Legénység: 601.670, lövészek: 4075, vázlegénység 88.600 /+10

Legénység jártassága: Asztrogáció 4K+1, Csatahajó fegyverzet 4K+1, Csatahajó vezetés 4K, Csatahajó védőpajzs 4D, Szenzor 3K+1

Utaslétszám: 130.000 (katonák)

Rakterület: 400.000 metrikus tonna

Készletek: 5 év

Hipermeghajtás szorzó: x3

Tartalék hiperhajtómű: x8

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1D

Úr: 3

Légkör: -

Hajóburok: 11K

Pajzsok: 8K

Szenzorok:

Passzív 250 / 2K

Fürkész 350 / 3K

Kereső 500 / 4K

Fókusz 75 / 5K

Vadászgépek:

35 TIE Interceptor kötelék

5 TIE Bomber kötelék

Földi egységek:

75 PTSZ Lépegető

Axiális Szuperlézer

Tűzív: Elülső

Legénység: 75

Lépték: Halálcsillag

Jártasság: Csatahajó fegyverzet: szuperlézer

Tűzvezérlés: 5K

Lőtáv ūrben: 5-25 / 75 / 155

Veszteség: fokozatos kibocsájtáskor minden percben tūzelhet minimális energiával (Veszteség: 1K). Képes felépíteni egy 1K/perces sugarat egészen 8K-ig. A jelenlegi reaktor csak 8K-t tud maximum naponta előállítani

500 Turbólézer ūteg

Tűzív: 200 elűlső, 150 jobb, 150 bal

Legénység: 4

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv ūrben: 3-15/35/75

Lőtáv légkőrben: 6-30/70/150 km

Veszteség: 8K

500 Lézerágyú

Tűzív: 150 elűlső, 125 bal, 125 jobb, 100 hátulsó

Legénység: 2

Lépték: Vadászgép

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 4K

Lőtáv ūrben: 3-15 / 36 / 75

Lőtáv légkőrben: 600 - 1,5 km/ 7 km / 15 km

Veszteség: 5K

75 Ionágyú

Tűzív: 25 elűlső, 20 bal, 20 jobb, 10 hátulsó

Legénység: 4

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K+2

Lőtáv ūrben: 1-10 / 25 / 50

Lőtáv légkőrben: 2-20 / 50 / 100 km

Veszteség: 3K

100 Vonósugár-kivetítő

Tűzív: 55 elűlső, 20 bal, 20 jobb, 5 hátulsó

Legénység: 5

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 4K

Lőtáv ūrben: 1-5/15/30

Lőtáv légkőrben: 2-10/30/60 km

Veszteség: 6K

5 Gravitációs-tiltómező generátor

Tűzív: 3 elűlső, 1 bal, 1 jobb

Legénység: 10

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 4K

Lőtáv ūrben: 1-5/15/30

Veszteség: megállítja a hiperűri utazásokat

Strike Cirkáló

Leírás: A Lornonar Strike osztályú cirkálóját a flotta legnagyobb őrzött titkának nevezték. Amíg minden csempész és Lázadó tudta hogy el kell kerülni a Csillagrombolókat, a Strike cirkáló harci teljesítménye eléggé meglepetésszerűen hatott sokukra. A Lornonar tervezete a járművet, amelyet nagy tömegben lehet gyártani viszonylag rövid idő alatt, az egyes részeinek előre gyártott természetének köszönhetően. Ez az eljárás nem csak lecsökkenti a gyártási időt, hanem drasztikusan lecsökkenti az árát is az egyes járműveknek. Minden Strike cirkáló képes egy századnyi rohamosztagost, két Ftsz, és egy Ptsz lépegetőt szállítani a felszíni támadó hadműveletekhez. A kicsi, de használható hangárja, egy rajnyi TIE vadászt képes szállítani. A moduláris tervezéséből adódik, hogy a Strike cirkáló könnyen módosítható a különböző küldetésekhez. Ezek a specializált járművek, amelyek jelenleg szolgálatban vannak az előregyártott helyőrség telepítő hajó, rohamosztagos szállító, TIE indító platform (Strike Teherhajó), nehéz jármű javító, bolygótámadó jármű, amely képes legfeljebb öt lépegető szállítására. Míg a befektetés a tervezésére érthető, a Strike cirkálónak megvannak a messziről felismerhető gyenge pontjai is. A moduláris tervezés azt jelenti, hogy egy egész rendszer, vagy a fegyverzet ütegek egyetlen, jól célzott lövéssel kiiktathatók.

Jármű: Lornonar Strike osztályú cirkáló

Típus: Strike-osztályú közepes cirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 450 m

Vázlegénység: 800

Tüzérek: 140

Összlegénység: 1972

Utaslétszám: 340

Rakterület: 6000

Készletek: 1,5 év

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 6

Hajóburok: 6K

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 100/2K

Fókusz: 4/3K

20 Turbólézer

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 5K

10 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 4 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

10 Ionagyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 4 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 4K

10 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 2 Elülső, 2 Hátsó, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-12 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék: 1 raj
Szárazföldi/Légi pótlék: 1 Ptsz, 2 Ftsz

Szuper Csillagromboló

Leírás: A Halálcsillag harcállomáson kívül a Super Csillagromboló a legnagyobb hadihajó, amit valaha is létezett. 5-ször olyan hosszú, mint a Birodalmi osztályú csillagromboló, és mindegyike több mint kétszáz ezer embert szállít, és több mint harmincezer rohamosztagost. Összesen több mint 1000 turbólézer üteget, ionagyút, és vonósugár projektorral van felszerelve a nyolc kilométeres hajótesten egyenletesen elosztva. Ezek a hajók már önmagukban is egy egész flottát képeznek. Közel 150 TIE vadászgép vár bevetésre a hatalmas hangárjaiban a masszív hajóknak. Az egyéb a Super Csillagromboló fedélzetén szállított járművek száma több mint 250. Ezen felül sok pusztító fegyver van a Szuper Csillagrombolókban, beleértve egy teljes ezred rohamosztagost és egyéb katonát, 25 Ptsz és 50 Ftsz lépegetőt, és egyéb felszíni támadó járművet. Ezen felül a hajó három előre elkészített helyőrséget az azonnali telepítéshez. Összesen tizenkét Szuper osztályú Csillagrombolót építtetett a Császár. Az első ezek közül Vader nagyrú zászlóshajója volt, az Executor, amely megsemmisült az Endori csatában.

Jármű: Kuat Drive Yards Szuper Csillagromboló
Típus: Szuper osztályú csillagromboló
Lépték: Csatahajó
Hossz: 8000 m
Vázlegénység: 50000/+10
Tüzérek: 1590
Összlegénység: 279144

Utaslétszám: 38000 (katonák)
Rakterület: 250000
Készletek: 6 év
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x6
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképeség: 0K
Űr: 4
Hajóburok: 9K+6
Pajzsok: 8K
Szenzorok:

Passzív: 75/1K+2
Fürkész: 150/3K+2
Kereső: 300/5K
Fókusz: 8/6K+2

250 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 100 Elülső, 75 Jobb, 75 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

250 Nehéz turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 100 Elülső, 50 Hátsó, 50 Jobb, 50 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 0K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 10K

250 Vibrációs rakétavető

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 50 Elülső, 50 Hátsó, 75 Jobb, 75 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 2-12/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 4-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 9K

250 Ionagyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 100 Elülső, 50 Hátsó, 50 Jobb, 50 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K

Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 4K

40 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 20 Elülső, 10 Jobb, 10 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 9K

Vadászgép pótlék:

Thrawn előtti Birodalom:

96 TIE/In Vadász
24 TIE Elfogó
24 TIE Bombázó

Thrawn utáni Birodalom:

60 TIE/In Vadász
48 TIE Elfogó
24 Scimitar Bevetési Bombázó
24 TIE Fejlesztett
12 TIE Bombázó

Szárazföldi/Légi pótlék:

5 Ptsz
50 Ftsz
3 előregyártott helyőrségi bázis

Torpedó Gömb

Leírás: A Torpedó Gömböt, egy kihelyezett ostrombázist, úgy tervezték, hogy véghez vigyen egy küldetést - kiüsse egy bolygó pajzsát. A bolygóvédő pajzsok, akár teljeseek, vagy csak részlegesek, megvédik a bolygót az orbitális bombázástól. Rengeteg katona kell egy bolygó megtámadásához. Sokkal könnyebb, és kevésbé drága, egyszerűen szétzúzni a bolygót Csillagrombolók fegyverzetével. De a bolygóvédő pajzsok megakadályozzák ezt. A Torpedó Gömb egy miniatűr Halálcsillag, amelyet több ezer kihelyezett energia receptor (KER) borít, melyek analizálják a pajzs szerkezetét. A bolygóvédő pajzsok sohasem szabványosak, és sohasem hasonlítanak egymásra. Tartalmazznak az energia anomáliákat, energia csomósodásokat, mint minden más mechanikai eszköz. A Torpedó Gömb megáll bolygóköri pályán, és bekapcsolja a KER-eket, hogy kutassanak a pajzs gyöngye pontjai után. Ezek a gyöngye pontok ritkán jelentenek több mint húsz százalékos energiacsökkenést, de ez elegendő a Torpedó Gömbnek, hogy lebontsa a pajzsot. A Gömb 500 protontorpedó-vetőt tartalmaz, mely egy kifordított kúp formában vannak elhelyezve a hajón. Ezek körül a torpedóvető csövek körül van elhelyezve a tíz turbólézer üteg. A pajzs tényleges lerombolása igazán egyszerű. A Torpedó Gömb megérkezik, és analizálja a pajzsot. Feltérképezi a gyenge pontjait a pajzsnak, és a bolygón elhelyezett pajzsgenerátor(ok) helyét. A Gömb ekkor rengeteg torpedót indít, hogy lyukat üssön a pajzsra (a gyenge pontokon), és ezután a lyukon keresztül a turbólézer ütegekkel megsemmisítse a generátorokat. Ezután megkezdődhet a bombázás. Ez a gyors változat. Valójában majdnem száz nehézfegyver technikusra van szükség, hogy összehangolják a vetők tüzelését. A célterület ritkán

nagyobb mint egy hat méteres négyzet. a lyuk, ami valójában keletkezik, egy energiakimaradás, ami csak pár mikromásodpercig létezik. Ha a turbólézerek nem találják, vagy nem, megfelelő időben sütik el őket, akkor újratelezhetik a folyamatot. A legbonyolultabb az egész folyamatban az, hogy meghatározzák, hogy pontosan hol helyezkedik el a pajzsgenerátor. A szenzorok nem tudnak áthatolni a teljes bolygóvédő pajzson, ezért a Gömb legénységének tanulmányoznia kell az energiahullámokat a pajzsban, hogy megtudják, honnan jön valójában az energia.

Jármű: Loronar Torpedo Sphere

Típus: Kihelyezett Ostrombázis

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1900 m

Vázlegénység: 20415

Tüzérek: 2030

Összlegénység: 61245

Utaslétszám: 8540

Rakterület: 3800000 t

Készletek: 4 év

Hipermeghajtásszorzó: x3

Tartalék hiperhajtómű: x18

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 0K

Űr: 2

Hajóburok: 9K+2

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 50/1K

Fürkész: 75/3K

Kereső: 150/4K

Fókusz: 5/4K+2

10 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 10 Elülső

Kezelőszemélyzet: 3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 0K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 9K

500 Protontorpedó vető

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 500 Elülső

Kezelőszemélyzet: 4 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1-12/ 30/ 60

Lőtávolság légkörben: 2-24 km / 60 km / 120 km

Veszteség: 9K bolygópajzsok, 4K egyéb járművek ellen

Ár: 7,8 milliárd kredit

Szállítóhajók

Bevetési Szállítóhajó

Leírás: Egy sokkal többoldalú hajó, mint a rohamosztagos szállító Birodalmi szállítóhajó, a Delta DX-9. Általában erősen védett célpontok, és megerősített bázisok megtámadására használják.

Jármű: ATR-6 Assault Transport (Telgorn)

Típus: Többfunkciós vadász/szállítóhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 65 m

Legénység: 2 fő

Utaslétszám: 50 fő (katonák)

Rakterület: 250 t

Készletek: 1 hónap

Hípermeghajtásszorzó: x1

Tartalék híperhajtómű: x9

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 2K

Űr: 5

Hajóbuok: 5K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 75/2K

Fókusz: 4/3K

Két turbólézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 14/ 36

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.4 km /3.6 km

Veszteség: 6K

Két nehéz ionágú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 4K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 7/ 36

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km

Veszteség: 5K

Két protontorpedó-vető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Birodalmi 'Árgus' váműrhajó

Leírás: A Birodalmi fennhatóság alatt levő rendszerekben igen gyakori látvány ez a járőrhajó. Viszonylag könnyen el tud bánni az átlagos csempészhajókkal, bár csatahajó ellen semmi esélye nincs. Főleg ritkán lakott, elszigetelt rendszerekben gyakori.

Jármű: Árgus osztályú könnyűcirkáló
Típus: Naprendszeren belüli váműrhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 42 m
Legénység: 2 fő; 8 fő; 16 fő (3 közülük együttműködhet)
Utaslétszám: 6 fő (foglyok)
Rakterület: 200 t
Készletek: 3 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x10
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 1K
Űr: 9
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:

*Passzív: 30/1K
Fűrész: 60/2K
Kereső: 90/4K
Fókusz: 4/4K+1*

4 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 2 Elülső, 2 Hátsó
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

Birodalmi Szállítóhajó

Leírás: A Delta DX-9-et használják nehéz támadásra és megszállócsapatok szállítására. Egy univerzális dokkológyűrűje van, amivel csatlakozhat szinte bármilyen ismert zsíliphöz, vagy egyszerűen átégetheti a hajó burkolatát, ezzel lehetővé téve a rohamosztagosoknak, hogy megszállják a hajót.

Jármű: Telgorn Delta osztályú DX-9 szállítóhajó
Típus: Többfunkciós szállítóhajó
Lépték: Vadászgép

Hossz: 25 m
Legénység: 3 fő
Utaslétszám: 30 fő (katonák)
Rakterület: 80 t
Készletek: 2 hét
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x12
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 1K
Űr: 5
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 1K+2
Szenzorok:
Passzív: 25/1K
Fürkész: 50/2K
Kereső: 75/3K
Fókusz: 4/4K

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

2 Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Ár: 135,000 kredit

Birodalmi űrsikló

Leírás: A összes űrsikló közül, amelyik a Birodalmi Flottában működik, valószínűleg a legjellegzetesebb a Lambda osztályú űrsikló, melyet ezért gyakran Birodalmi űrsiklóként szoktak emlegetni. A három szárnyú sikló egy fejreállított 'Y'-ra hasonlít repülés közben. A két alsó szárnyát felhajtja, amikor leszáll. Ez a típusú űrsikló legfeljebb 20 utast szállít (általában rohamosztágot, vagy magasrangú Birodalmi tisztet), és a felszerelésüket, vagy ugyanannyi mennyiségű egyéb kelléket, ezen felül az irányító legénységet (akik a szállítóhajót a pilótafülkéből irányítják).

Az utasok és a legénység a az alsó rámpán közlekednek le és fel, amely akkor nyílik le, ha a sikló leszállt. A többi Birodalmi űrsiklóval ellentétben a Lambda űrsiklónak hiperhajtóműve is van, amely lehetővé teszi, hogy a sikló szállítmányát vagy utasait két különböző rendszer vagy flotta egyikéből a másikba tudja szállítani. A hajóburok nagyon megerősített és a hajón több pajzsgenerátor is van.

Jármű: Lambda osztályú T-4A szállítóhajó (Telgorn)
Típus: Többfunkciós szállítóhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 15 m
Legénység: 2 fő
Utaslétszám: 20 fő (katonák)
Rakterület: 80 t
Készletek: 1 hét
Hiper meghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x8
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverező képesség: 1K
Űr: 5
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 1K+2
Szenzorok:

*Passzív: 20/0K
Fűrész: 35/1K
Kereső: 60/2K
Fókusz: 3/3K*

Két dupla lézergyű

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 3K

Két dupla sugárgyű

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 2K+2

Ár: 130,000 kredit

Kísérő Szállítóhajó

Leírás: A Béta osztályú ETR-3 Kísérő szállítóhajót eredetileg arra tervezték, hogy az építő járműveket kísérik, amikor bolygó körüli állomások létrehozásában vesznek részt, eddig nem békében élő bolygókon. Egy osztag siklót visz magával.

Jármű: Béta oszt. ETR-3 Kísérő Szállítóhajó (Telgorn)
Típus: Többfunkciós vadász/szállítóhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 87 m
Legénység: 3 fő
Utaslétszám: 40 fő (katonák)
Rakterület: 300 t

Készletek: 1 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x9
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 2K
Űr: 5
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:
Passzív: 10/1K
Fürkész: 25/2K
Kereső: 40/3K
Fókusz: 3/4K

3 Kéttős turbólézer üteg

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 14/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.4 km /3.6 km
Veszteség: 6K

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Két közepes ionágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

Kísérő Űrsikló

Leírás: A Delta osztályú JV-7-es Kísérő űrsikló a katonai változata a Lambda osztályú birodalmi űrsiklónak, melyet a Sienar közreműködésével gyártott a Cygnus Űrvállalat. Sokkal jobb hajóburokkal borított, és nagyobb pajzssal felszerelt mint elődje, és általában ezt használják ezért gyakrabban, habár sokkal drágább, mint elődje. Bár mivel csak kis számban van még jelen a birodalmi flottában, azért jelenléte eléggé elriasztó, és biztos lehet abban mindenki, hogy nem véletlen van jelen ez a hajó.

Jármű: Delta osztályú JV-7 Escort Shuttle (Cygnus)
Típus: Többfunkciós vadász/szállítóhajó
Lépték: Vadászgép

Hossz: 30 m
Legénység: 6 fő
Utaslétszám: 24 fő (katonák)
Rakterület: 2 t
Készletek: 1 hét
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x9
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 2K
Űr: 5
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:
Passzív: 25/0K
Fürkész: 45/1K
Kereső: 95/2K
Fókusz: 3/3K

Három lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

Turbólézer üteg

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Hátsó (torony)
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 14/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.4 km /3.6 km
Veszteség: 5K

P06-os Birodalmi kereskedőhajó

Jármű: Pierce 06 (Sienar Flottaszállító Rt.)
Típus: Szabvány könnyű teherhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 25m
Jártasság: Szállítóhajók: Perce 06
Legénység: 2 fő (együttműködhetnek)
Utaslétszám: 2 fő (katonák)
Rakterület: 40 köbméter 80 t
Készletek: 1 hónap
Hipermeghajtás szorzó: x0.5
Tartalék hiperhajtómű: x10
Fedélzeti számítógép: van
Manőverezőkéesség: 2K
Űr: 9
Légkör: 450; 1200 km/h
Hajóburok: 4k



Pajzsok: 2K
Szenzorok:

Passzív: 30/1K
Fürkész: 60/2K
Kereső: 90/4K
Fókusz: 4/4K

4 lézerágyú

Tűzív: elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Úr: 1-3/12/25
Légkör: 100-300m/1.2km/2.5km
Veszteség: 5K

Ár: nem kerül kereskedelembe, de értéke kb. 100 ezer kredit

Sentinel-osztályú űrkomp

A Sentinel-osztályú leszállóegységet 54 felfegyverzett rohamosztagos, és velük az ismétlőfegyverek, robogók és más harci kiegészítők szállítására tervezték. Bár legfőbb feladata a csapatok szállítása, a Birodalmi leszállóegység harci feladatok elvégzésére is felkészítették: nyolc visszahúzható lézerágyúval, két rakétavetővel, egy ionágyúval és egy forgatható ismétlőfegyverrel van felszerelve. Hajóburka kemény páncélzattal van beborítva és legtöbbjük kemény elhárítópajzs generátorral is fel van szerelve.

A Lambda-osztályú űrkompból származik és röviddel a yavini csata előtt lett bemutatva. A Sentinel-osztályú hajó vált a Birodalom fő csapatszállítói egyikévé. Bár nehéz páncélzattal van bevonva és sok pusztító fegyver hordoz, még mindig gyors és manőverezőképes. A Birodalmi erők erre a hajóra hat rohamosztagos osztag a közvetlen harcba szállításának feladatát bízzák. A Sentinel űrkompok ugyancsak felelősek a helyőrségek jármű és más ellátmány biztosításért, az erre átalakított hajók 36 robogót vagy tizenkét támadó járművek képesek szállítani

Harcban a Sentinel-osztályú űrkomp három tüzérére és pontos célzórendszerére hagyatkozik a szárazföldi területek megtisztításában. A csapatok vagy szállítmány a közvetlen küzdelembe szállítása után legtöbb hajó ottmarad, hogy tűztámogatást nyújtson a harcban lévő birodalmiaknak.

A hatásos fegyverzetével együtt az összes Birodalmi leszállóegység fel van szerelve egy robogóval, az esetleges felderítő feladatok elvégzése céljából. A robogónak mindig van egy kommunikációs terminálja, ami egy véletlenszerű frekvencián sugároz, hogy elkerülje a lelepleződést. Ráadásul az űrkomp kommunikációs rendszere engedélyezi a kapcsolatot az összes birodalmi hajóval és egységgel, űrben és szárazföldön egyaránt.

A Birodalom bukása után a Sentinel-osztályú űrkomp gyártása folytatódott. Bár a legtöbb vevő Birodalmi vagy privát érdekeltsgű, sok hajó az Új Köztársasághoz jutott. Két évvel az endori csata után, a Sentinel-osztályú űrkomp egy gyakran használt hajóvá vált szerte a galaxisban.

Jármű: Sienar Fleet Systems Sentinel-osztályú csapatszállító

Típus: Könnyű teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 20 méter

Jártasság: Szállítóhajó: Sentinel

Legénység: 2, lövészek: 3, vázlegénység: 1/+10

Legénység jártassága: Szállítóhajó 5K, Fedélzeti fegyver 5K, védőpajzs 4K

Utaslétszám: 54 (katonák)

Rakterület: 180 metrikus tonna
Készletek: 1 hónap
Hipermeghajtás szorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x10
Fedélzeti számítógép: van
Manőverezőképeség: 2K+2
Űr: 7
Légkör: 350; 1.000 km/h
Hajóburok: 4K+2
Pajzsok: 3K+2
Szenzorok:

*Passzív 20 / 0K
Fűrész 40 / 1K
Kereső 80 / 2K
Fókusz 4 / 2K+2*

Ár: 125.000 (új); 45.000 (használt)

8 Lézerágyú (visszahúzzható)

Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25
Lőtáv légkörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km
Veszteség: 6K

2 Rakétavető

Tűzív: Elülső
Jártasság: Nehézfegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtáv úrben: 1 / 4 / 7
Lőtáv légkörben: 50-100 / 300 / 700
Veszteség: 9K

2 Ismétlő sugárágyú (visszahúzzható)

Tűzív: Torony
Lépték: Sikló
Jártasság: Önjáró löveg
Legénység: 1
Tűzvezérlés: 4K
Lőtáv légkörben: 1-50 / 100 / 250
Veszteség: 3K+2

Ionágyú (visszahúzzható)

Tűzív: Torony
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Legénység: 1
Lőtáv úrben: 1-3 / 7 / 36
Lőtáv légkörben: 100-300 / 700 / 3,6 km
Veszteség: 4K

Svelte-osztályú birodalmi sikló

Jármű: Silviut Vállalat Birodalmi Sikló

Típus: Svelte-osztályú sikló

Lépték: Vadászgép

Hossz: 17 m

Legénység: 2 fő (együttműködhetnek); tüzérek: 4 fő; váz: 1/+5

Utaslétszám: 15 fő

Rakterület: 50 t

Készletek: 2 hónap

Hiper meghajtásszorító: x1

Tartalék hiperhajtómű: x5

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverező képesség: 2K

Űr: 6

Hajóburok: 4K+2

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 45/1K

Kereső: 80/2K

Fókusz: 4/2K+2

2 Dupla sugárágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: 1 Elülső, 1 Hátulsó

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 28

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.8 km

Veszteség: 5K

2 Dupla lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Hátsó

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 8/ 14/ 30

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.8 km/1.4 km / 3 km

Veszteség: 4K+1

Vadászgépek

A-9 Vigilance elfogó vadász

Az A-9 Vigilance elfogó vadászt a Birodalom utolsó napjaiban tervezték, de a Kalamári csatáig hivatalosan nem vetették be. Arra tervezték, hogy felvehesse a versenyt olyan gyors vadászokkal, mint az A-szárnyú vadász vagy a TIE Interceptor, ezért nagyon hatékony hajtóművei vannak, de sajnos hiányzik az erős hajóburok és a pajzsok. Hogy ezt ellensúlyozzák, az A-9 lézerágyúit jelentősen erősebbek, mint a legtöbb vadászé.

Jármű: Kuat Drive Yards A-9 Vigilance Interceptor
Típus: Területvédelmi elfogó vadász
Lépték: Vadászgép
Hossz: 7,4 méter
Jártasság: Vadászgép: A-9
Legénység: 1
Legénység jártassága: Vadászgép 4K+2, Fedélzeti fegyver 4K+1
Utaslétszám: -
Rakterület: 55 kg
Készletek: 1 nap
Hipermeghajtás szorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképesség: 4K+1
Űr: 12
Léggör: 450; 1.300 km/h
Hajóburok: 2K+2
Pajzsok: -
Szenzorok:

*Passzív 10 / 1K
Fűrész 35 / 2K+1
Kereső 60 / 3K+1
Fókusz 3 / 4K*

2 Nehéz turbólézer ágyú

Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25
Lőtáv léggörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km
Veszteség: 5K (összekötéskor 6K)

Bevetési Ágyúnaszád

Leírás: A Bevetési Ágyúnaszádok bebizonyították, hogy milyen értékesek. Az eredeti váza a hajónak igazából a **Lambda-osztályú siklónak** a váza. Azonban, a rakterület helyett erőteljes motorok vannak, ezen felül masszív energia egység, amely a hajó fegyverzetét táplálja. A tipikus küldetésbeli feladata a Bevetési Ágyúnaszádnak magába foglalja a szabványos szektoron belüli őrzőparóztatást, általában hármast csoportokban közlekedve, hogy biztosítsák a Birodalmi rend fenntartását; ezen kívül bolygóközi támadás, ahol a vadászgép minden fegyverzetét használhatja, hogy generátorokat és védőpajzsokat semlegesítsenek, ezzel megtisztítva az utat a Birodalmi katonák előtt.

Jármű: Cygnus Alfa osztályú XG-1 Ágyúnaszád
Típus: Mélyűri vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 10,4 m
Legénység: 1
Utaslétszám: 1
Raketrület: 0,4 köbméter; 82 kg
Készletek: 1 hét
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x8

Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 2K+2
Űr: 9
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:

Passzív: 30/0K
Fürkész: 50/1K
Kereső: 75/2K
Fókusz: 5/3K

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

2 Robbanófej vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben:
Lőtávolság légkörben:
Veszteség: 9K

Két könnyű ionágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

Ár: 240,000 kredit

Gunboat

Az Alpha osztályú Csillagszárnyú Assault Gunboatot az ellenséges konvojok és flotta elleni offenzív csapásokra tervezték. Tüzereje és nehéz pajzsai kísérőfeladatokra is ideálissá teszi. A Rohamosztagos Szállítóhajóval kombinálva nincs párja. A Yavini csata előtt kezdte a Galaktikus Birodalom alkalmazni a Gunboatokat üsd és szaladj taktikában, hasonlóan mint a Lázadók. Kis, egymástól független csoportokban dolgozva vezethetnek felderítést és gyakran egy nagyobb Birodalmi támadás előfutárai.

A vadászgép légköri és úrbeli állapotok között ugyanúgy otthonosan mozog. Az Assault Gunboat egy, a Cygnus Spaceworksnek ajánlott szerződés eredménye a Birodalmi Űrkompp elkészítése után. Harcban ezek a hajók elég halálosan bizonyítottak.

Az Assault Gunboat volt az első olyan Birodalmi vadászgép, amelyet pajzsokkal és hiperhajtóművel terveztek. Az első kísérleti Assault Gunboatokat az Orion IV-en lévő Lázadó támaszpont elpusztításában használták fel. Később, míg a Birodalom számára tesztelték a tesztállomáson, a Lázadók elraboltak nagyszámú mérnököt a Cygnus Spaceworkstól, akik az Assault Gunboaton dolgoztak, a terrorista tervük részeként, melyben az Invincible Birodalmi Csillagrombolót akarták elpusztítani. Röviddel az Invincible elpusztulása után az Assault Gunboatok szolgálatba léptek. Körülbelül fél évvel a Yavini csata előtt léptek szolgálatba.

Az Assault Gunboat célzószámítógépe a gép orrában helyezkedik el, míg a szenzorrendszer a pilótafülke mögött. A tolóerőirányítók a szárny hátsó szélén vannak és az iker ionhajtóműve pedig rögtön a rakétavető mögött. Amikor ezek a hajók landolnak mind az öt szárnyuk fölfelé áll, mint a Lambda-osztályú Birodalmi Űrkompnak. Ezek az ötszárnyú vadászgépek kiváló többcélú hajók, fegyverzetük és állóképességük sokféle küldetésre teszik képessé őket.

Jármű: Cygnus Spaceworks Alpha-osztályú Csillag Szárny

Típus: Támadó vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 15 méter

Jártasság: Vadászgép: Assault Gunboat

Legénység: 1 pilóta

Legénység jártassága: Asztrogáció 6K, Vadászgép 5K, Fedélzeti fegyver 5K, Védőpajzs 4K+2

Utaslétszám: -

Rakterület: 110 kg (bombatérben 82 metrikus tonna)

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtás szorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x8

Fedélzeti számítógép: van

Manőverezőképeség: 2K+2

Űr: 9

Léghő: 400; 1150 km/h

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív 30 / 0K

Fürkész 50 / 1K

Kereső 75 / 2K

Fókusz 3 / 3K

Ár: 125.000 (új), 90.000 (használt)

2 lézerágyú

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Legénység: 1 fő

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv űrben: 1-3 / 12 / 25

Lőtáv légkörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km

Veszteség: 5K

2 könnyű ionágyú

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Legénység: 1 fő

Tűzvezérlés: 3K
Lőtáv úrben: 1-3 / 7 / 36
Lőtáv légkörben: 100-300 / 700 / 3,6 km
Veszteség: 4K

2 rakétavető (8 rakétával egyenként)

Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Legénység: 1 fő
Tűzvezérlés: 3K
Lőtáv úrben: 1 / 3 / 7
Lőtáv légkörben: 50-100 / 300 / 700
Veszteség: 9K

Incom I-7 Howlrunner

Leírás: Az I-7 támadó hajó az Incom újonnan kinevezett Birodalmi vadászgépe, amelyet a Birodalom újjászületése idején mutattak be. Ezek a járművek gyakran Howlrunnernek (bömbölőfutó) hívják a pilóták a Kamar bolygó vad mindenevője után.

A rövidtávú I-7 Howlrunnernek áramvonalas, rögzített szárnytervezése van, és ennek köszönhetően otthonosan mozog a mélyúrben és a bolygók légkörében egyaránt. A többi Birodalmi vadászgéppel ellentétben, az I-7-nek rendeltetészerű pajzsgenerátora van, amely hasonló képességekkel ruházza fel a hajót, mint az *X-szárnyú vadász*. A hajó kicsiny tömege nagyon jó manőverezőképeséget tesz lehetővé, ami azt jelenti, hogy egy I-7 valószínűleg megtizedeli a nehéz támadó hajókat - mint amilyen a *B-szárnyú vadász* - szemtől-szemben harcban.

Jármű: Incom I-7 "Howlrunner"

Típus: Többcélú vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 11,4 m

Legénység: 1 fő

Utaslétszám: 0 fő

Rakterület: 0,4 köbméter; 80 kg

Készletek: 2 nap

Hipermeghajtásszorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 3K+1

Űr: 9

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 1K+1

Szenzorok:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 40/1K

Kereső: 55/2K

Fókusz: 3/3K

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K+2

Rakétahajó

Leírás: Az X-14-et eredetileg a TIE Védelmező ellen fejlesztették ki, hogyha valaha is az Új Köztársaság kezébe kerülnének. A szabvány fegyverzete az X-14-nek egy gyors tüzelésű lézergyű, két vibrációs rakétavető negyven rakétával, és két protontorpedó vető húsz protontorpedóval. Egy csapat három, vagy négy ilyen gépből képes megtizedelni a legtöbb csatahajót egyetlen töltésnyi rakétával és/vagy proton torpedóval. Egy ún. SLAM motor utánégetővel rendelkezik, amely megduplázza a sebességét másodpercek alatt a gyors támadásokhoz, és a gyors menekülésekhez. Néhány X-14-est módosítottak, hogy képes legyen nehéz atomtöltetek szállítására tömegpusztításhoz, és a SLAM rendszer lehetővé teszi számukra, hogy biztonságos távolságba kerüljenek, mielőtt a robbanótöltetek felrobbannak.

Jármű: Cygnus X-14 Starwing Rakétahajó

Típus: Mélyűri bombázó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 15 m

Legénység: 2

Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,4 köbméter; 100 kg

Készletek: 1 hét

Hiper meghajtásszorító: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 13 (SLAM meghajtóval 26)

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 75/2K

Fókusz: 5/3K

2 Robbanófej vető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben:

Lőtávolság légkörben:

Veszteség: 10K

2 Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1-6/ 15/ 30

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km
Veszteség: 8K

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

SLAM rendszer:

A SLAM rendszer segítségével a Rakétahajó képes rövid időre megduplázni a sebességét. Ehhez egy Könnyű Vadászgép vezetés dobásra van szükség. Minden körben egy fokozattal nehezebb Vadászgép dobásra van szükség, hogy a megnövelt sebességet fenntartsa, de ha egyszer nem sikerül, legközelebb annyi körrel később próbálkozhat, ahány körig a SLAM rendszert használta. Ha a nehézség elérte a Hősiest, akkor ezt követően minden körben a nehézség 10-zel nő.

Például: A pilóta sikeresen használja a SLAM rendszer, ezután a következő körre a sebessége megduplázódik, amikor is újra dobni kell most már Közepes dobást kell tenni. Ha nem sikerül, akkor a következő körre a hajó lelassul normális sebességére, és az ezt követő körben nem kapcsolhatja még be a SLAM rendszert.

Ár: 1,5 millió kredit

Skipray Blastboat (GAT-12g)

A GAT-12g Skipray Blastboat a rakétavetőt kicserélték vonósugárra

Jármű: Sienar Fleet Systems GAT-12h Skipray Blastboat

Típus: Védő és Őrjárató vadászgép

Lépték: Csatahajó (a nagy teljesítmény miatt)

Hossz: 25 méter

Jártasság: Vadászgép:

Legénység: 4 (pilóta, másodpilóta és 2 lövész), vázlegénység: 1

Legénység jártassága: Asztrogáció 4K, Vadászgép 4K, Fedélzeti fegyver 5K+1, Védőpajzs 4K+1

Utaslétszám: -

Rakterület: 20 metrikus tonna

Készletek: 1 hónap

Hiper meghajtás szorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: 4 ugrásra

Manőverezőképeség: 1K+2 (légkörben 2K+2)

Űr: 8

Légkör: 415; 1200 km/h

Hajóburok: 2K+1

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív 35 / 1K

Fürkész 60 / 1K+2

Kereső 100 / 2K

Fókusz 3 / 2K+2

Ár: 285.000 (új), 150.000 (használt)

3 közepes ionagyú

Tűzív: Elülső
Lépték: Csatahajó
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Legénység: 1 fő
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25
Lőtáv légkörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km
Veszteség: 4K

Protontorpedó (12 torpedóval)

Tűzív: Elülső
Lépték: Vadászgép
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Legénység: 1 (ugyanaz, mint aki az ionagyút kezeli)
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv úrben: 1 / 3 / 7
Lőtáv légkörben: 50-100 / 1 km / 1,5 km
Veszteség: 9K

2 lézeragyú

Tűzív: Elülső
Lépték: Vadászgép
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Legénység: 1 fő
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25
Lőtáv légkörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km
Veszteség: 5K

Vonósugár

Tűzív: Elülső
Lépték: Vadászgép
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Legénység: 1 fő
Tűzvezérlés: 4K
Lőtáv úrben: 1-5 / 15 / 30
Lőtáv légkörben: 100-500 / 1,5 km / 3 km
Veszteség: 6K

Skipray sugárhajó J-változat

Leírás: A Skipray sugárhajók a Birodalom által használt támadó ágyúhajók. Nagyobbak és sokkal erősebbek, mint a vadászgépek, de elég kicsik ahhoz, hogy csatahajók fedélzetén szállítsák őket. A hajó borítása olyan kemény, hogy a legtöbb vadászgép lézeragyújának elég hosszú elfoglaltságot tud biztosítani, mire sikerül átlukasztani, amely miatt a hajó borítása áthatolhatatlan minden, kivéve a legerősebb vadászgép fegyver számára. A Skipray hasi és a törzsvégi stabilizáló bordázata segít a hajónak a légköri manőverezésben, mely segítségével a 180 fokot tud fordulni, hogy elérje a vízszintes leszállási helyzetet. A sugárhajók sokkal manőverezőképesebbek légkörben,

mint vákuumban, és a légköri maximális sebességük 1 200 kilométeres sebesség óránként, és gyorsabbak az űrben, mint egy X-szárnyú vadász. A GAT-12j modell pár héttel az Endori csata után jött ki a gyárból, és egy erőteljes pajzsgenerátorral szerelték fel, és extra harci töltettel, hogy növeljék a töltetek számát 12-re a protontorpedókból, és 18-ra a vibrációs rakétákból.

Jármű: Sienar Flottaszállító Rt. GAT-12j Skipray Blastboat

Típus: Mélyűri vadász

Lépték: Csatahajó (nagy teljesítménye miatt (?))

Hossz: 25 m

Legénység: 4

Utaslétszám: 0

Raketrület: 20 tonna

Készletek: 1 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 1K+2 (2K+2 légkörben)

Űr: 9

Légkör: 415; 1200 km/h

Hajóburok: 2K+1

Pajzsok: 2K+1

Szenzorok:

Passzív: 35/1K

Fürkész: 60/1K+2

Kereső: 100/2K

Fókusz: 3/2K+2

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K

Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 0- 1/ 3/ 7

Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km

Veszteség: 9K

Három közepes ionágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 4K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 7/ 36

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság ūrben: 1-6/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km
Veszteség: 6K

Ár: 295 000 kredit

Skipray sugárhajó

Leírás: A Skipray sugárhajók a Birodalom által használt támadó ágyúhajók. Nagyobbak és sokkal erősebbek, mint a vadászgépek, de elég kicsik ahhoz, hogy csatahajók fedélzetén szállítsák őket. A hajó borítása olyan kemény, hogy a legtöbb vadászgép lézerágyújának elég hosszú elfoglaltságot tud biztosítani, mire sikerül átlukasztani, amely miatt a hajó borítása áthatolhatatlan minden, kivéve a legerősebb vadászgép fegyver számára. A Skipray hasi és a törzsvégi stabilizáló bordázata segít a hajónak a légköri manőverezésben, mely segítségével a 180 fokot tud fordulni, hogy elérje a vízszintes leszállási helyzetet. A sugárhajók sokkal manőverezőképesebbek légkörben, mint vákuumban, és a légköri maximális sebességük 1 200 kilométeres sebesség óránként, és olyan gyorsak az ūrben, mint egy X-szárnyú vadász.

Jármű: Sienar Flottaszállító Rt. GAT-12h Skipray Blastboat

Típus: Mélyűri vadász

Lépték: Csatahajó (nagy teljesítménye miatt (?))

Hossz: 25 m

Legénység: 4

Utaslétszám: 0

Rakterület: 20 tonna

Készletek: 1 hónap

Hiper meghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképesség: 1K+2 (2K+2 légkörben)

Ūr: 8

Légkör: 415; 1200 km/h

Hajóburok: 2K+1

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 35/1K

Fürkész: 60/1K+2

Kereső: 100/2K

Fókusz: 3/2K+2

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Három közepes ionágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 1-6/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km
Veszteség: 6K

Ár: 285 000 kredit

Az eredeti vadászgépet a Köztársasági Sinear Systems gyártotta. Az első szerényen feljavított gépet a Sinear Fleet Systems gyártotta közvetlen Birodalmi ellenőrzés mellett.

Jármű: Sinear Fleet Systems TIE

Típus: Mélyűri vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 6,3 méter

Jártasság: Vadászgép: TIE

Legénység: 1

Legénység jártassága: Vadászgép 4K+1, Fedélzeti fegyver 4K

Utaslétszám: -

Rakterület: 65 kg

Készletek: 2 nap

Hiper meghajtás szorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 8

Léghkör: 365; 1.050 km/h
Hajóburok: 2K
Pajzsok: -
Szenzorok:

Passzív 20 / 0K
Fürkész 40 / 1K
Kereső 60 / 2K
Fókusz 3 / 3K

2 Lézerágyú

Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25
Lőtáv léghkörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km
Veszteség: 3K

TIE Bombázó

Leírás: A TIE Bombázó a Császár elsődleges támadó bombázója. Habár lassabb és kevésbé manőverezőképes, mint a szabvány TIE vadász, nagyszerű "műteti pontosságú támadás" véghezvitelére képes potenciálisan mind földi, mind űri célpontok ellen. A TIE Bombázónak két fülkéje van, és meghosszabított napelemei. A hajó jobboldalán levő(menetirány szerint) fülkében van a pilótafülke, a hajó egyéb rendszereivel együtt. A hajó bal oldalán van a bomba tároló hely, akárcsak a célzó és a szállító rendszer. A bombázó felszerelhető mindenfajta fegyverrel, beleértve a proton bombákat, irányított vibrációs rakétákat, orbitális aknák, szabadon eső hődetonátorokkal. A két elülső lézerágyú tüze segíti a védelmet az ellenséges hajókkal szemben.

A TIE Bombázót akkor használják, mikor műteti pontosságú használata szükséges a rögzített lövegeknek. A kifinomult célzó szenzorrendszere túhegyszerűen képes becélozni bármilyen földi bázisú, vagy űrbázisú célpontot, és képes megsemmisíteni anélkül, hogy a környezető terület megsérülne. Ez akkor is kedvező, amikor teljes területi bombázás szükséges, amely általánosan a teljes felszíni területeket semmisít meg, beleértve bármilyen civil-, vagy katonai szempontból értékes objektumokat is.

Jármű: TIE Bombázó (Sienar)
Típus: Mélyűri vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 7,8 m
Legénység: 1
Utaslétszám: 1
Raketrület: 7,5 köbméter; 15000 kg (a bombatérben)
Készletek: 2 nap
Hipermeghajtásszorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképesség: 2K
Űr: 6
Hajóburok: 4K+1
Pajzsok: 0K
Szenzorok:

Passzív: 20/0K
Fürkész: 35/1K

Kereső: 50/2K
Fókusz: 3/2K+2

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 3K

2 Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K+2
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.5 km/1.0 km /5.0 km
Veszteség: 9K

Ár: 150,000 (új); 75,000 (használt) kredit

TIE Elfogó vadász

Leírás: A TIE Elfogó a szabvány TIE pilótafülkét, meghajtó szekrényt, és szárnytartót használja. A napenergia gyűjtő panelt meghosszabbították, és meghajlították, ezzel nagyobb tűzerőt biztosít, miközben kevésbé csökkenti a pilóta látóterét. A TIE Elfogó egy fejlettebb ionáram sugárhajtóművet használ, amely éles kanyarokat és forgást tesz lehetővé a pilóta számára. Egy képzett pilótával a hajó irányításánál, a TIE Elfogó valóságos köröket tud leírni az X-szárnyú vadászok körül.

Jármű: TIE Interceptor (Sienar)
Típus: Mélyűri vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 9,6 m
Legénység: 1
Utaslétszám: 0
Raketrület: 0,3 köbméter; 75 kg
Készletek: 2 nap
Hipermeghajtásszorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképesség: 2K+2
Űr: 11
Hajóburok: 3K
Pajzsok: 0K; Endor után: 2K
Szenzorok:

Passzív: 25/1K
Fűrész: 40/2K
Kereső: 60/3K
Fókusz: 4/3K+2

Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

Ár: 175,000

TIE Fantom

Leírás: A yavini csata után a Császár új terveket eszelt ki a lázadók ellen. Az egyik ilyen volt a TIE Fantom. A kutatások Sarn admirális irányítása alatt folytak a Dreighton-ködben. A TIE Fantom fegyverrendszere messze felülemelkedik a hasonló osztályú hajókéén. Ugyanakkor a legfőbb fejlesztés az Alcázó pajzsa volt. Hogyha a Fantom tömeggyártásába belekezdtek volna akkor a Birodalomnak valóban sokkal nagyobb hatalmat adott volna a kezébe.

A Szigma Osztag, az első hulláma ezeknek a halálos TIE vadászoknak, sok-sok órával hamarabb jött, mielőtt a gyártó egység az Imdaar Alpha-n megsemmisült a Császár nagy raktárával a hajókból és a kutatási eredményekkel együtt. Sarn admirális parancsnoki hajója, a *Terror* nevű **Szuper Csillagromboló** szintén megsemmisült a bázissal együtt. Az admirálist személyesen Vader nagyúr iktatta ki az aktív állományból. Egy Lázadó támadó csapat, Ru Murleen vezetésével szerzett ugyan egyet ezekből az értékes járművekből, de a jármű megsemmisült a biztonsági rendszerének köszönhetően.

Jármű: TIE Phantom P-38 Támadó Vadász

Típus: Mélyűri Vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 15,3 m

Legénység: 2

Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,3 köbméter; 75 kg

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: 3 ugrásra

Manőverezőképesség: 2K

Űr: 9

Hajóburok: 2K+2

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 25/1K

Fürkész: 40/2K

Kereső: 60/3K

Fókusz: 4/3K+2

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

Álcázópajzs: Ez egy teljes álcázó pajzs, ami nem csak a szenzorokat blokkolja (-3K minden szenzordobásra), de MINDEN vizuális eszközt. Minden fegyverrendszer kikapcsolva, ha az álcázópajzs aktív. Az álcázópajzs üzembe helyezése 1 kört, és kikapcsolása is egy kört vesz igénybe.

Önmegsemmisítő rendszer: Ha a megfelelő kód nincs beütve, mikor a hajót kikapcsolják, egy folyamat indul el, mely robbanószereket aktivál öt perccel azután, hogy a hajót kikapcsolják, ezzel megelőzve, hogy a hajó rossz kezekbe ne kerüljön. A robbanás csak belső károkat okoz (nem töltődik túl a generátor) és 4K-s robbanássebztést okoz (vadászgép léptékű). A robbanás természetének köszönhetően a hajó nem dobhat a sebzés ellen.

TIE Fejlesztett

Leírás: A TIE Fejlesztett magában egyesíti mind a TIE/x1 (Darth Vader személyes vadászgépe), mind a TIE Elfogó előnyeit. Külsőleg, nagyon hasonlít a TIE/x1 re kivéve, hogy napenergia panelek a TIE Fejlesztetten sokkal inkább hasonlítanak a TIE Elfogóéra. A hajó örült gyors, képes bármilyen hajót lefutni az Új Köztársaság hajóarzenáljából, és olyan jól manőverezik, mint a TIE Elfogó. A TIE Elfogó építését maga a Vader nagyr felügyelte, közvetlenül a TIE/x sorozatból fejlesztve, beleépítve a TIE Elfogó jó tulajdonságait. Elsődlegesen a TIE Fejlesztett a TIE/x2, amelyet felfejlesztettek, hogy képes legyen versenybe szállni a TIE Elfogókkal harci körülmények között. Az "Avenger" (bosszúálló) becenevet a Birodalmi pilóták adták a TIE Fejlesztettnek. Az ok: ez volt a TIE pilóták járműve, hogy visszavágjanak az utált X-szárnyú, és A-szárnyú vadászgépekkel szemben.

Jármű: Sienar Rt TIE/ad (TIE Avenger)

Típus: Mélyűri vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 6,4 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Rakterület: 0,27 köbméter; 70 kg

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 5K

Űr: 15

Hajóburok: 3K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 25/1K+1

Fürkész: 40/2K

Kereső: 60/3K+2

Fókusz: 4/4K

Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

2 Robbanófej vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben:
Lőtávolság légkörben:
Veszteség: 8K

Felszerelhető Vonósugár projektorral:

Tűzív: Elülső
Tűzvezetés: 2K
Lőtávolság úrben: 1-8/15/20
Lőtávolság légkörben: 100-800/1.5/2 km
Veszteség: 5K

TIE Védelmező

Leírás: A TIE Védelmezőt eredetileg az endori csata előtt tervezték, és arra használták, hogy legyőzzék az Birodalmi árulót, Zarin Admirálist. A jármű egy teljes elfordulás az eredeti TIE tervekhez képest, és három napelem panelt tartalmaz, egyenlően elosztva a hajó pilótafülkéje körül. A TIE Védelmező beleillik az általános Birodalmi Haditengerészet irányvonalába, mivel gyors, jól felfegyverzett, és ráadásul hiperhajtóműve is van. A TIE Védelmező számos fegyverrendszere lehetővé teszi, hogy sikeresen szálljon szembe több ellenséges géppel is, miközben a hiperhajtóműve megengedi, hogy a szállító járművektől függetlenül működjön, ezzel olyan különösen nagy rugalmasságot adva a hajónak, amelynek nincsen párja a Birodalmi vadászgépek között.

Jármű: TIE Defender (Sienar)

Típus: Mélyűri vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 7,2 m

Legénység: 1

Utaslétszám:

Raketrület: 1,5 köbméter; 200 kg (0 kg, ha a vonósugár projektor be van szerelve)

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 6K

Űr: 17

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 75/2K

Fókusz: 4/4K+1

Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

2 Robbanófej vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben:
Lőtávolság légkörben:
Veszteség: 8K

Két közepes ionágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

Felszerelhető: Vonósugár projektor
Tűzvezérlés: 2K
Veszteség: 5K

Ár: 1 millió kredit

Ár: 345,000 kredit

TIE/Bio

Jármű: TIE /Bio Mélyűri vadászgép
Típus: Mélyűri vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 9,6 m
Legénység: 0 Biológiai agy
Utaslétszám: 0
Raketrület: 0
Készletek: 7 nap (tápoldat)
Hipermeghajtásszorzó: nincs
Tartalék hiperhajtómű: nincs
Fedélzeti számítógép: nincs
Manőverezőképeség: 3K+2
Legénység jártassága: 6K vadászg.
Űr: 14
Hajóburok: 4K
Pajzsok: nincs
Szenzorok: 5K-s jártasság

Passzív: 25/1K
Fürkész: 40/2K
Kereső: 60/3K
Fókusz: 4/4K

Négyes lézerágyú (5K Fed. Fegyver)

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

TIE/fc vadászgép

Leírás: A TIE/fc változatot elsődlegesen arra használják, hogy növeljék a hosszú távú csatahajók tűzének hatékonyságát, ugyanakkor, másodlagos céljuk, hogy növeljék a többi TIE modell tűzének pontosságát. Más TIE-ok arra használják, hogy feltérképezzék a célpontokat, míg a csatahajók tűzérsege a különböző forrásokból jött szenzorinformációkra támaszkodik.

Jármű: Sienar Rt. TIE/fc
Típus: Tűzvezető vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 6,3 m
Legénység: 1
Utaslétszám: 0
Raketrület: 0,25 köbméter; 60 kg
Készletek: 2 nap
Hiper meghajtásszorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképeség: 3K
Űr: 8
Hajóburok: 2K
Pajzsok: 0K
Szenzorok:

Passzív: 30/0K
Fürkész: 40/1K
Kereső: 80/3K+2
Fókusz: 6/4K

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 2K+2

Speciális szenzor:

A csatahajóinak Tűzvezérlését +2K-val, a vadászgépeket +1K-val növeli, mert az ellenséges célpontokat a úgymond "befesti" a szenzorképen. Ehhez egy közepesen nehéz Keresés kell csinálnia a Kereső szenzorral és a célnak bent kell lennie a Kereső szenzor távjában (80). A növelt tűzvezérlésnek nincs hatása a lőtávra. Egyszerre csak egy célpont lehet "befestve" . Új célpontok "befestése" újabb keresésekkel lehetséges, mind egy-egy cselekedetként.

TIE/gt

A megerősített páncélzat lehetővé teszi, hogy nagy mennyiségű torpedót és bombát vigyen magával. Főleg földi csapatokat támogató egységekben található meg. Fokozatosan lecserélik az újabb TIE Bomberekre, de még mindig elterjedt, különlegesen a kevésbé fontos területeken. A pontos célzást a TIE/fc vadászokkal érik el, de a legtöbb nagy szerkezetet segítség nélkül is el tudják pusztítani. Átlagosan 12 rakétát visznek magukkal, de a nehézfegyver-vető más lövedékeket is tud kezelni, beleértve 6 protontorpedót, 18 légi aknát, 2 bombát és általános esetben 20.000 műanyag szórólapot

Jármű: Sienar Fleet Systems TIE/gt

Típus: Felszíni célpontú vadász/bombázó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 6,3 méter

Jártasság: Vadászgép: TIE

Legénység: 1

Legénység jártassága: Vadászgép 4K+1, Fedélzeti fegyver 4K

Utaslétszám: -

Rakterület: 10 metrikus tonna

Készletek: 2 nap

Hipermeghajtás szorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 4

Léghör: 280; 800 km/h

Hajóburok: 2K

Pajzsok: -

Szenzorok:

Passzív 20 / 0K

Fürkész 40 / 1K

Kereső 60 / 2K

Fókusz 3 / 3K

Lézerágyú

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv úrben: 1-3 / 12 / 25

Lőtáv léghörben: 100-300 / 1,2 km / 2,5 km

Veszteség: 2K+2

Rakétavető

Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtáv úrben: 1-2 / 8 / 15
Lőtáv légkörben: 100-200 / 800 / 1,5 km
Veszteség: 8K

Lázadó hajók

Csatahajók

Koréliei ágyúhajó

Leírás: A Koréliei korvettel ellentétben, a Koréliei ágyúhajót kifejezetten harcra tervezték, és nehézfegyverekkel és páncéllal tömték teli. Csak kicsiny hely maradt a tárolásra, utasokra vagy akár katonákra a fedélzetén. Az ágyúhajót gyorsra tervezték, és hogy rengeteg fegyvert vigyen magával. Az ágyúhajó hajtóművei a hajó területének majdnem felét elveszik, és a legtöbbjét, ami kimaradt, a fegyverek és a pajzsok teszik ki. A tüzekek kulcsfontosságú elemei az ágyúhajó sikerének. Ha együttműködnek, és hasznosítják a hajó őrületes fegyverarszenálját a legnagyobb hatásfokon, akkor a hajót szinte áthatolhatatlan lézertűzből álló korláttal tudják körülvenni, ami igazán komoly károkat tud okozni bármilyen vadászgépra, ami meg meri támadni. Akárhogy is, az ágyúhajó ütegeinek mindegyike manuális működtetésű, és nem lehet őket a hídról irányítani. A tűz irányítása eléggé nehéz a képzetlen legénységek számára, szinte lehetetlen a tökéletes működtetésük. Méretéhez, és sebességéhez mérten nincsen jobb vadászgép elleni jármű, mint a Koréliei ágyúhajó. A Szövetség (és később az Új Köztársaság) kiterjedten használta ezeket a járműveket, és néhányuk még magán védelmi flottában és független hadseregekben is megtalálható.

Jármű: Koréliei Mérnökcorporációs Vállalat ágyúhajó

Típus: Kísérőhajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 120 méter

Legénység: 91 fő

Utaslétszám: 0 fő

Rakterület: 300 tonna

Készletek: 8 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x16

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 2K+1

Űr: 7

Hajóburok: 4K+2

Pajzsok: 2K+1

Szenzorok:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 40/0K

Kereső: 80/1K

Fókusz: 2/2K

8 Dupla turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K+2

6 Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 5K

4 Vibrációs rakétavető

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 2-12/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 4-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 9K

Ár: 4,8 millió kredit

Koréiai korvett

Leírás: Az öreg többfunkciós csatahajó modell, a Koréiai korvett még mindig szolgálatban található szerte a galaxisban. Ez a közepes méretű jármű 150 méter hosszú, és üzemelhet gyalogsági szállítóhajóként, könnyű kísérőjárműként, teherhajóként, vagy személyszállító gépként.

A belső előregyártott elemekből összeállított szerkezete lehetővé teszi, hogy úgy alakítsák át, hogy szinte bármilyen igényt ki tudjon elégíteni. Mint a legtöbb koréiai-építésű hajó, a Korvettnek is gyors fényalatti hajtóművei vannak, és gyors hiperugrás számítója, hogy gyorsan el tudjon menekülni a hiperúrbe. Mivel ez a típusú jármű sok feladatot lát el a koréiai kalózoknál, ezért a hatóságok Blokádtörőnek nevezték el. Leia hercegnő diplomata hajója, a Tantine IV, is egy Koréiai korvett.

Jármű: Koréiai Mérnökcorporációs Korvett

Típus: Többfunkciós közepes haszonjármű

Lépték: Csatahajó

Hossz: 150 méter

Vázlegénység: 30 fő

Tüzérek: 12 fő

Összlegénység: 165 fő

Utaslétszám: 600 fő

Rakterület: 3000 tonna

Készletek: 1 év
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképeség: 2K
Űr: 6
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:

*Passzív: 40/1K
Fűrész: 80/2K
Kereső: 100/3K
Fókusz: 5/4K*

6 Kettős turbólézer ágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 3 Elülső, 1 Bal, 1 Jobb, 1 Hátsó
Kezelőszemélyzet: 1-3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K+2

Ár: 3,5 millió kredit

Lázadó Bevetési fregatt

Leírás: Amikor a Szövetségnek csatahajóra volt szüksége, hogy betöltse a hézagokat a növekvő flottájában, megtervezték a Lázadó Bevetési Fregattot. A Régi Köztársasági **Dreadnaught nehéz cirkáló** vázát használva a Szövetség mérnökei módosították a járművet, egy harci űrhajót hozva létre. A szerkezetéből nagyobb darabokat levágva, hogy csökkentsék az üzemanyag-fogyasztást, és növeljék a hajtóművek kapacitását, és két dorsal terelőszárny felszerelésével a technikusok egy sokkal gyorsabb és manőverezőképesebb járművet hoztak létre. Hogy a korlátozott legénységgel való ellátás kérdését megoldják, a kézi irányítású munkaállomásokat újraszerkesztették, vagy kicserélték, hogy robotok és számítógépes irányító állomások vegyék át a helyüket így a Szövetség technikusai képesek voltak lecsökkenteni a legénység létszámát 5 000 fő alá. A Fregattnak nincsen dokkja, de tizenkét köldökszínórral kapcsolódó dokkoló-cső van elszórva a hajó külső burkán, ahol teherhajókat, könnyű szállítóhajókat és vadászgépeket tud fogadni. Egyiket sem tudja a hiperűrön keresztül szállítani. Egy módosított Bevetési űrsiklót képes szállítani a hiperűrben is, a szerkezete legtetején. Az endori-csata után az Új Köztársaság továbbra is használta a hajót. A Peremvidéken járőröző Bevetési fregattok az Új Köztársaság elsődleges védelmi vonalát képező erői a Birodalmi támadások ellen. Csak egy kevés ilyen hajót szerelnek le, hogy teherhajóként szolgáljon tovább, amíg galaxisszerte helyre nem áll a kereskedelem.

Jármű: Módosított Birodalmi Dreadnaught osztályú nehéz cirkáló
Típus: Bevetési Csatahajó
Lépték: Csatahajó
Hossz: 700 m
Vázlegénység: 1500 fő
Tüzérek: 63 fő
Összlegénység: 5000 fő

Utaslétszám: 100 fő
Rakterület: 7500 tonna
Készletek: 1,5 év
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x9
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőkéesség: 1K
Űr: 6
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 3K
Szenzorok:

*Passzív: 30/0K
Fűrész: 50/1K
Kereső: 100/3K
Fókusz: 4/3K*

15 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-60 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 7K

20 Négyes lézerágyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 4K

12 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 6 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 2K

Ár: 455 millió kredit

Módosított fregatt

Leírás: A Nebulon EF77-B osztályú támadó fregattot a Kuat Drive Yards nemsokkal azután tervezte, hogy a Lázadók Szövetsége elfogott egy EF76-b fregattot. A Császár

szeretett volna valamit, ami hasonló célokat szolgál, mint az eredeti EF76-B, de valamivel nagyobb a tűzereje. Az eredmény az EF77-B, habár az EF77-B külsőleg simábbnak néz ki, a fény alatti sebessége közel megegyezik az EF76-B-jével. Az igazi előrelépés a további három turbólézer üteg, és a három lézerágyú.

Jármű: Nebulon EF77-B osztályú támadó fregatt

Típus: Kísérő hajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 310 m

Vázlegénység: 307 fő

Tüzérek: 42 fő

Összlegénység: 1500 fő

Utaslétszám: 250 fő

Rakterület: 6100 t

Készletek: 2 év

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 1K

Űr: 5

Hajóburok: 3K+2

Pajzsok: 2K+1

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 75/2K

Kereső: 150/3K

Fókusz: 4/4K+2

15 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 7 Elülső, 4 Jobb, 4 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 4K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

15 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: 6 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal, 3 Hátsó

Kezelőszemélyzet: 1-2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km

Veszteség: 2K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1-10 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék:

2 raj (1 raj A-szárnyú, 1 raj Y-szárnyú)
3 kisegítő jármű

Ár: 25 millió kredit

Moduláris harci cirkáló

Jármű: Tagge Hajóművek Modular Taskforce Cruiser

Típus: Többcélú közepes szállítócirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1150 m

Vázlegénység: Változó

Tüzérek: Változó

Összlegénység: Változó

Utaslétszám: Változó

Rakterület: Változó

Készletek: 0,6 év

Hipermeghajtásszorzó: x3

Tartalék hiperhajtómű: x7

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 2K

Űr: 4

Hajóburok: 3K+1

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 75/2K

Kereső: 150/3K

Fókusz: 4/4K+2

15 Közepes turbólézer

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 10 Elülső, 5 Hátsó

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság úrben: 1-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 0.1-1.5 km/3.5 km /7.5 km

Veszteség: 5K

Legénység: Az adott küldetéstől függ.

Utasok: Az adott küldetéstől függ.

Rakterület: Az adott küldetéstől függ.

Mon Kalamári 100 C típusú Cirkáló

Leírás: Az MC-100C egy továbbfejlesztett változata az MC-100a-nak. Tizenöt turbólézer üteget lecserélték nehéz turbólézer ütegre, így a hajó nagyobb erőt tud harci

körülmények között kifejtteni. Az MC-100c speciális dokkoló platformmal rendelkezik mind a bal, mind a jobb oldalán a hajóburoknak (lásd leírás). Ezeket a platformokat arra hogy hajókat javítsanak, vagy feltöltsenek, amikor nincs hely a belső dokkban. Minden hajó ezen a platformokon védett a hajó pajzsai által. A pajzsokat viszont le kell eresztetni, hogy a hajókat, ki/beengedje.

Jármű: MC 100c csillagcirkáló

Típus: Csillagcirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1260 m

Vázlegénység: 1350

Összlegénység: 5560

Utaslétszám: 1700

Rakterület: 30000

Készletek: 2 év

Hipermeghajtásszorzó: x3/4

Tartalék hiperhajtómű: x2

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 3K

Űr: 8

Hajóburok: 7K+2

Pajzsok: 6K

Szenzorok:

Passzív: 50/1K

Fürkész: 100/3K

Kereső: 200/4K

Fókusz: 6/4K+2

12 Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: 3 Elülső, 3 Hátsó, 3 Jobb, 3 Bal

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km

Veszteség: 5K

48 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 12 Elülső, 12 Hátsó, 12 Jobb, 12 Bal

Kezelőszemélyzet: 3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 5K

15 Nehéz turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 3 Hátsó, 4 Jobb, 4 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 3-10/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 6-20 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 7K

24 Ionagyú üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 10 Elülső, 7 Jobb, 7 Bal
Kezelőszemélyzet: 7 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 3K

8 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 1 Hátsó, 1 Jobb, 1 Bal
Kezelőszemélyzet: 10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

12 Vibrációs rakétavető

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K+2
Lőtávolság úrben: 2-12/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 4-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 9K

Speciális:

Birodalmi Flotta Álcázópajzs

Modell: Birodalmi Flotta Álcázópajzs Prototípus

Típus: Álcázópajzs

Ár: Nem vásárolható

Súly: 20 tonna

Jártasság: Csatahajó pajzsok

Játéktechnikai megjegyzés:

Az álcázópajzs egy nagyon fejlett technológiát képvisel, ami egy mezőt vetít ki, amely összezavarja rádiósugarakat, melyek eltalálják a hajót. A mező úgy van tervezve, hogy megzavarja a fény és szenzorsugarakat, így a hajó láthatatlan mind más hajó szenzorja és az emberi szemek számára is. Egy ilyen eszköz egy nagyon ritka felszerelése a Birodalmi arzenálnak még sok évig. Több különböző tervben használták, (mint az elveszett TIE Fantom tervben) az álcázóberendezés olyan nagy rangot kapott, mint a végső eszköz a hadihajóknak, de a Flotta sohasem hozta igazából üzembe a használatát, mivel az általa generált hatás kétoldalú. Mivel összezavarja a fény és a rádiósugarakat a hajón kívül, ezért hatással van a hajó belsejére is; ezzel vakká téve a járművet is. Az eszközt, később Thrawn főadmirális is

használt a hadjárata során a Új Köztársaság ellen 3 évvel ezelőtt. A főadmirális, köszönhető egy Jedi mesternek, kinek neve C'baoth, megmutatta a megfelelő kombinációját és taktikáját annak, hogy hogyan lehet az álcázópajzsot halálos fegyverré tenni a hátrányai ellenére. Hadjárata során Thrawn körbevette az Új Köztársaság fővárosát, álcázott aszteroidákkal, hogy Coruscant világát félelemben tartsa. Szerencsére az Új Köztársaság képes volt kiszabadítani magát. Megsemmisítették az aszteroidákat, de sikerült megtartani néhány roncsot az eszközökből, hogy tanulmányozhassák azokat. Most összeraktak egy működő prototípust a darabokból, amit helyrehoztak.

Az álcázó eszköz beszerelése:

Az álcázópajzs nagyon hasonlóan működik, mint bármilyen más mezőkivetítő eszköz. Generátort használ és egy kivetítőt, hogy a mezőt a hajó köré terjessze ki. A köztársasági technikusok úgy gondolják, hogy az eredeti birodalmi tervezés tartalmazott egy saját kivetítőt, de sajnos egyetlen ilyen eszközt sem tudtak helyrehozni. Ennek eredményeképpen, hogy az eszköz működjön, hozzá kell kötni az MC100-as védőpajzsrendszeréhez. Habár a technikusok lehetővé tették, az MC100-as mérnökeinek, hogy könnyen átkapcsolják a generátort a védőpajzsról az álcázópajzshoz, csak egyfajta pajzs használható egyidőben, ha össze vannak kötve.

Az álcázó eszköz használata(Valósűrben):

Hogy az álcázó eszközt való vagy hiperűrben használjuk, a mérnököknek az MC100-ason le kell kapcsolniuk minden védőpajzsot, hogy az álcázó eszköz használhassa a pajzsgenerátort. A pajzsok ezért 0K-ra esnek, és az MC100-as hajóburok mértéke is 2K-val csökken, mivel a részecskepajzsot is le kell kapcsolni. Mivel az MC100-as pajzsgenerátorát eredetileg pajzs tűzívekre való kivetítésére tervezték, a tartalék pajzsa az MC100-asnak is 0K-ra esik, amikor az álcázópajzs üzemel, mivel az álcázó eszköznek szüksége van, hogy kivetítse a pajzsot minden tűzívre.

Az álcázó eszköz használata(hiperűrben):

Az álcázóeszköz használata lehetséges hiperűrben is. Ha az MC100-as így mozog, akkor anélkül haladhat, hogy lenyomozzák a kutászdroidok, vagy a TIE/rc Vadászgépek. Ezzel át is ejthetik az Interdictor, vagy az Abolisher Cirkálókat. Akárhogy is, a hiperűrben való utazás álcázva nagyon veszélyes. Nem csak a körülmények, melyeket az előző rész tartalmaz (0K-s pajzs, -2K a hajóburokra, 0K tartalék pajzs) jönnek elő, hanem a Fedélzeti számítógépek tömegárnyék szenzorait is megvakítja az álcázópajzs, akárcsak az általános szenzorokat. A tömegárnyék szenzor az a szenzor, mely a Fedélzeti számítógép számára érzékeli a közeli hiperűrbeli árnyékokat. Ezzel a hajó elkerülheti az űrben levő objektumokat, és egy biztonságos utat jelölhet ki a hiperűrön. A Tömegszenzor megvakulásával nagy az esély arra, hogy az MC100-as belebotlik valamilyen veszélyes pályába mivel a fedélzeti számítógép képtelen érzékelni az űrbeli objektumokat az MC100-as utjában. Az alábbi játéktechnikai hatások érvényesülnek:

- Emeljük az asztrográció nehézségét 9K-val.
- A nehézség 30-al növekszik, ha nincsen fedélzeti számítógép.
- Az előbbi hatások elkerülhetők, ha egy Jedi, vagy Erőérzékeny az "Ösztönös Asztrogációs Kontroll"-lal, vagy az "Ösztönös Asztrogáció"-val ül a pilóta ülésében ül, vagy irányítja a hajó pilótáját. Egy sikeres "ERŐ" dobás megengedi az MC100-asnak, hogy biztonságos úton haladjon az álcázópajzs lebontása nélkül.

Az álcázóeszköz hatása:

Az ellenségre:

Használat közben az álcázópajzs immunissá teszi a hajót minden szenzor ellen. Ellenséges hajók nem láthatják, nem érzékelhetik a járművet. Ellenséges hajók támadhatnak ugyan, de csak akkor ha az MC100-as tüzelt, vagy vadászgépeket dobott ki, vagy bármi jelét adta jelenlétének az előző körben. Ha egyik sem történt

meg, akkor az ellenséges hajóknak semmi oka nincs, hogy egy álcázott hajó a környéken van. Ha hasonló jel volt néhány körrel ezelőtt (több, mint 1, és kevesebb, mint 5), az ellenséges hajók támadhatnak, de a hajó parancsnokának, vagy navigátorának (az ellenség választ) egy nehéz érzékelés dobást kell tennie, hogy tudja, hogy a hajó a megfelelő irányban van-e, vagy hogy melyik tűzívbe esik az MC100-as. Ha az előbbi jelzések valamelyike megtörtént, több körrel ezelőtt (több mint 5), az ellenséges hajó még mindig támadhat, de a hajó parancsnokának, vagy navigátorának (az ellenség választ) egy nagyon nehéz, vagy hősiesség (KM választ) érzékelést dobást kell tennie, hogy tudja, hogy a hajó a megfelelő irányban van-e, vagy hogy melyik tűzívbe esik az MC100-as. Minden tüzér, aki az Álcázott MC100-asra akar tüzelni, elveszti a tűzvezetés adta bónuszt, mivel a célzó számítógép nem érzékeli a hajót. Ezen kívül minden tüzér -10-et kap a fegyverjártasságára, mivel nem látják a hajót. Ha az ellenséges hajón van egy Jedi, akkor a Jedi érzékelheti az MC100-as helyét az "életérzékelés" vagy az "életészlelés" Erő alkalmazással. Ezt az alkalmazást használhatja az előbb említett érzékelés nehézségek helyett. Irányíthatja a hajó többi tüzérét is "Projektív telepátiá"-val (egy embert), "Fejlesztett Koordináció"-val, vagy "Agykontroll"-al (több embert). Ekkor a tüzérek elvesztik a -10-es büntetést.

Az MC100-asra:

A hatás az MC100-assal szemben ugyanaz, mint az ellenségnek, mivel az álcázópajzs megvakítja a használóját is. Az MC100 használói az alábbi módosításokat szenvedik el:

-Minden mozgás nehézség megnövekedik. 5K-val nő a nehézség, ha a hajó egyedül van (nem része a Lázadó Flottának). 9K-val nő a nehézség, ha több hajó van közel (több, mint 2). A Jedi segíthet az MC100-asnak, akárcsak az ellenségénél. Ugyanúgy segíthetnek (csatában), plusz még segíthetnek a hajó irányításában. Hasonlóan ahogyan Kyp Durrón vezette a Falcont a "Jedi Search"-ben, egy Jedi meg tudja találni a tiszta utat az MC100-anak, egy közepes észlelés dobást téve. Hacsak a Jedi nincs a saját személyi irányítóállomásán (lásd az MC-100-as adatait), tájékoztatnia kell a hajó többi pilótáját is az útról, melyet talált. Hasonlóan teheti ezt meg, ahogyan a tüzéreket is figyelmezteti ("Projektív telepátiá"-val (egy embert), "Fejlesztett Koordináció"-val, vagy "Agykontroll"-al (több embert)). A pilóták ekkor elvesztik a büntetéseket a mozgásra.

Egyéb hatások:

-Az álcázópajzs (nem úgy mint a többi pajzs) képtelen megvédeni a hajót. Ennek következtében az álcázópajzs nagyon sérülékeny. Ha az ellenséges hajó eltalálja az álcázott MC100-ast, akkor az alábbi történik a támadás természetétől függően:

Energiafegyver:

"0" sebzés energiafegyverrel

-Nincs hatása

Kevesebb mint 6 sebzés okozása szabvány energiafegyverrel

-Álcázópajzs lebomlása megkezdődik: Egy könnyű javítás dobással visszaállítható mielőtt a hajó teljesen látható a következő körben.

Több, mint 6 sebzés szabvány energifegyverrel (nem kritikus)

-Álcázópajzs működésképtelen. Megjavítható közepes nehézségű javítással, amely 2 körig tart. Az MC100-as látható.

Bármilyen kritikus sebzés szabvány energiafegyverrel

-Álcázópajzs működésképtelen. A harc alatt nem javítható meg. Vissza kell térni az Új Köztársaság javítódokkjába.

Fizikai fegyverek

Bármely sebzés melyet rakéta okozott (nem kritikus)

- A fizikai tárgy áthatol a pajzson megzavarja az álcázópajzsot. Működésképtelen. Az MC100-as látható. Meg lehet javítani egy nehéz dobással. A javítás 2 körig tart.

Bármilyen rakéta okozta kritikus sérülés

- Álcázópajzs működésképtelen. A harc alatt nem javítható meg. Vissza kell térni az Új Köztársaság javítódokkjába.

Ionizációs fegyver

-Álcázópajzs lebomlása megkezdődik: Egy közepes javítás dobással visszaállítható mielőtt a hajó teljesen látható a következő körben. Több, mint 6 sebzés ionfegyverrel (nem kritikus)

-Álcázópajzs működésképtelen. Megjavítható nehéz nehézségű javítással, amely 2 körig tart. Az MC100-as látható. Az ionizáció továbbterjed az álcázóeszköztől a pajzsgenerátorra. Ha a védőpajzsokat felvonják, feleakkorára csökkennek. Hasonlóan a tartalék pajzsok.

Bármilyen kritikus sebzés szabvány ionfegyverrel

-Álcázópajzs működésképtelen. A harc alatt nem javítható meg. Vissza kell térni az Új Köztársaság javítódokkjába. Az ionizáció továbbterjed az álcázóeszköztől a pajzsgenerátorra. Ha a védőpajzsokat felvonják, 0K csökkennek. Hasonlóan a tartalék pajzsok.

Az MC100-ast úgy szerelték fel, ami megengedi a Jedinek hogy megelőzzön bármilyen álcázóeszközt érő hatást.

Jedi Irányító Pult: úgy beszélnek, hogy csak egy Jedi lovag tudja az MC100-ast tökéletesen irányítani. Mint a Jedi hadihajók a Régi Köztársaságban az MC100c tartalmaz egy speciális mini hidat/irányító állomást a Jedi lovagnak, vagy mesternek a hajón. Ezen az állomáson a Jedi teljes irányítást vehet a MC100c mozgása felett egy nehéz Kontroll dobással. Ha a dobás sikeres, a Jedi +2K-t kap minden észlelés (az irányításkor használt) és "Ösztönös Asztrogáció" és "Ösztönös Asztrogáció Kontroll" dobásához. Ezen kívül a jedinek nem kell Projektív Telepáciát, Fejlesztett Koordinációt, vagy Agykontroll dobást tennie hogy tudassa a pilótákkal, az utat vagy az ellenség elhelyezkedését. Egyszerűen csak be kell táplálnia az adatokat a konzolba, ami szétszórja az információt minden rendszernek MC100c-n.

S-Lemez dokkállomás: Az MC100c-as felszerelhető speciális dokkolóplatformmal bármely oldalán (bal vagy jobb) a hajóburkának. Ezek az állomások arra használhatók, hogy megjavítsák, vagy feltöltsék a sérült vadászokat, amikor nincs hely a belső dokkban. Minden vadászt megvéd az MC100c pajzsa, ezeken a platformokon. A pajzsokat viszont le kell engedni ahhoz, hogy a hajók bedokkoljanak. A platformok elég nagyok ahhoz, hogy szállítóhajókat is tudjanak fogadni. Minden oldalon 4 platform lehet. Mindegyik 2 vadászgépet, vagy 1 szállítóhajót képes fogadni.

Automata Eterelő Kapszula: Az MC100c fel van szerelve több másoló kapszulával, melyekkel csapdába csalja az ellenséges hajókat az álcázó berendezéssel.

KDY Fedélzeti számítógép asztrogációs út kikerülő: Azon rövid idő alatt fejlesztették ki, amíg a Kuat Drive Yards az Új Köztársaságnak dolgozott.

MC-50 Leviathan

Jármű: MK-50 Leviathan

Típus: Mon Calamari csillagcirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 850 méter

Jártasság: Csatahajó vezetés; Mk-50 Leviathan

Legénység: 1455 fő

Utaslétszám: 850 fő

Legénység jártassága: Csatahajó vezetés 4K+2, Asztrogáció 4K, Csatahajó pajzsok 4K Csatahajó fegyverzet 4K, Csatahajó szenzorok 3K+1, Asztrogáció 3K, Parancsnoklás 5K

Raktér: 12.000 t

Készletek: 3 hónapra

Hiperhajtómű: 1x
Tartalék hiperhajtómű: 10x
Fedélzeti komputer: Van
Sebesség: 6
Légkörben:
Manőverezés: 1K
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K+2

Szenzorok **Passzív**
:
40/1K
Fürkész 60/2K

Kereső
100/3K
Fókusz 5/4K

36 turbólézer üteg

Tűzív: 10 első, 10 bal, 10 jobb, 6 hátsó
Kezelő: 2 fő
Lépték: Csatahajó
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv: 1-10/30/70
Veszteség: 4K

5 ionagyú

Tűzív: torony
Kezelő: 2 fő
Lépték: Csatahajó
Tűzvezérlés: 3K
Lőtáv: 2-7/15/30
Veszteség: 3K

2 vonósugár

Tűzív: 1 első, 1 hátsó
Kezelő: 3 fő
Lépték: Csatahajó
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv: 1-8/12/20
Veszteség: 4K

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Mon Kalamari MC-80

Leírás: Minden Mon Kalamari csillagcirkáló egy technikusok és mérnökök által készített hajók. Ezeket a csatahajókat művészi alkotásként is kezelik, nem egyszerűen a harc egyik fegyverének. Ráadásul ezek eredetileg személyszállító gépekből lettek átalakítva hadihajókká, amikor a Mon Kalamáriak csatlakoztak a Lázadók Szövetségéhez. Az egyik első átalakított modell az MC80-az, egy 1 200 méter hengeres formájú hajó, amelyen különböző dudorok, púpok helyezkednek el látszólag összevissza.

A Mon Kalamari hajók inkább élőnek, mint technológiai alkotmánynak tűnnek, de különböző csillagközi útvonalakon közlekedő járművek közül a legjobbak között tartják őket számon. Ezek a hajók számos különböző rendszerrel vannak felszerelve, ami az ellátást nehezíti, ugyanakkor nagyon megbízhatóan működnek harci körülmények között. A Mon Kalamari Csillagcirkáló az Új Köztársaság hadi-flottájának fő cirkálója. A Mon Kalamari szolgáltatta a Lázadás flottájának valójában az egyetlen csillagcirkálót,

amelyek létfontosságúak voltak az Endori csatában, akárcsak sok más csatában. Mon Kalamari felderítő járművekből összeszerelve, a cirkáló meglepően hatásosnak bizonyult a harcokban. A legfőbb előnye a legénysége jó felkészültségében van.

Jármű: MC 80-as Mon kalamári csillagcirkáló

Típus: Csillagcirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 1200 m

Vázlegénység: 1230

Tüzérek: 246

Összlegénység: 5402

Utaslétszám: 1200

Rakterület: 20000

Készletek: 2 év

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x9

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 2K

Űr: 6

Hajóburok: 6K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 60/2K

Kereső: 120/3K

Fókusz: 5/4K

48 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 12 Elülső, 12 Hátsó, 12 Jobb, 12 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

20 Ionágyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 8 Elülső, 4 Hátsó, 4 Jobb, 4 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-7 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50

Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km

Veszteség: 3K

6 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 1 Jobb, 1 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-10 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K+2

Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30

Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km

Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék:

3 raj, 2 szabvány teherhajó. Mindig van egy raj felderítő vadász. Minden raj különböző típusú gépből épül fel.

Ár: 1,7 milliárd kredit

Mon Kalamari MCE-10

Leírás: Mivel a Kuat Drive Yards volt a fő ellátója a Nebulon Fregatt sorozatnak, az Új Köztársaságnak szüksége volt egy új közepes méretű hadihajóra. Az MCE-10-et a Nebulon fregatt sorozat lecserélésére tervezték. Kinézetre egy átmenet a **Nebulon EF77-B** és az **MC-80-as cirkáló** között. A motorrésze nem különálló a hajótesttől, mint a Nebulon fregattoknak, de sima, szilárd és hatékony ionmeghajtói ott találhatóak, ahol a hajó hátsó részének négy sarka lenne.

Jármű: Mon Kalamari MCE-10 Kísérő Fregatt

Típus: Kísérő csillaghajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 350 m

Vázlegénység: 360

Tüzérek:

Összlegénység: 1000

Utaslétszám: 100

Rakterület: 5000

Készletek: 1 év

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x9

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőkéesség: 2K

Űr: 6

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 60/2K

Kereső: 120/3K

Fókusz: 5/4K

20 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 10 Elülső, 5 Jobb, 5 Bal (160 fokos tűzív (hólyagok))

Kezelőszemélyzet: 1-3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

10 Ionagyú

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 3 Jobb, 2 Bal (160 fokos tűzív (hólyagok))

Kezelőszemélyzet: 1-7 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 3K

3 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 1 Elülső, 1 Jobb, 1 Bal (160 fokos tűzív (hólyagok))
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék: 1 raj (Y-szárnyú vadász)
Ár: 65,74 millió kredit

Könnyű Kalamári csillagcirkáló

Leírás: A Mon Kalamari MCL-45 osztályú könnyű cirkáló egy kisebb változata az MC-80-nak. Eredetileg felderítő járműnek tervezték a Mon Kalamariak. Miután csatlakoztak a Lázadók szövetségéhez, hadihajókká alakították át őket. Amíg a legénység legtöbbje különböző fajból származik, az parancsnoki legénység mindig Kalamariakból áll, mivel a holokivetítő és a létfontosságú információkat egy olyan spektrumon vetítik ki, amelyet a Mon Kalamariak könnyen érzékelnek, de az emberek számára zavaros és torz. A Mon Kalamariak ezen felül megfontoltak is nagyon nehéz helyzetekben is, ami nagyszerűen segíti a harci képességeit a járműnek. A hangárt amelyet eredetileg arra tervezték, hogy számos felderítő hajót legyen képes szállítani, átalakították, hogy vadászgépeket és bevetési úrsiklókat szállítson. Általában 2 rajnyi vadászgépet szállít, egy rajnyi Y-szárnyú, vagy B-szárnyút, és egy rajnyi X-szárnyút.

Jármű: MCL-45 könnyű kalamári csillagcirkáló

Típus: Csillagcirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 500 m

Vázlegénység: 450/+5

Tüzérek: 82 fő

Összlegénység: 1841 fő

Utaslétszám: 500 fő (katonák)

Rakterület: 8000 t

Készletek: 2 év

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x10

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 3K

Űr: 7

Hajóburok: 4K+2

Pajzsok: 2K+2 (tartalék: 2K+2)

Szenzorok:

Passzív: 20/1K

Fürkész: 50/2K

Kereső: 100/3K
Fókusz: 4/4K

20 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 4 Elülső, 4 Hátsó, 6 Jobb, 6 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K

10 Lézerágyú

Lépték: Csathajó
Tűzív: 2 Elülső, 2 Hátsó, 3 Jobb, 3 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 2K

15 Ionágyú

Lépték: Csathajó
Tűzív: 4 Elülső, 3 Hátsó, 4 Jobb, 4 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 3K

4 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 2 Elülső/Jobb, 2 Elülső/Bal (körönként csak egy tűzív)
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék:

2 raj - 1 X-szárnyú raj, 1 B-szárnyú/E 2 raj
5 kisegítő jármű

Ár: 432,5 millió kredit

Mon Kalamári Szuper Cirkáló

Leírás: Arra tervezték, hogy harcoljon az Eclipse és a Sovereign Super Csillagrombolókkal, és hogy zászlóshajó legyen. Az MCS-120 egy radikális eltérés az Új Köztársaság gondolkodásától. A múltban az Új Köztársaság sokkal jobban kedvelte a sok kisebb hajót a kevés szuper cirkálóval szemben. De a Császárság, szinte korlátlan utánpótlását Szuper Csillagrombolókból, és a nagy veszteségek az Új Köztársaság flottájában, rádöbbsentette őket, hogy nincs más választásuk, tervezniük kell egy hajót, ami elég nagy egy Szuper Csillagrombolóhoz képest, és fel is képes venni vele a harcot. Az MCS-120 képes szinte másodpercek alatt elpusztítani egy Birodalmi osztályú csillagrombolót, és jó esélyekkel harcol a Szuper Csillagrombolókkal szemben is.

Jármű: Mon Kalamári MCS120 Szuper Csillagcirkáló

Típus: Szuper csillagcirkáló

Lépték: Csatahajó

Hossz: 7500 m

Vázlegénység: 32 894

Tüzérek: 1728

Összlegénység: 183 647

Utaslétszám: 25 000 (katonák)

Rakterület: 234 000 t

Készletek: 2 év

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x10

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1K

Űr: 5

Hajóburok: 9K

Pajzsok: 8K

Szenzorok:

Passzív: 65/1K+2

Fürkész: 110/2K+2

Kereső: 220/4K

Fókusz: 7/6K

300 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 100 Elülső, 100 Jobb, 100 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 4K

200 Nehéz turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 75 Elülső, 25 Hátsó, 50 Jobb, 50 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 0K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 10K

200 Protontorpedó vető

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 175 Elülső, 25 Hátsó
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1-12/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 2-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 7K

250 Ionagyú

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 75 Elülső, 25 Hátsó, 75 Jobb, 75 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1-10/ 25/ 50
Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km
Veszteség: 4K

40 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 10 Elülső, 10 Hátsó, 10 Jobb, 10 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-10 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 7K

Vadászgép pótlék: 12 raj

Ár: 80 milliárd kredit

Orvosi fregatt

Leírás: Az orvosi fregatt egy módosított Nebulon-B fregatt, melyet külön azzal a céllal módosítottak, hogy sérült és lábadozó betegeket szállítsanak és kezeljenek. Legénysége elsődlegesen orvosi személyzetből áll. A Nebulon EF75-B osztályú orvosi fregattnak sok kezelő részlege van, amelyben több mint hétszáz beteget tudnak kezelni. Teljes modern orvosi ellátással, beleértve az tizenöt bakta tartályt, az átlagos túlélési esély közel 98 százalékos.

Jármű: Nebulon EF75-B osztályú orvosi fregatt

Típus: Orvosi hajó

Lépték: Csatahajó

Hossz: 300 méter

Vázlegénység: 307 fő

Tüzérek: 53 fő

Összlegénység: 850 fő

Utaslétszám: 745 fő (betegek)

Rakterület: 1000 tonna

Készletek: 1 év

Hipermeghajtásszorzó: x3

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképeség: 1K
Űr: 4
Hajóburok: 4K+2
Pajzsok: 2K
Szenzorok:

Passzív: 40/1K
Fürkész: 75/2K
Kereső: 150/3K
Fókusz: 4/4K+2

6 Turbólézer üteg

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 3 Elülső, 1 Hátsó, 1 Jobb, 1 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-4 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K

12 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 6 Elülső, 2 Hátsó, 2 Jobb, 2 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 2K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1-12 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km
Veszteség: 4K

Orvosi felszerelés: 80 sebész van a fedélzetén, ezenkívül 30 orvosdroid. 15 baktartály van a fregatton, melyen kívül 5 műtője van, mindennel felszerelve mikrosebészettől kezdve művégtag cséréjén át a szülészetig.

Szállítóhajók

CC-1450-es szállítóhajó

Jármű: Mon Kalamári CC-1450-es szállítóhajó
Típus: Szabvány könnyű teherhajó
Lépték: Vadászgép

Hossz: 35,5 m
Legénység: 2-3 fő
Utaslétszám: 4 fő
Rakterület: 130 t
Készletek: 3 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x10
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 0K
Űr: 4
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 0K
Szenzorok:

Passzív: 10/1K
Fürkész: 25/1K
Kereső: 40/2K
Fókusz: 2/3K

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Korélliai HT-2200

Leírás: A HT-2200 közepes szállítóhajót azért tervezték, hogy lecseréljék a nagyon népszerűtlen HT-1500-ast. Általánosságban és külalakban a HT-2200 hasonlóan néz ki, mint a valamivel kisebb változata a HT-1500-nak. A HT-1500-al szemben azonban a HT-2000 eléggé kapós volt a átlag lakosság körében. Könnyen módosítható, és elég széles a skálája a gyári változatoknak, amelyek közül választani lehet

Jármű: Korélliai Tervező Rt. HT-2200 Szállítóhajó
Típus: Közepes Szállítóhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 54,8 m
Legénység: 2 fő
Utaslétszám: 8 fő
Rakterület: 800 t
Készletek: 3 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x15
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 0K
Űr: 3
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 1K
Szenzorok:
Passzív: 10/0K
Fürkész: 25/1K

*Kereső: 40/2K
Fókusz: 2/3K*

2 Pulse Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Speciális: Mivel ezt a járműt nagyon könnyű módosítani, ezért a szerelők +5-öt kapnak a szállítóhajó szerelés jártasságukra, mikor megpróbálják módosítani a HT-2200-ast.

Lázadó Szállító Cirkáló

Jármű: Rendili StarDrive's Neutron Star Tehercirkáló
Típus: Módosított tehercirkáló

Lépték: **Csatahajó**

Hossz: **600 m**

Legénység: 1993

Utások: 200 fő (katonák)

Rakterület: 5000 t

Készletek: **1 év**

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1K

Űr: 4

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 40/1K

Fürkész: 80/2K

Kereső: 125/3K

Fókusz: 5/3K+2

30 Négyes Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: 10 Elülső, 10 Hátsó
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

2 Vonósugár projektor

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 4 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság ūrben: 1- 5/ 15/ 30

Veszteség: 4K

Vadászgép pótlék: **3 raj**

Muuriai szállítóhajó

Leírás: A Muuriai szállítóhajó egy olyan szállítóhajó léptékű ūrhajó, mely versenyképes társa a *Koréliei Mérnökcorporációs Vállalat YT-1300-as* hajójának, de ennek a standard felszereltsége sokkal jobb fegyverzetet és pajzsokat foglal magába.

Jármű: Muurian Transport (Muuriai Csillagközi Rt)

Típus: Teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 40 m

Legénység: 6 fő

Utaslétszám: 4 fő

Rakterület: 350 t

Készletek: 1 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 1K

Ūr: 7

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 1K+2

Szenzorok:

Passzív: 15/0K

Fűrész: 30/1K+2

Kereső: 50/3K

Fókusz: 2/4K

2 Turbólézer ūteg

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság ūrben: 1- 3/ 14/ 36

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.4 km /3.6 km

Veszteség: 6K

Három lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 6K

YT-1000 teherhajó

Jármű: Koréiai YT-1000 teherhajó (Corellian Engineering Corporation)

Típus: Közepes teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 62.3 méter

Jártasság: Teherhajó; YT-1000

Legénység: 2 fő

Utaslétszám: 15 fő

Legénység jártassága: Változó

Raktér: 350 tonna

Készletek: 6 hónapra

Hiperhajtómű: 2x

Tartalék hiperhajtómű: 12x

Fedélzeti komputer: Van

Sebesség: 3

Légkörben: 280 / 800 km/h

Manőverezés: 0K

Hajóburok: 4K+2

Pajzsok: 1K

Szenzorok Passzív

: **10/0K**

Fűrkész 25/1K

Kereső 40/2K

Fókusz 2/3K

4 lézerágyú üteg

Tűzív: 2 első, 2 torony

Kezelő: 1 fő / torony

Lépték: Vadászgép

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv: 1-3/15/25

Veszteség: 4K+1

Ár: 85.000-110.000 Credit

Szabvány YT-1210 Könnyű teherhajó

A YT-1210-es egy öregebb modell a Koréiai Mérnökkorporáció könnyű teherhajói közül. Bár a YT-1300 szinte azonnal leváltotta, a YT-1210-esnek is hasonlóan elliptikus alakja van, de hiányoznak belőle a későbbi modell előnyei. A rövidebb gyártási idő ellenére a

YT-1210-est és a sokkal népszerűbb bátyját, a YT-1300-ast még mindig meg lehet találni keresztül-kasul a galaxison. A YT-1210-es, egy gömbölyded hajó, 35 méter hosszú. Egy csészealjnak tűnik a hátulján elhelyezkedő hajtómű blokkal és az elől kilógó pilótafülkével. A YT-1210-esnek két emberből álló személyzetre van szüksége a kifogástalan működéshez és négy utast tud szállítani. Mint a legtöbb teherhajó, a YT-1210-esnek is elég tartalékai vannak két hónapi űrutazásra és 10 metrikus tonnát képes magával hordozni.

Jármű: Koréiai Mérnökcorporáció YT-1210 Szállítóhajó

Típus: Könnyű teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 35 m

Legénység: 2

Utaslétszám: 4

Rakterület: 100 t

Készletek: 2 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x16

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 1K

Űr: 4

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 10/0K

Fürkész: 25/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 2/3K

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 4K

Ár: 20,000 (használt) kredit

Szabvány YT-1300 szállítóhajó

Leírás: Az YT-1300-as egy régi, mégis nagyon népszerű szállítóhajó, melyet a szilárd Koréiai Mérnökcorporációs Vállalat gyártott és árusított. Úgy tervezték, hogy a tulajdonos a saját tervei, és igényei szerint könnyen módosíthassa. Ezzel a gondolattal a Koréiai Mérnökcorporációs vállalat megtervezte az YT-1300-ast, melyet könnyen lehet továbbfejleszteni vagy módosítani.

A szabvány változata a hajónak eléggé lassú bármilyen katonai osztályú hajóhoz képest, de viszonylag gyors a szolgálatban levő nagy teherszállító hajókhoz viszonyítva.

Jármű: Koréiai YT-1300 szállítóhajó

Típus: Szabvány könnyű teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 26,7 m
Legénység: 1-2 fő (együttműködhetnek)
Utaslétszám: 6 fő
Rakterület: 100 t
Készletek: 2 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x12
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 0K
Űr: 4
Hajóburok: 4K
Pajzsok: 0K
Szenzorok:

*Passzív: 10/0K
Fűrész: 25/1K
Kereső: 40/2K
Fókusz: 2/3K*

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Ár: 100,000 (új); 25,000 (használt) kredit

Szabvány YT-2400 szállítóhajó

Leírás: Az előde korábbi sikeres útját követve az YT-1300-as és az YT-2000-est, a Koréliei Mérnökcorporációs Vállalat megalkotta az YT-2400-ast. Az YT-2400-as szállítóhajó szabvány felszerelésként a Koréliei Csillagcirkáló Ion-meghajtóját használja, és az egyik legfejlettebb nem-katonai szenzorcsomagot, amely elérhető a civilek számára. Az YT-2400-as sokkal jobban kezelhető mint bármely más hasonló osztályú hajó az újjátervezett oldalsó fúvókáival. A tetején elhelyezett iker lézerágyú torony szabványfelszerelése az YT-2400-asnak, melyet egy tüzér is kezelhet, vagy a pilótafülkéből is irányíthatják.

Jármű: Koréliei YT-2400 szállítóhajó
Típus: Szabvány könnyű teherhajó
Lépték: Vadászgép
Hossz: 21 m
Legénység: 2 fő; tüzérek: 1 fő; váz: 1/+10
Utaslétszám: 4 fő
Rakterület: 100 t
Készletek: 2 hónap
Hipermeghajtásszorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x10
Fedélzeti számítógép: Van
Manőverezőképesség: 1K+2
Űr: 6

Hajóburok: 5K
Pajzsok: 2K
Szenzorok:

Passzív: 25/1K
Fürkész: 50/2K
Kereső: 75/2K+2
Fókusz: 3/3K

Nehéz Dupla lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K+2
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 5K

Ár: 125,000 (új); 45,000 (használt) kredit

Szabvány YT-2000 szállítóhajó

Leírás: Az Yt-2000-es teherhajót nem sokkal a Yavini csata után kezdték el árulni a civil piacon. Ezt a hajót az Yt-1300 modernebb verziójaként tervezték meg. Miután a két hajó tervei és rendszerei nagyrészt megegyeznek a két hajó egy apróságtól eltekintve ugyanaz. Az egyetlen lényeges különbség a két hajó között az, hogy az Yt-2000 pilótafülkéje középről nyúlik előre, és nem oldalról. Mellesleg megnövelték a hajó rakterét is. Az YT-2000 jobb védelmi rendszerekkel rendelkezik mint az 1300-as, mivel gyárilag két lézerágyút szerelnek rá. Az egyik a hajó tetején, míg a másik az alján van felszerelve. Ezen kívül a hajóburkon még bőven van hely protontorpedóvetőnek vagy ionágyúnak, és akár a tornyokat is le lehet cserélni Quadra igény szerint. A hajót két mentőkabinnal szerelték fel, ezek a jobb és baloldali dokkológyűrűk helyén vannak, és a pilótafülkéből könnyen elérhetőek

Jármű: Koréliei YT-2000 szállítóhajó

Típus: Szabvány könnyű teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 29 m

Legénység: 1-2 fő (együttműködhetnek) és 0-2 fő tüzér

Utaslétszám: 6 fő

Rakterület: 130 t

Készletek: 2 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 0K

Űr: 7

Légkör: 355, 1020 km/h

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 0K

Szenzorok:

Passzív: 20/0K
Fürkész: 40/1K
Kereső: 60/2K
Fókusz: 2/3K

2 Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 - 2 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 4K

Ár: 130,000 kredit újonnan

YT-1930 Teherhajó

Jármű: Corellian Engineering Corporation YT-1930

Típus: Teherhajó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 35 m

Legénység: 2 fő

Utaslétszám: 6 fő

Rakterület: 200 Tonna

Készletek: 4 hónap

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképeség: 0K

Űr: 4

Légkör: 280, 800 kmh

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 10/0K

Fürkész: 25/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 2/3K

Egy Lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 100-300 / 1200 / 2500 m

Veszteség: 4K

Ára: 135,000(új)

Vadászgépek

A-szárnyú vadászgép

Leírás: Az A-szárnyú egy könnyűsúlyú, ék alakú katonai vadászgép, amely először a Galaktikus Civil háború végén jelent meg a Lázadók oldalán. Nagy sebességűre és könnyen manőverezhetőre tervezték. Az A-szárnyú két szárnyon elhelyezett lézerágyúval és egy kifinomult célzó számítógép- és szenzorrendszerrel, valamint könnyű harci

pajzzsal van felszerelve. Gép-gép elleni harcra építették, ezen felül arra, hogy a nagyobb űrhajók védőkísérőjeként szolgáljon. Ez a hajó volt a Lázadók Szövetségének válasza a Birodalom újabb TIE vadászgép sorozataira. A két extra-nagy valósúri erőműve, és az alacsony tömege teszi a leggyorsabb harci űrhajóvá mindkét haditengerészetben, legyőzve a TIE Elfogót a valósúrbeli tiszta sebességével.

Az A-szárnyút titokban fejlesztették ki a Lázadás első éveiben. Kitűnő szenzor- és kommunikáció-zavaró rendszere van, beleértve egy energia-blokkoló csomagot, ami megvakítja a célpontokat a támadás előtt. Miután a vadászgépet bemutatták, a küldetésbeli szerepe jelentős változásokon ment keresztül. A próbák során megállapítottak egy hibát, és rámutattak, hogy a jármű sokkal alkalmasabb támadás-és-visszavonulás hadmozdulatokra, mint a kísérő feladatra.

Jármű: RZ-1 A-szárnyú (Dodona/Blissex)

Típus: Mélyúri vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 9,6 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Rakterület: 0,4 köbméter; 75 kg

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Asztrorobotot használ

Manőverezőképeség: 3K

Űr: 12

Hajóburok: 2K+2

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 24/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 70/2K

Fókusz: 3/3K

Két lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K

2 Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-6/ 15/ 30

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km

Veszteség: 7K

Ár: 172,000 kredit

B-szárnyú

Leírás: A különleges formájú B-szárnyú vadásznak négy hajtóműve van és egy irányítópultja a fő szárnylemezen, és ezzel képviseli az egyik legjobban páncélozott vadászgépet a Szövetség arzenáljában. A két mozgatható másodlagos szárnylemezek egy keresztet formáznak a pilótafülkével és a főszárny szárnyvégével. Ezeknek változtatható a helyzete repülés közben: teljesen kinyílnak, hogy a gép maximálisan összpontosítani tudja a tűzerejét, és becsukja a szárnyakat, utazás és leszállás közben. Az irányítópulton egy teljesen új technológiát használtak, automata giroszkóppal stabilizálják a rendszer felfüggesztéseit ezzel a pilótafülkét mindig azonos helyzetben tartva. A légtérelő szárnyak e körül a fülke körül forognak, miközben az irányítópult mozdulatlan marad. Mivel a szárnyak a fix helyzetben levő fülke körül mozognak, ezért egy rugalmas tüzelést tesznek lehetővé, amíg a pilóta nem érzi a gyors pörgések csavarok és fordulatok hatását. Az elsődleges és a másodlagos szárnyak végein ionágyúk vannak elhelyezve, míg az irányítópultba sugárágyúk vannak beépítve. Továbbá a hajó fel van szerelve két protontorpedóvetővel és egy lézérágyúval a főszárnya végén. A B-szárnyú fejlett célzórendszere képes összekötni az ionágyúk és a protontorpedó vetőket, ezzel maximális tűzerőt biztosítva egyetlen célpont ellen, ugyanakkor a pilóta szétszathatja a tüzet a különböző célpontok között. Ezek a vadászgépek kulcsszerepet játszottak az Szövetség győzelmében az Endori-csatánál.

A Birodalmi kísérő hadihajók egyre nagyobb sikereire válaszul tervezette meg Ackbar admirális a B-szárnyú vadászt, és elindította a Shantipole tervet, ami az egésznek a fedőneve volt. A Slayn és Kropil Verpine kolóniák segítségével Ackbar megtervezte a vadászgépet. A hajó ötvözi a nagy sebességet, a jó páncélzatot és az erős fegyverzetet, ezzel egy ütőképes vadászgépet adva a Lázadók Szövetségének kezébe. Eredetileg mélyűri vadászgépnek tervezve nem volt felszerelve hiperhajtóművel, azt csak az endori-csata után szerelik be.

Jármű: Slayn & Korpli B-szárnyú vadászgép

Típus: Nehéz Csatagép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 16,9 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Rakterület: 0,4 köbméter; 110 kg

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: 2 ugrásra

Manőverezőképesség: 1K+1

Űr: 6

Hajóburok: 3K

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 75/2K

Fókusz: 4/4K+1

Két Auto-Sugárvető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 3K

Lézerágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km
Veszteség: 7K

Három közepes ionágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

2 Protontorpedó vető

Tűzív: Elülső
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Ár: 220,000 kredit

E-szárnyú vadászgép

Leírás: Az E-szárnyú eredeti küldetése ugyanaz volt, mint az A-szárnyúnak, tehát, hogy megvédje az Új Köztársaság konvojait a Birodalom rajtaütésszerű támadásaival szemben. Az E-szárnyú tiszteletre méltó sebességet képvisel, de a legnagyobb erőssége a tűzereje. Az elsődleges fegyverek az összekötött tripla lézerágyúk, egy-egy mindkét szárny végén. Az E-szárnyú közepes támadógépként, és rövidtávú kisegítő vadászként is tökéletesen szolgál a 16 protontorpedójával. Ezek a nehézfegyverek súlyosan károsíthatják mind a csatahajókat, mind a megerősített katonai bázisokat. Az E-szárnyú fejlett számítógépes rendszere bebizonyította, hogy túllépett az R2-es asztrorobotokon. Az Új Köztársaságnak át kellett állnia az új R7-es droidokra, melyeket speciálisan úgy terveztek, hogy képes legyen kezelni a sokkal fejlettebb rendszereket, és a hipermeghajtó csatlakozásokat az E-szárnyú fedélzetén.

Jármű: FreiTek Inc. E-szárnyú vadászgép: A-típus

Típus: Támadó és kísérő vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 11,2 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,4 köbméter; 110 kg

Készletek: 1 hét

Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Asztrorobotot használ (R7)
Manőverezőképesség: 3K+1
Űr: 11
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 1K
Szenzorok:

Passzív: 30/0K
Fürkész: 55/1K
Kereső: 85/2K+1
Fókusz: 5/4K

Tripla nehéz sugárágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K+2
Lőtávolság úrben: 1- 3/ 5/ 8
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.5 km /0.8 km
Veszteség: 6K

Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Ár: 185,000 kredit

E-szárnyú vadászgép B-típus

Leírás: Az E-szárnyú eredeti küldetése ugyanaz volt, mint az A-szárnyúnak, tehát, hogy megvédje az Új Köztársaság konvojait a Birodalom rajtaütésszerű támadásaival szemben. Az E-szárnyú tiszteletre méltó sebességet képvisel, de a legnagyobb erőssége a tűzereje. Az elsődleges fegyverek az összekötött tripla lézérágyúk, egy-egy mindkét szárny végén. Az E-szárnyú közepes támadógépként, és rövidtávú kisegítő vadászként is tökéletesen szolgál a 16 protontorpedójával. Ezek a nehézfegyverek súlyosan károsíthatják mind a csatahajókat, mind a megerősített katonai bázisokat. Az E-szárnyú fejlett számítógépes rendszere bebizonyította, hogy túllépett az R2-es asztrorobotokon. Az Új Köztársaságnak át kellett állnia az új R7-es droidokra, melyeket speciálisan úgy terveztek, hogy képes legyen kezelni a sokkal fejlettebb rendszereket, és a hipermeghajtó csatlakozásokat az E-szárnyú fedélzetén.

Jármű: FreiTek Inc. E-szárnyú vadászgép
Típus: Támadó és kísérő vadászgép
Lépték: Vadászgép
Hossz: 11,2 m
Legénység: 1
Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,4 köbméter; 110 kg
Készletek: 1 hét
Hipermeghajtásszorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Asztronrobotot használ (R7)
Manőverezőképesség: 3K+1
Űr: 11
Hajóburok: 5K
Pajzsok: 1K
Szenzorok:
Passzív: 30/0K
Fürkész: 55/1K
Kereső: 85/2K+1
Fókusz: 5/4K

Tripla nehéz sugárágyú

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K+2
Lőtávolság úrben: 1- 5/ 10/ 25
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.5 km/ 1 km /2.5 km
Veszteség: 6K

Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság úrben: 0- 1/ 3/ 7
Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Ha a Tripla nehéz sugárágyú használata közben balsiker következik be, akkor dobj az alábbi táblázat szerint:

- 1-3 A fegyver normálisan működik
- 4 A fegyver egy körre rövidzárlatos lesz. De az R7-es nagyon könnyű fegyverjavítással korrigálhat.
- 5 A fegyver kiég. Harc közben nem lehet megjavítani. Cserealkatrészekkel és közepes fed.fegy. javítással egy óra alatt lehet megjavítani.
- 6 A fegyver 1k körön belül felrobban és 8k veszteséget okoz.

Ár: 185,000 kredit

K-szárnyú vadászgép

Leírás: A K-szárnyú vadászgépet arra tervezték, hogy közeli/precíziós bombázó szerepét töltsse be bolygóátadások alkalmával. Mint ilyen, arra tervezték, hogy az elsődleges harctér számára a mély gravitációs források, és általában mélyen a légkörben. Ez azt jelenti, hogy nagy hajtóművei vannak, és nagy teherbírású szárnyai, akár csak nagy teljesítményű repulzorai. A K-szárnyú elsődleges támadási módjai a zuhanó-bombázás, ugró-bombázás (késleltetett kioldással), és ívelt bombázás álló célpontok ellen. Különleges lőszercsomaggal, akár földi-alapú mobil páncélos célpontok ellen is

támadásba indulhat, mint például Birodalmi Páncélozott terepjáró szállítójármű (Ptsz - AT-AT) ellen. Előről nézve, a K-szárnyú vadász egy nagy K betűre hasonlít, amely a hasán fekszik - egy önálló központú géptörzs; két közepes, egyenes szárny; két rövid, szöveget bezáró szárny alul (melyek a landoló csúszótalpakban végződnek. Épp a hajó törzsén kívül, az egyenes szárnyakon helyezkedik el kettő a három elsődleges sugárhajtóműből; a harmadik a géptörzs alján helyezkedik el, ha hajó középvonalán, és értékben és irányban szabályozott tolóerő fúvókái vannak. A harmadik hajtómű értékben és irányban szabályozott fúvókái nem-ballisztikus mozgást tesznek lehetővé a támadások alatt, ami növeli a túlélés esélyeit.

Jármű: Sienar Flottaszállító Rt. K-szárnyú vadászgép

Típus: Mélyűri bombázó

Lépték: Vadászgép

Hossz: 11,2 m

Legénység: 2

Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,25 köbméter; 65 kg

Készletek: 3 nap

Hipermeghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Asztrorobotot használ

Manőverezőképeség: 2K

Űr: 10

Hajóburok: 2K

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 35/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 2/3K

Négy lézergyű

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K

Két protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 0- 1/ 3/ 7

Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km

Veszteség: 9K

Ár: 200,000 kredit

X-szárnyú vadász

Leírás: Az Incom T-65B X-szárnyú mutatta a végső határt a vadászgépek teljesítményében. A

nagy sebessége, nagy tűzereje és kifinomult repülési és harci rendszere teszi az egyik leghatékonyabb létező vadászgéppé. A hajó a nevét a két dupla szárnyáról kapta, melyeket harci formációban nyit ki. Normális repülés közben a szárnyak zárva vannak. A négy ágyú, az egyes szárnylemezek végén, egyszerre, párban, vagy külön-külön is elsüthető. Az X-szárnyú egy egypilótás vadászgép. Egy Ipari Automatakartell R2-es asztrorobot, mely egy kényelmes kosárban fészkel a pilóta mögött, sok repülési feladatot lát el, mint a sérülésirányítás, asztrográciós ugrások, és repülési teljesítmény beállítás. A hajó irányítása a T-16-os légsiklóéra emlékeztet, és más gyakori "sport" járművekhez a peremvilágokon, és egy vakmerő pilóták könnyen hozzászoknak az X-szárnyú irányításához.

Az X-szárnyú ismert a nagy állóképességéről. Ez egy ígéretes vadászgép, és általában több kisebb lövést is képes elviselni, anélkül, hogy vesztené teljesítményéből.

Megerősített titánium burok veszi körül, és egy nagy teljesítményű pajzsgenerátora van, de súlyosabb sérülések esetén van egy teljes katapult rendszere, és az X-szárnyú pilótájának van egy teljesen zárható ruhája és sisakja.

Jármű: Incom T-65B X-szárnyú vadász

Típus: Mélyűri vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 12,5 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Raketrület: 0,45 köbméter; 110 kg

Készletek: 1 hét

Hiper meghajtásszorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Asztrorobotot használ

Manőverezőkéesség: 3K

Űr: 8

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 1K+2

Szenzorok:

Passzív: 25/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 75/2K

Fókusz: 7/4K

Négyes lézerágyú

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 6K

2 Protontorpedó vető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 0- 1/ 3/ 7

Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km
Veszteség: 9K

Ár: 150,000 kredit

Kísérleti Z-105-ös

Jármű: Z-105 (Incom Corporation)

Típus: Kísérleti fejtű

Lépték: Vadászgép

Hossz: 14.6 méter

Jártasság: Vadászgép; Z-105

Legénység: 1 fő

Utaslétszám: 0 fő

Legénység jártassága: Vadászvezető 4K, Fedélzeti fegyver 3K+2, Pajzsok 3K+1

Raktér: 150 kg, 0.5 m³

Készletek: 1 hétre

Hiperhajtómű: 1x

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti komputer: Nincs (asztrodroid kell)

Sebesség: 8

Légkörben: 365 / 1050

Manőverezés: 3K

Hajóburok: 3K+2

Pajzsok: 1K+2

Szenzorok: *Passzív 25/0K*

Fürkész 50/1K

Kereső 75/2K

Fókusz 3/4K

2

lézergyű

Tűzív: első

Kezelő: 0 fő

Lépték: Vadász

Tűzvezérlés: 3K

Lőtáv: 1-3/12/25

Veszteség: 6K

2 könnyű lézergyű

Tűzív: Első

Kezelő: 0 fő

Lépték: Vadászgép

Tűzvezérlés: 3K

Lőtáv: 1-2/8/15

Veszteség: 3K+2

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem került (kb: 75.000 Cr)

Megjegyzés: Esetlegesen vihet magával 2 protontorpedót, 4 konkúziós rakétát, vagy 1 nehézbombát

Z-95 "Fejtű"

Leírás: Valamikor a Z-95 volt a leggyakoribb vadászgép a galaxisban. Bár nem volt képes lépést tartani az "újabb" vadászgépekkel, mégis széles körben használják a kereskedők, magán vállalatok és bolygóvédelmi szervezetek, akik nem tudják kifizetni (vagy elfelejtették megvásárolni) a járművek legújabb változatait. Az Új Köztársaságban flottájában nincsenek ilyen gépek (a Z-95-nek nincs hiperhajtóműve), de mégis foglalkoztatnak párat védelmi bázisokon és alacsony kockázattal bíró szektorokban. Habár képtelen versenyezni az újabb vadászgépekkel teljesítményben vagy fegyverzetben, a Z-95 mégis nagy állóképességű gép, legjobban tudja a károkat elviselni. Tény, hogy az Incom tervezői sokat tanulmányozták a Z-95 hajóburkát és sugárpajzsát, mikor megtervezték a nagyszerű **X-szárnyú vadászgépet**.

Az Incom egyszerűsége törekvő tervezésével készült, a Z-95 könnyen módosítható, hogy megfeleljen a különböző feladatoknak. Az általános módosítások magába foglalják a hozzáadott fegyvert (általában föld-támadó rakéták), megnövelt távot, megemelt fényalatti sebességet, és erősebb hátsó pajzsokat. Próbálkozások történtek hiperhajtómű felszerelésére is, de túlságosan magasnak találták a költségeket, ahhoz hogy megérje a fáradozást.

Jármű: Incom/Subpro Z-95 Fejvadász

Típus: Többfunkciós vadászgép

Lépték: Vadászgép

Hossz: 11,8 m

Legénység: 1

Utaslétszám: 0

Rakterület: 0,25 köbméter; 50 kg

Készletek: 1 nap

Hipermeghajtásszorzó: Nincs

Tartalék hiperhajtómű: Nincs

Fedélzeti számítógép: Nincs

Manőverezőképeség: 1K

Űr: 8

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 15/0K

Fürkész: 25/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 1/2K

Két tripla sugárvető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1- 5/ 10/ 17

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.5 km/ 1 km /1.7 km

Veszteség: 3K

Vibrációs rakétavető

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-6/ 15/ 30

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km

Veszteség: 7K

Ár: 23,000 (állapottól függően)

Függelék

Kalóztörvények

1. Törvény- Rejtőzz az árnyékokban, és támadj az alkonyban.
2. Törvény- Az erő nem minden, a türelem megéri a súlyát fűszerben.
3. Törvény- Olyan gyorsan és erősen üss, ahogy csak tudsz.
4. Törvény- Légy felkészült, és légy kész a vereségére.
5. Törvény- Az ölés lehetősége több mint egy választás.
6. Törvény- A tudás többet érhet, mint a legerősebb fegyver.
7. Törvény- Az információ többet érhet minden pénznél.
8. Törvény- A szabályok megszegése oké, ha azért teszed hogy előnyhöz juss.
9. Törvény- Semmi sem igazságos, minden csupán azért történik, hogy téged felhúzzon.
10. Törvény- Az első benyomás a kulcs a sikerhez.
11. Törvény- Több célt könnyebb megvalósítani, mint egyet.
12. Törvény- A halottak völgyében élsz, habár nem félsz tőle hogy te leszel a legnagyobb, legrosszabb kalóz a völgyben. Vagy a barátod.
13. Törvény- Ha tűzzel játszol, megégetheted magad.
14. Törvény- Valaminek az értéke arányos a megszerzésének nehézségével.
15. Törvény- Élj úgy, mintha holnap elfognának. De ne hagyj, hogy elfogjanak.
16. Törvény- Minden eszköz fegyver. Ebből következik hogy minden fegyver eszköz.
17. Törvény- Legyenek barátaid az éjszaka árnyai közt, de nem felejtse el napos oldalt sem.
18. Törvény- Vannak dolgok, amik felkavarják az éjszaka árnyai, légy résen hogy visszakavarj.
19. Törvény- Jó nap a halálra. Jó nap hogy szétrúgj egy segget.
20. Törvény- Ne számíts a lovasságra időben, ez nem az ő stílusuk
21. Törvény- Minden ember használható valamire, van aki a segítségedre, más csak ágyútölteléknek.

KALANDMESTER TÁBLÁJA

NEHÉZSÉGI SZÁMÉRTÉK

<i>Nehézség</i>	<i>Számérték</i>	<i>Véletlen</i>	<i>Lőtáv</i>
Nagyon Könnyű	1-5	1K	Közvetlen közelre
Könnyű	6-10	2K	Rövid lőtávra
Közepes	11-15	3K-4K	Középes lőtávra
Nehéz	16-20	5K-6K	Hosszú lőtávra
Nagyon Nehéz	21-30	7K-8K	
Hősies	31+	9K+	

VÉDEKEZŐ JÁRTASSÁGOK

Kitérés

Minden távtámadásra

Közelharc védelem +5 pusztakezes harc ellen

Pusztakezes védelem +10 a fegyveres támadónak

Jármű Kitérés Jármű elleni támadásokra

(Mind helyettesítheti a nehézséget, még ha kisebb is!)

SEBZÉS DOBÁS >= ERŐ DOBÁS

	<i>Karakter</i>	<i>Páncél</i>	<i>Elsős.</i>	<i>Bakt.</i>	<i>Term.</i>
0-3 Kábult	-		N. Könnyű	-	
-1K kör & köv-					
Erő darabszor: 2K percre eszméletlen					
4-8 Sebesült	Enyhén		Könny	1K ó	3 napS
-1K amíg meggyógyul					
Kétszer sebesült					
-1K amíg meggyógyul					
9-12 Magatehetetlen		Köz-en	Köz.	2K ó	2 hét S
eszméletlen 10K					
-1K védelem					
2-6 hal seb. M					
percre					
7-8 magateh. ↓					
9+ sebesült					
13-15		Halálosan seb.	Súlyosan		
Nehéz	1K n	30 nap	S		
halott ha 2K<körök					
hasznavehetetlen					
2-6 dies M					
7-8 hal seb Hs					
9+ magateh. ↓					
16+ Halott	Megsem.	-	-	-	H

SEBZÉS DOBÁS >= KAROSSZÉRIA DOBÁS

	<i>Jármű</i>				
0-3 Pajzs leválik					
-1K pajzs amíg megjavítják, vagy					
Vezérlőmű ionizálva					
-1K man, tűzvez, fegy.seb., pajzs, ebben és a köv. körben.					
(ha ionizálták manőverezés db. körben, vezérlőmű leáll 2 körre)					
4-8 Enyhén károsodott				E	
1-3; -1K manőverzőképesség ↓					
4; egy fegyver megsemmisül					
5-6; -1 mozgás					
1K-t sebződnek az utasok					
9-12 Közepesen károsodott				E	
1-3; -2K manőverzőképesség K					
4-6; -2 mozgás ↓					
3K-t sebződnek az utasok					
13-15		Súlyosan károsodott			
1-2; hajtómű megsemmisül, karambolhoz +3K sebzés E					
3; túlterhelt hajtómű, leállítás vagy 3K kör múlva robban K					
4; fegyverkiesés S					
5; strukturális károk, szétesik 1K körön belül ↓					
6; megsemmisül					
6K-t sebződnek az utasok					
16+ Megsemmisült					
11K-t sebződnek az utasok M					

SEBZÉS DOBÁS >= HAJÓBUROK DOBÁS

	<i>Űrhajó</i>	<i>Ion ágyú</i>
0-3 Pajzs Leválik		1 vezérlőmű
-1K pajzs amíg megjavítják, vagy ionizálva		
Vezérlőmű ionizálva		

-1K man, tűzvez., fegyverseb., pajzsok
(ha ionizálták manőverezés db. körben, vezérlőmű leáll 2 körre)

4-8 Enyhén károsodott 2 vezérlőmű E
1-2; -1K manőverzőképesség **ionizálva** ↓
3; egy fegyver megsemmisült
4; egy fegyver működésképtelen
5; -1K pajzs
6; -1 mozgás

9-12 Közepesen károsodott 3 vezérlőmű E
1-2; -2K manőverzőképesség **ionizálva K**
3-4; egy fegyverrendszer működésképtelen ↓
5; -2K pajzs
6; -2 mozgás

13-15 Súlyosan károsodott 4 vezérlőmű E
1; hajtómű működésképtelen **ionizálva K**
2; túlterhelt hajtómű, leállítás, vagy 3K kör múlva robban **S**
3; hiperhajtómű tönkremegy ↓
4; fegyverzetkiesés
5; strukturális károk, 1K kör az úrhajó elhagyására
6; megsemmisült

16+ Megsemmisült Vezérlőmű M
halott

LÉPTÉKMÓDOSÍTÓK

Karakter 0K

Sikló 2K

Lépegető 4K

Vadászgép 6K

Csatahajó 12K

Halálcsillag 24K

TALÁLATI HELYEK

1 Fej

2-3 Törzs

4 Karok (dobj újra 1-3 bal, 4-6 jobb)

5 Bal láb

6 Jobb láb

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Több Cselekedet: -1K cselekedetenként egy cselekedet fölött (A dobás nélküliek után is, pl fegyver előhúzás, bénításra állítás, újratöltés)

Felkészülés: dupla idő, +1K a cselekedetre

Sietés: fele idő alatt, fele annyi kockával

KARAKTERPONT HATÁROK

Dobás növelése Határ

Jártasság, vagy főjellemző 2

Sebzés támadáson 2

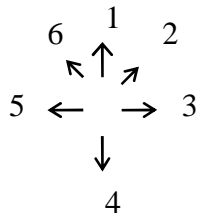
Specializáció 5

Védekező jártasság 5
ERŐ sebződés ellen 5

MOZGÁS SEBESSÉGEK

Félsebességű " **Mozgás (ingyen cselekedet)**
Normál mozgás Mozgás (normál cselekedet)
Nagy sebességű **2 * Mozgás (teljes cselekedet)**
Max sebességű 4 * Mozgás (teljes cselekedet)(1 körig)

GRÁNÁTSZÓRÁS ÁBRA



↑ :a dobás iránya

FEDEZÉK MÓDOSÍTÓK

<i>Fedezék</i>	<i>Módosító</i>
Ritkás füst	+1K
Sűrű füst	+2K
Nagyon sűrű füst	+4K
Gyér megvilágítás	+1K
Holdfényes éjszaka	+2K
Teljes sötétség	+4K
<i>A karakter</i>	<i>Módosító</i>
L' takarásban	+1K
" takarásban	+2K
I' takarásban	+3K
Teljes takarásban	Nem lehet eltalálni
<i>Fedezék típusa</i>	<i>Fedezék ERŐ értéke</i>
Flimsy faajtó	1K
Szabvány faajtó	2K
Szabvány fémajtó	3K
Betörésbiztos ajtó	4K
Sugárbiztos ajtó	6K
<i>Fedezék</i>	<i>Sebzés</i>
Kábult/Nem károsodott	Semmi
Sebesült/Enyhén károsodott	-4K
Magatehetetlen/Köz. károsodott	-2K
Halálosan seb./Súly. károsodott	-1K
Halott/Megsemmisült	Teljes

Veszteség dobás Eredmény

0-3	Pajzs leválik/ vezérlőmű ionizálva
4-8	Enyhén károsodott
9-12	Közepesen károsodott
13-15	Súlyosan károsodott
16+	Megsemmisült

Enyhén károsodott:

1-2	1K veszít a manőverezési kódjából.
3	Találat érte az egyik fedélzeti fegyver és megsemmisült.
4	Valamelyik fegyver működésképtelenné vált.
5	1K-t veszít a pajzsából.
6	A mozgásfázisok száma egyel csökkent.

Közepesen károsodott:

1-2	2K veszít a manőverezési kódjából.
3-4	Az úrhajó elveszít egy egész fegyverrendszert.
5	2 K-t veszít a pajzsából.
6	A mozgásfázisok száma kettővel csökkent.

Súlyosan károsodott:

1	Az úrhajó mozgásképtelen minden hajtómű leáll.
2	Túlterhelt hajtómű, ha nem kapcsolják ki generátort megsemmisíti a hajót.
3	Hiperhajtómű tönkremegy.
4	Az összes fegyver működésképtelen.
5	Strukturális károk a legénységnek 1 köre van hogy elhagyja a hajót.
6	Az egész hajó megsemmisül.

Idővonal

AZ ŐSI JEDIK ÉS A KÖZTÁRSASÁG FÉNYKORA

???

Egy másik galaxisban lévő bolygó, a Yuuzhan'tar öntudatra ébred. *[The Unifying Force]*

???

A Yuuzhan'taron intelligenssé válik a Yuuzhan vong faj. *[The Unifying Force]*

???

Egy ismeretlen faj megépíti a Központi Állomást, majd más csillagoktól bolygórepulzorokkal az Állomás környékére szállít néhány bolygót, melyekből létrehozza a Koréliei rendszert. *[Showdown at Centerpoint]*

Egy ismeretlen faj számos fekete lyuk egymás közelébe rendezésével létrehozza a Bendő halmazt.

Xim, a Despota hatalmas birodalmat épít fel. Később összeütközésbe kerül a huttokkal. Kossak, a hutt legyőzi Ximet a harmadik vontori csatában.

kb. 25 000 B.B.Y.

A hiperhajtómű kifejlesztése és elterjedése. A Régi Köztársaság megalapítása. A Jedi Rend megalakulása. A Coruscant városbolygóvá válásának kezdete. A Köztársaság elkezd felfedezni a Galaxis ismeretlen területeit.

Az első Jedi filozófusok tanulmányozni kezdik az Erőt az Ossuson. Megjövendölik, hogy valaha egy Kiválasztott majd egyensúlyt teremt az Erőben. Az egyre szaporodó Jedi-lovagok tevékeny résztvevőkké válnak a Köztársaság stabil működésének biztosításában. Hasadás következik be a Jedi Rendben: a világos és a sötét oldalt használó Jedik száz éven át háborúznak, majd a világos Jedik kerekednek felül. A sötét Jedik a Galaxis egy ismeretlen területére menekülnek, ahol uralmuk alá hajtják a szith népet, és létrehozzák a Szith Birodalmat. A következő évezredek során a Szith Birodalom uralkodói és a Köztársaság elfeledkeznek egymás létezéséről.

kb. 17 000 B.B.Y.

Az első Alsakai konfliktus.

???

A Yuuzhan vongok találkoznak egy harcos fajjal. A találkozás felébreszti bennük a gyilkolási és hódítási vágyat. A Yuuzhan vongok legyőzik támadóikat, majd maguk is hódítókká válnak, számos világot elpusztítva szülőgalaxisukban. Gyermekei elfajulását látva Yuuzhan'tar megfosztja a Yuuzhan vongokat az Erőtől. Bosszúból a Yuuzhan vongok elpusztítják a Yuuzhan'tart, mely pusztulása előtt útjára indít egy világmagot. [The Unifying Force]

kb. 10 000 B.B.Y.

Egy, a Köztársaság ellen fellázadó népcsoport megtelepszik az Adumaron. [Starfighters of Adumar]

???

A Yuuzhan'tar világmagja a Galaxisba érkezik, és a Zonamán földet érve életbe borítja a bolygót. [The Unifying Force]

???

A Yuuzhan vongok elhagyják háború-tépázta galaxisukat, hogy új galaxist keressenek maguknak. [The Unifying Force]

kb. 5000 B.B.Y.

Az egyesítési háború során Teta császárnő egyesíti a Koros rendszer hét világát. A terjeszkedő Köztársaság hipertéri felfedezői rábukkannak a polgárháború küszöbén álló Szith Birodalomra. A polgárháborúból győztesen kikerülő Naga Sadow megindítja a Köztársaság ellen a nagy hipertéri háborút. A Köztársaság visszaveri a Szith haderőt, majd legyőzi a Szith Birodalmat. Naga Sadow és massassi harcosai a Yavin-4-re menekülnek, ahol Sadow begubózik és felfüggeszti élettevékenységeit, várva a Szithek új aranykorát. A massassik felépítik a Yavin-4-en templomaikat, majd lassan barbárságba süllyednek.

4400 B.B.Y.

A legendákat követve egy Jedi, Freedon Nadd elmegy a Yavin-4-re, ahol a massassik megmutatják neki Naga Sadow nyugvóhelyét. Nadd felébreszti Sadowt, aki megtanítja neki a Szith praktikákat. Nadd a Köztársaság határán túl fekvő Onderonra utazik, és uralma alá hajtja a bolygó primitív népét. Uralkodása során polgárháború bontakozik ki hívei és ellenségei között, mely halála után tovább folytatódik.

4250 B.B.Y.

A vultar kataklizma.

???

Jedik egy csoportja felszámolja a Lorell Kalózok uralmát a Hapan csillaghalmazban. Ezt követően a hapanok matriarchális társadalmat alakítanak ki, és később teljesen elzárják világaikat a Köztársaságtól.

4000 B.B.Y.

A terjeszkedő Köztársaság eljut az Onderonra, ahol Arca Jeth Jedi-mester és Ulic Qel-Droma Jedi-lovag segít a polgárháború lezárásában. Thon, majd Vodo-Siosk Baas Jedi-mesterek Jedi-lovaggá képezik ki Nomi Sunridert.

3999 B.B.Y.

Vima Sunrider születése.

3998 B.B.Y.

Freedon Nadd követői fogságba ejtik Arca Jeth-t az Onderonon. Nomi Sunrider és Ulic Qel-Droma kiszabadítják Arcát. Közben Freedon Nadd szelleme az Empress Teta rendszerbe menekíteti a Szith tudást Satal Ketóval és Aleemával. Az Onderonra béke köszönt.

3997 B.B.Y.

Satal Keto és Aleema Szith praktikákkal uralma alá hajtja az Empress Teta rendszert. A Szithek történelmét kutatva Vodo-Siosk Baas tanítványa, Exar Kun eljut a Yavin-4-re, ahol a sötét oldal hatalmát megízlelve Szith-lovaggá válik. Ulic Qel-Droma az Empress Teta rendszerbe megy, hogy felszámolja Satal Keto és Aleema uralmát. Megöli Satal Ketót, közben hatalmába keríti a sötét oldal. Exar Kun a Yavin-4-en egy aranygömbbe zárja a massassi gyermekek szellemét, hogy azok energiájából saját erejét növelje. Exar Kun megkeresi Ulic Qel-Dromát, és a két Szith-lovag összefog, hogy visszaállítsák a Szith Birodalmat.

3996 B.B.Y.

Exar Kun számos Jedit áttérít a sötét oldalra, majd a Yavin-4-re viszi őket. Eközben Ulic Qel-Droma támadást indít a Coruscant ellen: megkezdődik a Szith háború. A Jedik visszaverik a támadást, Qel-Dromát elfogják. Exar Kun kiszabadítja Qel-Dromát, majd megöli Vodo-Siosk Baast. A Yavin-4-re mennek. Kun tanítványai számtalan Jedi-mestert megölnek, és egy Szith fegyverrel elpusztítják a Cron csillaghalmazt. A halmaz pusztulásával elpusztul az egyik Jedi kiképzőközpont és könyvtár is az Ossuson. A Köztársaság elpusztítja Mandalore hadurat. Nomi Sunrider megfosztja Ulic Qel-Dromát az Erőtől, aki rádöbben tetteire, és elvezeti a Jediket a Yavin-4-re. Exar Kun felhasználja a

massassik életerejét, hogy testéből kilépve szellemét a massassi templomokhoz kösse és így túlélje a Jedik által a Yavin-4-en végzett pusztítást. Egy űrhajó Jedikkel a fedélzetén a Haruun Kalon reked. A Jedik leszármazottaiból később kialakul a bolygó korunnai népessége. [Shatterpoint]
Lezárul a Szith háború.

3986 B.B.Y.

Ulic Qel-Droma halála.

3900 B.B.Y.

Emberek telepsznek a Naboo-ra a Grizmalltról.

3000 B.B.Y.

A Paeciai Birodalom összeomlása. [The Courtship of Princess Leia]

kb. 2000 B.B.Y.

Egy Jedi-lovag szakít a Jedi Tanáccsal, és új Szith-lovagrendet alapít. A rend gyarapodni kezd, majd később a hatalomért folytatott marakodásban a Szithek elpusztítják egymást.

1000 B.B.Y.

Az egyik túlélő Szith-lovag, Kaan és hadserege, a Sötétség Testvérisége a Ruusanon megütközik a Jedik seregével. A ruusani vérfürdő egyetlen Szith túlélője, Darth Bane titokban elmenekül, és később csak egyetlen tanítványt vesz maga mellé, hogy átadja neki tudását. Mostantól a Szithek teljes titokban léteznek, mindig csupán egy mester és egy tanítvány él egyidőben, hogy a Jedik ne fedezzék fel őket. A Darth név mesterről tanítványra adódik. A következő évezred során a Szithek leírják tanításaikat, és várják a Jedik elleni bosszú pillanatát.

974 B.B.Y.

A Baanu Miir világhajó útnak indul a Yuuzhan Vongok szülőgalaxisából. [Rebirth]

896 B.B.Y.

Yoda születése. [Return of the Jedi]

796 B.B.Y.

Yoda Jedi-mester lesz.

737 B.B.Y.

A Grissmath dinasztia rabokat kezd telepíteni a Nam Choriosra. [Planet of Twilight]

687 B.B.Y.

A Grissmath dinasztia megfertőzi a Nam Choriost a Halálcsíra-járvánnyal. [Planet of Twilight]

600 B.B.Y.

Jabba Desilijic Tiure születése.

A Jedi Tanács a Dathomirra száműzi Allyát, egy, a sötét oldalra áttért Jedit. Allya lányai később matriarchális társadalmat hoznak létre a börtönbolygón. Az Erőt, mint ősi varázslatot használják.

509 B.B.Y.

Yaddle születése.

495 B.B.Y.

Ikrit születése.

490 B.B.Y.

A Szövetségi Szektor létrejötte.

400 B.B.Y.

Egy Jedi kiképzőhajó, a Chu'unthor a Dathomirra zuhan. A Yoda vezette mentőakció összeütközésbe kerül a bolygó Erő-használó „boszorkányaival”. Később a problémát békés úton rendezik.

389 B.B.Y.

Keiran Halcyon koréliei Jedi véget vet a seloniai Afarathu szekta garázdálkodásának. [I, Jedi]

385 B.B.Y.

Ikrit Jedi-mester felfedezi a Yavin-4-en Exar Kun aranygömbjét. Mivel nem tudja kiszabadítani a gömbből a massassi szellemeket, Jedi-transzba helyezkedik mellette, és vár valakire, aki elég erős lesz, hogy segítsen neki ebben.

350 B.B.Y.

A Kereskedő Föderáció megalapítása.

kb. 318 B.B.Y.

Berethron e Solo király bevezeti Korélián a demokráciát. [The Paradise Snare]

237 B.B.Y.

Dzym létrejötte. [Planet of Twilight]

206 B.B.Y.

Oppo Rancisis születése.

200 B.B.Y.

Csubakka születése. [A New Hope]

129 B.B.Y.

Jedik egy csoportja kihirdeti a Potentiumról szóló filozófiát. A Potentium-hívők később elhagyják a Jedi Templomot. [Rogue Planet]

105 B.B.Y.

Durga, a hutta születése.

92 B.B.Y.

Ki-Adi-Mundi születése. Qui-gon Jinn születése.

89 B.B.Y.

Az egyik Potentium-hívő, Leor Hal követőivel letelepszik a Zonama Sekoton. Jelenlétük hatására a bolygó öntudatra ébred. [Rogue Planet]

84 B.B.Y.

Jorus C'baoth születése.

82 B.B.Y.

Palpatine születése.

72 B.B.Y.

Mace Windu születése a Haruun Kalon. Születése után hónapokkal a Jedi Templomba kerül, ahol Jedi-lovagot nevelnek belőle. [Shatterpoint]

66 B.B.Y.

Jango Fett születése. [The Cestus Deception]

59 B.B.Y.

Sheeka Tull születése. [The Cestus Deception]

57 B.B.Y.

Obi-van Kenobi születése.

Mace Windu rövid időre visszater a Haruun Kalra, hogy megismerje ősei, a Jedi-leszármazott őslakosok életmódját. [Shatterpoint]

57 B.B.Y. után

A Haruun Kalon egyre több külvilági telepszik le. Az újonnan érkező balawai népesség és az őshonos korunnaik közt viszály tör ki. [Shatterpoint]

50 B.B.Y.

A sikertelen arkani forradalom az Arkani Dominium ellen.

48 B.B.Y.

Mon Mothma születése.

46 B.B.Y.

Padmé Naberrie születése. [Cloak of Deception]

Airen Cracken születése. [The Unifying Force]

45 B.B.Y.

Veruna kerül a Naboo trónjára.

44 B.B.Y.

A Katana-flotta eltűnése. [Dark Force Rising]

Plo Koon és más Jedik győztesen kerülnek ki a Stark hipertéri háborúból.

Qui-gon Jinn Jedi-mester tanítani kezdi Obi-van Kenobit. [The Phantom Menace]

43 B.B.Y.

A mandaloriak kipusztítása. [The Cestus Deception]

41 B.B.Y.

Jorj Car'das elkezd kiépíteni csempészszerkezetét. [Vision of the Future]

Anakin Skywalker születése. Owen Lars születése.

Sheeka Tull és Jango Fett találkozása. [The Cestus Deception]

40 B.B.Y.

Jango Fett és Sheeka Tull kapcsolata megszakad. Jango fejvadász lesz. [The Cestus Deception]

A KÖZTÁRSASÁG ALKONYA ÉS BUKÁSA

???

A Köztársaság vezetésében elharapózik a lustaság, a tehetetlenség és a korrupció. Az újabb döntések egyre lassabban és nehezkesebben születnek meg. A politikusok ellen feltámadó ellenszenv néha - méltatlanul - az államgépezet szolgálatában álló Jedi-lovagok ellen is irányul. A változásokat látva Palpatine, a Naboo szenátora a hatalom megragadására készül.

39 B.B.Y.

Finis Valorum főkancellár lesz. [Cloak of Deception]

35 B.B.Y.

Thrackan Sal-Solo születése.

???

Az intergalaktikus térben utazó yuuzhan vongok egyik felderítő csoportja Zho Krazhmir vezetésével felfedezi a Galaxist és a Zonama Sekotot. Az élő bolygó iránti tisztelet miatt a yuuzhan vong Supreme Overlord, Quoreal nem akarja megtámadni a Galaxist. Egy megszégyenítetté vált formáló, Onimi hatalomra segíti Shimrrát, aki megöli Quorealt, és legfelsőbb úr lesz. [The Unifying Force]

32 B.B.Y.

A Nebula Front terroristáinak állandó zaklatása miatt Nute Gunray, a Kereskedő Föderáció egyik vezetője Darth Sidious Szith-lovag segítségével felfegyverzi a Föderáció hajóit. Sidious manipulációi révén a Nebula Front merényletet hajt végre a Föderáció vezetősége ellen. Sidious segítségével Nute Gunray túléli a merényletet, és a Kereskedő Föderáció egyedüli vezetőjévé válik. A Nebula Frontot felszámolják. A Naboo királya, Veruna lemond a trónjáról. Helyére Padmé Naberrie-t választják a trónra, aki Amidala néven lesz királynő. Palpatine és Valorum javaslatára a Szenátus adót vet ki a szabadkereskedelmi útvonalakra. [Cloak of Deception]

Az adóra válaszul (Darth Sidious javaslatára) a Föderáció azt tervezi, hogy blokád alá helyezi a Naboot. Hath Monchar, a neimoidi alkirályhelyettes pénzzé akarja tenni a blokádról szóló információt, ezért a Coruscant megy. Sidious tanítványa, Darth Maul megkeresi és megöli Monchart. [Darth Maul: Shadow Hunter]

Anakin összeszereli Szi-Thripiót számos, régi, elpusztult robot alkatrészeiből.

A Föderáció blokád alá helyezi a Naboot. A Szenátus megvonja Valorumtól a bizalmat. Qui-gon Jinn találkozik Anakinnal, akiben a Jedi próféciák Kiválasztottját véli felfedezni. Anakin és Amidala találkozása. Darth Maul megöli Qui-gont. Obi-van megöli Darth Mault. A Naboo felszabadul a blokád alól. Palpatine főkancellár lesz. A Jedi Tanács Yoda véleménye ellenére engedélyezi Obi-vannak, hogy Anakint Jedivé képezze ki. [The Phantom Menace]

Dooku gróf kilép a Jedi Rendből, és Darth Sidious tanítványa lesz. Sifo-Dyas Jedi-mestert meggyilkolják. Az ő nevében, a Jedi Tanács tudta nélkül Dooku megbízza a Kamino klónozóit egy klónhadsereg létrehozásával. A kaminoiak elkezdik a hadsereg felállítását, a klónkatonákat Jango Fett genetikai anyagából hozzák létre. Elkészül Jango Fett „fia”, Boba Fett, aki szintén Jango klónja. [Attack of the Clones]

A yuuzhan vongok egy csoportja behatol a Galaxisba, és megtámadja a Zonama Sekotot. [Rogue Planet]

31 B.B.Y.

Lando Calrissian születése.

A Kirepülés-terv végrehajtása: a Köztársaság újabb, eddig ismeretlen területekre próbál terjeszkedni a Galaxisban. Az expedíció hat Jedi-mester (köztük Jorus C'baoth) vezetésével indul el. Palpatine el akarja a Jedi-mestereket pusztítani egy flottával. Palpatine hajóit, majd az expedíciót az Ismeretlen Régióban megsemmisíti a chiss Mitth'raw'nuruodo (Thrawn) által vezetett flotta. Tette miatt a chissek számúzik Thrawnt. [Dark Force Rising, Vision of the Future]

30 B.B.Y.

A Jedi Tanács Vergere-t küldi, hogy megvizsgálja a Zonama Sekoton történt eseményeket. A Zonama Sekot visszaveri a yuuzhan vong támadást. Vergere csatlakozik a yuuzhan vongokhoz, hogy megismerje őket. [Rogue Planet]

29 B.B.Y.

A Jedi Tanács elküldi Anakint és Obi-vant Vergere keresésére. Kiderül, hogy Vergere elment a Zonama Sekotra támadó idegenekkel. A Zonama Sekot elhagyja eredeti pályáját, és eltűnik a hipertérben. [Rogue Planet]
Han Solo születése.

28 B.B.Y.

Soontir Fel születése.

???

Nikkos Tyris és társai sötét Jedikké válnak. [I, Jedi]

27 B.B.Y.

Garris Shrike maga mellé veszi Han Solot. [The Paradise Snare]
Cliegg Lars feleségül veszi Shmi Skywalkerét. [Attack of the Clones]

25 B.B.Y.

Újabb yuuzhan vong csoport végez felderítést a Galaxis peremvidékén. Egyik harcosuk, Mongei Shai a Bimmielen marad, és később itt hal meg. [Onslaught]

24 B.B.Y.

Amidala királynői mandátuma lejár. Helyét a Naboo trónján Jamillia veszi át. Amidala a Naboo szenátora lesz. [Attack of the Clones]

22 B.B.Y.

Az Ansionon élő két népcsoport közt viszály tör ki. Mivel a Szenátus nem képes a bolygó belpolitikai problémáit orvosolni, az Ansion a Köztársaságból való kilépést tervezi. Dooku gróf és szövetségese, a Kereskedelmi Céh próbálja a kilépést elősegíteni, hogy a függetlenné váló Ansion és a szomszédos rendszerek kereskedelmét uralmuk alá vonhassák. A Jedi Tanács elküldi Obi-van Kenobit, Luminara Undulit, Anakin Skywalkerét és Bariss Offeet, hogy oldják meg a helyzetet. Obi-vanék közvetítésével az Ansion két népe békét köt, és a bolygó a Köztársaság tagja marad. [The Approaching Storm]

Dooku egyre erősödő szeparatista mozgalma miatt a Szenátus egy köztársasági hadsereg felállításán gondolkodik. Obi-van Kenobi felfedezi a Kaminon készülő klónhadsereget. Taszkenek megölik Shmi Skywalkerét. Obi-van felfedezi, hogy Dooku droidhadsereggel szereli fel a Kereskedő Föderációt a Geonosison. A Jedik óriási emberáldozat árán, és a kaminoi klónok bevetése révén felszámolják a Föderáció droidhadseregét és flottáját. Jango Fett halála. Elkezdődik a klónháború. Amidala és Anakin összeházasodnak. [Attack of the Clones]

A Köztársaság Palpatine irányításával létrehozza a klónkatonákból a Grand Army of the Republicot.

Az Ord Cestuson Erő-érzékeny bio-droidokat kezdenek gyártani. [The Cestus Deception]
2 hónappal a geonosisi csata után

A Haruun Kal két népcsoportjának évtizedes viszályát kihasználva a szeparatisták a saját oldalukra állítják a bolygó kormányát. A Jedi Tanács elküldi Depa Billabát, hogy köztársasághű mozgalmat szervezzen a bolygó korunnai őslakosai közt. Depa túlzottan belefolyik a kegyetlenül vált belháborúba, és jelleme egyre jobban eltorzul. [Shatterpoint]

6 hónappal a geonosisi csata után

Depa Billaba hívására Mace Windu a Haruun Kalra utazik. Windu vezetésével a köztársasági haderő visszaszerzi a bolygót a szeparatista mozgalomtól. Depa az összecsapás alatt áttér a sötét oldalra, majd miután rádöbben, mivé vált, tudata elzárkózik a világtól. [Shatterpoint]

A klónháború egyik ütközete folyamán a bolygóra zuhanó hajók a Honoghr felszínének jelentős részét elpusztítják. [Dark Force Rising]

Nejaa Halcyon Jedi-mester halála. Társai végeznek Nikkos Tyrisszel és társaival. Rostek Horn örökbe fogadja Nejaa fiát, Valint. Nikkos tanítványai, a jensaraiok elrejtőznek a Susevfin. [I, Jedi]

Mara Jade születése.

A Caamas lakosságának elpusztítása. [Specter of the Past]

Palpatine a Nam Choriosra viteti Seti Ashgadot. [Planet of Twilight]

21 B.B.Y. = 12 hónappal a geonosisi csata után

A szeparatisták több ezer bio-droidot rendelnek hadi célokra az Ord Cestusról. Céljuk, hogy az üzlet hírével a Köztársaságból az Ord Cestus ellen agresszív katonai fellépést provokáljanak ki, mely újabb bolygókat állítana a szeparatista mozgalom oldalára. A bolygóra küldött Obi-Wan Kenobi, Kit Fisto és néhány klónkatona tevékenysége révén a Köztársaság egy polgári áldozatokat nem követelő akcióval megakadályozza a megrendelés teljesítését, és ezzel keresztülhúzza a szeparatisták számításait. [The Cestus Deception]

???

Anakin Skywalkerből Darth Vader lesz.

20 B.B.Y.

Corran Horn születése. [Interlude at Darkkneel]

AZ ÚJ REND ÉS A LÁZADÁS HAJNALA

18 B.B.Y.

Palpatine császárrá kiáltatja ki magát, és kihirdeti az Új Rendet. A Birodalmi időszámítás kezdete. Luke Skywalker és Leia (Skywalker) Organa születése; az ikreket elrejtik apjuk és a császár elől.

Palpatine és Vader hozzákezd a Jedik maradékának kiirtásához. Yoda a Dagobán, Kenobi a Tatuinon rejtőzik el.

Sötét Jedik egy csoportjának lázadása a Bpfassh-on. Az egyik sötét Jedi elrabolja, és lélekben eltorzítja Jorj Car'dast, majd a Dagobára viszi. Yoda elpusztítja a sötét Jedit, és meggyógyítja Car'dast. Car'das gyarapítani kezdi csempészszerkezetét. [Dark Force Rising, Vision of the Future]

A Palpatine Szeme csatahajó megépítése, mellyel a Belsavis bolygón Plett Jedi-mester házában összegyűlt Jedi-lovagokat és gyermekeiket akarják lebombázni. Callista Jedi-lovag hatástalanítja a csatahajót, de ezzel személyiségét örök rabságra ítéli a vezérlő számítógépben. [Children of the Jedi]

A ghormani mérsárlást követően Palpatine moffá lépteti elő Tarkint. Bail Organa és Mon Mothma felkelést terveznek az Új Rend ellen.

Darth Vader „segítséget nyújt” a Honoghrnak; valójában megakadályozza a klónháború következményeinek felszámolását. [Dark Force Rising]

Biggs Darklighter születése.

Voss Parck admirális rátalál Thrawnra, és Palpatine-hoz viszi. Thrawn birodalmi katonai kiképzést és magas rangot kap. [Vision of the Future]

17 B.B.Y.

Wedge Antilles születése.

14 B.B.Y.

Dengar halálosan megsebesül. A birodalmiak megmentik, és orgyilkost csinálnak belőle. [Payback]

12 B.B.Y.

Han Solo és Boba Fett első találkozása a Jubilaron. [The Last One Standing]

10 B.B.Y.

Han Solo megszökik Garris Shrike-től. Az Ylesián kiszabadítja Bria Tharent. Felvételt nyer a Birodalmi Akadémiára. [The Paradise Snare]
Gavin Darklighter születése.

7 B.B.Y.

Kyp Durrón születése.

6 B.B.Y.

Talon Karrde felfedezi az elveszett Katana-flottát.

5 B.B.Y.

Hant kirúgják Birodalmi állásából. Csubakka Han mellé szegődik. Csempészni kezdenek. Han és Lando Calrissian találkozása. [The Hutt Gambit]

4 B.B.Y.

Lando a Rafa rendszerbe megy kincsekre vadászni. Megelőzi Rokur Geptát, a varázslót a varázskulcs megszerzésében. A varázskulcs hangjára a sharu faj felébred primitív „álmából”. [Lando Calrissian and the Mindharp of Sharu]
Han és Csubakka munkát kap Jabbától. A Birodalom sikertelen támadása a huttok ellen. [The Hutt Gambit]

3 B.B.Y.

Lando az Oseon rendszerbe utazik, ahol majdnem Rokur Gepta fogságába esik. [Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon]
Lando segítséget nyújt az oswaftoknak a Birodalom ellen, majd megöli Rokur Geptát. [Lando Calrissian and the Starcave of ThonBoka]
A császár parancsára Tarkin nagymoff létrehozza a Bendő Bázist, ahol birodalmi tervezők szuperfegyvereket fognak tervezni. A bázis védelmét Daala admirális biztosítja. [Jedi Search]
Elkészülnek a Halálcsillag tervei, majd prototípusa a Bendőben. A működőképes prototípus elkészülte után elkezdődik a teljes életnagyságú Halálcsillag építése a Despayre mellett.
Roganda Ismaren fia, Irek születése.

2,5 B.B.Y.

Han Solo elnyeri Landotól a Millennium Falcont.

2 B.B.Y.

Han és Csubakka kiszabadítanak néhány politikai foglyot a Szövetségi Szektor egyik börtönéből. [Han Solo at Star's End]

Han és Csubakka kiszabadítanak egy hajószállítmányi rabszolgát. [Han Solo's Revenge]

Han és Csubakka Xim, a Despota elveszett kincsére vadásznak. [Han Solo and the Lost Legacy]

A Koréliei Szerződés aláírásával Bail Organa, Mon Mothma és Garm Bel Iblis egyesítik a három legnagyobb forradalmi csoportot, és létrehozzák a Felkelők Szövetségét.

A felkelők tudomást szereznek a Halálcsillag építéséről. Ysanne Isard a Birodalmi Hírszerzés igazgatója lesz. [Interlude at Darkknel]

A POLGÁRHÁBORÚ

1 B.B.Y.

Han és Csubakka részt vesz a felkelők Ylesia elleni támadásában. Elkészül a Halálcsillag. A Tarkin nagymoffnál rabszolgaságban lévő Ackbar kiszabadítása. A felkelők a Toprawán megszerzik a Halálcsillag tervrajzait. Bria Tharen meghal. Han adósságba keveredik Jabbánál. [Rebel Dawn]

Jorj Car'das hirtelen öregedni, majd haldokolni kezd. Yoda javaslatára az Aing-Tii szerzetesekhez fordul, akik meggyógyítják. Csempészszervezetének vezetését Talon Karrde veszi át. [Vision of the Future]

0 B.B.Y.

A Birodalmi Szenátus feloszlatása. Az Alderaan elpusztítása. Luke Skywalker Jedi-tanulmányainak kezdete. Obi-van Kenobi halála. Biggs Darklighter halála. A yavini csata, a Halálcsillag elpusztítása. Tarkin halála. [A New Hope]

Vader megtudja, hogy a Halálcsillag elpusztítója a saját fia, Luke Skywalker volt. Vadászni kezd Luke-ra.

A császár klónozó berendezésekkel kezd kísérletezni.

Luke és Wedge megalakítja a Zsivány Osztagot.

A felkelők kiürítik a Yavin-4 bázist.

A Fejvadász Céh darabjaira hull szét. [The Mandalorian Armor, Slave Ship, Hard Merchandise]

Darth Vader és Thrawn admirális felszámolja a Fekete Nap (Xizor herceg alvilági szervezete) koréliei ágát. [Side Trip]

Thrawn visszavonul a Perifériára Vors Parckkal, elkezd feltérképezni az Ismeretlen Régiót. Létrehozza a Thrawn Keze nevű erődöt, mely egy óriási adatbankot rejt. [Vision of the Future]

Lando a Felhőváros vezetőjévé válik.

2 A.B.Y.

Luke és Vader küzdelme a Mimbanon. A Cirkarpusz rendszer titokban csatlakozik a felkeléshez.

2,5 A.B.Y.

A felkelők létrehozzák a Visszhang bázist a Hothon.

3 A.B.Y.

A Birodalom elpusztítja a Visszhang bázist. A felkelők elhagyják a Hoth-t. Luke Jedi-tanulmányait Yodánál folytatja. Vader csapdát állít Luke-nak a Felhővárosban. Csalinak a fogságba ejtett Han Solót használja fel, akit karbonitba ágyaznak. Vader és Luke megküzdenek a Felhővárosban. A viadal során Luke elveszíti jobb kezét, de sikerül elmenekülnie. Boba Fett elszállítja Han Solót Jabbához. [The Empire Strikes Back]

3,5 A.B.Y.

Luke és társai Han teste után kutatnak. Xizor herceg kegyvesztetté akarja tenni Darth Vadert. Vader Luke után kutat. A második Halálcsillag építésének kezdete. Vader elpusztítja Xizort. Luke-ék a Tatuinra mennek, hogy Hant kiszabadítsák Jabba palotájából. [Shadows of the Empire]

4 A.B.Y.

Han Solo kiszabadítása. Boba Fettet elnyeli a Sarlacc. Leia megöli Jabbát. Yoda halála. [Return of the Jedi]

Palpatine titokban főadmirálissá lépteti elő Thrawnt, aki ezután visszamegy a Perifériára. Boba Fett kirobbantja magát a Sarlaccból. [A Barve Like That]

Dengar segít Boba Fettnek felépülni. Kuati Kuat elpusztítja a Kuat Hadiipari Művek egy részét, hogy az ne kerüljön illetéktelen kezekbe. [The Mandalorian Armor, Slave Ship, Hard Merchandise]

Luke és Vader megvívna a császár színe előtt a második Halálcsillagon. Vader megöli a császárt (ill. annak testét), majd maga is meghal. Az endori csata, a második Halálcsillag elpusztítása. [Return of the Jedi]

A Ssi-Ruu Impérium támadása a Bakura ellen. A felkelők és a birodalmiak együtt visszaverik a ssi-ruukat. A Bakura csatlakozik a Felkelők Szövetségéhez. [The Truce at Bakura]

AZ ÚJ KÖZTÁRSASÁG FELEMELKEDÉSE ÉS A BIRODALOM BUKÁSA

4 A.B.Y.

Az Új Köztársaság kikiáltása.

Az endori csatát követően újabb és újabb rendszerek szakadnak el a Birodalomtól, és csatlakoznak az Új Köztársasághoz. A birodalmi flotta egy-egy darabjának parancsnokaként számos birodalmi vezető hasít ki magának területet a Birodalomból, hogy afelett mint hadúr uralkodjon. Palpatine trónját Sate Pestage foglalja el.

Palpatine szelleme a Byssre utazik, ahol ősi Szith módszereket használva beleköltözik egyik saját klónjának testébe.

Danni Quee születése. [Vector Prime]

5 A.B.Y.

Ysanne Isard, a Birodalmi Hírszerzés igazgatója kijátsza Pestage-et és az őt támogató vezetőket egymás ellen, majd átveszi az uralmat a Birodalom felett. Pestage-et megölik. Boba Fett megöli Jodo Kastot. [The Last One Standing]

6 A.B.Y.

Corran Horn (Nejaa Halcyon koréiai Jedi unokája) csatlakozik a köztársasági pilótákhoz. [Missed Chance]

6,5 A.B.Y.

A Zsivány Osztag újraszervezése. Az Új Köztársaság elfoglalja a Borleiastr. [Rogue Squadron]

Az Új Köztársaság elfoglalja a Coruscantot. Ysanne Isard, a Birodalmi Hírszerzés igazgatója a Lusankyára menekül. [Wedge's Gamble]

7 A.B.Y.

Zsinj hadúr támadni kezdi az Új Köztársaság hajóit. A köztársaságiak leküzdik a Krytos-vírus fertőzést a Coruscanton. Leia Organa követségbe megy a hapanokhoz. Isard a Lusankya szuper-csillagrombolóval elhagyja a Coruscantot, hatalma alá hajtja a Thyferrát. [The Krytos Trap]

A Zsiványok legyőzik Ysanne Isard flottáját. A Thyferra felszabadul Isard uralma alól. [The Bacta War]

A Birodalom maradékának feldarabolódása felgyorsul.

A Lidérc Osztag létrehozása. A Köztársaság Zsinj hadúrra vadászik. [Wraith Squadron]

Jagged Fel születése. [Ruin]

8 A.B.Y.

Zsinj az Iron Fist szuper-csillagrombolóval és flottájával elrabolja a Kuat Hadiipari Művekben éppen elkészült Razor's Kiss szuper-csillagrombolót. A Lidérc Osztag és a Zsinjre vadászó köztársasági flotta megsemmisíti a Razor's Kiss-t. Zsinj és az Iron Fist elmenekül. [Iron Fist]

A köztársasági flotta súlyos csapást mér Zsinjre. [Solo Command]

Luke megtalálja a Chu'unthort a Dathomiron. Az éjnővérek (az Erő sötét oldalát használó dathomiri „boszorkányok”) elpusztítása. Zsinj és flottája elpusztítása. A Hapan Birodalom csatlakozik az Új Köztársasághoz. Han és Leia házassága. [The Courtship of Princess Leia]

8,5 A.B.Y.

Az Új Köztársaság a lakott Galaxis területének 3/4-ét irányítja.

Han és Leia megszerzik a Killik Twilight c. festményt, melyben a felkelők kémeinek zavartalan kommunikációjához szükséges kód van elrejtve. [Tatooine Ghost]

9 A.B.Y.

Thrawn főadmirális visszatér a Perifériáról. Ő és Pellaeon kapitány megkeresik a Waylanden Jorus C'baoth klónját. C'baoth segít Thrawnnek az Új Köztársaság elleni támadásokban. [Heir to the Empire]

A noghri faj átáll a Birodalom oldaláról a Köztársaság oldalára. Előkerül a Katana-flotta, és Thrawn kezére jut. Thrawn a Waylanden talált berendezésekkel katonákat klónozik. [Dark Force Rising]

Hódításaival Thrawn a Birodalom területét a lakott Galaxis területének 1/4-éről 1/2-ére növeli.

Jaina és Jacen Solo születése. C'baoth a Felhővárosban levágott kézből létrehozza Luke Skywalker klónját. Mara Jade megöli Luke klónját és C'baoth-ot. Egy noghri merénylő megöli Thrawnt. Pellaeon kapitány visszavonul a Magvilágok felé. A Birodalom ismét zsugorodni és forgácsolódni kezd. [The Last Command]

Palpatine klónja titokban új flottát épít fel a neki hűséget fogadó hadurak és parancsnokok hajóiból.

9,5 A.B.Y.

A köztársasági flotta legyőzi Delak Krennel hadurat. A Zsiványok megölik Ysanne Isardot és klónját. [Isard's Revenge]

Leonia Tavira kalózzai után nyomozva Mirax Terrik (Corran Horn felesége) eltűnik. [I, Jedi]

Talon Karrde Marával és Landóval keresteti Car'dast. [Vision of the Future]

10 A.B.Y.

Palpatine flottája támadásba lendül és jelentős területeket foglal el a Köztársaságtól, többek közt a Coruscantot is. Luke a Byssre kerül, Palpatine elé, aki maga mellé akarja állítani. Azt tervezve, hogy az Erő sötét oldalának segítségével elpusztítja a császárt, Luke melléáll. Mielőtt a sötét oldal végleg hatalmába kerítené Luke-ot, ő és Leia elpusztítják Palpatine klón testét; szelleme azonban titokban átköltözik az utolsó létező klón testbe.

Luke és Leia Jedi-növendékeket kutatnak fel.

Anakin Solo születése.

11 A.B.Y.

Palpatine klónteste rohamosan öregszik. Palpatine szellemét Anakin Solo testébe akarja költöztetni. Han Solo megöli a császárt: a testtel együtt pusztul el Palpatine szelleme is. A Byss megsemmisül. A birodalmi haderő elhagyja a Coruscantot, a Köztársaság újjáépíti a fővárost. Egy yuuzhan vong kém, Nom Anor trónra segíti Xandel Carivust, akit azonban igen rövid időn belül eltávolítanak a Birodalom éléről. A Birodalom ismét gyors szétforgácsolódásnak indul.

A JEDI-REND FELTÁMASZTÁSA ÉS KONSZOLIDÁCIÓ

11 A.B.Y.

Pellaeon kapitány csatlakozik Teradoc hadúrhoz.

A Bendő Bázisról előkerül Daala admirális, valamint a Halálcsillag prototípusa és a Napzúzó Luke Jedi-növendékeket keres, majd Jedi Akadémiát hoz létre a Yavin-4-en. [Jedi Search]

Corran Horn csatlakozik az Akadémia tanítványaihoz. [I, Jedi]

Luke megkezdi a Jedi-tanítványok oktatását. Exar Kun szelleme felébred a Yavin-4-en. Megpróbálja némelyik tanítványt áttéríteni a sötét oldalra, hogy ezáltal megerősödjön és ismét anyagi testet ölthessen. [Dark Apprentice]

Luke és a Jedik legyőzik Exar Kunt. A Halálcsillag-prototípust felrobbantják, a Napzúzót megsemmisítik. Daala visszavonul a Magvilágok felé. [Champions of the Force]

Corran Horn elhagyja a Jedi Akadémiát. Felszámolja Leonia Tavira kalózszervezetének jelentős részét, majd Luke segítségével kiszabadítja Miraxot. A Susevfin rejtőző Jensaraiok csatlakoznak a Jedikhez. [I, Jedi]

A Magvilágok birodalmi hadurai egymással háborúzva darabjaira bomlasztják a maradék Birodalmat.

Egy Jedi-növendék, Dolph otthagyja a Jedi Akadémiát, hazamegy az Almaniára. [The New Rebellion]

12 A.B.Y.

Irek Ismaren mentális hívásával elindítja a Palpatine Szeme csatahajót a Belsavis felé. Luke és Cray Mingla a Szem fedélzetén rátalálnak Callista szellemére a számítógépben. Callista és Cray „testet cserél”; Callista elveszti Jedi-képességeit. Luke és Callista elhagyják a hajót, Cray felrobbantja. Roganda és Irek elmenekül, és a Coruscanton rejtőzik el, ahol Roganda sötét Jedivé kezdi kiképezni Ireket. [Children of the Jedi] [Rebel Stand]

Durga a Halálcsillag tervei alapján a Sötétkard építésébe kezd, hogy a hutt bűnszervezet befolyását kiterjessze. Pellaeon segítségével Daala admirális megöli a Magvilágokban marakodó Birodalmi hadurakat, és saját irányítása alatt egyesíti a Birodalom szétforgácsolódott maradékát. A köztársaságiak elpusztítják a Sötétkardot, és Durgát. Daala és Pellaeon megtámadják a Yavin-4-et. A Jedik visszaverik a támadást. Daala lemond rangjáról, és átadja Pellaeonnak a Birodalom irányítását. Callista elmegy, hogy Jedi-képességeit maga keresse meg. [Darksaber]

Tahiri Veila születése.

12,5 A.B.Y.

Pellaeon stabilizálja hatalmát a Birodalom nagy részében, a Mély Mag viszont újabb hadurak marakodásának területévé válik.

13 A.B.Y.

Az Adumar csatlakozik az Új Köztársasághoz. [Starfighters of Adumar]

A köztársaságiak megfékezik a Nam Choriosról kitörni készülő Halálcsíra-járványt. Seti Ashgad és Dzym halála. Daala és a független telepések letelepszene a Pedducis Chorioson. Rövid idő után Daala csatlakozik a Mély Mag birodalmi haduraihoz. [Planet of Twilight]

Valin Horn születése. [Specter of the Past]

A Jedi Akadémiáról elkezdnek kiáramlani az első új Jedi-lovagok, hogy az Új Köztársaság szolgálatába álljanak.

14 A.B.Y.

Luke-ék megakadályozzák, hogy Lord Hethrir visszaállítsa a Birodalmat. Hethrir halála. [The Crystal Star]

Irek Ismaren agya halálos sérülést szenved el. Roganda gépi implantátumokkal pótolja Irek sérült agyterületeit, majd lassított életműködésű állapotba helyezi fiát. [Rebel Stand]

Malinza Thanas születése. [Refugee]

15 A.B.Y.

Brakiss Jedi-növendék otthagyja a Jedi Akadémiát. [The New Rebellion]

16 A.B.Y.

A Dushkan Liga elkezdi a Koornacht Köd nem yevetha-lakta bolygóinak elfoglalását. [Before the Storm]

17 A.B.Y.

Az Új Köztársaság a Dushkan Liga ellen indul. Han Solo a yevethák fogságába esik. [Shield of Lies]

Az Új Köztársaság legyőzi a Dushkan Ligát. Hant kiszabadítják. [Tyrant's Test]

17,5 A.B.Y.

Dolph sötét Jedivé válik, felveszi a Kueller nevet, és hozzálát, hogy saját uralma alá hajtsa a Galaxist. Leia megöli Kuellert. [The New Rebellion]

Mind a Mély Mag hadurai, mind Pellaeon Birodalma támadásba lendülnek a Köztársaság ellen. A Köztársaság súlyos vereséget mér mindkét ellenségre, és felszámolja a Mély Magban a birodalmi hadurak jelenlétét. Daala eltűnik.

18 A.B.Y.

Idegenellenes felkelés a Korélián az Emberi Liga vezetésével. Zavargások a Koréliei rendszer többi bolygóján. Thrackan Sal-Solo diktálnak nevezi ki magát. [Ambush at Corellia]

Az Új Köztársaság segítségére érkező űrhajók behatolnak a Koréliei rendszerbe. Selonია beveti a nemrég megtalált bolygórepulzort a hajók ellen. [Assault at Selonia]

A bolygórepulzorok a Köztársaság kezébe kerülnek. A bakurai hajók és a köztársasági flotta szétveri a lázongások háttérében álló sacorriai Triád flottáját. Gaeriel Captison halála. Thrackan Sal-Solo a Köztársaság fogságába esik. [Showdown at Centerpoint]

19 A.B.Y.

Boba Fett és Han Solo találkozása a Jubilaron: megegyeznek, hogy élni hagyják egymást. [The Last One Standing]

A Birodalom maradványait vezető Pellaeon admirális béketárgyalást próbál kezdeményezni a Köztársasággal. Kiderül, hogy bothanok egy csoportja is részt vett a Caamas elpusztításában. Disra moff Pellaeon háta mögött magánakcióba kezd a Köztársaság és Pellaeon ellen egy színésszel eljátszatva, hogy Thrawn főadmirális nem halt meg. [Specter of the Past]

Luke és Mara felfedezik a Nirauan bolygón a Thrawn Kezét, és elpusztítják Thrawn már majdnem életképes klónját. Az adatbankban megtalált Caamas-dokumentum fényt derít a Caamas elpusztításában részt vevő bothanok kilétére, és elhárítja a polgárháborút. Pellaeon leleplezi Disra moff magánakcióját. Az Új Köztársaság és a Birodalom békét köt egymással. Mara és Luke összeházasodnak. [Vision of the Future]

Wedge Antilles és Tycho Celchu nyugdíjba vonulnak, a Zsivány Osztag vezetését Gavin Darklighterre hagyják. [Onslaught]

A békekötés után a Jedik száma folyamatosan növekszik. Ahogy többen mesterré válnak, a Jedi Akadémia működtetése mellett a Jedik visszatérnek az egy mester-egy tanítvány képzési módhoz. [Vector Prime]

21 A.B.Y.

A Solo-gyermekek Jedi-tanulmányokba kezdenek a Yavin-4-en, a Jedi Akadémián.

22 A.B.Y.

Anakin és Tahiri felfedezik Ikritet és Exar Kun gömbjét, kiszabadítják a gömbbe zárt szellemeket. Anakin szembenéz a sötét oldaltól való félelmével a Dagobán, a sötét Jedi barlangjában. Tionne, Ikrit, Anakin és Tahiri megszerzik Obi-van Kenobi fénykardját. Brakiss létrehozza az Árnyékakadémiát, ahol sötét Jediket kezd kiképezni a Második Impérium (a Birodalom fénykorának visszaállítására alakult mozgalom) számára.

23 A.B.Y.

Az Árnyékakadémia ügynökei foglyul ejtik Jacent, Jainát és Lowbaccát. Brakiss megpróbálja átállítani őket a sötét oldalra. Luke megmenti a Jedi-növendékeket. Az

Árnyékakadémia sötét Jedi jei és rohamosztagosai megtámadják a Jedi Akadémiát. A Jedik visszaverik a támadást. Brakiss és az Árnyékakadémia elpusztulnak.

23,5 A.B.Y.

A Nola Tarkona vezette emberellenes mozgalom megpróbálja rátenni a kezét Palpatine nemrégiben megtalált biológiaifegyver-laboratóriumára. A Köztársaság elpusztítja a létesítményt és a mozgalmat is.

24 A.B.Y.

A Fekete Nap sikertelen kormánypuccsa. A Fekete Napot végleg felszámolják.

AZ ÚJ JEDI-REND ÉS AZ EXTRAGALAKTIKUS INVÁZIÓ

25 A.B.Y.

Agamari kutatók megtalálják a Bimmielen Mongei Shai maradványait. [Onslaught]

A Yuuzhan Vongok támadást indítanak az Új Köztársaság és a Birodalmi Maradvány határán, hogy meghódítsák a Galaxist. Az első inváziós hullám elfoglalja a Belkadant, elpusztítja a Serpidalt. Csubakka meghal a Serpidalon. A Köztársaság megsemmisíti az első Yuuzhan Vong hajókat és bázist, a Helska-4 elpusztul. [Vector Prime]

A Shedao Shai vezette második inváziós hullám hadiüzemmé alakítja a Belkadant. Elfoglalják a Bimmielt, a Dubrilliont és a Dantuint. [Onslaught]

Shedao Shai csapatai elfoglalják a Garqit. A Serpidal romjain egy gigantikus, élő hajóméhet kezdenek növeszteni. Corran megöli Shedao Shait. A Yuuzhan Vongok elpusztítják az Ithor élővilágát. A Köztársaság ithori kolóniákat hoz létre szerte a Galaxisban. [Ruin]

A Yuuzhan Vongok már 30 rendszer felett uralkodnak. Egy Yuuzhan Vong papnő, Elan, és kísérője, Vergere megpróbál a Jedik közelébe férközni. Elan merényletet akar elkövetni a Jedik ellen, de meghal. Vergere visszaszökik a Yuuzhan Vongokhoz. [Hero's Trial]

26 A.B.Y.

A Galaxis Középső Peremének számos világa is elesik. Leia kérésére a Hapanák flottát küld a Köztársaság megsegítésére. A Köztársaság csapdába akarja csalni a Yuuzhan Vong flottát a Koréliánál, az azonban a Fondornál támad és megsemmisíti a hajógyárat. Thrackan Sal-Solo az üzembe helyezett Központi Állomással megsemmisíti a Fondort támadó Yuuzhan Vong flotta felét, de az akciónak véletlenül a Hapan flotta nagy része is áldozatul esik. Wurth Skidder halála. [Jedi Eclipse]

A Tsavong Lah hadmester vezette Yuuzhan Vong flotta elfoglalja a Durót, hogy innen indítson offenzívát a Magvilágok ellen. [Balance Point]

Tsavong Lah a Jedikre kezd vadászni. Átmenetileg felfüggeszti a Yuuzhan Vong előrenyomulást, hogy a serpidali hajóméht segítségével felújíthassa elöregedett, megfogyatkozott világhajó-flottáját. A Jedi Akadémia kiürítése a Yavin-4-en. [Conquest]

A Köztársaság megsemmisíti a serpidali hajóméhet. Ben Skywalker születése. [Rebirth]

27 A.B.Y.

A Yuuzhan Vongok létrehoznak egy állatot, a voxynt, mely képes megtalálni és megölni a Jediket. A meddő voxynkirálynő klónjaival vadászni és irtani kezdik a Jediket. Egy Jedi-különítmény Anakin vezetésével megsemmisíti a voxynkirálynőt és a klónozt. Anakin meghal, Jacen a Yuuzhan Vongok fogságába esik. A Yuuzhan Vongok elfoglalják a

Coruscantot. Borsk Fey'lya kormányfő meghal, a Szenátus a Mon Calamarira menekül. [Star by Star]

Egy földrengés során az Irek Ismarent fogvatartó gépek megsérülnek. A tébolyult Irek kiszabadul, megöli Rogandát, majd pusztításba kezd. [Rebel Stand]

Teneniel Djót megölik. Tenel Ka lesz a hapanok új anyakirálynője, és átadja a helyreállított hapan flotta vezetését az Ismeretlen Régióból felderítésre érkező Jagged Felnek. [Dark Journey]

A köztársasági flotta maradékának egy része visszafoglalja a Borleiastr. Wedge, Luke és társaik titokban hozzákezdenek egy ellenállás felépítéséhez a tehetetlen Új Köztársaság szervezetében, mely a Köztársaság végleges bukása után úgy harcolhat a yuuzhan vongok ellen, mint korábban a felkelés a Birodalom ellen. Luke egy csapattal a Coruscant megy. [Rebel Dream]

Luke-ék elpusztítják Irek Ismarent, majd elhagyják a Coruscantot. Wedge flottája elhagyja a Borleiastr, és elpusztítja az egyik yuuzhan vong világhajót. [Rebel Stand]

A yuuzhan vongok megkezdik a Coruscant vongformálását, melynek végső célja, hogy a bolygót a faj elvesztett szülőbolygója, a Yuuzhan'tar képére alakítsák. A vongformálást a világagy (egy dhuryam) irányítja, melynek személyiségére komoly hatással van a Jacen Solóval szövődött barátsága. Vergere és Jacen elmenekül a Coruscantról a Mon Calamarira. [Traitor]

Cal Omas lesz az Új Köztársaság új államfője. Omas felkérésére Luke magalakítja a Jedi Tanácsot. Az Új Köztársaság kutatói chiss segítséggel kifejlesztenek egy biológiai fegyvert, mely képes az összes yuuzhan vong életforma teljes elpusztítására. Vergere a bevetés előtt szabotálja a tervet. Az Új Köztársaság súlyos csapást mér a yuuzhan vongokra az Ebaq 9-nél, a Mély Magban, elpusztítva Tsavong Lah flottáját. Vergere halála. Nas Choka lesz az új hadmester. [Destiny's Way]

Az Új Köztársaság átalakul a Szabad Szövetségek Galaktikus Föderációjává.

28 A.B.Y.

A yuuzhan vongok kiirtják a yevethákat, felszámolva egy potenciális ellenséget, majd megtámadják a Birodalmat. A Birodalom Luke és társai segítségével visszaveri a támadó flottát. A Birodalom csatlakozik a Galaktikus Föderációhoz. Luke és társai a Zonama Sekot felkutatására indulnak. [Remnant]

A yuuzhan vongok megölik a bakurai vereség óta folyamatosan erősödő Ssi-Ruu Impérium vezetőjét, és ezzel felszámolják egy újabb potenciális ellenségüket. A piwek rabszolgák fellázadnak ssi-ruuvi uraik ellen, és szövetségre lépnek a Bakurával. [Refugee]

Luke és társai megtalálják a Zonama Sekotot, mely csatlakozik a yuuzhan vongok elleni harchoz. [Reunion]

Nom Anor megpróbálja elpusztítani a Zonama Sekotot, de nem jár sikerrel. [The Final Prophecy]

29 A.B.Y.

A Zonama Sekot rájön, hogy a Yuuzhan'tar gyermeke. Luke megöli Shimrrát, Jacen pedig Onimit. A Nas Choka hadmester vezette yuuzhan vong flotta megadja magát, a háború véget ér. A Galaktikus Föderáció a Zonama Sekotra telepíti a yuuzhan vongokat. Megkezdődik a világagy segítségével a Coruscant élővilágának visszaalakítása a hódítás előtti állapotra. A Galaktikus Föderáció központja a Denonra költözik. [The Unifying Force]

