

**SZÁLLÍTÓHAJÓ ÉPÍTÉS\***

Az alábbiakban következő leírásból mindenki könnyen összeállíthat egy új hajót magának. Csak az alap hajóburokot és manőverezőképeséget kell meghatározni, máris megkapjuk az alapárát. Ehhez természetesen még hozzájönnek a hajtóművek és egyéb kiegészítők árai. A pilótafülke, zsilipek és egyéb elektronika árát a hajótest ára tartalmazza. A teljes belső tér jelenti a hajóvázat. Ebből az értékből le kell vonni a a hajtóműveket, a pajzsgenerátort, a fegyvereket, a pilótafülkét, az utas- és mentőkabinokat stb. A maradék adja a felhasználható rakterületet. A pilótafülke 15 tonnát jelent, minden kabin 5 tonna (idértve a pilótá(k)ét is). Ha a hajóba fegyvertornyot építenek, akkor a fegyver súlya természetesen már nem vonódik le külön. A hajó körülbelüli hosszát megkapjuk: a hajótest pontjai  $\times$  belső tér / 50 képlet alapján. Természetesen lehet kisebb hajót is építeni, ekkor azonban arányosan csökken a rakterület. Ha a hajó meg van rakodva, minden egyes elért 50 tonna teher után  $-1$  űr-vel csökken a hajó sebessége, valamint egy ponttal a manőverezőképeség; de nem mehet 0 alá ill. a sebesség legfeljebb 1-re csökkenhet.

\*: Az ilyen módon megépített hajó manőverezőképeségét, hajóburokát és rakterét a fejlesztésben leírtak szerint lehet tovább növelni.

**ALAP HAJÓBUROK**

HAJÓTEST	TELJES BELSŐ TÉR	ÁR
2K	150 tonna	35 000
2K+1	160 tonna	40 000
2K+2	180 tonna	45 000
3K	200 tonna	50 000
3K+1	220 tonna	55 000
3K+2	230 tonna	60 000
4K	250 tonna	70 000
4K+1	270 tonna	80 000
4K+2	280 tonna	90 000
5K	300 tonna	100 000

**ALAP MANŐVEREZŐKÉPESÉG**

MANŐVEREZÉS	ÁR
1K	hajóburok $\times$ 1 000
1K+1	hajóburok $\times$ 1 250
1K+2	hajóburok $\times$ 1 500
2K	hajóburok $\times$ 2 000

**FELSZERELÉSEK****IONHAJTÓMŰVEK**

ŰR	LEVEGŐ (KM/ÓRA)	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
1	150	8	4 000	10 000
2	300	9	6 000	10 000
3	450	10	8 000	10 000
4	600	10	10 000	12 000
5	750	11	15 000	13 000
6	900	12	20 000	15 000
7	1 050	14	35 000	17 000
8	1 200	16	50 000	25 000
9	1 350	17	60 000	30 000
10	1 500	18	70 000	32 000
11	1 650	20	80 000	34 000
12	1 800	24	90 000	36 000
13	1 950	28	100 000	40 000

**HIPERHAJTÓMŰVEK**

SEBESSÉGSZORZÓ	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
$\times 5$	8	2 500	10 000
$\times 4$	8	4 000	11 000
$\times 3$	12	7 000	13 000
$\times 2$	15	10 000	15 000
$\times 1$	18	13 000	17 000
$\times \frac{3}{4}$	25	16 000	19 000
$\times \frac{1}{2}$	27	19 000	21 000

**TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰVEK**

SEBESSÉGSZORZÓ	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
×20	4	1 000	5 000
×16	4	2 000	6 000
×12	4	4 000	8 000
×10	5	6 000	10 000
×9	5	7 000	11 000
×8	5	9 000	13 000

## PAJZSGENERÁTOROK

PAJZS ÉRTÉKE	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
20	0,4	4 000	2 000
25	0,6	5 000	2 500
30	0,8	7 000	3 000
35	1	10 000	3 500
40	1,2	14 000	4 000
50	1,5	19 000	5 000
60	1,8	25 000	6 000
75	2,5	32 000	7 500
100	3	40 000	10 000
125	3,5	50 000	12 000

## SZENZOROK

SZENZOR	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
Elektro-fotó receptor	0	300	500
Teljes spektrumanalizátor	0	500	500
Kibocsátott-energia érzékelő	0	600	1 000
Életforma érzékelő	0	800	1 000
Szenzorzavaró	1	2 000	2 000
Szenzormegtévesztő (mindre külön)	3	1 000	500
Hiperugrás indikátor	1	3 000	1 500
Álcázó köpeny	0,5	Nem beszerezhető	–

PASSZÍV	ÁR	FÜRKÉSZ	ÁR	KERESŐ	ÁR	FÓKUSZ	ÁR
10/OK	1 000	35/1K	2 000	40/2K	2 000	1/3K	2 500
15/OK	1 500	40/1K	2 500	50/2K	3 000	2/3K	3 500
20/OK	2 000	45/1K	3 000	60/2K	4 000	3/3K+1	5 000
25/OK	2 500	50/1K+1	3 500	75/2K+1	5 000	4/3K+2	6 500
30/OK	3 000	55/1K+2	4 000	85/2K+2	6 000	5/4K	8 000

## FEGYVEREK

TÍPUS	SEBZÉS	TŰZVEZÉRLÉS	LŐTÁV			SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
Lézerágyú	3K	2K	1-3	12	25	2	1 500	1 000
Nehéz lézerágyú	5K	2K	1-3	12	25	4	3 000	1 500
Turbólézer ágyú (illegális)	6K	2K	1-3	14	36	5	4 000	2 000
Turbólézer üteg (illegális)	7K	3K	3-15	25	50	5	5 000	2 500
Sorozatlövő lézerágyú	4K	4K	1-2	5	12	0,25	3 000	1 500
Könnyű sugárágyú	3K	3K	1-3	10	18	1,5	6 000	3 000
Sugárágyú	4K+1	2K+2	1-5	12	25	3	8 500	5 000
Könnyű ionágyú	2K	1K	1-3	7	36	0,5	4 000	2 000
Ionágyú	3K	2K	1-3	7	36	1	5 000	2 500
Nehéz ionágyú	4K	3K	1-3	7	36	2	6 000	3 000
Rakétakilövő	Lásd a rakéták leírásánál					3 *	10 000	5 000
Vonósugár projektor	2K	3K	1-3	7	15	15	8 000	5 000
Mágneses pulzár <sup>1 2</sup>	8K	0K	1	2	5	2	10 000	5 000
Plazmavető <sup>1</sup>	6K	1K	1-3	12	25	1	12 000	6 000
Karóágyú <sup>3</sup>	3K	1K	1-2	7	15	0,25	1 500	1 000

\*: Alapvetően 2 rakéta található a silóban, de ezt egészen 8-ig lehet felvinni, minden további +0.5 tonna.

<sup>1</sup>: A fegyverrel csak minden második körben lehet lőni.

<sup>2</sup>: Csak az elektromos rendszereket ionizálja.

<sup>3</sup>: Nem energiafegyver, ezért a védőpajzsok nem érvényesülnek ellene.

## CSATAHAJÓ FEGYVEREK

TÍPUS	SEBZÉS	TŰZVEZÉRLÉS	LŐTÁV			LEGÉNYSÉG
Turbólézer ágyú	4K	2K+2	3-10	30	60	1-3
Nehéz turbólézer ágyú	5K	2K	3-10	30	60	1-3
Turbólézer üteg	7K	1K	3-15	35	75	1-4
Nehéz turbólézer üteg	10K	0K	3-15	35	75	1-4
Ionágyú	4K	3K	1-10	25	50	1-2
Vonósugár projektor	5K	4K	1-5	15	30	1-10

## KOMBINÁLT FEGYVEREK

	TÍPUS	SEBZÉS	TŰZVEZÉRLÉS
Lézerfegyver	Dupla	+2K	–
	Tripla	+2K+2	+2
	Quad	+3K	+1K
Ionfegyver	Dupla	+1K	+2K
	Tripla	+1K+2	+2K+1
	Quad	+2K	+2K+2
Sugárfegyver	Dupla	+1K+1	–
	Tripla	+2K	+1
	Quad	+2K+2	+1K

## RAKÉTÁK

**Helyfoglalás:** A rakétatípus helyfoglalása. A rakétakilövőket viszonylag gyorsan át lehet alakítani a különböző lövedékek kilövésére, viszont a rendelkezésre álló helyet nem lehet megnövelni. A helyfoglalás száma mutatja meg, hogy az adott típusú rakétából hány darabot lehet a rakétakilövőbe illeszteni. Vegyük példának a TIE Bombázót, ebben 4 rakéta található. Ha rakéta helyett protontorpedókat helyeznek a kilövőbe, akkor azokból 3-at lehet beletenni (a rakéta helyfoglalása  $1 \times 4 = 4$ , ez elosztva a protontorpedó helyfoglalásával  $4 \div 1.25 = 3$  db). Ugyanígy kiszámolva, nagy robbanófejes rakétából 2, nehéz úrbombából 1 fér el a kilövőben. Egy TIE Bombázó alapesetben 4-szer tud rakétát kilőni, és minden egyes rakéta 7K-nyi veszteséget okoz, ami bizony már érzékenyen érint egy nagyobb hajót is. Arról már nem is beszélve, hogy egy osztagnyi TIE Bombázó milyen pusztítást tud véghezvinni egy fregattban vagy egy mon kalamári cirkálóban, ha mindegyikük nagy robbanófejes rakétával van ellátva.

**Típus:** Rakéta

**Tűzvezérlés:** 1K

**Lőtávolság:** 1-2/8/15

**Sebesség:** 15

**Veszteség:** 7K

**Helyfoglalás:** 1

**Ár:** 200

**Leírás:** Standard robbanófejes rakéta. 10 körön keresztül üldözi a befogott célpontot, utána megsemmisül.

**Típus:** Protontorpedó

**Tűzvezérlés:** 3K

**Lőtávolság:** 1/3/7

**Sebesség:** 12

**Veszteség:** 9K

**Helyfoglalás:** 1.25

**Ár:** 350

**Leírás:** Proton robbanófejjel ellátott rakéta. 5 körön keresztül üldözi a célpontot, utána megsemmisül. A rakéta változatnál nagyobb sebességgel, de lassabb és kevésbé fordulékony.

**Típus:** Nagy robbanófejes rakéta

**Tűzvezérlés:** 1K

**Lőtávolság:** 1-5/15/40

**Sebesség:** 8

**Veszteség:** 8K (csatahajó)

**Helyfoglalás:** 2

**Ár:** 1 500

**Leírás:** Vibrációs robbanófejjel ellátott nagy robbolóerejű rakéta. Elsősorban lassú, nagyméretű célpontok ellen alkalmasak, mint korvettek és fregattok. A rakéta kizárólag mozdulatlan, vagy egyenesen mozgó célpontok ellen hatásos mivel képtelen a kanyarodásra vagy irányváltásra.

**Típus:** Nehéz úrbomba

**Tűzvezérlés:** 0K

**Lőtávolság:** 1-15/30/60

**Sebesség:** 1

**Veszteség:** 12K (csatahajó)

**Helyfoglalás:** 4

**Ár:** 4 000

**Leírás:** Az űrbomba rendkívül nagy rombolóerejű, ám nagyon lassú fegyver. Elsősorban mozdulatlan célpontok ellen szokták bevetni őket, mint a szabványos mélyűri állomások, vagy mozdulatlan csatahajók. A bomba képtelen az irányváltztatásra.

**Típus:** Mag Pulse rakéta

**Tűzvezérlés:** 2K

**Lőtávolság:** 1-7/10/15

**Sebesség:** 15

**Veszteség:** Lásd a leírást

**Helyfoglalás:** 1.25

**Ár:** Nem beszerezhető

**Leírás:** A Mag Pulse fejjel ellátott rakéta különleges abból a szempontból, hogy nem okoz fizikai sebzést, hanem csak az elektronikus rendszereket blokkolja. Ha egy ilyen rakéta talál, az olyan hatást vált ki, mintha a vezérlőművet ionizálták volna, mégpedig úgy, hogy az ionizálás mértéke meghaladja a hajó manőverezőképességét. A rakéta csatahajó léptékű célpontok ellen nem hatásos. A rakétát az elhárítópajzsok nem fogják fel, minden egyébben megegyezik a standard rakétával.

**Típus:** Fejlesztett rakéta

**Tűzvezérlés:** 2K

**Lőtávolság:** 1-2/8/15

**Sebesség:** 22

**Veszteség:** 8K

**Helyfoglalás:** 1

**Ár:** Nem beszerezhető

**Leírás:** A standard rakéta második generációs változata, gyorsabb és jobban sebez, mint elődje.

**Típus:** Fejlesztett protontorpedó

**Tűzvezérlés:** 4K

**Lőtávolság:** 1/3/7

**Sebesség:** 16

**Veszteség:** 10K

**Helyfoglalás:** 1.25

**Ár:** Nem beszerezhető

**Leírás:** A sima torpedó második generációs változata, gyorsabb és nagyobb is sebez.

### Megjegyzés:

A rakétákat kétféleképpen lehet kilőni, vagy szimplán előre és vagy talál vagy nem; vagy pedig követő üzemmódban. Ez utóbbi a következő módon működik: a lövés 2 körön keresztül minden körben fedélzeti fegyver jártasságra dob (+ *tűzvezérlés*) ha minden körben „talál”, akkor a rakétát ki lehet lőni és az automatikusan követi a befogott célpontot, amíg el nem találja, vagy meg nem semmisül. Ha nem sikerül 2 körön keresztül a célponton tartani az irányzékot, akkor lehet előlről kezdeni mindent. A rakéták és protontorpedók egy bizonyos idő után megsemmisítik önmagukat, hiszen egy nagyobb űrcsatában a több tucatnyi célt tévesztett rakéta több kárt okozna, mint az kívánatos lenne. A nehéz űrbomba és a nagy robbanófejes rakéta 60 kör után semmisíti meg önmagát. Mindegyik rakétatípust ki lehet lőni (ha valakire ráállt egy rakéta a fogócskán kívül ez az egyetlen esélye), a nehézség megegyezik a 10 + a rakéta sebessége összeggel. Ha valakit rakétával befognak, a fedélzeti számítógép rögtön riadóztatja a pilótát a veszélyről és kezdődhet a fogócska. Ha sikerül ellőgni, akkor szerencséje van, ha nem, akkor a második körben jönnek a rakéták... Azt is meg lehet valósítani, hogy a célkövető számítógép nélkül kerüljenek kilövésre a rakéták, ebben az esetben a célpont ugye nincs befogva, tehát nem is fog tudni a „szeretetsomagról”, viszont így csak az első módon lehet kilőni a rakétákat és a fegyver *tűzvezérlése* sem számít. Ha a pilóta olyan rakétát akar kilőni, amit nem rá lőttek ki, azt is megteheti, de ahhoz, hogy pontosan bemérje a rakéta pályáját szenzorokra kell dobnia, rakéta és protontorpedó esetén közepes, nagy robbanófejes rakéta és nehéz űrbomba esetén nehéz a dobás szintje. Űrcsatákban a veterán pilóták előszeretettel lövöldözik ki a társaikra vagy anyahajókra kilőtt rakétákat, mivel tudják, hogy ez akár a csata menetét is eldöntheti. Ezen kívül a becélzott csatahajók a saját rakétasilóikból kilőtt rakétákkal is ki szokták lőni a rájuk kilőtt lövedékeket. Ez magyarázza, hogy miért egy egész osztag kell ahhoz, hogy eredményes legyen egy csatahajó ellen a protontorpedós támadás. És végül, a Mag Pulse rakéta nem sokkal az Endori csata előtt lett kifejlesztve, a fejlesztett rakéta- és protontorpedó Thrawn admirális idejében lett kifejlesztve és a birodalmi és új köztársasági elit vadász kötelékek kivételével szinte lehetetlen hozzájutni.

### FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP

A hiperűrutazás elképesztő nehézségeinek leküzdésére a legtöbb űrhajó fel van szerelve fedélzeti számítógéppel. Ezek a nagyteljesítményű berendezések lenyűgöző mennyiségű adatot tárolnak az égitestek pozícióiról, az ismert hulladékműzők, gravitációs mezők és egyéb veszedelmes akadályok elhelyezkedéséről. Ezen kívül a számítógépre sokféle programot is fel lehet telepíteni, ami megkönnyíti az űrutazók életét. A programok többségét a számítógép magától is tudja használni, de a javításokhoz vagy szerelődroidokra van szükség, melyeket irányítani képes vagy pedig az önjelölt szerelő a számítógép utasításainak megfelelően nekiáll kijavítani a hibát. Ez esetben a szerelési idő bizony jócskán megnőhet.

A számítógéppel nem lehet összedolgozni! Vagy a számítógép számolja ki a hiperróppályát vagy a navigátor. Ezen kívül a számítógép programok nem alkalmasak arra, hogy módosításokat végezzünk el velük a hajón (fegyver tűzerejének növelése, hajó átalakítása, stb.), ehhez technikus vagy megfelelő jártasság szükséges.

Természetesen vannak más típusú fedélzeti számítógépek, melyeknek fő jellemzőik vannak és ahhoz kapcsolatos jártasságaik (lásd SSC-4 fedélzeti számítógép), és teljesen más elven működnek. Ilyeneket is ki lehet dolgozni, vagy – csak semmi bonyolítás – szimplán a navigációs computereket használni.

**Ár:** a CPU erősség K-ja  $\times$  1 500 (max. 13K) + a memória kapacitás K-ja  $\times$  150 (max. 30K vadászhajónál és 50K csatahajónál)

**Súly:** a memória K-ja  $\times$  0,1

A CPU erősség megmutatja, hogy maximum hány K-s programot tud kezelni a számítógép, a memória kapacitás pedig azt mutatja meg, hogy összesen hány K-nyi programot lehet az adott számítógépre feltelepíteni. Nézzünk egy példát: CPU erősség 5K, memória 12K; a számítógépre 12K-nyi programot lehet feltelepíteni, de egyik program sem haladhatja meg az 5K-t (amit a CPU még kezelni tud). A számítógépen van 4K-s Asztrogáció, 5K-s Bolygórendszerek ismerete és 3K-s Robotprogramozás. Mindez  $5 \times 1 500 + 12 \times 150 = 9 300$  kreditet kóstál és 1,2 tonnát foglal el.

A telepíthető programok kizárólag a következők közül kerülhetnek ki: Idegen fajok ismerete, Nyelvismeret, Bolygórendszerek ismerete, Csatahajó vezetés, Csatahajó fegyverzet, Csatahajó védőpajzsok, Asztrogáció, Szenzorok, Szállítóhajó, Vadászhajó, Fedélzeti fegyver, Pajzsok, Parancsnoklás (csak szerelődroidoknak), Csatahajó javítás, Csatahajó fegyverzet javítás, Számítógép programozás/javítás, Rendszerdiagnosztika (hiba helyének meghatározása  $\Rightarrow$  Technológia), Robotprogramozás, Szállítóhajó javítás, Vadászhajó javítás, Fedélzeti fegyverek javítása.

#### PROGRAMOK:

PROGRAM	ÁR	PROGRAM	ÁR
1 K	100	8 K	40 000
2 K	400	9 K	60 000
3 K	600	10 K	100 000
4 K*	1 000	11 K	400 000
5 K	4 000	12 K	600 000
6 K	6 000	13 K	1 000 000
7 K	10 000		

\*: 4K a legmagasabb program, amit civilek hivatalosan beszerezhetnek.

#### NAVIGÁCIÓS SZÁMÍTÓGÉP

Az űrhajók fontos része még a navigációs számítógép. Ez egy rendkívül nagy teljesítményű matematikai processzor, amely a hiperűri röppályák kiszámítását segíti. A nagyobb hajóknál ez a fedélzeti számítógép szerves része, a vadászhajóknál azonban mint különálló egység kerül beszerelésre, többségüknek csupán erre korlátozódik a „fedélzeti számítógép” kifejezés is.

<b>Típus:</b>	Korlátlan ugrásra alkalmas	Korlátozott ugrásszámú	Asztrodroid aljzat
<b>Súly:</b>	0,1	0,05	0,1 minden asztrorobot után
<b>Ár:</b>	2 000	$300 \times$ ugrások száma	1 000 minden aljzat után

#### KIEGÉSZÍTŐK

NÉV	FUNKCIÓ	SÚLY	ÁR	BESZERELÉS
Szilárdanyag konverter	Vegyi úton feltölti az energiaccellákat	5	8 000	10 000
Kivonó	Víz, oxigén, stb. kivonása a környezetből	10	12 000	15 000
Napenergia konverter	Napenergiából energiaccellák töltése	10	12 000	17 000
Energiaátalakító	Energiaccellák töltése bármilyen energiából	12	20 000	25 000
Titkos rekeszek	Rejtett raktér			
titkos	Nehéz érzékelés dobás, szenzor kimutatja	$5 \Rightarrow 1$ *	8 000	15 000
rejtett	Nagyon nehéz dobás, szenzor kimutatja	$5 \Rightarrow 1$ *	10 000	16 000
szenzorbiztos	Nehéz dobás, szenzor nem mutatja ki	$5 \Rightarrow 1$ *	20 000	30 000
Automata kidobó	A teljes rakomány kiürítése az űrbe	1	10 000	12 000
Utaskabin	További utaskabin kialakítása	10/fő	400/fő	500/fő
Hűtőrendszer	A rakomány megfelelő hűtése	$1 \Rightarrow 20$ **	100	200
Kiegészítő felszerelés	Extra kényelmi felszerelés	4	4 000	2 000
Mentőkabin	Ha nincs más út	5	1 200	700
Fegyvertorony	Ha minden irányban szeretnénk tüzelni	10	4 000	6 000

\*: 5 tonna raktérből lehet 1 tonnányi titkos rekeszt kialakítani, nem lehet az egész raktér 20%-nál többet átalakítani titkos rekeszekké.

\*\* : 1 tonna helyet foglal minden 20 tonnányi rakományt hűtő készülék.

#### FABRITECH HAJÓVÉDELMI RENDSZER

**Modell:** Fabritech ANx-v

**Típus:** Katonai védelemi rendszer

**Súly:** 0,5

**Ár:** 7 000

Ez a védelmi rendszer a legkedveltebb a csempészek és kereskedők körében. Nem illegális a használata, de tiszta hajóazonosító szükséges a felszereltetéséhez, ami 2 500 kreditet kóstál. A rendszer jelez, ha valaki/valami 7 méternél közelebb jön a hajóhoz, és bármelyik hajófegyverrel tüzet nyit, ha piszkálni kezdik a hajót.

**SIENAR HAJÓVÉDELMI RENDSZER****Modell:** Sienar 6-d5.2TAG védelmi rendszer**Típus:** Katonai védelmi rendszer**Súly:** 1**Ár:** 10 000

A rendszer fel van szerelve egy külső hangszóróval, egy rádióval, ami riasztja a legközelebbi rendvédelmi szervet, jelez minden behatolót 10 méteren belül és egy dupla sugárágyú (5K+2) Gondoskodik a hajótolvajokról. Ezt a rendszert elsősorban a katonaság és kalózok alkalmazzák. Csak a feketepiacon beszerezhető. A Birodalmi űrben ez képviseli az I. osztályt.

**AUTOMATA LÉZERÁGYÚ****Modell:** MetaCorp Felderítő Lézer**Típus:** Automata lézerágyú**Lépték:** Vadászhajó**Súly:** 0,5**Ár:** 5 500**Tűzvezérlés:** 6K**Sebzés:** 3K**Lőtáv:** 1-3/5/15

Teljesen automata lézerágyú. Harcban automatikusan a legközelebbi előre beállított típusú ellenfélre nyit tüzet. Rakéták és protontorpedók kilövésére is alkalmas. Nagyszerű védelem kis hajókon kalózok ellen, valamint földön valamilyen biztonsági rendszerrel összekötve tolvajok ellen.

**ÁLCÁZÓ HÁLÓ****Modell:** Koréliei Mérnöki Vállalat Álcázó Háló**Típus:** Vadászhajó álcázó háló**Ár:** 500/méter

Ez egy speciális fény- és radarhullámelnyelő anyagot tartalmazó háló. Minden fűrkésző és szenzoros keresést csökkent 1K-val.

**ÁLCÁZÓ BEVONÓ****Modell:** Fabritech Vadászhajó bevonó**Típus:** Vadászhajó álcázó "festés"**Ár:** 1 000/méter

Speciális színváltoztató "festék", ami segít a hajót elrejteni a kíváncsi tekintetek elől. Minden vizuális fűrkészést egy nehézségi szinttel módosít. A festést 8 havonta meg kell újítani. Szenzorok ellen nem hatásos.

**TARTALÉK ENERGIAFORRÁS****Modell:** Koréliei Mérnöki Vállalat Életmentő Vészhelyzeti Generátor**Típus:** Tartalék energiaforrás**Ár:** 10 000**Súly:** 1

Ez a tartalék generátor a létfenntartó rendszert látja el energiával, ha valami történik a fő energiaforrással. Ezzel meghosszabbítja azt az időtartamot, amíg a hajón életben lehet maradni szkafander nélkül. Így meg lehet várni, amíg a mentőhajó megérkezik, vagy saját kezűleg kijavítani a hibát. Ez az energiaforrás a következőket látja el: a levegőcserélő- és keringető rendszer; a belső hőmérséklet szabályzó rendszer; a gravitációt szabályzó rendszer; valamint minimális belső világítást biztosít és ellátja a belső számítógépet energiával (mert ugyebár ez szabályozza a létfenntartó rendszereket). Ez az energiaforrás nem elegendő sem a pajzsok felhúzására, sem energiafegyverrel való tüzelésre, a két hajtómű beindításáról nem beszélve.

Ezt a rendszert elsősorban kalózok szokták alkalmazni csendes repüléseknél, hiszen ilyenkor a hajó energiakibocsátása a minimálisra esik vissza. Valamint a felderítő űrhajókba építik bele előszerzetettel, hiszen itt a legfontosabb a legénység biztonsága.

**UNIVERZÁLIS ZSILIP****Modell:** TaggeCo. Univerzális Zsilip**Típus:** Hajó-hajó zsilip**Ár:** 3 500

Ez a zsilip tulajdonképpen egy kinyújtható flexibilis folyosót tartalmaz, amivel át lehet menni egy másik űrhajóra, anélkül, hogy szkafandert kelljen húzni. A folyosó hajlékony gyűrűkből áll, és nem rendelkezik saját gravitációs mezővel. Mivel az összekapcsolódáshoz mindkét hajónak meg kell állnia és leereszteni az elhárító pajzsokat, ez meglehetősen veszélyes művelet. A gyűrűk meglehetősen erősek, de nem annyira, hogy ellenálljanak a mikrometeoritoknak, így az összekapcsolódás idejére mindkét hajó mozdulatlanságra van kárhoztatva leeresztett pajzsokkal. A zsiliprendszer háromféle módon képes a másik hajóhoz rögzíteni magát: kémiai, mágneses ill. mechanikus úton.

**Modell:** SoroSuub Corp. Univerzális Zsilip**Típus:** Hajó-űr zsilip**Ár:** 3 000

Ez egy kicsi egyszemélyes nyílás, ami egy zsilipet és egy nyomáskiegyenlítőt tartalmaz. Ideális űrben elvégzendő szereléseknél illetve vészkijáratként is szolgálhat földön. Ugyanakkor itt a legkönnyebb behatolni az űrhajóba, mivel a külső zsilip hajóburok - 3K-val áll ellen minden behatásnak (minimum 1K).

#### FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP

**Modell:** Salamander SSC-4 Fedélzeti Számítógép

**Ár:** 40 000(új), 25 000(használt)

TUDÁS: 2K

Nyelvismeret: 3K

Bolygórendszerek ismerete: 4K

MECHANIKA: 2K

Asztrogáció: 4K

Szállítóhajó: 3K

Szenzorok: 3K

ÉRZÉKELÉS: 1K

Parancsnoklás: 1K

droidoknak: 2K

TECHNOLÓGIA: 4K

Szállítóhajó javítás: 5K

Számítógép programozás: 5K

Robotprogramozás: 5K

Rendszerdiagnosztika: 5K

#### Belső modulok:

- ◆ Tran Lang I kommunikációs modul (+1K Nyelvismeret)
- ◆ Arjan Vokóder (Beszédkommunikáció)
- ◆ Cybot Acustics Signaller (Droidkommunikáció)
- ◆ Rendszerdiagnosztikai érzékelők (+2K Rendszerdiagnosztika)

A legújabb fejlesztésű fedélzeti számítógép. Elengedhetetlen segítőtárs minden nagyobb kereskedőhajón. A számítógép képes önmagától le- ill. felszállni, segít a hiperröppálya kiszámításában és nagyszerű segítség mindenféle javításnál. Az SSC-4-es modell 16 fenntartó/szerelő droiddal tud dolgozni, amelyek legfeljebb négy helyen dolgozhatnak egyszerre.

**Modell:** Salamander Univerzális Szerelő Droid

**Ár:** 1 200

A droidoknak a TECHNOLÓGIA főjellemzőjük mindig annyi, mint az őket irányító fedélzeti számítógépé. És csak azokhoz a jártasságokhoz értenek, mint a számítógép. Ezen kívül 1K a TUDÁSuk és 1K+2-es Nyelvismerettel rendelkeznek. Ugyanúgy kommunikálnak, mint egy R2-es egység.

#### BESZERELÉS

Ez az az ár, amennyiért egy átlagos műhelyben beszerelik a hajóba az adott rendszert/készüléket. Megfelelő javítás dobással a beszerelést el lehet végezni saját kezűleg is, ez esetben a költségek csökkennek, – persze ehhez megfelelő szerszámok ill. műhely szükséges – ezek értékéről tudósít az alábbi táblázat:

DOBÁS	FIZETENDŐ	MEGJEGYZÉS
6 alatt	125%	A szerelő felvilágosít a befelé beszerelendő hajtóműfűvókák egészségileg károsító hatásairól
6-10	100%	A műhelyfőnök nem kezdi el magyarázni a hidrocavarkulcs és a lángvágó közti különbséget
11-15	80%	A beszerelés helye tökéletesen előkészítve, jöhetnek a szerelők
16-20	60%	Már nem csak a kávéhordásban tudod képességeidet kamatoztatni
21-25	40%	A szerelő bólogat ténykedésedet látva, csak néha igazít ki
26-30	20%	Miután körbenézett, a műhelyfőnök megkérdezi, hogy minek is rángattad ide feleslegesen
30 fölött	10%	Egy kis takarítás, egy kis fényezés, mintha gyári tartozék lenne

#### FEJLESZTÉS

##### HAJÓBUROK

A hajótestet meg lehet erősíteni, minden ilyen fejlesztés erősebb páncélzat felszerelését jelenti. A hajótest minden egyes ponttal való megnövelése a manőverezés egy ponttal való csökkenését is jelenti! Persze ez nem mehet 0K alá. Az ára: az eredeti hajóburok × 1500 × a megnövelt pontok számával. A hajóburokot nem lehet 2K-nál többel megnövelni!

##### MANŐVEREZŐKÉPESSÉG

A manőverezés megnövelése erősebb oldalsó fűvókák felszerelését jelenti. A manőverezőképeességet nem lehet 2K-nál többel megnövelni! Az ára: a hajóburok × 400 × a megnövelt pontok száma.

##### RAKTERÜLET

A rakterület megnövelése radikális belső változtatásokkal jár. A belső vázat meg kell erősíteni, az oldalfűvókákat át kell helyezni, és jelentősen megnövelni a teljesítményüket. A belső rakterületet nem lehet 130%-nál jobban megnövelni! Az oldalfűvókák

teljesítményét változatlanul hagyva a hajó manőverezőképessége minden egyes 5%-nyi növeléssel egy ponttal csökken! A belső hajótest megerősítésének az ára: a hajóburok  $\times$  megnövelt% (30% esetén 0,3)  $\times$  4000. Az oldalfűvőkák ára: megnövelt%  $\times$  régi rakterület tonnája  $\times$  1000 (ha a fűvőkák teljesítményét nem növelik, akkor csak 500). A két érték összege megadja a teljes árat.