

Th'achakk és az Acélsirály

Egy csempész/kereskedő, valamint hajója és társai kidolgozása

Star Wars D6 szabályrendszerre

Th'achakk egy élelmes Chadra-Fan, aki alvilági alakból lett hivatalosan jónevű kereskedő, valójában persze „mellékesen” csempész és orgazda. A kis szőrös denevérfejű szerteágazó alvilági kapcsolatokkal rendelkezik a galaxis jelentősebb világain, kapcsolatban áll a Huttok által vezetett alvilággal is. Felújított és átalakított YT-1930-asával és három társával különféle értékes árut szállít keresztül-kasul a galaxisban, miközben hajójának rendkívül jól elrejtett csempészrekeszeiben szintén értékes, de vámolásra nem kerülő árut hordoz, mindemellett pedig szerteágazó kapcsolatait és pénzét (mely hol felveti, hol kifejezetten kevés) felhasználva mindig figyel a nagy pénzt ígérő lehetőségekre. Nem áll távol tőle akár az olyasmi sem, mint elhagyatott, ősi romok, sírkamrák kifosztása, sokat érő holmik eltulajdonítása, űrroncok vagy lezuhant hajók kifosztása, vagy akár a hullarablás. A lényeg csak az, hogy jól jövedelmezzen...

A csapat tagjai:

- ♦ Th'achakk: Chadra-Fan kereskedő, csempész, orgazda és szerencsevadász. A csapat vezetője és egyben az Acélsirály tulajdonosa.
- ♦ Trijitoothr: Amanin zsoldos, Th'achakk testőre és verőembere. Ő az, akit az erejéért, és nem az eszéért tartanak – meg mert nagy és félelmetes. Emellett nem annyira „barbár”, mint amilyennek elsőre tűnik, de harcban ő megy elől...
- ♦ Nadeen Yaersim: Gran zsoldos, testőr és tüzér. Th'achakk másik testőre, valamint ő kezeli az Acélsirály toronyba épített fedélzeti fegyverét.
- ♦ Aks Vinaaq: Egykori Gran űrkalóz, jelenleg az Acélsirály pilótája. Emellett a technikus, szerelői feladatokat is ő látja el a hajón.

Elég jó, összeszokott csapatot alkotnak így ők négyen. Th'achakk a csapat agya, aki megtervezi a dolgokat, és dönt a kérdéses ügyekben – ugyanakkor ő nem ért a harchoz, és nem is szívesen piszkolja már be a kezét, ezért általában csak a többiek végzik a piszkos munkát és a veszélyes feladatokat. Emellett Trijitoothr és Nadeen Yaersim szinte mindenhová elkísérik a kereskedőt, mint testőrei – ilyenkor Aks általában vigyáz a hajóra. Harc esetén a két Gran jól együtt dolgozik, az Amanin inkább csak különösebb taktika nélkül pusztít könnyű ismétlőjével – bár a vadászat, a becserkészés neki is jól megy. A Granok mindig igyekeznek fedezékbe húzódni, és onnan tűzharcolni, valamint előszeretettel használják gránátjaikat. Th'achakk inkább alkudozik, ha veszélyben az élete, tudja, hogy teljespáncélos izomemberek ellen nem sokat ér rejtett minifegyvere...

Karakterlapok és a hajó:

Név: Th'achakk	Haj: nincs	Szemszín: fekete	Szőrszín: barna
Karaktertípus: kereskedő	Magasság: 1,03 m	Nem: férfi	Kor: 38 év
Faj: Chadra-Fan	Súly: 35 kg	Alkat: kicsi	Szülobolygó: Chad

Ügyesség	2D+1	Pusztakezes harc	Energiapáncél
Archaikusfegyver		Súlyemelés	Fedélzeti fegyver
Beépített fegyver		Úszás	Hátirakéta
Fénykard		Egyéb	Kommunikáció 4D+1
Futás	3D+1	Egyéb	Légpárnás jármű
Gránátdobás		Tudás	Lépegető
Hajítófegyver		Akaraterő 3D+2	Lovaglás
Íj		Alvilág ismerete 4D+2	Suhanó
Kitérés	3D+1	Biokémia	Szállítóhajó 5D+1
Közelharc védelem		Biológia	Szárazföldi jármű
Közelharc		Bolygórendszerek ismerete 4D	Szenzor 4D+1
Lézervető		Bürokrácia 3D+2	Vadászgép
Nehézfegyver		Értékbecslés 4D	Védőpajzs
Önjárlőveg		Fizika	Egyéb
Pusztakezes védelem		Idegenfajok ism. 4D	Egyéb
Sugárfegyver	3D+1	Jedi történelem	Technológia 2D+1
Sugártüzérség		Jedi jog /jedi kódex	AG. járműjavítás
Tűzfegyver		Jogtudomány 3D+2	Barkácsolás 3D
Zsebtolvajlás		Kémia	Biztonságtechnika 3D
Egyéb		Kibernetikai ismeretek	Csatahajó fegyver javítás
Egyéb		Kultúra 3D+2	Csatahajó javítás
Érzékelés	5D	Kvantumfizika	Elsősegély 3D
Adatgyűjtés	6D	Matematika	Fedélzeti fegyverjavítás
Alkudozás	7D+1	Megfélemlítés	Fénykard javítás
Ének-zene		Mérgek ismerete	Légpárnás járműjavítás
Főzés		Nyelvismeret 4D	Lépegető javítás
Fürkészés	6D+1	Taktika	Páncéljavítás
Hamisítás	5D+1	Történelem 3D+2	Robbantás
Lopakodás		Tudós	Robotjavítás
Meggyőzés	6D+1	Túlélés	Robotprogramozás
Parancsnoklás	5D+1	Üzlet 4D+2	Sugárfegyver javítás
Rajz		Egyéb	Suhanó javítás
Rejtőzés		Egyéb	Szállítóhajó javítás 3D
Szélhámosság	6D	Mechanika 4D	Számítógép prog./javítás 3D
Szerencsejáték	5D+1	Antigravitációs jármű 4D+1	Szárazföldi járműjavítás
Egyéb		Archaikus űrhajó	Vadászgépjavítás
Egyéb		Asztrográció 4D+1	Egyéb
Erő	1D+1	Csatahajó	Egyéb
Kitartás		Csatahajó fegyverzet	Egyéb
Mászás/Ugrás		Csatahajó védőpajzs	Egyéb

Külső megjelenés:

Denevérfejű rágszálónak tűnő, barna szőrű, alacsony kis lény, aki mindig díszes, előkelőnek tűnő ruhákban jár, és látható fegyvert csak nagyon ritkán hord. Kereskedő.

Személyiség:

Kereskedő/csempész/orgazda, igazán sokszínű törvényes és törvénytelen üzleteket bonyolító, pénzéhes kis szőrmók. Általában jó modorú, gyors beszédű, néha behízeglő.



Háttér:

A galaxis különböző pontjain, alvilági körökben nőtt fel, de egy nagy balhé után hamis családfát kreált magának és felcsapott „tisztességes kereskedőnek”. Az Acélsirály nevű YT-1930-as boldog tulajdonosa, három tartósan felbérelt alakkal jó csapatot alkotva „kalandoznak”...

Mozgás: 6	☐ Kábult	Különleges képességek:
Erő pontok: 1	☐ Sebesült	infravörös és ultraviola tartományban is
Erő érzékeny: nem	☐ Magatehetetlen	lát, így teljes sötétségben is képes látni
Karakter pontok: 6	☐ Halálisan sebesült	nagyon érzékeny szaglása van, emiatt
Sötét oldal pontok: 1	☐ Halott	+2D Fürkészés, ha a szaglás segít benne

Páncélzat:

nincs	Fej 1	Törzs 2-3	Jobb kar 4 (1-3)	Bal kar 4 (4-6)	Jobb láb 5	Bal láb 6
Energia/Hagyományos	1D+1/1D+1	1D+1/1D+1	1D+1/1D+1	1D+1/1D+1	1D+1/1D+1	1D+1/1D+1

Fegyverek:

Típus	Kis/Közepes/Nagy	Veszteség	Töltet	Extra
Merr-Sonn Q2 minifegyver	3-4/8/12	3D	6	jól elrejtett kis fegyver, mindig nála van, de csak végszükség esetén használja...
BlasTech DL-18 sugárpisztoly	3-10/30/120	4D	100	van hozzá engedélye is, de általában nem hordja magánál, hanem a hajóján tartja

Felszerelés:

Kredit: 13500

komlink	gyógycsomag	makrotávcső	valamint az Acélsirály
alap ruházat	gyógyszerek	adattároló (3 db)	nevű YT-1930-as
üzleti ruházat	energia szkennel	túlélő csomag	szállítóhajó
báli ruházat	hidrocsavarkulcs	hálózásák	
előkelő ruházat	sugárvágó	számítógép-szerelő	
ékszerek	plazma-hegesztő	csomag	
űrruha	szubúri rádió	jármű-szerelő	
légzőmaszk	zsebszámítógép	csomag	
zseblámpa	kronométer	szerszámos láda	

Név: Trijitoothr	Haj: nincs	Szemszín: fekete	Bőrszín: zöld és sárgás
Karaktertípus: zsoldos	Magasság: 2,88m	Nem: férfi	Kor: 30 év
Faj: Amanin	Súly: 179 kg	Alkat: nagy	Szülőbolygó: Maridun

Ügyesség	4D	Pusztakezes harc	5D+1	Energiapáncél
Archaikusfegyver		Súlyemelés		Fedélzeti fegyver
Beépített fegyver		Úszás		Hátirakéta
Fénykard		Egyéb		Kommunikáció
Futás		Egyéb		Légpárnás jármű
Gránátdobás		Tudás	2D+2	Lépegető
Hajítófegyver		Akaraterő		Lovaglás
Íj		Alvilág ismerete	3D+2	Suhanó
Kitérés	5D+1	Biokémia		Szállítóhajó
Közelharc védelem	5D+1	Biológia		Szárazföldi jármű
Közelharc	5D+1	Bolygórendszerek ismerete		Szenzor
Lézervető		Bürokrácia		Vadászgép
Nehézfegyver	4D+1	Értékbecslés		Védőpajzs
Önjárlőveg	4D+1	Fizika		Egyéb
Pusztakezes védelem	4D+1	Idegenfajok ism.	3D	Egyéb
Sugárfegyver	6D+1	Jedi történelem		Technológia
Sugártüzérség	4D+1	Jedi jog /jedi kódex		AG. járműjavítás
Tűzfegyver		Jogtudomány		Barkácsolás
Zsebtolvajlás		Kémia		Biztonságtechnika
Egyéb		Kibernetikai ismeretek		Csatahajó fegyver javítás
Egyéb		Kultúra		Csatahajó javítás
Érzékelés	3D	Kvantumfizika		Elsősegély
Adatgyűjtés		Matematika		Fedélzeti fegyverjavítás
Alkudozás		Megfélemlítés	3D+2	Fénykard javítás
Ének-zene		Mérgek ismerete		Légpárnás járműjavítás
Főzés		Nyelvismeret	3D	Lépegető javítás
Fürkészés	4D+1	Taktika		Páncéljavítás
Hamisítás		Történelem		Robbantás
Lopakodás	3D+1	Tudós		Robotjavítás
Meggyőzés		Túlélés	3D+2	Robotprogramozás
Parancsnoklás		Üzlet		Sugárfegyver javítás
Rajz		Egyéb		Suhanó javítás
Rejtőzés	3D+1	Egyéb		Szállítóhajó javítás
Szélhámosság		Mechanika	2D	Számítógép prog./javítás
Szerencsejáték		Antigravitációs jármű		Szárazföldi járműjavítás
Egyéb		Archaikus űrhajó		Vadászgépjavítás
Egyéb		Asztrográció		Egyéb
Erő	4D+1	Csatahajó		Egyéb
Kitartás		Csatahajó fegyverzet		Egyéb
Mászás/Ugrás		Csatahajó védőpajzs		Egyéb

Külső megjelenés:

Közel három méter magas, hullószerű lény. Kezei vékonyak és hosszúak, de azért erősek, ujjai karmosak. Nyelve is hosszú. Mindig van nála fegyver.

Személyiség:

Hallgatag, veszélyes, hűvös, marcona alak. A harcon és a vadászaton kívül nem sok mindenhez ért, gyűjti a trófeákat. Nem fél, nem hátrál meg.



Háttér:

Szülőbolygóján, a Maridunon vadász és harcos volt, az űrbe jutva zsoldos lett. Jelenleg egy Th'achakk nevű Chadra-Fan kereskedő testőre és verőembere.

Mozgás: 11	☐ Kábult	Különleges képességek:
Erő pontok: 0	☐ Sebesült	Szervbőrség: minden sérülés ami éri, egy
Erő érzékeny: nem	☐ Magatehetetlen	szinttel könnyebb sebesülésként kezel-
Karakter pontok: 3	☐ Halálosan sebesült	endő. Két Halálos kell, hogy meghaljon.
Sötét oldal pontok: 2	☐ Halott	Gurulás: +10 mozgás, mást nem tesz ekkor

Páncélzat:

nincs	Fej 1	Törzs 2-3	Jobb kar 4 (1-3)	Bal kar 4 (4-6)	Jobb láb 5	Bal láb 6
Energia/Hagyományos	4D+1/4D+1	4D+1/4D+1	4D+1/4D+1	4D+1/4D+1	4D+1/4D+1	4D+1/4D+1

Fegyverek:

Típus	Kis/Közepes/Nagy	Veszteség	Töltet	Extra
BlasTech T-21 könnyű ismétlő	3-40/120/350	7D	25	felpiszkált fegyő, ezért 7D sebz.
SoroSuub Kylan-3 nehéz sugárpisztoly	3-7/25/50	5D+2	25	oldalt, tokban
dárda	közelharc	5D+2		hagyományos vadászfegyver
vadászkés	közelharc	4D+2		hagyományos vadászfegyver

Felszerelés:

Kredit: 750

komlink	makrotávcső		
hátizsák	1 heti élelem		
zseblámpa	trófeák		
vadászkés	tartalék energiacellák		
dárda	töltényöv		
tűzszerző	túlélő csomag		
kulacs			
túlélőkés			
nyúzó			

Név: Nadeen Yaersim	Haj: nincs	Szemszín: fekete	Bőrszín: halványbarna
Karaktertípus: tüzér/testőr	Magasság: 1,77 m	Nem: férfi	Kor: 35 év
Faj: Gran	Súly: 79 kg	Alkat: átlagos	Szülobolygó: Kinyen

Ügyesség	4D	Pusztakezes harc	5D+1	Energiapáncél	
Archaikusfegyver		Súlyemelés	4D+1	Fedélzeti fegyver	5D+1
Beépített fegyver		Úszás		Hátirakéta	
Fénykard		Egyéb		Kommunikáció	3D
Futás	4D+1	Egyéb		Légpárnás jármű	3D
Gránátdobás	5D	Tudás	2D	Lépegető	3D
Hajítófegyver		Akaraterő	2D+2	Lovaglás	
Íj		Alvilág ismerete	3D+2	Suhanó	3D
Kitérés	6D+1	Biokémia		Szállítóhajó	3D+1
Közelharc védelem		Biológia		Szárazföldi jármű	3D+1
Közelharc		Bolygórendszerek ismerete	2D+1	Szenzor	
Lézervető		Bürokrácia		Vadászgép	
Nehézfegyver	4D+1	Értékbecslés		Védőpajzs	
Önjárólöveg	5D	Fizika		Egyéb	
Pusztakezes védelem	5D+1	Idegenfajok ism.	2D+1	Egyéb	
Sugárfegyver	6D+1	Jedi történelem		Technológia	2D
Sugártüzérség	4D+1	Jedi jog /jedi kódex		AG. járműjavítás	2D+1
Tűzfegyver		Jogtudomány		Barkácsolás	
Zsebtolvajlás		Kémia		Biztonságtechnika	
Egyéb		Kibernetikai ismeretek		Csatahajófegyver javítás	
Egyéb		Kultúra		Csatahajó javítás	
Érzékelés	3D+1	Kvantumfizika		Elsősegély	2D+1
Adatgyűjtés	4D	Matematika		Fedélzeti fegyverjavítás	
Alkudozás		Megfélemlítés	3D+2	Fénykard javítás	
Ének-zene		Mérgek ismerete		Légpárnás járműjavítás	
Főzés		Nyelvismeret	3D	Lépegető javítás	
Fürkészés	4D+1	Taktika	3D	Páncéljavítás	3D
Hamisítás		Történelem		Robbantás	
Lopakodás	4D	Tudós		Robotjavítás	
Meggyőzés		Túlélés	2D+1	Robotprogramozás	
Parancsnoklás		Üzlet		Sugárfegyver javítás	3D
Rajz		Egyéb		Suhanó javítás	
Rejtőzés	4D	Egyéb		Szállítóhajó javítás	
Szélhámosság		Mechanika	2D+2	Számítógép prog./javítás	
Szerencsejáték	4D	Antigravitációs jármű	4D+2	Szárazföldi járműjavítás	
Egyéb		Archaikus űrhajó		Vadászgépjavítás	
Egyéb		Asztrográció		Egyéb	
Erő	4D	Csatahajó		Egyéb	
Kitartás		Csatahajó fegyverzet		Egyéb	
Mászás/Ugrás	4D+1	Csatahajó védőpajzs		Egyéb	

Külső megjelenés:

Háromszemű, kecskeképű lény. Páncél és fegyver nélkül sehova sem megy. Testét több helyen hegek és forradások „ékítik”. Olyan fajta fickó, akit jobb nem feldühíteni...

Személyiség:

Általában viszonylag csendes, de hamar felidegesíthető, gyorsan dühbe guruló alak. Szereti a szerencsejátékot, ha épp ideje van rá és nincs szolgálatban. Harcban taktikus és kíméletlen.

Háttér:

A Kinyen-en született, de a galaxis távoli bolygóin nőtt fel. Hamar alvilági körökbe került, zsoldos és testőr lett. Jelenleg Th'achakk testőre, s egyben az Acélsirály toronyba épített fedélzeti fegyverének tehetséges tüzére is.



Mozgás: 10	☐ Kábult	Különleges képességek: lát az infravörös tartományban is, ezáltal éjszaka is lát, valamint különleges, kocsányon ülő szemei miatt +1D-t kap akkor, ha hirtelen mozgást kell érzékelnie
Erő pontok: 0	☐ Sebesült	
Erő érzékeny: nem	☐ Magatehetetlen	
Karakter pontok: 4	☐ Halálosan sebesült	
Sötét oldal pontok: 3	☐ Halott	

Páncélzat:

WPE nehéz járőrvért (-1D ügyesség) *	Fej 1	Törzs 2-3	Jobb kar 4 (1-3)	Bal kar 4 (4-6)	Jobb láb 5	Bal láb 6
Energia/Hagyományos	5D/6D	5D/6D	5D/6D	5D/6D	5D/6D	5D/6D

Fegyverek:

Típus	Kis/Közepes/Nagy	Veszteség	Töltet	Extra
SoroSuub Kylan-3 nehéz sugárpisztoly	3-7/25/50	5D+2	25	mindig az oldalán hordja
BlasTech A280 sugárvető	4-40/120/300	5D+2	100	nagy, ezért nem mindig viszi magával
SoroSuub „Heavy Tracker” 16 sugárvető	4-30/100/300	5D	100	visszahajtható válltámasz és távcső: 1 kör célzással +1D a lövéshez

Felszerelés:

Kredit: 1900

komlink	váltásruhák	valamint végszükség	*: a vértezet sisakjában van beépített komlink és világítóegység. Ha nem a nehéz vért van rajta, akkor is hord egy védőmellényt (+1D hagyományos és +1 energia véd.-törzs)
zseblámpa	légzőmaszk	esetére tartogatva	
ruházat	űrruha	egy hődetonátor	
túlélő csomag	töltényöv		
2 db gyógycsomag	tartalék energiacellák		
2 db sima gránát	hálósák		
2 db kábító gránát	műkötél (25 m)+csáklya		
tűzszerszám	makrotávcső		
kés	kronométer		

Név: Aks Vinaaq	Haj: nincs	Szemszín: fekete	Bőrszín: halványbarna
Karaktertípus: pilóta	Magasság: 1,73 m	Nem: férfi	Kor: 37 év
Faj: Gran	Súly: 85 kg	Alkat: átlagos	Szülobolygó: Malastare

Ügyesség	3D+1	Pusztakezes harc	4D	Energiapáncél	
Archaikusfegyver		Súlyemelés		Fedélzeti fegyver	4D+2
Beépített fegyver		Úszás		Hátirakéta	
Fénykard		Egyéb		Kommunikáció	5D
Futás		Egyéb		Légpárnás jármű	
Gránátdobás	4D	Tudás	2D	Lépegető	
Hajítófegyver		Akaraterő	2D+2	Lovaglás	
Íj		Alvilág ismerete	3D+2	Suhanó	4D
Kitérés	5D+1	Biokémia		Szállítóhajó	5D+1
Közelharc védelem	5D+1	Biológia		Szárazföldi jármű	
Közelharc	5D+1	Bolygórendszerek ismerete	3D+2	Szenzor	5D
Lézervető		Bürokrácia		Vadászgép	
Nehézfegyver		Értékbecslés	2D+1	Védőpajzs	5D
Önjárlőveg		Fizika		Egyéb: spec: YT-1930 vezetés	6D+1
Pusztakezes védelem	4D	Idegenfajok ism.	3D	Egyéb	
Sugárfegyver	5D+1	Jedi történelem		Technológia	3D
Sugártüzérség		Jedi jog /jedi kódex		AG. járműjavítás	3D+1
Tűzfegyver		Jogtudomány	2D+1	Barkácsolás	3D+1
Zsebtolvajlás		Kémia		Biztonságtechnika	3D+1
Egyéb: spec: nehéz sugárpisztoly	6D+1	Kibernetikai ismeretek		Csatahajó fegyver javítás	
Egyéb		Kultúra		Csatahajó javítás	
Érzékelés	3D+1	Kvantumfizika	2D+1	Elsősegély	4D
Adatgyűjtés		Matematika	2D+1	Fedélzeti fegyverjavítás	4D
Alkudozás		Megfélemlítés	3D+1	Fénykard javítás	
Ének-zene		Mérgek ismerete		Légpárnás járműjavítás	
Főzés		Nyelvismeret	3D	Lépegető javítás	
Fürkészés	4D+1	Taktika	2D+2	Páncéljavítás	3D+1
Hamisítás		Történelem		Robbantás	3D+1
Lopakodás		Tudós		Robotjavítás	3D+1
Meggyőzés		Túlélés		Robotprogramozás	3D+1
Parancsnoklás	4D+1	Üzlet		Sugárfegyver javítás	3D+1
Rajz		Egyéb		Suhanó javítás	
Rejtőzés		Egyéb		Szállítóhajó javítás	5D+1
Szélhámosság		Mechanika	3D+1	Számítógép prog./javítás	3D+1
Szerencsejáték	4D	Antigravitációs jármű	4D	Szárazföldi járműjavítás	
Egyéb		Archaikus űrhajó		Vadászgépjavítás	
Egyéb		Asztrográció	4D+2	Egyéb: spec: YT-1930 javítás	6D+1
Erő	3D	Csatahajó		Egyéb	
Kitartás		Csatahajó fegyverzet		Egyéb	
Mászás/Ugrás		Csatahajó védőpajzs		Egyéb	

Külső megjelenés:

Háromszemű, kecskeképű lény. Általában pilótaruhában van, de ha elhagyja a hajót, ritkán teszi ezt páncélja és fegyverei nélkül. Veszélyesnek tűnő, nem túl bizalomgerjesztő figura.

Személyiség:

Alvilági és kalóz körökben felnőtt gyermek lévén, nem kifejezetten kedves és emberbarát. Ügyes pilóta, elég jó szerelő, s emellett jó harcos is egyben. Távollétében három bolygón ítélték halálra...



Háttér:

A Fekete Kezek kalózbandájának tagja volt, egy felfegyverzett YT-1930-as „kapitánya”, Bloodimus, a Penge néven. Akkoriban vibrokarddal vagdalkozott, s bár azóta leszámolt régi múltjával, egy 3000 credites vérdíj „rajtmaradt” a fején... Jelenleg az Acélsirály pilótája.

Mozgás: 10	☐ Kábult	Különleges képességek: lát az infravörös tartományban is, ezáltal éjszaka is lát, valamint különleges, kocsányon ülő szemei miatt +1D-t kap akkor, ha hirtelen mozgást kell érzékelnie
Erő pontok: 1	☐ Sebesült	
Erő érzékeny: nem	☐ Magatehetetlen	
Karakter pontok: 5	☐ Halálosan sebesült	
Sötét oldal pontok: 3	☐ Halott	

Páncélzat:

Koromondian PDS Inc.	Fej	Törzs	Jobb kar	Bal kar	Jobb láb	Bal láb
Mk 45 védőmellény	1	2-3	4 (1-3)	4 (4-6)	5	6
Energia/Hagyományos	3D/3D	3D+2/4D+2	3D/3D	3D/3D	3D/3D	3D/3D

Fegyverek:

Típus	Kis/Közepes/Nagy	Veszteség	Töltet	Extra
SoroSuub Kylan-3 nehéz sugárpisztoly	3-7/25/50	5D+2	25	mindig az oldalán hordja
SoroSuub Quicksnap 36T sugárkarabély	3-25/50/250	5D	100	csak akkor viszi, ha harc lesz
vibrokard	közelharc	6D		csak akkor viszi, ha harc lesz
kard	közelharc	4D		kardhüvelyben hordja

Felszerelés:

Kredit: 2500

komlink	tűzszerszám	pilótaruha	fúziós vágó
zsebszámítógép	kés	technikus kezeslábas	plazma-hegesztő
zseblámpa	túlélő csomag	acélbetétes bakancs	vibrofűrész
rögzítőhenger	töltényöv	fekete bőrruhák	erővágó
kronométer	műkötél (25 m)+csáklya	tűzálló ruha	szerelő csomagok:
makrotávcső	4 db sima gránát	vegyvédelmi ruha	- járműszerelő
légzőmaszk	tartalék energiacellák	űrruha (jó minőségű)	- számítógépszerelő
adattároló	késélező	energia szkanner	- droidszerelő
hálózsák	1 db hődetonátor	hidrocsavarkulcs	- biztonságtechnikai

Acélsirály

módosított 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 hipershajtómű: x12

Fedélzeti számítógép: Van

Manőverezőképesség: 1K

Űr: 4

Légkör: 280, 800 km/h

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 2K

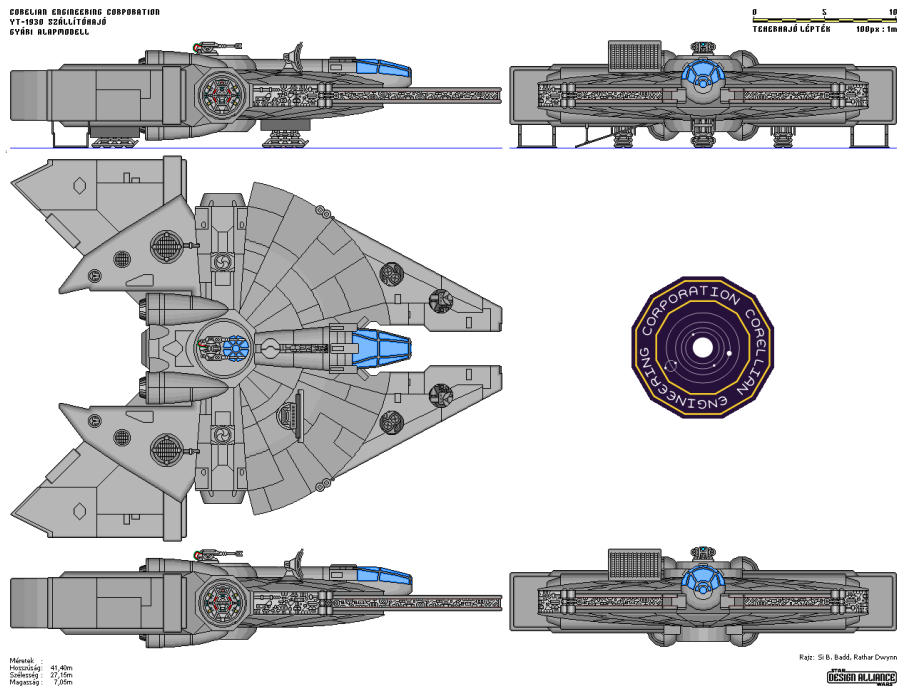
Szenzorok:

Passzív: 10/1K

Fürkész: 25/2K

Kereső: 40/2K+2

Fókusz: 2/3K



Nehéz Dupla Lézerágyú:

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő

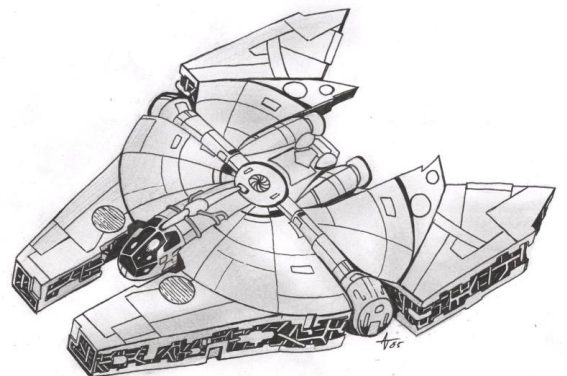
Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K



Két lézerágyú:

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

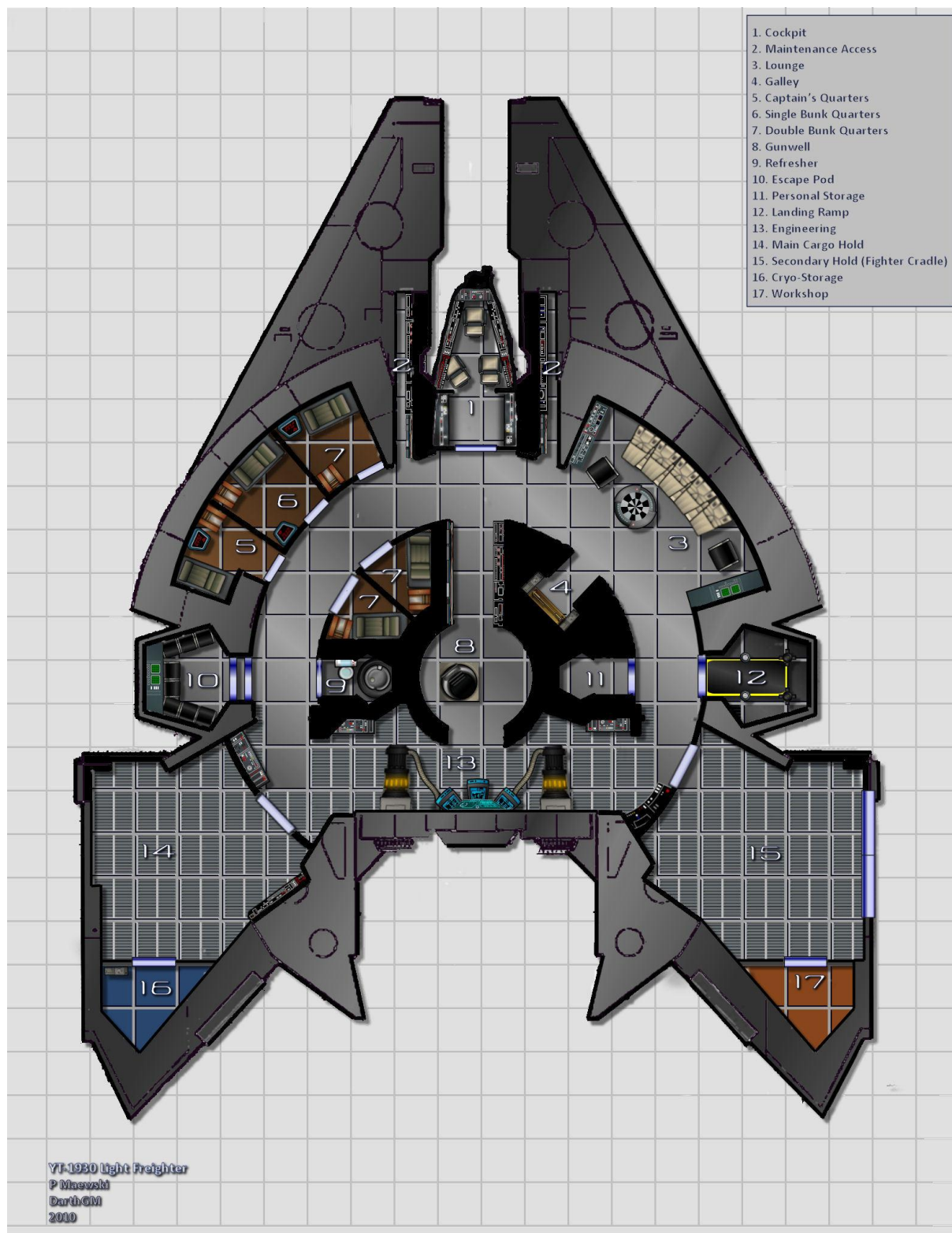
Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 6K



Készítette: Novák Róbert