



Projeto coordenado por Leonardo A. de Andrade

Esse cenário é um projeto em expansão, sendo compatível com as regras do sistema OPERA. Quaisquer contribuições são aceitas e os créditos dos autores serão devidamente respeitados.

A Versão *Shareware* do OPERA se encontra disponível gratuitamente na Internet no *site* de desenvolvimento:

<http://www.rpgopera.com>

Para entrar em contato com o coordenador, é só escrever para:

leoandrade@yahoo.com

Capítulo I

Século XXIII

1.1. Linha Temporal

2020 – Primeira estação orbital terrestre se torna populada.

2038 – Fundada a primeira Colônia na Lua.

2045 – É adotado um único governo (eleito) na Terra.

2070 – Fundada a primeira colônia em Marte.

2080 – Primeiros contatos terrestres não revelados a população com alienígenas (Chiltarianos).

2088 – Tecnologia gravitacional terrestre é aperfeiçoada com ajuda dos Chiltarianos.

2095 – Piratas Espaciais começam a causar problemas a diversos planetas. Velhen convocam Chiltarianos e Branamanianos para fundar a Liga Interestelar.

2098 – A Liga Interestelar funda a Tropa Interestelar.

2105 – Colônia permanente fundada em Marte; revelada a existência de raças alienígenas aos terrestres.

2110 – Primeiras ações massivas da Tropa contra os Piratas Espaciais.

2115 – Tecnologia dos Hiperdrives é oferecida aos Humanos e Salazts desde que participem da Liga Interestelar. Apenas os humanos aceitam o pacto inicialmente.

2122 – Construída primeira nave humana a que realiza hipersalto.

2130 – Salazts aceitam pacto (hiperdrivers em troca de filiação à Liga), porque ela impede ação de piratas no planeta Salaz.

2140 – Primeiros humanos são aceitos para fazer parte da Tropa Interestelar.

2151 – Stigias conquistam o terceiro planeta de seu sistema, e impõe escravidão aos seus habitantes.

2170 – Gox entram em contato com a Liga Interestelar.

2182 – Início da construção da estação espacial Torre de Babel.

2184 – Stigias conquistam planeta de sistema vizinho habitado com batalha espacial, novamente impondo escravidão. Os derrotados pedem auxílio da Liga. Liga

tenta negociar acordos com os Stigia sem nenhum sucesso.

2185 – Ultimato é dado aos Stigias pela Liga. Começa a guerra. Terra e colônias de seu sistema são escolhidos para construção de naves da Frota.



2186 – Primeira grande batalha vencida pela Tropa contra os Stigia.

2188 – Após diversas derrotas, os Stigia aceitam rendição e se filiam a Liga.

2190 – Entra em funcionamento a estação espacial Torre de Babel.

2195 – Uma guerra entre territórios (países) é declarada em Salaz. A Tropa intervem no conflito.

2197 – A estação espacial Torre de Babel desaparece.

2200 – Korugar se filia à Liga (e ganha tecnologia hiperespacial). Termina a guerra em Salaz.

2220 – Primeiro contato oficial entre humanos e Gox.

2230 – Atualmente.

1.2. A Liga Interestelar

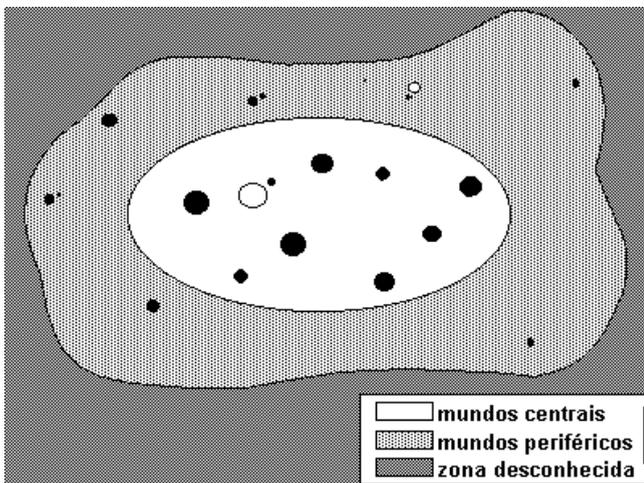
Fundada em 2095, a Liga Interestelar é uma federação de planetas livres com o propósito de auxílio e evoluir os planetas que a compõe. Além de ajuda médica, alimentar e tecnológica aos planetas em dificuldades, a Liga se preocupa em manter a liberdade dos povos e em leis de convivência pacífica entre os seus membros e dentro dos territórios que a Liga tem jurisdição.

1.3. A Tropa Interestelar

Esta é a força militar da Liga Interestelar, responsável pela segurança interna e externa dos planetas que compõe a Liga Interestelar.

A Tropa inicialmente foi criada para agir no espaço, para lutar contra Piratas Espaciais. Contudo, unidades terrestres foram criadas para agir dentro de alguns planetas.

A grande batalha travada pela Tropa, foi contra o Império Stigia, onde os humanos tiveram papel fundamental no desfecho.



1.4. Os Mundos Centrais

A região conhecida por Mundos Centrais, abrange os sistemas onde se encontram os mundos das raças que compõe a Liga Interestelar e suas colônias. Realizar hipersaltos nessa região é uma atividade trivial (as rotas já estão mapeadas).

1.4.1. Federação Terrestre

Composta pela Terra e suas colônias: Lua, Marte (no mesmo sistema), Nova Babilônia, Zéfiro e Gaia. O sistema onde se encontra a Terra, fica a oeste do centro da região englobada pelos mundos centrais.

Os humanos desenvolveram a tecnologia de controle gravitacional com a ajuda dos Chiltarianos, por volta de 2090. Somente quando a Federação Terrestre aceitou o pacto para ingressar na Liga, é que a tecnologia espacial dos hiperdrives foi apresentada ao humanos.

Apenas por volta de 2112, é que a primeira nave humana conseguiu com sucesso realizar um hipersalto. Como a tecnologia espacial ainda era recente a Federação Terrestre, seu papel dentro da Liga era de menor importância.

Em 2185, quando a guerra contra o Império Stigia foi declarada, é que a Terra ganhou maior importância na Liga. A Terra e suas colônias em seu sistema (Lua e Marte), foram escolhidas como ponto estratégico para construção de naves para a Frota lutar contra os Stigia.

Estando em contato direto com o melhor da tecnologia da Liga e auxiliando com muitos pilotos para a guerra contra os Stigia, os humanos conseguiram ocupar posição de destaque entre as principais raças da Liga.

1.4.2. Planeta Branaman

O sistema onde se encontra o planeta Branaman (segundo de seu sistema), fica muito próximo ao centro da região dos Mundos Centrais. Ele é um planeta pequeno se comparado a Terra (pouco maior que a metade da Terra), e limitado em recursos.

Apesar de suas limitações, os branamanianos conseguiram um grande avanço de tecnologia espacial, com o qual procuraram recursos minerais para poder continuar sua evolução. Como precisavam realizar missões que duravam muito tempo no espaço, os branamanianos desenvolveram sua robótica e manipulação genética muito mais que outras raças (apenas os Chiltarianos possuem um nível mais alto de manipulação genética).

Em suas excursões dentro de seu sistema, entraram em contato com os Velhen, que possuíam tecnologia de hiperdrives muito mais avançada do que a possuída pelos branamanianos (a antiga tecnologia de hiperdrive dos branamanianos ainda é motivo de estudo de todas as raças, por possuir conceitos muito diferentes do padrão).

Por ser um povo não-bélico e interessado em comércio, vários acordos foram feitos com os Velhen e posteriormente com os Chiltari (após dominar a tecnologia dos hiperdrives).

Os branamanianos somente começaram a produzir naves de combate após a guerra contra os Stigia. Até então só possuíam naves de exploração e comércio.

Juntamente com os Chiltarianos e Velhen, os branamanianos fundaram a Liga Interestelar em 2095.

1.4.3. Planeta Chiltar

O planeta Chiltar fica em um sistema localizado ao norte do centro da região englobada pelos mundos centrais, sendo o quarto de seu sistema.

Os Chiltarianos são o povo mais evoluído tecnologicamente e moralmente da Liga, e mesmo antes de sua criação, realizava proteção e auxílio a raças menos favorecidas (por exemplo, foram os Chiltarianos que aperfeiçoaram a tecnologia gravitacional terrestre).

Sua sociedade é extremamente organizada, com funções definidas para cada indivíduo de acordo com suas aptidões naturais e necessidades da sociedade. Todas as atividades exercidas são iguais perante todos e reconhecidas igualmente pelos Chiltarianos.

Juntamente com os Velhen e os Branamanianos, os Chiltarianos fundaram a Liga Interestelar em 2095. Muitos povos posteriormente se uniram a Liga apenas devido ao fato de que os Chiltarianos faziam parte dela.

1.4.4. Império Stigia

O planeta Sargon, é o quarto planeta de seu sistema, sistema esse localizado a sudoeste do centro da região englobada pelos mundos centrais.

A sociedade dos Stigia, é centralizada na mão de um imperador, cujo cargo é obtido por hereditariedade (o Imperador escolhe outro membro da família real para ocupar sua posição antes de morrer).

Inicialmente, outras 2 raças dividiam o planeta com os Stigia, mas foram extintas através de conflitos violentos em um passado distante (mais de 1000 anos atrás).

A tecnologia espacial dos Stigia, evoluiu rapidamente de maneira desconhecida para as demais raças (acredita-se que uma raça que já possuía tecnologia gravitacional e de hiperdrives entrou em contato secretamente – a cerca de 300 anos atrás – e negociou-a com os Stigia).

Assim que começou a explorar o espaço, os Stigia conquistaram dois mundos habitados de seu sistema, impondo escravidão e leis de punição graves aos habitantes de tais planetas. O último deles havia previamente entrado em contato com a Liga Interestelar, e pediu ajuda a ela. A Liga tentou intervir, mas suas tentativas diplomáticas foram motivo de escárnio pelos Stigia. Por esse motivo, uma guerra contra a Liga foi travada.

Nas primeiras batalhas contra a Tropa Interestelar, os Stigia massacraram seu adversário (esse foi o primeiro evento no qual a Tropa participou ativamente de uma guerra); contudo, as táticas da Tropa evoluíram muito quando os humanos começaram participar ativamente da guerra (a Terra e algumas colônias foram escolhidas como silos construtores de naves, devida a sua proximidade com o sistema de origem dos Stigia), começaram ocorrer as derrotas.

Em cerca de 4 anos, o poder bélico dos Stigia foi reduzido em um quarto se comparado ao início da guerra, o que fez com que o Imperador declarasse rendição. Muitos Stigia se negaram a aceitar tal fato, e continuaram a guerra, sendo posteriormente vencidos.

Após o conflito e posterior ingresso dos Stigia na Liga, muitos Stigia abandonaram seu planeta.

1.4.5. Planeta Korugar

O sistema onde se encontra o planeta Korugar (segundo planeta de seu sistema), fica ao sul da região central da região englobada pelos mundos centrais.

A sociedade Korugariana é formada por clãs ou casas, sendo o representante mais velho de cada seu líder. Entre os representantes, uma eleição é feita para saber quem será o Juiz (o Juiz sempre é chamado quando existem contradições entre duas ou mais casas).

O nível tecnológico espacial dos Korugarianos é muito inferior às principais raças que compõem a Liga Interestelar, mas seu nível tecnológico de veículos e pequenas armas é muito avançado (em relação às armas, os Korugarianos perdem apenas para os Salazts). Por esse motivo e por serem hábeis guerreiros para batalhas em terra, os Korugarianos foram convidados a fazer parte da Liga Interestelar.

Como se tornou de praxe, foi-lhes dado conhecimento acerca da tecnologia de hiperdrives assim que ingressaram na Liga, e rapidamente os Korugarianos vem fazendo avanços nesta área (por enquanto, suas naves são as menos avançadas).

1.4.6. Planeta Salaz

O planeta Salaz é o primeiro de seu sistema, que fica a sudeste do centro da região dos mundos centrais.

A sociedade dos Salazts é extremamente complexa, pois eles possuem diferentes divindades para cada um dos Territórios (organização que remete aos antigos países terrestres). Por esse motivo, as guerras internas eram constantes nesses planeta.

A tecnologia dos Salazts foi totalmente voltada para a guerra (são tidos como os melhores construtores de armas portáteis e de médio porte), além do planeta Salaz possuir diversas fontes de minérios raros.

Apesar de possuírem tecnologia espacial (inclusive gravitacional), nunca chegaram a desenvolver tecnologia hiperespacial (sempre estiveram ocupados com conflitos internos).

Em 2115 foi oferecido um acordo para os Salazts de ingresso na Liga em troca da tecnologia hiperespacial, mas como havia uma guerra interna no planeta, o acordo não foi aceito.

Por volta do ano 2127, Piratas Espaciais começaram a agir no planeta Salaz nas regiões mais afetadas (e enfraquecidas) pela guerra, causando numerosos estragos. Em 2128 a guerra interna foi cessada para que os Salazts se unissem contra os Piratas, mas por se encontrarem muito debilitados pela guerra, os Piratas venceram várias batalhas, e continuaram atuando no planeta. Somente por volta do ano 2130 quando a Liga interviu na ação dos Piratas, é que eles foram definitivamente expulsos de Salaz.

Após a intervenção da Liga, os salazts voltaram a negociar sua participação na Liga, apesar de tentarem mudar algumas cláusulas sobre declaração de guerra. A Liga se mostrou firme nesse ponto, e os salazts acabaram aceitando o acordo.

Em 2195 uma guerra entre dois territórios foi declarada, entrando em conflito com o acordo feito com a Liga. Apesar de inúmeros pedidos de outros territórios dos Salazts (os representantes insistiam em afirmar que o problema tinha de ser resolvido apenas pelos próprios salazts), a Tropa interviu no conflito para seu fim, tendo praticamente que ameaçar com armas nucleares os territórios. Um acordo de paz foi estabelecido, mas inúmeros incidentes vem sido registrados no planeta. Acredita-se que os atentados são em número muito maior do que os divulgados, e que os representantes dos territórios de Salaz vem acobertando muitos fatos.

1.4.7. Federação Velhen

O planeta Velhen é o terceiro de seu sistema, que fica pouco deslocado (leste) do centro da região englobada pelos Mundos Centrais.

Os Velhen são um povo devotado às artes e a busca pelo conhecimento, sendo que sua tecnologia espacial

surgiu justamente “para conhecer melhor o universo que os cerca”. A primeira raça inteligente que os Velhen entraram em contato foram os Branamanianos, com os quais fizeram vários acordos comerciais.

A produção de naves bélicas por esse povo somente começou a ser feita após os Velhen entrarem em contato com Piratas Espaciais, que saquearam diversas naves de exploração e comércio dos Velhen.

Em 2095 juntamente com os Branamanianos e os Chiltarianos, os Velhen fundaram a Liga Interestelar.

Como tradição da raça, o desrespeito as leis é um dos únicos crimes passíveis de punição severa, motivo pelo quais os Velhen são defensores ferrenhos da Liga Interestelar.

1.5. Os Mundos Periféricos

São mundos não filiados a Liga Interestelar, com governos próprios e sua própria força de defesa. Muitos deles, fazem acordos com mercenários e Piratas Espaciais (muitas vezes para protege-los de outros Piratas).

Alguns desses mundos, possuem acordos de comércio com a Liga, outros de não-agressão (e limites espaciais) e existem até aqueles que possuem guerra declarada a Liga.

1.6. Zona Desconhecida

Essa é a região do universo não mapeada pela Liga Interestelar, na qual os hipersaltos são atividades de alta periculosidade. Poucos progressos em mapear essa região são feitos (mesmo porque essa é uma região de difícil acesso onde os Piratas agem com maior liberdade), mas muito deles são feitos secretamente através de trocas de informações de diário de bordo de Piratas com as mais diversas raças...

Capítulo II

Personagens

2.1. Novas Características

2.1.1. Características Favoráveis

Artefato (1 à 4 PC)

Você possui um item ou mais itens específicos de valor (qualquer coisa: de uma herança de família, como um antigo relógio de pulso Rolex; ou um objeto normalmente não por membros de sua raça, como um humano com um Bastão de Combate de outra raça). Você não precisa da Característica *Recursos* para possuir este Artefato, mas você tem que criar uma explicação (aceita pelo *Observador*) para ter seu recurso.

Dom da Profecia (4 ou 6 PC)

O personagem tem a habilidade para prever eventos que ainda estão por vir. Tais visões sempre são sombras - não fatos inevitáveis - mas o poder e clareza da visão estão diretamente relacionadas ao quão provável os eventos são de realmente acontecer, e com o quão forte é o dom da personagem. Cada vidente tem um método particular de invocar visões - algumas olham dentro de uma xícara de chá, enquanto outras relaxam e fecham os olhos enquanto entoam um mantra - mas toda vidente está sujeita a ocasionais visões inadvertidas trazidas quando alguém a tocar. Personagens com o dom da profecia são frequentemente assombrados pelo que eles vêm saber. Este dom está completamente sob o controle do *Observador* é, a única escolha que o jogador tem é o "poder" de seu dom; 4 PC para um dom fraco e 6 PC para fortes visões de profecia. Note que esta característica requer a permissão do *Observador*, e deve ser discutida com ele.

Espaçonave (2 a 6 PC)

O personagem possui uma astronave, mesmo se seus recursos não possam comprar um. Estas naves podem vir de eventos extraordinários como: uma herança familiar, um presente, um produto de roubo, um golpe de sorte em um cassino, etc. Pagando para 2 PC o têm um pequeno caça de até duas pessoas; 3 PC uma nave pessoal pequena (até 3 passageiros); 4 PC representam um cargueiro com capacidade de 10 toneladas de carga ou um transporte de passageiros para vinte cinco pessoas ou um velho caça espacial; 5 PC compram um cargueiro de 500 toneladas de carga, um caça espacial de segunda linha, um transporte pessoal, nave de luxo, de médio porte, ou mesmo uma pequena nave de combate; se o *Observador* permitir o jogador pode pagar 6 PC que lhe dá direito a naves como: um caça espacial último tipo, um cargueiro de 1000 toneladas ou até mesmo uma nave de combate média.

Observação: Jogadores podem "juntar" pontos para comprarem uma nave em parceria

Segunda Cultura (2 PC)

O personagem teve a chance para viver em contato prolongado e profundo com uma cultura alienígena (escolha qualquer uma, mas o *Observador* tem que permitir isto). Possuindo esta característica o personagem tem que ter a habilidade no idioma apropriado. Esta característica trabalha

da mesma maneira de bom senso, mas é direcionado a sua segunda cultura.

Sonho da Morte (2 PC + modificadores)

O personagem tem uma previsão (na forma de um sonho) da própria morte. Um personagem com esta característica se lembra do sonho, em uma memória nublada (+1 PC), ou em todos os detalhes que cercam sua morte (+2 PC). O *Observador* decide o restante do valor da característica de acordo com a situação escolhida (de comum acordo entre o *Observador* e o jogador) para a morte do personagem.

Conhecendo as circunstâncias de sua morte ele provavelmente tentará evitar estas circunstâncias a qualquer preço, e se ele for forçado a confrontar situações que se assemelhem ao seu sonho ele ficará tenso e reagirá mal (-1 em todos as jogadas). Este sonho, como toda profecia, é só uma sombra do futuro, e morte prematura não está descartada - mas o futuro mostrado pelo sonho é o destino mais provável do personagem. Para simular isto o personagem pode rolar novamente (uma vez só por situação) qualquer jogada que tenha resultado em sua morte em circunstâncias diferentes da mostrada em seu sonho; se a segunda jogada ainda significar morte, não há nada que se possa fazer sobre isto...

Xenoadaptabilidade (2 PC*)

O personagem tem uma facilidade, intuitiva ou acumulada ao longo da vida, em se relacionar com raças alienígenas. Cada nível desta característica elimina 1 das penalidades que por ventura estejam envolvidas em uma jogada de interação social com outras raças.

2.1.2. Características Desfavoráveis

Ódio Racial (-2, -4, -6 PC)

O personagem possui um ódio quase incontrolável direcionado para toda uma raça, cabe ao jogador explicar a origem deste ódio (guerras, rixas pessoais, etc). Por -2 PC o personagem reage agressivamente contra todos os membros da raça alvo, tentando prejudica-los sempre que possível (dificilmente o personagem irá matar um membro da raça rival sem um bom motivo); jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -1. O valor de -4 PC implica que o personagem tem um ódio claro e só precisa de uma desculpa para atacar um membro da raça rival (um insulto mais ou menos sério é o bastante para justificar emprego de força mortal contra um membro da raça alvo do seu ódio); jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -2. O último nível significa que o personagem irá atacar um membro da raça rival a menos que tenha um bom motivo para não fazer isso (o emprego de força mortal é a atitude padrão quando envolvido em discussões com a raça rival); jogadas de interação social tem uma penalidade extra de -3.

Potencial Psi Inativo (-3 PC)

A raça que possui esta desvantagem não pode possuir psis (ou o gene está ausente ou é muito fraco para se manifestar).

Xenofobia (-1 PC*)

O personagem (ou a raça do personagem) possui uma dificuldade em se relacionar com raças alienígenas. Essa dificuldade se reflete em uma penalidade em todas as jogadas envolvendo interações sociais com membros de outras raças. Esta penalidade é igual ao maior dos níveis de Xenofobia dos personagens que estiverem envolvidos na interação (caso a interação seja com um grupo de uma mesma raça sempre o maior valor individual).

2.2. Principais Raças

Branamanianos (-27 PC)



Aparência e Biologia: Os branamanianos são humanóides pequenos, de pele acinzentada e grandes orelhas.

Temperamento: São considerados irritantes por outras espécies, pois tem orgulho de sua raça se julgando superiores.

História e Cultura: Eles são comerciantes, não muito honestos, conhecem Básico mas falam sua própria língua nativa.

Branamanianos na Galáxia: Os branamanianos habitam apenas o planeta Branaman, que possui poder centralizado na mão de um monarca, e vários reinos governados por indivíduos que se destacam em sua sociedade, eleitos pelo povo.

Atributos (-30 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	3	3
Máximo	8	10	10
Média	4	5	5

- **Pontos de Atributos:** 14
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 20

Características (3 PC)

- **Físicas:** *Reflexos Rápidos* (1), *Audição Ampliada* (1).
- **Psíquicas:** *Orgulho [da própria raça]* (leve), *Curiosidade* (leve).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

Chiltarianos (18 PC)

Aparência: Os Chiltarianos são muito parecidos com os humanos. A única diferença perceptíveis são a ausência de pelos no corpo e os olhos totalmente negros. Muitos indivíduos podem adquirir poderes psi.

Temperamento: São extremamente calmos e racionais, mesmo diante das situações mais desesperadoras.

Os Chiltarianos no universo: Os Chiltarianos são uma das raças mais influentes de todo universo, possuem alto nível tecnológico e uma sociedade muito avançada e evoluída.

Atributos: (10PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	11
Médio	6	7	7

Pontos de Atributos: 19

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 20

Características (8 PC)

- **Psíquicas:** *Não Mentir* (-2PC) (Nota: isso não os impede de dizerem meias verdades), *Controle Emocional* (grave).

Humanos (0 PC)



Os humanos no século XXIII são exatamente iguais aos da nossa época.

Atributos (0 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Média	5	6	7

- **Pontos de Atributos:** 18
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 20

Gox (56 PC)

Aparência: Os Gox são sempre vistos em armaduras metálicas extremamente tecnológicas e complexas. Sua aparência real é desconhecida.

Temperamento: Por possuir tecnologia muito acima dos padrões das outras raças, os Gox sempre se fazem respeitar perante as outras raças.

Os Gox no universo: A mais enigmática das raças conhecidas, os Gox sempre parecem guardar um terrível segredo. É a única raça que possui passagem livre pelos mundos centrais e com a qual piratas e mercenários não ousam desafiar.

Atributos (de suas armaduras): (70PC)

Armadura

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	8	5	4
Máximo	12	10	12
Médio	10	6	8

Pontos de Atributos: 24

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 30

Características (-14 PC)

- **Psíquicas:** *Orgulho* (gravíssimo), *Devoção* [aos Gox](gravíssimo), *Pacifismo* (leve).

Korugarianos (36 PC)



Aparência e Biologia: Os korugarianos são humanóides fortes e toscos, habitantes do planeta Korugar. Eles medem cerca de 2,5 m de altura, com maxilar protuberante e orelhas pontiagudas, bem maiores que as dos humanos.

Temperamento: Sua reputação é como guerreiros ferozes de pavio curto, muitas vezes não muito bem quistos por outras raças que os consideram “feras selvagens”.

História e Cultura: Sua cultura é praticamente medieval, baseada em clãs (onde o mais forte é o líder).

Atributos (20 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	3	3
Máximo	12	11	10
Média	7	7	6

- **Pontos de Atributos:** 19
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 20

Características (16 PC)

- **Físicas:** *Físico Ampliado* (2).
- **Psíquicas:** *Estigma Social* (leve), *Intolerância* (leve).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

Salazts (0 PC)



Aparência: Os Salazts são humanóides e têm aparência reptiliana. Sua pele é bem espessa, num tom esverdeado.

Temperamento: Embora alguns sejam sábios, todos são guerreiros natos. A grande maioria é impulsiva e violenta. São muito apegados a honra e a moral.

Os Salazts no universo: A sociedade dos Salazts se assemelha em muitos aspectos a encontrada na Idade Média terrestre no Oriente Médio. Existem muitos territórios (países) em desarmonia por motivos religiosos, mas em virtude da filiação do planeta Salaz (planeta de origem dos Salazts) à Liga, nenhuma guerra pode ser declarada sem intervenção da Frota. Contudo, inúmeros atentados são registrados neste planeta, sendo desenvolvidas diversas armas com tecnologia variada pelos habitantes locais.

Atributos: (10PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	5	3	2
Máximo	12	10	9
Médio	8	6	5

Pontos de Atributos: 19

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 10

Características (-10 PC):

Psíquicas: *Fúria* (leve); *Orgulho* (grave), *Honra* (gravíssima).

Raciais: *Pele dura* (conta como armadura 1/0 (0)).

Velhen (34 PC)



Aparência: Os Velhen são humanóides e têm aparência felina. Possuem muitos pêlos (de cores variadas), além de pupilas transversais.

Temperamento: Os Velhen são tidos como um povo devotado as artes e por consequência sábios.

Os Velhen no universo: essa foi a raça que tomou a iniciativa de criar a Liga Interestelar, e que até hoje luta com mais força para que ela continue existindo. Dentro de seus conceitos, trair a Liga (ou qualquer sistema de leis criado) é considerado crime passível de punição severa.

Atributos (20 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	3	3
Máximo	8	11	11
Média	4	7	7

- **Pontos de Atributos:** 18
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 30
- **Vontade:** 6 (nenhum custo)
- **Percepção:** 7 (10 PC)

Características (14 PC)

- **Físicas:** *Audição Aguçada* (1), *Contorcionismo* (1), *Longevidade* (4), *Visão Aguçada* (1), *Termovisão*.
- **Psíquicas:** *Devoção* [leis vigentes] (gravíssimo).

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

Stigias (3 PC)



Aparência: Os Stigias são humanóides que ao invés de pernas possuem uma cauda similar a de uma cobra. Sua pele é muito próxima ao branco, com caninos extremamente pontiagudos e com olhos amarelos.

Temperamento: Os stigias são calmos e muito sociáveis, porém não são dignos de absolutamente nenhuma confiança. São os negociantes, tudo por dinheiro e ascensão.

História e cultura: Os Stigias são um povo decadente, pois em um passado recente, possuía um pequeno império antes de entrar em contato com a Liga (o Império Stigia era constituído pelo planeta Sarigar – planeta de origem da raça – além de mais 5 colônias). Infelizmente, negociações da Liga com o Império não foram bem sucedidas (os Stigia se negaram a abolir a escravidão entre vários tratos proibidos pela Liga), o que acarretou em uma guerra. As derrotas que sofreram em batalhas contra a Liga, acabaram forçando sua rendição e posterior ingresso na Liga. Os stigias mais conservadores sonham com os bons tempos da velho Império, e sonham restaurá-lo.

Os Stigias no universo: Os stigias são um povo bem avançado tecnologicamente. Por qualquer lugar que passem são vistos com desconfiança por todos.

Atributos:

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Médio	5	6	7

Pontos de Atributos: 18

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 20

Características (3 PC)

- **Físicas:** *Cauda de Serpente*, *Sangue Ácido*.
- **Psíquicas:** *Anseio de Poder* (leve), *Estigma Social* (leve).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

2.1.3. Dróides

Os autômatos da galáxia, os Dróides são tipicamente modelados na semelhança dos seus criadores ou no desenho utilitário que enfatiza função sobre aparência. Os Dróides são equipados com inteligência artificial, embora alguns são naturalmente criados mais espertos que outros dependendo da função que eles estão designados a servir. Muitos Dróides são programados para entender a linguagem galáctica padrão ou a língua nativa de seus mestres.

Somente aqueles cuja função é regularmente interagir com seres orgânicos são providos com um sintetizador de fala. Todos os outros comunicam-se via uma linguagem de programa que é inteligível para a maioria dos seres orgânicos. Porém, alguns indivíduos gastam algum tempo trabalhando com ou ao redor desses seres captam a linguagem - pelo menos um pouco para entendê-la. Para representar este efeito no jogo, use as *Habilidades* relacionadas a criação ou manipulação (*Habilidade Mecânica Robótica*) desses seres lugar de uma *Habilidade* relacionada a "linguagem" do ser em questão, pois nem sempre esses seres tem uma gramática específica, seu proprietário ou usuário pode entendê-lo por causa de alguma combinação de gestos e chiados. Um sucesso indica que o personagem entendeu a mensagem.

A energia é providenciada por células recarregáveis alojadas dentro do corpo dos Dróides.

Para propósitos do jogo, os dróides são tratados basicamente do mesmo modo que os humanos. Embora não tenham artérias ou veias, um corte superficial ou profundo pode danificar processadores vitais severos, e fazem o mesmo dano extra. Dróides não respiram oxigênio, mas talvez eles precisem de uma atmosfera para resfriar os seus sistemas. Dróides não tornam-se doentes, mas eles podem pegar vírus de computador que tem o mesmo efeito. Em caso de dúvida, a palavra do *Observador* é final.

Para a criação de um ser artificial, é necessário inicialmente determinar de que material será revestido e estruturado seu corpo. Se esta carapaça for feita de material orgânico semelhante a pele e ossos, nenhum custo é adicionado, contudo, se for de metal, plástico ou cerâmica, é necessária a compra das Características Físicas *Carapaça de Metal*, *Carapaça de Plástico* ou *Carapaça de Cerâmica* (podendo possuir a Característica *Reforço Metálico* em conjunto). Estas Características estão descritas entre as "Características Raciais".

A Algumas Características Psíquicas, podem ser perfeitamente utilizadas para seres artificiais, tais como:

- *Afinidade com Computadores* (para robôs e andróides);
- *Controle Emocional*;
- *Mente Matemática* (para robôs e andróides);
- Sem Iniciativa;

Depois de escolhido o material, utilizando as Características descritas anteriormente, pode-se dar o formato do corpo do ser artificial, e se necessário, os poderes que venha a possuir. As Características a seguir, podem acrescentar detalhes interessantes:

Dever Reprogramável (-4, -8, -12 PC)

É uma característica muito utilizada para robôs, o personagem pode ser programado para obedecer um mestre ou causa em particular. É simplesmente impossível para ele trair ou ignorar um dever programado, o jogador determina qual é a programação existente no momento da criação do personagem. Esta programação deve ser obedecida sempre, e sob determinadas condições uma nova programação, ou um novo grupo de diretrizes, podem ser colocadas substituindo o grupo anterior.

O personagem pode interpretar as ordens que lhe forem dadas de maneira criativa, pode até mesmo tomar iniciativas em algumas ações; contanto que isto se mantenha dentro do seu dever programado. Se o sua Inteligência for menor do que 4, o personagem não terá nenhum outro interesse além de cumprir/seguir o seu dever programado!

Um *Dever Reprogramável* tem precedência sob qualquer outros deveres que o personagem venha a assumir, (conciliar deveres conflitantes ou mesmo tentar levar ambos a cabo da melhor maneira possível pode ser muito difícil; mas o personagem tem que tentar).

Deve ser redefinido o processo de reprogramação no momento da criação do personagem, normalmente será uma tarefa complexa protegida por senhas, aparelhos especialmente desenhados ou encantamentos. O que torna difícil para outro que não seu mestre/criador ou pessoas associadas a ele fazê-lo. A menos que a tentativa de reprogramação seja feita por um especialista na área de conhecimento ligada a sua criação.

Imortalidade Cerebral (8 PC)

Seu corpo pode sofrer danos, mas enquanto os dispositivos de armazenamento de memória (como o cérebro de seres orgânicos ou os bancos de memórias dos robôs) estiverem intactos, o personagem poderá ser reconstruído (por outros personagens é claro) e voltar a "vida".

Os dispositivos de armazenamento de memória podem ser destruídos de três maneiras: seus sistemas falham criticamente quando seu corpo deixa de funcionar (role 2D6 com 11 ou 12 os bancos de memória foram destruídos), ou se algum ataque atinge diretamente a posição dos seus bancos de memórias (determinado pelo diagrama de resistência) e consegue pelo menos 1 ponto de dano efetivo, ou ainda automaticamente quando o seu Físico atinge -10.

Imortalidade Serial (8 PC)

O personagem pode criar cópias de suas memórias (e programas lógicos) em outros computadores ou mesmo em dispositivos de armazenamento de dados (discos, cristais, etc).

Caso algo aconteça com o corpo original estas informações são carregadas em outro corpo e o personagem "vive" novamente. Vale lembrar que o "novo" personagem só possui as lembranças do personagem original até o ponto em que a cópia foi feita. Devido a uma trava mental ou lógica o personagem não aceita que existam mais de uma versão de si mesmo existindo ao mesmo tempo (para contornar isso o personagem deve pagar pelo poder *Múltiplas Cópias*).

Sistemas Intercambiáveis (6 PC)

Uma vez danificados seus sistemas/órgãos periféricos (braços, pernas, olhos, etc) podem ser substituídos por outros novos com um mínimo esforço (contanto que próteses ou órgãos novos estejam disponíveis). Esta é uma forma mais moderada da Característica *Imortalidade Serial* não sendo necessário que um personagem possua as duas.

2.1.4. Ciborgues

Membros biônicos e até corpos biônicos fazem parte dos equipamentos de que os personagens podem utilizar. Algumas Características descritas anteriormente, tais como *Imortalidade Cerebral*, *Imortalidade Serial* e *Sistemas Intercambiáveis*, podem ser extremamente funcionais para personagens ciborgues.

Antes do personagem adquirir um membro ou órgão biônico, é necessário que ele adquira a Característica *Mutilado*, para depois adquirir seu membro ou órgão biônico.

Para calcular o custo de um membro biônico (que inicialmente apresenta as mesmas características em relação a força, resistência de um membro natural), segue-se a tabela a seguir:

Membro ou órgão	Custo (em PC)
Olho	4 PC
Caixa craniana	10 PC
Mandíbula	6 PC
Mão	7 PC
Braço	9 PC
Perna	7 PC
Tronco	15 PC

Contudo, se o membro biônico apresentar características diferentes de um membro natural (como um braço com Físico Ampliado, um tronco de plástico com reforço metálico interno), adquire-se a Característica (ou Características) em questão e multiplica-se pelos fatores apresentados a seguir:

Membro ou órgão	Fator Multiplicativo
Olho	x0,25
Caixa craniana	x0,5
Mandíbula	x0,5
Mão	x0,3
Braço	x0,4
Perna	x0,55
Tronco	x0,7

Observação: se uma Característica ou Poder forem aplicados a determinado membro ou órgão que é responsável pela realização da função da Característica ou Poder, seu custo é aplicado normalmente. Exemplo: visão telescópica aplicada a um olho tem custo normal, ao invés de ser aplicado o fator multiplicativo encontrado na tabela anterior.

Se o membro ou órgão biônico possuir uma aparência diferente do normal, o personagem pode adquirir a Característica *Característica Óbvia* correspondente a aparência do membro ou órgão que substituiu.

Exemplo: um personagem de Físico 7 quer substituir seu braço por um braço biônico que possui a seguinte especificação técnica: feito de metal, com aparência metálica, com reforço interno metálico, físico duas vezes maior que um ser humano e disparo de rajadas laser. Inicialmente, ele adquire a Característica *Mutilado [braço esquerdo]*, e ganha 8 PC.

O próximo passo, é avaliar quais Características e Poderes o braço biônico irá possuir:

- Carapaça Metálica (2) = 8 PC;
- Reforço Metálico (1) = 10 PC;
- Físico Ampliado (2) = 16 PC;
- Rajada Laser (3) = 27 PC.

O custo total, é de 61 PC, e multiplicando-se pelo fato multiplicativo, obtêm-se um custo de 24 PC. Soma-se a isso o custo normal de um braço biônico (9 PC) e obtêm-se o custo de 33 PC. Como o braço se apresenta em metal, o personagem adquire *Característica Óbvia [braço metálico]* e ganha mais 4 PC com isso; reduzindo o custo para 29 PC.

Para calcular quantos pontos de dano o braço pode suportar, toma-se como base o Físico do personagem (7), retira-se um ponto (6) multiplica-se pela ampliação de Físico ($6 \times 2 = 12$) e soma-se os 2 pontos adicionais que a Característica *Reforço Metálico (1)* concede, e obtêm-se que o braço biônico pode sofrer 14 pontos de dano para ser desativado.

Além disso, o braço possui naturalmente *Absorção de Dano (1)*, pode ser utilizado como uma maça pesada (+2G,+2,D3 e bônus de +1 no dano em virtude do Físico Ampliado) e dispara rajadas laser (+3/+4, 3 danos).

Capítulo III

Tecnologia Espacial

3.1. Tecnologia Gravitacional

Geradores Gravitacionais são usados para gerar gravidade artificial em algumas naves. Eles também são usadas no sistema propulsor das naves para auxiliar na realização de manobras (quanto melhor o Gerador, mais manobrável a nave se torna).

3.2. Hiperdrives

Um hiperdrive é um dispositivo que permite viagem interestelar. Eles criam um buraco entre o hiperespaço e o espaço normal. Os princípios da tecnologia dos hiperdrives são considerados universais no século XXIII.

Para que um trajeto entre um ponto a outro do espaço seja aberto, a rota tem de ser conhecida, distante de algum grande astro (seja um planeta ou estrela) e nunca pode ser feito dentro de uma atmosfera.

Hiperdrives podem ser utilizados por qualquer nave, tendo que possuir energia proporcional ao tamanho do corpo que irá passar pelo hiperespaço.

Para que um personagem passe as coordenadas corretamente para realizar um hipersalto, ele necessita possuir a Habilidade *Astronavegação*.

Se uma nave realiza um hipersalto dentro do espaço conhecido, ele é feito automaticamente. Um hipersalto realizado em território desconhecido ao personagem, é feito mediante um teste de *Astronavegação* (com as devidas penalidades impostas pelo *Observador*, proporcionais ao conhecimentos sobre o conhecimento da região de destino do personagem). Caso exista uma falha normal, proporcional a diferença entre os dados e o nível de habilidade, a nave salta para um destino distante. No caso de uma falha crítica, a nave é destruída.

3.3. Sensores

Este é um parâmetro bastante amplo que representa os sistemas de detecção que podem adquirir informações normalmente além da capacidade humana.

Basicamente, um sensor tem dois parâmetros, sendo o primeiro deles o *Alcance* do sensor, que implica na distância máxima de localização, e o parâmetro chamado *Deteção*, que representa um bônus ou uma penalidade na jogada da Habilidade do operador (o *Observador* é livre para impor outros redutores ou bônus sempre que julgar adequado).

Então um sensor pode ser definido por exemplo como: *Radar: 8 / +1*; isso significa que o sensor em questão é um radar, seu alcance é 8 e que seu operador terá um bônus de +1 em um Teste de Deteção. Um operador pode estender o alcance do sensor mas com isso ele perde precisão, considere que cada nível de alcance a mais equivale a -2 na deteção.

Para um personagem utilizar os sensores de uma nave, ele necessita da Habilidade *Sensores*.

A tabela a seguir, mostra o alcance de um sensor de acordo com seu nível:

Nível	Alcance
1	1 Km
2	2 Km
3	5 Km
4	10 Km
5	20 Km
6	50 Km
7	100 Km
8	200 Km
9	500 Km
10	1000 Km
11	2000 Km
12	5000 Km
13	10.000 Km
14	20.000 Km
15	50.000 Km
16	100.000 Km

3.3.1. Sensores de Energia

Estes sensores podem captar diversas formas de energia; de simples eletricidade até reatores de anti-matéria (passando por reatores de fusão cristais de energia). Funciona de forma passiva dentro de uma esfera de alcance; e pode captar a quantidade e o tipo de energia existente em uma espaçonave ou mesmo em áreas de um planeta.

3.3.2. Detectores de Massa

Este tipo de sensor capta um corpo no espaço (dentro da sua esfera de alcance) pode ser um astronauta ou uma estrela e mede a atração gravitacional (via gravitons) que este corpo exerce sobre a nave, ou que a nave exerce sobre ele em caso de corpos de pouca massa. Esse sensor também fornece a forma do corpo captado.

3.3.3. Detectores de Vida

Este tipo de sensor capta, dentro da sua esfera de alcance, padrões de energia eletromagnética gerados por seres vivos e pode localizar sua fonte de emissão. Isso pode ser feito facilmente através das paredes de uma nave espacial ou mesmo através da atmosfera de um planeta. Modelos avançados podem inclusive identificar a qual espécie pertence esta forma de vida. Este tipo de sensor pode ser enganado ou mesmo bloqueado na presença de muita massa entre o sensor e a forma de vida ou mesmo por campos de força.

3.3.4. Sensor Eletromagnético

Este tipo de sensor é capaz de captar e localizar anomalias eletromagnéticas, como as deixadas por dispositivos de teleporte ou saltos no Hiperespaço, ou localizar grandes massas de metal no espaço (dentro do

raio de sua esfera de alcance). Funciona de maneira semelhante ao sonar possuindo um tipo ativo que emite uma onda eletromagnética de alta frequência e baixa intensidade, e um conjunto de sensores passivos que captam as perturbações que essa onda causa ou mesmo fontes de campos eletromagnéticos (com um sistema avançado o bastante pode se localizar fontes realmente fortes de radiação como reatores nucleares) em geral.

Um detalhe a respeito do funcionamento deste sensor é que este sensor fica inútil após uma explosão nuclear, devido ao pulso eletromagnético resultante (PEM), ou se estiver em uma nave próxima a um sol, as emissões da estrela sobrecarregam os sensores.

3.3.5. Sensor Omni

O Sensor Omni engloba todos os outros tipos (mesmo alguns não listados acima) permitindo múltiplas leituras ao mesmo tempo. Isso é apenas uma jogada precisa ser feita para que a espaçonave dos jogadores receba todas as informações possíveis de captar.

3.4. Lasers e Escudos (Campos de Força)

3.4.1. Tipos de Lasers

Os laser são as armas mais efetivas da galáxia. Os laser são muito destrutivos, mas necessitam de muita energia para poderem funcionar; por esse motivo é difícil armar uma nave com muitos canhões laser.

Dentre os tipos de laser, temos os lasers de pulso (disparos alternados) e lasers de feixe (disparo contínuo). Somente cruzadores possuem fonte de energia suficiente para acionar os lasers de feixe.

Lasers de Pulso

Tipo	Dano	Tamanho Min.
Canhão de Partículas	10-20	caça
Laser de Batalha	20-30	caça
Canhão Laser	25-45	fragata

Lasers de Feixe

Tipo	Dano	Tamanho Min.
Feixe de Fusão	20-30	fragata
Laser de Fusão	25-40	cruzador
Laser de Nêutrons	30-60	cruzador

3.4.4. Escudos (Campos de Força)

Os Escudos (ou Campos de Força), são dispositivos que geram uma barreira translúcida capaz de proteger uma nave de uma quantidade de danos determinada. Assim como os lasers, os escudos necessitam de muita energia para serem gerados.

Os parâmetros que um escudo possui são:

- *Absorção*: quantidade de danos que ele pode absorver;
- *Sobrevida*: quantidade de danos que ele pode sofrer em estado crítico (igual a metade do parâmetro *Absorção*);
- *Tempo de Recuperação* (dado em *rounds*).

Existem 3 estados de um escudo: ativado, crítico e desativado.

Se o escudo de uma nave recebe danos alternados (mísseis, canhões de partículas, laser de pulso), seguem as regras abaixo:

- No estado ativado, o escudo é capaz de receber uma quantidade de danos igual ou menor a sua *Absorção* em um *round* e continuar no estado ativado.

- Se o escudo receber em um *round* a quantidade de danos igual a sua *Absorção*, ele passa a estar em estado crítico. Se nos próximos *rounds* (igual ao *Tempo de Absorção*) ele receber danos iguais a sua *Sobrevida*, ele será desativado.

- Se um escudo receber em um *round* uma quantidade de danos maior que sua *Absorção*, faz-se uma subtração entre o total de danos causados e a *Absorção*; se os danos restantes forem menores ou iguais a *Sobrevida* do escudo, ele apenas foi desativado, caso contrário esses danos são aplicados diretamente a nave e o escudo foi desativado.

Exemplo: uma nave de transporte possui um escudo com *Absorção*: 30, *Sobrevida*: 15 e *Tempo de Recuperação*: 5.

Caso 1: o escudo da nave recebe 10 danos em um *round*; seu escudo permanece ativado; se ela receber 20 ou até 29 danos no próximo *round*, ele continuará ativado.

Caso 2: o escudo da nave recebe 30 danos em um *round*, e o escudo passa para o estado crítico. Nos próximos 5 *rounds* (*Tempo de Absorção*), essa nave recebe 15 danos (*Sobrevida*) em um único disparo, ou 3 disparos de 5 danos, fazendo com que seu escudo seja desativado.

Caso 3: o escudo da nave recebe 30 danos em um *round*, e o escudo passa para o estado crítico. Se a nave receber 20 danos em um *round*, (5 a mais que a *Sobrevida* do escudo) os 20 danos são aplicados diretamente a nave. Se a nave receber 4 disparos de 5 danos nos próximos 5 *rounds*, após receber o terceiro disparo o escudo será desativado, e os 5 danos do quarto disparo são aplicados diretamente à nave.

Caso 4: o escudo da nave recebe 45 danos em um *round*. Faz-se a diferença entre os danos causados e a *Absorção* ($45 - 30 = 15$). Compara-se esse valor com a *Sobrevida* (15), constatando que são iguais. O escudo da nave foi apenas desativado.

Caso 5: o escudo da nave recebe 50 danos em um *round*. Faz-se a diferença entre os danos causados e a *Absorção* ($50 - 30 = 20$). Compara-se esse valor com a *Sobrevida* (15), constatando que os danos são maiores do que a *Sobrevida*. Os 20 danos desativaram o escudo da nave e os 20 danos são aplicados diretamente a ela.

Para armas de disparo contínuo (como lasers de feixe), verifica-se apenas se a *Absorção* do escudo é igual ou maior ao dano do disparo contínuo. Se for a nave mantém seu escudo (mas não sua rota). Se caso o dano causado pelo disparo contínuo for maior do que a

Absorção do escudo, o escudo é automaticamente desativado e os danos são aplicados diretamente à nave.

3.5. Veículos Espaciais

3.5.1. Pilotando um Veículo Espacial

Para um personagem pilotar um veículo espacial, ele precisa possuir a *Habilidade* de condução pertinente ao veículo que deseja pilotar. Caso ele possua *Habilidade* Veículo [tipo da nave] de um tipo de veículo espacial e queira pilotar um veículo de outro tipo, ele sofre uma penalidade. A ordem de tamanho dos veículos é dada pela tabela abaixo:

Classe da Nave	Tipo da Nave
1	Caça
2	Nave de Transporte
3	Fragata ou Destroier
4	Cruzador

Cada vez que um personagem queira pilotar uma nave de classe diferente da qual possui *Habilidade*, ele sofre penalidade de -2 para cada mudança de classe.

Exemplo: um piloto de caça que queira pilotar uma nave de transporte (não possuindo essa *Habilidade*) tem penalidade de -2 para fazê-lo. Se um piloto de fragata que queira pilotar um caça (também não possuindo esta *Habilidade*), tem penalidade de -4.

Se uma nave que possui um escudo é acertada com um dano maior que a sua absorção mais metade,

3.5.2. Parâmetros dos Veículos Espaciais

- **Controle:** É a capacidade de manobras. Mais uma vez, quanto maior a nave, menor o controle.
- **Chassi:** Representa a robustez e a “força” do veículo funciona exatamente como Físico.
- **Potência:** É a velocidade máxima que o veículo pode atingir
- **Blindagem:** Representa a capacidade de absorção de dano da embarcação, impedindo que o seu valor chassi seja reduzido;
- **Peso Médio:** Algum monstro marinho japonês gigante pode aparecer e... o que um monstro marinho faria com um foguete?

As penalidades de velocidade no espaço são:

Níveis de Velocidade no Vácuo

1000 Km/h	20	50	100	200	400	800	1500	3000
Penal.	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Atenção: para infelicidade dos fãs de Guerra nas Estrelas, sem oxigênio não ocorrem explosões no espaço, mas se você gosta de explosões no espaço, tudo bem; você pode explicar as explosões como sendo alimentadas pelo oxigênio que escapa do interior da própria nave.

Apenas em naves pequenas os passageiros sofrem a quarta parte dos danos arredondados para cima para a sua aleatoriedade, danos acima de 6 são fixos.

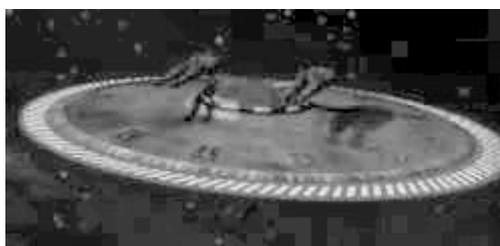
Outro detalhe, se sua nave for abatida no espaço e não explodir, tenho boas e más notícias. A boa é que você não receberá danos por queda porque no espaço também não existe gravidade, a má é que você ficará flutuando no vácuo até o suprimento de ar acabar.

3.6. Lista dos Veículos Espaciais

Nota: Para manobrar na atmosfera terrestre ou semelhante, siga o número entre parêntesis para controle e potência

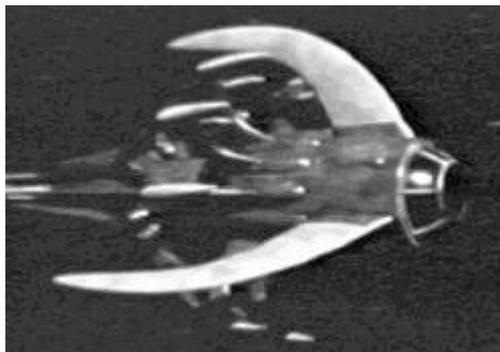
3.6.1. Branamanianas

CAÇA ESPACIAL



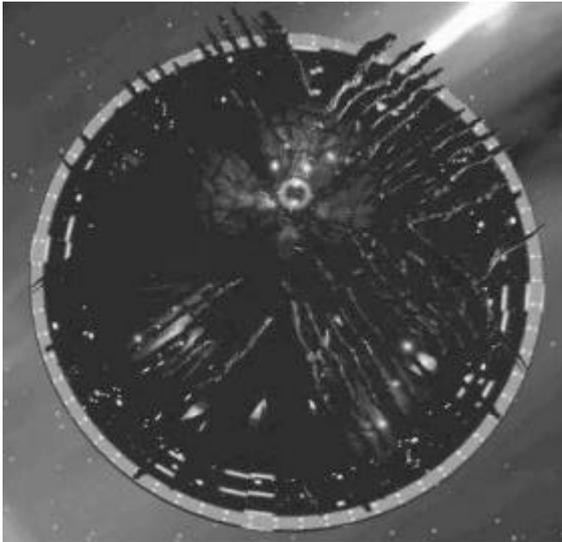
Controle	+2 (+1)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	300.000 km/h (8400 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	20 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Lasers de Batalha	+1	15	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	20	10	10

NAVE DE TRANSPORTE



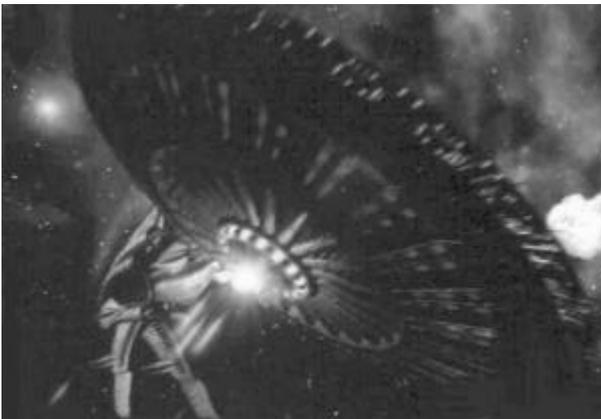
Controle	-1 (-3)		
Chassi	10 (x12)		
Potência	150.000 km/h (2500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

FRAGATA



Controle	0 (-2)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	200.000 km/h (5000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.4 Lasers de Batalha	+1	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	40	20	10

CRUZADOR



Controle	-2 (x)		
Chassi	10 (x22)		
Potência	250.000 km/h (x)		
Blindagem	18		
Peso Médio	1000 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.8 Lasers de Batalha	+1	20	
.4 Feixes de Fusão	+0	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	90	45	10

3.6.2. Korugarianos

CAÇA ESPACIAL



Controle	+1 (+0)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	200.000 km/h (7000 km/h)		
Blindagem	11		
Peso Médio	30 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Canhões de Partículas	0	10	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	20	10	15

NAVE DE TRANSPORTE



Controle	-1 (-3)		
Chassi	8 (x12)		
Potência	100.000 km/h (2000 km/h)		
Blindagem	11		
Peso Médio	220 Toneladas		

FRAGATA



Controle	0 (-2)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	180.000 km/h (3000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	350 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.4 Canhões de Partículas	0	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	60	30	15

Controle	+1 (-1)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	200.000 km/h (5000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.1 Feixe de Fusão	+1	30	
.4 Lasers de Batalha	+1	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	40	20	10

3.6.3. Humanas

CAÇA ESPACIAL



Controle	+3 (+1)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	280.000 km/h (8200 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	25 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.1 Laser de Batalha	+1	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	30	15	10

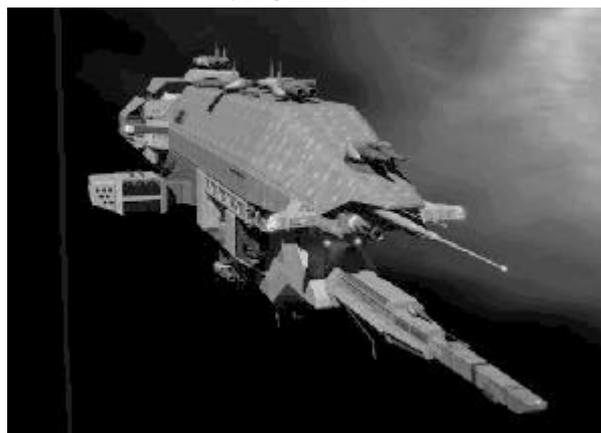
NAVE DE TRANSPORTE

Controle	-0 (-3)		
Chassi	10 (x12)		
Potência	150.000 km/h (2500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

FRAGATA



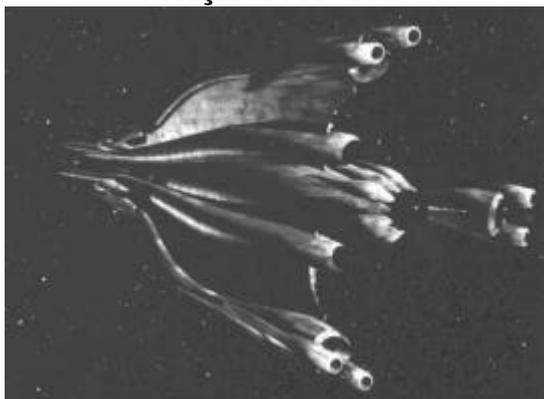
CRUZADOR



Controle	-2 (x)		
Chassi	10 (x22)		
Potência	220.000 km/h (x)		
Blindagem	18		
Peso Médio	1000 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.1 Laser de Fusão	0	35	
.3 Feixes de Fusão	0	20	
.8 Lasers de Batalha	+1	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	90	45	10

3.6.4.Chiltarianas

CAÇA ESPACIAL



Controle	+3 (+1)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	300.000 km/h (8400 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	25 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Canhões Laser	+2	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	30	15	5

NAVE DE TRANSPORTE



Controle	+1 (0)		
Chassi	11 (x12)		
Potência	160.000 km/h (2800 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

FRAGATA



Controle	+1 (-2)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	200.000 km/h (5000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Feixes de Fusão	+1	30	
.4 Canhões Laser	+2	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	50	25	5

CRUSADOR



Controle	-1 (x)		
Chassi	10 (x22)		
Potência	250.000 km/h (x)		
Blindagem	18		
Peso Médio	1000 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Lasers de Fusão	+1	40	
.2 Feixes de Fusão	+2	25	
.10 Canhões Lasers	+2	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	100	50	5

3.6.5. Salazts

CAÇA ESPACIAL

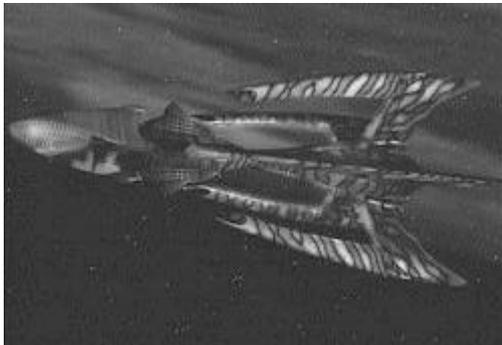


Controle	+1 (0)		
Chassi	9 (x8)		
Potência	200.000 km/h (6500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	22 Toneladas		
Armas: .2 Canhões de Partículas	CF	Danos	
	0	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	30	15	10

NAVE DE TRANSPORTE

Controle	-1 (-3)		
Chassi	10 (x12)		
Potência	150.000 km/h (2500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

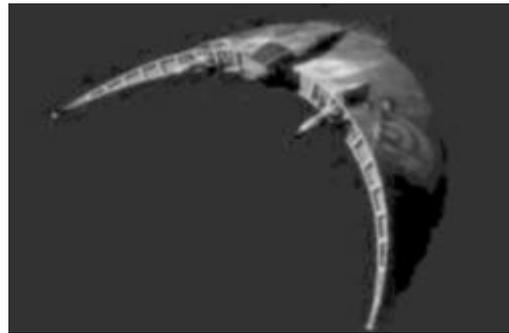
FRAGATA



Controle	+1 (-2)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	200.000 km/h (5000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas: .6 Lasers de Batalha	CF	Danos	
	+1	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	60	30	10

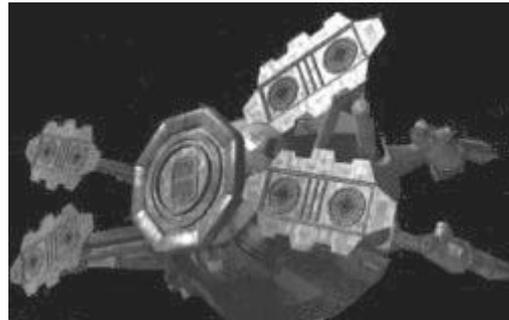
3.6.6. Stigias

CAÇA ESPACIAL



Controle	+3 (+1)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	300.000 km/h (8400 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	20 Toneladas		
Armas: .2 Canhões Laser	CF	Danos	
	+1	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	30	15	6

NAVE DE TRANSPORTE



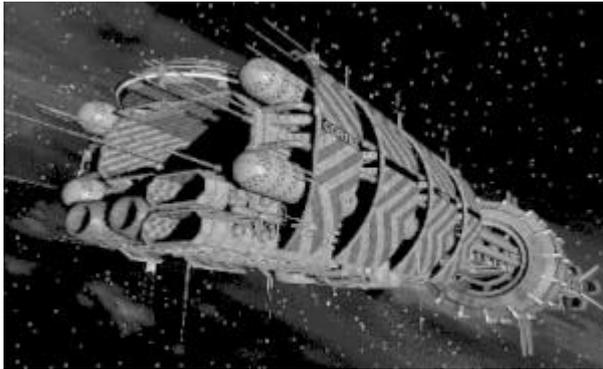
Controle	0 (-2)		
Chassi	10 (x12)		
Potência	150.000 km/h (2500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

FRAGATA



Controle	+1 (0)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	210.000 km/h (5500 Km/h)		
Blindagem	15		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Feixes de Fusão	+1	20	
.4 Lasers de Batalha	+1	20	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	50	25	8

CRUSADOR



Controle	-2 (x)		
Chassi	10 (x22)		
Potência	220.000 km/h (x)		
Blindagem	18		
Peso Médio	1000 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Lasers de Fusão	0	25	
.2 Feixes de Fusão	0	20	
.8 Lasers de Batalha	+1	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	90	45	10

3.6.7. Velhen

CAÇA ESPACIAL



Controle	+2 (+1)		
Chassi	10 (x8)		
Potência	300.000 km/h (8400 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	20 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Canhões Laser	+1	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	30	15	8

NAVE DE TRANSPORTE

Controle	-1 (-3)		
Chassi	10 (x12)		
Potência	150.000 km/h (2500 km/h)		
Blindagem	10		
Peso Médio	200 Toneladas		

FRAGATA



Controle	+1 (-2)		
Chassi	10 (x14)		
Potência	200.000 km/h (5000 Km/h)		
Blindagem	14		
Peso Médio	300 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Feixes de Fusão	0	25	
.4 Lasers de Batalha	+1	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	50	25	10

CRUSADOR



Controle	-1 (x)		
Chassi	10 (x22)		
Potência	250.000 km/h (6000 km/h)		
Blindagem	18		
Peso Médio	1000 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.1 Laser de Fusão	+1	30	
.3 Feixes de Fusão	+1	20	
.8 Lasers de Batalha	+1	25	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	90	45	10

3.6.8. Gox

CAÇA ESPACIAL



Controle	+3 (+1)		
Chassi	12 (x8)		
Potência	380.000 km/h (9000 km/h)		
Blindagem	18		
Peso Médio	18 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.1 Canhão Laser	+3	40	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	40	20	4

NAVE DE TRANSPORTE

Controle	+2 (0)		
Chassi	12 (x12)		
Potência	220.000 km/h (3000 km/h)		
Blindagem	15		
Peso Médio	180 Toneladas		

FRAGATA



Controle	+2 (0)		
Chassi	12 (x14)		
Potência	250.000 km/h (6000 Km/h)		
Blindagem	18		
Peso Médio	320 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Feixes de Fusão	+2	30	
.6 Canhões Laser	+3	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	60	30	4

CRUSADOR



Controle	-1 (x)		
Chassi	11 (x22)		
Potência	250.000 km/h (6000 km/h)		
Blindagem	20		
Peso Médio	1100 Toneladas		
Armas:	CF	Danos	
.2 Lasers de Fusão	+2	40	
.2 Feixes de Fusão	+3	30	
.10 Canhões Lasers	+3	30	
Escudo	Abs.	Sobrevida	Tempo Rec.
	120	60	5