



Adaptação feita por Leonardo A. Andrade

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

leoadrade@yahoo.com

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (leoadrade@yahoo.com)
e Rogério de Mello Godoy (robserverador@yahoo.com.br).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (www.rpgopera.tk)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Os nomes e personagens de Star Wars são marca registradas da Lucasfilm, Ltd.
e foram utilizados apenas com o intuito de divulgação.

Capítulo I

Introdução

1.1. Linha Temporal

Existem tantos livros, revistas e quadrinhos sobre Star Wars, que as vezes fica difícil saber onde cada um deles se encaixa na cronologia. Para ajudar o pessoal a se localizar eu coloquei aqui uma linha do tempo, com os principais eventos de Guerra nas Estrelas, e onde eles são mostrados, seja nos livros, quadrinhos, filmes ou jogos de computador (é isso mesmo, alguns jogos são levados em conta na cronologia!) Tenha em mente que eu não li todos eles, por isso pode haver algum erro.

A referência para a linha do tempo é SW4 (Star Wars 4: Uma Nova Esperança), onde Luke Skywalker destruiu a primeira Estrela da Morte, o que marcou o início do conflito aberto entre a Aliança Rebelde e o Império.

ASW4- Antes de Guerra nas Estrelas 4: Uma nova esperança

DSW4- Depois de Guerra nas Estrelas 4: Uma nova esperança

25.000+ anos ASW4

Hiperdrive é inventado. Senhores da Guerra Bárbaros, como Xim o Déspota, comandam porções da galáxia. República Galáctica fundada. Surgem os Cavaleiros Jedis.

(mostrado em "Han Solo and the Lost Legacy")

5.000 anos ASW4

Idade de Ouro de Sith

(mostrado em "Golden Age of the Sith")

4.000 anos ASW4

A Grande Guerra de Sith

(mostrado em "Tales of Jedi, Dark Lords of the Sith e The Sith War")

35 anos ASW4

Fim das Guerras Clônicas

25 anos ASW4

Han Solo nasce no Sistema Estelar Corellian.



Queda da República

(Veja o apêndice B "A Queda da Republica")

18 anos ASW4

Luke Skywalker e Leia Organa nascem e são escondidos.

1-5+ anos ASW4

O jovem jogador, Lando Calrissian, proprietário da Falcão Milenar, explora a remota região do espaço conhecida como Centralidade (Centrality) e luta contra Rokur Gepta.

Han Solo e Chewbacca operam como contrabandistas.

R2-D2 e C3PO compartilham uma série de confusões por várias partes da galáxia.

(Mostrado em "The Lando Calrissian Adventures, The Han Solo Adventures, O Império do Mal, Tales from the Mos Eisley Cantina, Droids (Marvel e Dark Horse), Ewoks e Droids (os desenhos animados) e Star Wars: the Essential guide to Characters)

SW4

A Batalha de Yavin. Luke Skywalker destrói a primeira Estrela da Morte.

Projeto Dark Trooper, sob a direção do Almirante Imperial Mohc frustrado por Kyle Katarn e agentes rebeldes

(Mostrado em "Guerra nas Estrelas 4: Uma Nova Esperança e Dark Forces")



0-3 anos DSW4

Técnicos verpines, sob a direção do então comandante Ackbar, desenvolvem o caça Asa-B.

Luke, Leia e Han conduzem muitas missões pela rebelião.

Depois de forçados do planeta Yavin 4, os rebeldes se acomodam brevemente no planeta Thila antes de estabelecerem a Base Eco em Hoth. Durante a evacuação de Yavin General Dodonna e supostamente morto, mas na verdade foi capturado por forças imperiais (Ele é salvo por rebeldes mais tarde.)

A tentativa do Almirante Zaarin de dar um golpe e apoderar-se do trono imperial falha, enquanto a Siemar Sistemas de Frota e engenheiros militares desenvolvem o

TIE interceptador, TIE avançado (ou Vingador) e TIE defensor

Estranhos acontecimentos na Nebulosa de Dreighton levam forças rebeldes para o meio de um projeto militar super-secreto sob a direção do Almirante Imperial Sarn.

(Mostrado em "Strike Force Shantipole, StarWars Sourcebook, Classic StarWars, Splinter of the Mind's Eye, Galaxy Guide 1: A New Hope, Star Wars Galaxy Magazine [numero 6] , vários números de StarWars [Marvel], Dark Empire Sourcebook, TIE Fighter, Star Wars: the Essential Guide Vehicles and vessels e Rebel Assault 2")

3 anos DSW4

A Batalha de Hoth. A principal Base rebelde é destruída. Boba Fett captura Han Solo.

Luke Skywalker enfrenta Darth Vader em Bespin, a Cidade das Nuvens.

(Mostrado em "Guerra nas Estrelas 5: O Império contra ataca")

3-4 anos DSW4

Um grupo de assalto rebelde destrói o Projeto Tarkin no sistema Patriin e o Alto Comando da Aliança estabelece uma base temporária no mundo florestal de Arbra. Leia, Lando, Chewbacca e Luke se concentram em achar Boba Fett e resgatar Han Solo. Os esforços do espião rebelde Tay Vanis providenciam informação que confirma os dados mais tarde roubados por espiões Bothans.

O líder criminoso galáctico, Príncipe Xizor, planeja o assassinato de Luke. Leia, Lando e Luke rastreiam Boba Fett até a Lua imperial de Gall esperando salvar Han. Espiões bothans capturam os planos da segunda Estrela da Morte.

(Mostrado em "StarWars: the Essential Guide to Characters e Essential Guide to Vehicle and Vessels, vários números de StarWars [Marvel] e Shadows of the Empire")

4 anos DSW4

Luke liberta Han Solo; Jabba, o Horrendo, morre durante a batalha.

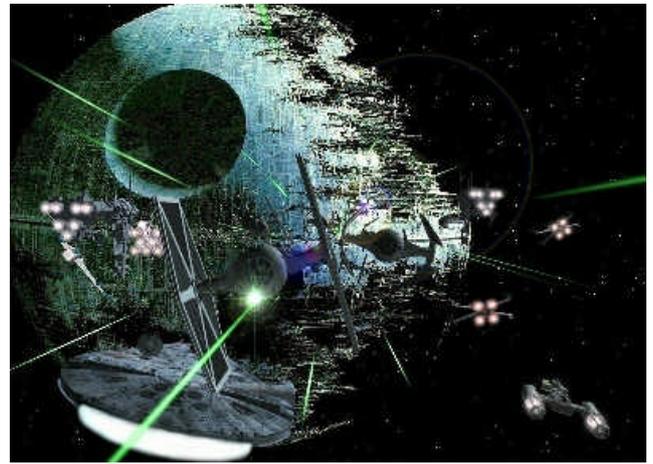
A Batalha de Endor. Lando Calrissian e o Almirante Ackbar lideram o ataque que destrói a segunda Estrela da Morte.

Luke confronta o Imperador e Darth Vader; Palpatine morre quando Vader se redime e o ataca.

Luke lidera uma pequena Força tarefa rebelde para Bakura, devastando uma força invasora Ssiruuvi.

Um mês após a Batalha de Endor, a Nova Republica é declarada por Mon Mothma e o governo começa a trabalhar na reunião da galáxia.

(Mostrado em "Guerra nas Estrelas 6: O Retorno de Jedi, The Truce at Bakura, The Truce at Bakura Source Book, Heir to Empire Source Book, The essential Guide to vehicle and vessels e the essential guide to characters e vários números de StarWars [Marvel]")



5 anos DSW4

As forças da Nova republica, enquanto tentando consolidar o poder, enfrenta repetidos desafios de facções militares e pretendentes ao trono imperial.

(Mostrado em "The Glove of Darth Vader, The Lost City of the Jedi, Zorba the Hutt's Revenge, Mission from mount Yoda, Queen of the Empire e Prophets of the Dark Side")

7 anos DSW4

A Nova Republica se expandiu rapidamente, e agora prepara uma investida final nos Mundos Centrais.

Coruscante controlada por Ysanne Isard. Ele solta uma praga mortal que só afeta alienígenas. A Nova Republica, com o Esquadrão Rogue, libera Coruscante .

(Mostrado na série de romances "X-wing")

8 anos DSW4

A Nova republica luta varias campanhas contra Senhores da Guerra Imperiais. O Príncipe hapan, Isolder busca a mão de leia em casamento Senhor da guerra Zsinj morre sobre o planeta Dathomir. Han se casa com Leia.

(Mostrado em "Courtship of Princess Leia e The DarkStryder Campaign")

9 anos DSW4

Grande Almirante Thrawn quase consegue acabar com a Nova Republica, reduzindo sua influencia p/ menos da metade da galáxia.

Luke enfrenta o Jedi louco Joruu C'baoth. Talon Karrde se alia a Nova republica. Nascem os filhos de Han e Leia

(Mostrado em "Herdeiros do Império, O Despertar da Força Negra e A Última Ordem")

10-11 anos DSW4

Os remanescentes do império tiram a Nova republica de Coruscant, com o planeta senda devastado com a subsequente Guerra Civil Imperial. Sob o comando de um Imperador reincarnado. Forças imperiais conseguem grandes vitórias.

Apesar da introdução de novas armas como os Devastadores de Mundos, o Império é derrotado. Nasce o outro filho de Han, Anakin.

(Mostrado em "O Império do Mal, Dark Empire 2 e The Empire End's")

11 anos DSW4

Forças Imperiais da secreta instalação Maw, sob o comando do Almirante Daala, atacam a Nova Republica usando uma arma experimental chamada Esmagador de Sóis (Sun Crusher). Leia se torna a Chefe de estado da Nova Republica. Luke estabelece seu Praxeum (Academia) Jedi em Yavin 4
(Mostrado em "The Jedi Academy Trilogy")

12 anos DSW4

O Anciente Dreadnaught "Olho de Palpatine" é reativado para caçar e destruir todos os descendentes de Jedis sobreviventes.
(Mostrado em "Children of the Jedi")

13 anos DSW4

A Frota do Almirante Daala ataca a Nova Republica. Durga, o Horrendo planeja construir a super arma, "SabreNegro"(DarkSaber).
Luke, Leia e Callista tem que unir forças contra uma Força imperial no misterioso planeta Nam Chorios.
(Mostrado em "Darksaber e Planet of Twilight")

14 anos DSW4

Jacen, Jaina e Anakin Solo são seqüestrados no planeta Munto Codru.
(Mostrado em "A Estrela de Cristal")

16 anos DSW4

A chefe de estado Leia Organa confronta uma enganosamente poderosa força alien.
Luke investiga rumores sobre sua família.
(Mostrado em "The Black Fleet Crisis")

17 anos DSW4

Um dos velhos inimigos de Luke lança uma campanha de terror contra a Nova Republica, para forçar uma derradeira luta final com o Jedi.
(Mostrado em "The New Rebellion")

18 anos DSW4

Han Solo e a inteligência da Nova Republica trabalham juntos para descobrir a verdade atrás de uma Organização terrorista Corelliana.
(Mostrado em "The Corellian Trilogy")

19 anos DSW4

A Nova Republica enfrenta uma possível guerra civil e rumores sobre um cruel inimigo do passado que retornou...
(Mostrado em "The Hand of tThrawn")

21+ anos DSW4

Anakin Skywalker estuda no praxeum Jedi de Luke, em Yavin 4.
(Mostrado na série de romances "Junior Jedi Knights")

23+ anos DSW4

Jacen, Jaina e Anakin estudam no praxeum de Luke.
(Mostrado na série de romances "Junior Jedi Knights")

A República

A Velha Republica governou a galáxia com paz e prosperidade por quase tanto tempo quanto existem registros históricos. A República é tão velha que sua origem está fadada quase a obscuridade e mitos.,dando a ela uma presença histórica e atemporal.

Sua origem nos remete a uma época quando o universo parecia mais magico e romantico. Partindo daqueles que mais tarde seriam conhecidos como Mundos Centrais (Core Worlds), A Republica abraçou quase um milhão de mundos membros e incontáveis colônias e protetorados.

Humanos se juntaram a quase-humanos e alienígenas em uma memorável unidade de paz e amizade. No auge do seu poder, os mais distintos e honrados indivíduos da galáxia serviram como senadores da Republica. Através das maravilhosas tecnologias do hiperdrivee da Holonet foram unidos para formar uma dinâmica e diversificada sociedade.

Os Guardiões da Paz

A República raramente tinha que usar a força para manter o poder, entretanto, estava bem protegida. Ela mantinha um exercito e uma frota espacial completa, mas não era isso que mantinha a República unida.

A verdadeira proteção da Republica era a antiga ordem dos Cavaleiros Jedi, mestres da força. Eles protegiam e cuidavam da Republica e de todos seus cidadãos contra aqueles que pudessem fazer o mal.

O Declínio

Apesar dos incontáveis anos de paz, a República começou a vacilar. Senador virou-se contra senador. Senadores gananciosos e corporações corruptas acharam falhas no sistema e as usaram para ganhos próprios. Um grande mal havia se instalado no coração da República.

A corrupção continuou. Senador se virou contra senador. Governadores e senadores estabeleceram seus próprios domínios agindo acima da lei. Valores como honestidade, honra e decência não importavam mais. O declínio da Republica havia começado.

A Ascensão de Palpatine

Palpatine era um dos novos senadores que haviam chegado a Republica. Muito trabalhador e promissor, apesar de incapaz de fazer mudanças significativas. Não tinha inimigos e era agradável com quase todas as facções do Senado. Sua reputação aumentava a cada dia. Os senadores honestos sabiam que era hora de uma mudança. Senadores corruptos também desejavam mudanças -- eles queriam uma pessoa fraca, que desse uma falsa impressão de estabilidade e que eles pudessem controlar.Então Palpatine foi nomeado Presidente da República.

Palpatine parecia ser o candidato certo, se não espetacular, satisfatório, e apto para preencher a necessidade de liderança.

O Presidente Palpatine implementou a "Nova Ordem". Ele recomeçou o governo do zero e mostrou ser um grande líder. Quanto mais Palpatine se tornava poderoso, mais ganancioso ele ficava. Ele escondia sua ganância cultivando a imagem de um líder responsável.Quando ele sentiu que não tinha adversários ele se declarou Imperador.

1.2. A Queda da República

O Império

A mudança da República para o Império foi súbita. Palpatine prometia as pessoas que ele levaria o Império a glórias muito maiores do que a República conheceu. Havia aqueles que não aceitavam a imagem de um imperador, mas confiavam em Palpatine, aceitando assim, a atitude do uma vez presidente como um passo temporário e necessário.

Quando os senadores se deram conta do que Palpatine fizera já era tarde demais. Os militares haviam jurado lealdade a ele. Corporações o apoiavam em troca de favores.



Palpatine acabou com seus inimigos silenciosamente. A história é vaga em detalhes, mas é sabido que o Imperador orquestrou a exterminação dos Cavaleiros Jedi. Palpatine implementou uma política de controle total da Galáxia. O mal e a tirania lentamente se alastraram pela galáxia.

A Era da Rebelião

Apesar do destino da galáxia parecer estar para sempre nas mãos do Imperador, houve aqueles que tiveram vontade para resistir. Vários sistemas se declararam em rebelião - e foram massacrados imediatamente. Entretanto eles inspiraram muitos a continuar sua luta.

Nesses primeiros anos, as atividades da Aliança Rebelde foram silenciosas, lentamente construindo suporte para a guerra e evitando chamar atenção do Império. Vários mundos e pessoas secretamente se uniram a rebelião sabendo que o conflito era inevitável.

A Era da Rebelião começou logo após a batalha de Yavin (mostrada em Guerra nas Estrelas-parte 4: uma nova esperança), onde a Aliança Rebelde foi quase destruída. A batalha de Yavin marcou o começo do conflito aberto entre o Império e a Aliança Rebelde.

Continuação

Depois disso ocorrem os acontecimentos mostrados nos três filmes.

Capítulo II

Hierarquias

2.1 - Hierarquia Militar

Os valores em colchetes representam a graduação para uso na Vantagem Hierarquia Militar. Entre parênteses está a função de comando principal do graduado. Graduações mais altas somente são concedidas através de ordenações de superiores, como cargos de confiança.

Marinha

[8] Almirante-de-Esquadra: é responsável pela Frota, que são as Forças presentes no sistema estelar.

Cada Setor controlado por qualquer das partes é defendido por uma Frota, um massivo grupo de naves de guerra o qual é desmembrado e espalhados em pequenas divisões em todos os sistemas estelares importantes sendo protegidos dos ataques inimigos.

[8] Almirante: responsável por uma Força do sistema estelar, que é formado por 4 Esquadrões.

[8] Vice-Almirante

[7] Contra-Almirante

[7] Comodoro: comanda um Esquadrão.

Em adição as Frotas, a Marinha também quebrou seus arsenal de naves de guerra em pequenas unidades chamadas esquadrões. Algumas vezes chamados de "linhas" ou "frotas menores", estas linhas são formadas por oficiais leais de ambas as partes em ordem para ganhar atribuições do Alto Comando mais facilmente. Novos recrutas da Marinha são estimulados a alistar-se em um destes esquadrões se eles desejam ser recrutados para serviço. Sem as ordens diretas de um Moff ou autoridade maior, um esquadrão é usualmente a maior força naval a ser estacionada um simples sistema, sendo formada por várias linhas.

[6] Capitão-de-Linha: responsável por uma linha.

A linha é o menor elemento Naval consistindo de mais de uma nave. O número de naves numa linha é aproximadamente dependente do tamanho e poder das naves. Uma linha de cruzadores leves geralmente terá mais naves do que uma linha de cruzadores pesados.

[5] Capitão-de-Nave: responsável por uma nave.

[4] Comandante: é responsável pelos maiores setores nas nave capitâneas.

[3] Tenente-Comandante

[2] Tenente: supervisor de seções das naves capitâneas.

[2] Sub-Tenente

[2] Marinheiro

[1] Cadete

[1] Sargento

[0] Cabo

[0] Soldado

Exército

[8] Alto-General: responsável pela Armada, que são as Unidades do Exército presentes no sistema estelar.

[8] General: responsável por uma Unidade, formada por 4 Corpos.

[8] Tenente-General

[7] Major-General: é responsável por um Corpo, formado por 4 Grupos de Batalha.

[7] Brigadeiro-General

[6] Alto Coronel: responsável por um Grupo de Batalha, formado por 4 Regimentos.

[6] Coronel

[5] Tenente-Coronel: responsável por um Regimento, formado por 4 Batalhões.

[4] Major: responsável por um Batalhão, formado por 4 Companias.

[3] Capitão: responsável por uma Companhia, formado por 4 Pelotões.

[2] Tenente: é responsável por um Pelotão, formado por 4 tropas.

[2] Segundo-Tenente

[1] Cadete: é responsável por uma Tropa, formada por 4 soldados.

[1] Sargento

[0] Cabo

[0] Soldado



Na Marinha Imperial, o Almirante-de-Esquadra responde ao Alto-Almirante. No Exército Imperial, o Alto-General responde ao Marechal-de-Superfície. Ambos devem responder ao Moff, que é responsável por um Grupo de Setor. Este está sobre as ordens do Grande Moff, cuja jurisdição é Além Setor. Este deve responder ao Grande Almirante, que por sua vez, responde ao Imperador.

Na Marinha Republicana, o Almirante-de-Esquadra responde ao Comandante-de-Barreira. O Alto-General do Exército Republicano também deve responder ao Comandante-de-Barreira. Este deve responder ao Comandante-de-Setor, responsável por Grupo de Setor. Este está sobre as ordens do Comandante-de-Esquadra, cuja jurisdição é Além Setor, o qual deve responder somente os Senadores da República.

2.2. Império

Oficiais Imperiais

Os Oficiais do Exército frequentam academias de todo o além do Império. Cadetes-Oficiais treinam por um ano padrão para torná-los oficiais competentes que o Exército Imperial necessita para seus regimentos. O treinamento é duro e intenso, criando oficiais que podem confidencialmente liderar tropas dentro da batalha. Os

Oficiais da Marinha Imperial vêm de escolas militares ou são recomendados como pessoal de dever ativo pelos seus superiores. Cadetes-Tripulantes frequentam academias da Marinha em toda a parte do Império por um ano padrão. Depois da graduação os cadetes são comissionados como Tenentes e podem seguir para um treinamento especializado.

Tropa de Assalto

A Tropa de Assalto é a principal tropa de ataque do Império. Eles são totalmente leais e obedecem a todas as ordens. Eles são protegidos por uma armadura especial de proteção que também atua como ambiente de auto-sustentação selado. Legiões de soldados da Tropa de Assalto servem a bordo de naves estelares, bases estelares, destacamentos avançados, e incontáveis mundos onde a presença do Império é necessária.

Tropa de Assalto a Terreno Deserto (Tropa de Areia)

A Tropa de Areia são soldados especialmente treinados para operar em mundos que tem ambientes severos de deserto. Eles vestem a armadura da tropa de assalto padrão mas ela é melhorada para condições de alta temperatura. O equipamento da Tropa de Areia também consiste em armamento pesado e mochilas de sobrevivência.



Tropa de Assalto ao Frio (Tropa de Neve)

A Tropa de Frio é um corpo especial de soldados treinados para lutar em mundos cobertos de gelo e neve. Eles são a primeira força de ataque designada para reprimir a oposição rapidamente. Suas armaduras providenciam proteção contra o frio tão bem quanto a tiros de blasters. Mochilas contém unidades de aquecimento e mecanismos de sobrevivência. Os andadores AT-AT são os veículos de escolha para assaltos da Tropa de Neve.

Tropa de Assalto Aquática (Tropa do Mar)

A Tropa do Mar é um corpo especial designados à atuação debaixo d'água, geralmente em mundos totalmente cobertos por oceanos. Seus trajes leves especialmente projetadas para missões sub-aquáticas lhes concedem uma excelente mobilidade debaixo da água, e conversores de água fornecem o suprimento de ar necessário.

Tropa de Assalto a Terrenos Radiativos (Tropa de Radiação)

A Tropa de Radiação é um corpo especial da tropa de assalto designado para atuar em ambientes quimicamente ou fisicamente hostis. O seu traje completo concede uma proteção total contra qualquer tipo de radiação ou ataque químico, além de todo o equipamento de sobrevivência necessário.

Tropa de Assalto a Gravidade Zero (Tropa de Zero-G)

A Tropa de Zero-G é um corpo especial designado para atuar em ambientes sem gravidade ou atmosfera. Seu traje pressurizado provoca um isolamento total do exterior, além de fornecer todo o suporte a vida, e dispositivos para deslocamento no vácuo.

Tropa de Assalto com Traje de Combate

A Tropa de Assalto com Traje de Combate é uma variação da Tropa de Assalto que utiliza trajes de combate auto-propelidos para auxiliar no combate terrestre. Um exemplo é a Tropa de Assalto de Mísseis Cruzadores, ou Tropa de Mísseis.

Tropa de Assalto de Patrulha (Tropa de Patrulha)

A Tropa de Patrulha é designada para postos de guarnição. Eles performam patrulhas de motos corredoras e missões de reconhecimento em cooperação com andadores AT-ST. Eles vestem armadura leves especializadas que permitem-lhes manobrar facilmente suas motos corredoras.

Guarda Real Imperial (Guarda Escarlate)

A Guarda Real Imperial é a proteção pessoal do Imperador, vestem capacetes e armadura de combate por baixo de seus robes cerimoniais vermelhos. Estes bravos guerreiros protegerão o Imperador com suas vidas se necessário. Eles são um grupo selecionado a partir da elite da tropa de assalto, escolhidos a dedo entre os melhores de todas as unidades. Eles recebem o melhor treinamento e equipamento no Império (seu equipamento padrão enquanto guardando o Imperador é o bastão de energia), seu passado é totalmente apagado e cada membro responde apenas ao Imperador, é impossível comprar sua lealdade ou mesmo chantageá-los.

Pilotos de Caça

Os Pilotos de Caça Imperiais formam um corpo de elite dentro da Marinha Imperial. Ser um piloto de caça é o mais perigoso, exigente, e prestigioso serviço dentro da Marinha. Estes pilotos estão acima dos pilotos regulares da Marinha em treinamento e essência. Somente oficiais excepcionais conseguem a qualificação da academia Naval para treinamento de vôo. Eles são treinados intensivamente e usam os melhores caças do Império.



Atiradores da Marinha Imperial

Atiradores da Marinha Imperial são uma sub-unidade especial do corpo de pilotos. Qualquer nave maior do que um caça TIE que é equipada com sistemas de armas manuais usam estes atiradores. Eles possuem reflexos superiores e são mestres em todos os tipos de armas. Eles vestem capacetes de mira especializados e armadura para protegê-los da saída de alta-energia produzida pelas baterias laser.

Soldados da Marinha Imperial

Os Soldados da Marinha Imperial são treinados para servir a bordo das naves Imperiais capitânicas. Eles funcionam como soldados mas têm outros deveres quando não estão em combate. Vestem apenas uniformes comuns, sem armadura de proteção.

Soldados do Exército Imperial

Os Soldados do Exército Imperial são parte das forças de ataque de planeta-limite Imperiais. Eles são treinados somente para combate. Seus uniformes são similares aos soldados da Marinha mas eles também vestem uma armadura de proteção parcial em situações de combate.

Tripulação de Assalto do Exército Imperial

Comandantes de Assalto do Exército

Comandantes de Assalto do Exército são encontrados em grandes veículos de assalto como o andador AT-AT. Eles podem liderar um ataque terrestre em cooperação com outras tropas tão bem quanto na incumbência de seu próprio veículo de ataque. Somente oficiais do Exército provados em combate chegam a ser comandantes de assalto. Comandantes geralmente vestem capacetes de proteção e uma armadura leve que cobre seu uniforme de campo.

Condutor de Veículo Pesado de Assalto Terrestre

Condutores de Veículos Pesados de Ataque Terrestre são soldados treinados em operação de grandes veículos de assalto terrestre do Império como o andador AT-AT. Eles têm as perícias de combate de um soldado básico e são excelentes na habilidade de pilotar estes veículos pesados. Eles trabalham com outros membros da tripulação sobre a direção de um comandante de assalto. Eles vestem capacetes especializados e armadura de proteção leve para seus ataques planetários de ponta.

Condutor de Veículo Leve de Assalto Terrestre

Os Condutores de Veículos Leves de Assalto Terrestre são soldados do Exército treinados para operar veículos leves de assalto como o andador AT-ST. Eles operam veículos em suporte das forças da linha de frente e missões de reconhecimento. Condutores estão prontos para combate e capazes de assistir as tropas terrestres a qualquer tempo. Eles vestem capacetes e podem vestir armadura de proteção quando operam os veículos.

Pessoal de Suporte Militar

O Pessoal de Suporte providencia assistência para ambos os braços da Força Militar Imperial. Eles incluem técnicos, operadores de sistema, mecânicos, cozinheiros de campo, escriturário administrativo, e muitos outros funcionários não combatentes. Todo pessoal de suporte, contudo, deve completar treinamento militar básico. O Pessoal de Suporte é encontrado em qualquer lugar onde o Império tem uma presença estabilizada. De naves capitânicas a oficiais em mundos cobertos de água, eles são uma parte vital do complexo militar Imperial.

2.2.1. Inteligência do Império

Bureau de Segurança Imperial

O Bureau de Segurança Imperial (ISB) é uma organização de inteligência e segurança a qual também toma ações públicas para encorajar a população e pessoal militar para permanecer obediente aos ideais e a política Imperial. É um importante ramo da organização política conhecida como COMPNOR - Comissão para a Preservação da Nova Ordem. Ultimamente deve reportar para vários conselheiros da corte do Imperador, especialmente o patrono do COMPNOR Crueya Vandron.

Inteligência Imperial

A Inteligência Imperial existe para rivalizar com o ISB. É uma organização mais secreta a qual concentra-se em análises incisivas e métodos de espionagem mais sutis. Embora o Império empregue vastamente mais pessoal do ISB, o profissionalismo superior da Inteligência Imperial permite prover um serviço mais potente. A Inteligência Imperial reporta-se diretamente aos Moff's, Grandes Moff's e ao Imperador.

A Inteligência Imperial é mais formalmente uma autoridade do Governo Imperial que o ISB, o qual foi fundado do grupo político COMPNOR. De qualquer modo diferente do ISB, a estrutura de comando da Inteligência Imperial não aparenta envolver graduações militares. Os operativos da Inteligência Imperial não têm títulos especiais, e são endereçados junto as linhas do "Agente Loo'r".

O Ubiqtorate

Depois da Morte do Imperador Palpatine e do declínio gradual do Império Galáctico, a autoridade de coordenação central da Inteligência Imperial está misteriosa e invisível ao público e aos militares regulares. Este grupo, cujo quadro de membros é estritamente secreto, foi ominosamente conhecido como O Ubiqtorate.



2.3. Aliança Rebelde

Oficiais

Membros das Forças Especiais

Fuzileiros

Os fuzileiros são um corpo do Exército da Aliança Rebelde treinado para a atuação no espaço, como abordagem de naves e estações espaciais.

Guerrilheiros Urbanos

Os Guerrilheiros Urbanos são um corpo designado para ações em centros desenvolvidos.

Técnicos

Os Técnicos são os soldados das forças especiais responsáveis pela parte de reparo e mecânica geral do equipamento das demais tropas.

Tripulação de Armas Pesadas

A tripulação de Armas Pesadas são soldados das forças especiais destacados para o uso de armas pesadas, como canhões anti-veículos.

Grupo Descobridor de Atalho

O Grupo Descobridor de Atalho é um corpo de soldados destacados para o reconhecimento do terreno e observação avançada. São os primeiros soldados enviados ao campo de batalha.

Grupo de Região Desabitada

O Grupo de Região Desabitada é um corpo formado por soldados designados para patrulhar regiões desabitadas, servindo também como reforços de ataques rápidos.

Infiltradores

Os Infiltradores são soldados destacados para a infiltração de instalações inimigas, servindo como espiões ou time de resgate.

Pilotos

Os pilotos formam o corpo de soldados designado a pilotagem de caças estelares e de corredores aéreos.

Técnicos

Especialistas em Transporte

Os Especialistas em Transporte são soldados especializados em mecânica e pilotagem de qualquer tipo de veículo.

Experts em Comunicação

Os Experts em Comunicação são soldados com especialização em operação e reparo de comunicadores.

Tradutores

Os tradutores são soldados especializados em tradução de línguas e códigos, conhecendo vários métodos de criptografia.

Técnicos Médicos

Os Técnicos Médicos são soldados orientados para cuidados médicos.

Especialistas em Suprimentos

Os Especialistas em Suprimentos são soldados treinados para a obtenção de suprimentos para as tropas, geralmente agindo dentro do mercado negro.

2.4. Independentes

Os Independentes são personagens que se mantêm neutros em relação às disputas entre o Império e a República. Geralmente só tomam partido de um lado ou outro quando lhes for conveniente ou trazer algum benefício direto para si. Os principais tipos de Independentes são:

Contrabandistas

São um dos tipos mais famosos. Estão por toda a parte onde houver uma chance de fazer dinheiro rápido, fazendo o transporte de mercadorias ilegais. Geralmente se metem em encrencas com as autoridades locais.

Comerciantes

São pessoas interessadas apenas em vender os seus produtos pelo maior preço, não importando pra que lado for vendido. Os Credores são os responsáveis pelo cumprimento do pagamento.



Caçadores de Recompensas (Bounty-Hunters)

São personagens mercenários contratados para fazerem o "serviço sujo". O Império emprega os Caçadores de Prêmios para para tarefas simples, mas que requerem habilidades e contatos especiais, como encontrar ou matar alguma vítima, para não precisar disponibilizar tropas.

Fugitivos

São personagens procurados por crimes cometidos ao Império ou a República. Geralmente ajudam um dos lados para ganhar proteção do outro lado. Personagens com a desvantagem Segredo se encaixariam bem aqui.

Lords do Crime

Os Chefões do Crime são personagens que controlam o crime organizado da sua região, geralmente atingindo um Setor. Atuando também contra a lei, mas não são punidos pois tem poder suficiente para protegê-los.

Dróides

Os dróides por natureza são Independentes, pois são programados para obedecer os seus atuais donos, não importando de qual lado eles sejam.

Outros tipos de Independentes podem ser criados.

Capítulo III

Raças

3.1. Introdução

As raças aqui descritas são as mais comuns em Guerra nas Estrelas. Note que qualquer raça alienígena pode existir, pois muito pouco é conhecido do universo de Guerra nas Estrelas.

3.2. Línguas

Podem ser encontradas incontáveis línguas de espécies ou dróides dentro da galáxia de Guerra nas Estrelas, que fazem necessário o uso de um dróide interpretador tipo protocolo (como C3PO). Para viajantes inter estelares, contudo, existe uma linguagem padrão conhecida como Básico. Um personagem pode ser incapaz de falar esta linguagem mas assim mesmo entendê-la. Chewbacca entende Básico, e Han Solo entende Wookiee. Indivíduos que normalmente não tem contato com comerciantes estelares são improváveis de conhecer Básico, como os Ewoks, mas pessoas vivendo em comunidades que tem comércio estelar ou falarão Básico ou se falarem uma linguagem nativa, provavelmente tem um jargão equivalente ao Básico.



3.3. Novas Características

3.3.1 Psíquicas

Sensível à Força (10 PC)

Permite ao personagem aprender ou usar a Força.

Resistência a Força* (2 PC)

Esta Característica interfere com o uso da Força, amigável ou hostil, contra o atuante, nunca podendo ser desligada. Cada nível de Resistência à Força subtrai um ponto da Habilidade do personagem que tentar de Força. O número de máximo de níveis que pode ser adquirido é 5. Qualquer um com esta Característica não se tornar um usuário da Força.

Aptidão Técnica* (3 PC)

Muitas raças têm uma habilidade misteriosa com assuntos técnicos. Esta Característica concede bônus de

+1/nível a qualquer Habilidade relacionada a Operação e Criação de Equipamento Eletrônico e Mecânico, além de Habilidades com armaduras.

Elo Mental* (1 PC)

Alguns indivíduos desenvolvem uma concordância mental com outro indivíduo em especial, tão forte que uma certa telepatia surge entre eles. Devem ser adquiridos os níveis para *Elo Mental* para um personagem específico e aquela pessoa tem que ter a Característica *Sensível à Força*, *Telepatia* e o poder *Controlar* são aumentados por +1 por nível de vantagem de *Elo Mental* quando utiliza-se comunicação mental.

3.2.2. Raciais

Não Falar Básico (-6 PC)

Com esta Característica, o personagem não poderá falar a língua básica (padrão na Galáxia de Guerra nas Estrelas). Isto não impede que o personagem possa ouvi-la e entendê-la.

Olfato Discriminativo (8 PC)

Esta Característica permite a uma raça distinguir indivíduos e objetos através do olfato. Teste de percepção que possam envolver esse sentido, tem bônus de +4, e testes de Rastreamento bônus de +2.

3.4. Novas Raças

3.4.1 Ewoks (-15 PC)



Aparência e Biologia: Eles medem cerca de 90 cm, e são coberto com pelos, tornando-os parecidos como ursos de pelúcia. Comparados com os humanos eles têm um melhor senso de olfato, mas possivelmente uma pior visão.

Política: Muitos ewoks têm tido contato limitado com alienígenas depois do "Retorno de Jedi", pois Ewoks nativos são improváveis de conhecer o Básico, e confiarão na sua tecnologia primitiva.

Ewoks na Galáxia: Os Ewoks são encontrados na lua florestal de Endor.

Atributos (-30 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	1	3	3
Máximo	8	10	10
Média	4	6	5

- **Pontos de Atributos:** 17 (2 Pontos de Atributo a menos que seres humanos: -20 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3

Características (6 PC)

- **Físicas:** *Visão Reduzida(1), Audição Aguçada(1), Tato Aguçado(1), Estatura Diferenciada.*
- **Psíquicas:** *Curiosidade(leve)*
- **Raciais:** *Olfato Discriminativo, Pelos.*

Habilidades (9 PC)

Furtividade(2), Rastreamento(2), Sobrevivência(2).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

3.4.2. Hutts (-43 PC)



Aparência e Biologia: Os Hutts são lesmas grandes com uma larga cabeça e dois pequenos braços. Sua pele é muito dura, provendo alguma proteção; além disso, os Hutts são Hemafrodítas. Comparados com humanos eles vivem muito mais tempo, tomando 130 anos para atingir a maturidade. A medida que envelhecem eles começam a se mover cada vez mais lentamente, normalmente utilizam ajuda mecânica para se locomover.

Temperamento: Os Hutts são uma raça orgulhosa, que se julgam superiores as raças humanóides. Possuem costumes e protocolos complexos, e se julgam no direito de eliminar qualquer indivíduo que “ofenda” um Hutt.

História e Cultura: Toda a sua sociedade é baseada em clãs, e na idéia de controlar as atividades criminosas na galáxia. Os Hutts estão sempre envolvidos em disputas entre clãs, e mesmo dentro dos próprios clãs, mas normalmente se unem quando membros de sua raça são ameaçados por outras espécies.

Hutts na Galáxia: Eles agora vivem principalmente no planeta Nal Hutta, embora comerciantes Hutt com pessoal de acompanhamento podem ser encontrados através da galáxia.

Atributos (-35 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	1	3
Máximo	6	8	10
Média	4 x2	4	5

- **Pontos de Atributos:** 13 (4 Pontos de Atributo a menos que seres humanos: -40 + 10 = -30 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

Características (-12 PC)

- **Físicas:** *Longevidade(3), Perneta, Peso Anormal, Tamanho Anormal.*
- **Psíquicas:** *Anseio de Poder(leve), Estigma Social(grave).*
- **Raciais:** *Respirar Água, Rigidez(alta).*

Habilidades (4 PC)

Etiqueta (Hutt) (1), Barganha(2).

Diagrama de Resistência: Verme.

3.4.3. Jawas (-25 PC)



Aparência e Biologia: Os Jawas são pequenos seres parecidos com roedores encontrados em Tatooine.

Temperamento: São considerados irritantes por outras espécies, chegam a ser odiosos quando sua curiosidade desenfreada por uma peça desejada de maquinaria.

História e Cultura: Eles são comerciantes, não muito honestos, conhecem Básico mas falam sua próprio linguagem secreta.

Jawas na Galáxia: Os jawas habitam apenas o planeta Tatooine

Notas: Inimigos naturais são os dragões Krayt de Tatooine e o Povo de Areia.

Atributos (-30 PC)

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

- **Pontos de Atributos:** 14 (3 Pontos de Atributo a menos que seres humanos: -30 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10

Características (5 PC)

- **Físicas:** *Prontidão (1).*
- **Psíquicas:** *Covardia(leve), Curiosidade(leve), Hábitos Detestáveis(leve).*
- **Raciais:** *Visão Noturna, Aptidão Tecnológica(2).*

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

3.4.4. Mon Calamari (4 PC)



Aparência e Biologia: Os Mon Calamari (ou Calamarianos) são uma raça pacífica bípede com cabeças em forma de cúpulas e olhos largos. Sua força, destreza, e percepção são pouco melhoradas em ambientes úmidos, e pouco reduzidas em ambientes secos.

História e Cultura: Embora fossem um povo pacífico e avançado o Império tentou tomar seu planeta e os forçou a abandonar seu pacifismo e se unirem à Aliança. Alias, Calamari era o primeiro mundo da lista de mundos rebeldes a serem destruídos pela primeira Estrela da Morte.

Atributos (0 PC)

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

- **Pontos de Atributos:** 17
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10

Características (4 PC)

- **Psíquicas:** *Pacifismo*(leve).
- **Raciais:** *Gueiras*, *Suscetibilidade*(ambientes secos), *Visão Noturna*.

Diagrama de Resistência: Humanóide(comum).

3.4.5. Noghri (41 PC)



Aparência e Biologia: Esta raça bípede é calva, com pele acinzentada, possui músculos desenvolvidos e reflexos aguçados que os fazem muito úteis como assassinos e comandos de ações táticas.

Temperamento: Os Noghri são naturalmente destemidos, orgulhosos agressivos porém respeitam a hierarquia e especialmente os guerreiros mais fortes.

História e Cultura: Eram um povo primitivo sem nenhum contato com tecnologia até serem encontrados pelo Império (cerca de 30 anos antes da batalha de Yavin) no planeta Honoghr, embora mais familiarizados que os Ewoks com a tecnologia padrão na galáxia (como naves estelares por exemplo). Devido ao contato com o Império, a cultura nativa Noghri permanece primitiva. Sua lealdade é cega e foi devotada a Darth Vader, e não ao Império (mais tarde, cerca de 9 anos depois da batalha de Yavin, eles tornaram-se leais a rebelião por reconhecerem em Luke Skywalker e Leia Organa solo os legítimos sucessores de Darth Vader).

Políticas: Sua sociedade é baseada em uma estrutura tribal de clãs com traços de matriarcado. Os Noghri tem um código de honra similar ao Wookiee, que preza os débitos de honra e lealdade inquestionável e total ausência de medo da morte.

Atributos (15 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	4	3
Máximo	11	11	10
Média	7	7	5

- **Pontos de Atributos:** 19 (2 Pontos de Atributo a mais que seres humanos: 20 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

Características (20 PC)

- **Físicas:** *Prontidão* (2), *Reflexos* (2).
- **Psíquicas:** *Honra* (grave).
- **Raciais:** *Olfato Discriminativo*, *Garras*, *Mandíbulas*.

Habilidades (6 PC)

Mandíbulas (0), *Mandíbula Noghri* (1), *Garras* (0), *Garra de Noghri* (1), *Furtividade* (1), *Rastreamento* (1).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum)

Dados Adicionais

Garras - inicial: +2G, +1A, D2 - normal: +0G, +0A, D2

Mandíbulas - inicial: +1G, +0A, D2 - normal: +2G, +1A, D2

3.4.6. Rodians (-6 PC)



Aparência e Biologia: Estes seres bípedes de pele verde têm olhos tipo insetos e uma tromba.

Temperamento: Estão entre os caçadores de recompensa mais famosos da galáxia; mas ao contrário dos Noghri, eles não tem um físico adaptado para ajudar na caça. Por

esse motivo, os caçadores de cabeças Rodians confiam em um armamento eficiente para garantir o sucesso em suas caçadas.

História e Cultura: Culturalmente, eles tornam-se fascinados em perseguir presas inteligentes como esporte, e são comumente encontrados trabalhando como freelancers ou sobre contrato como caçadores recompensas. Eles tem sua própria linguagem mas conhecem Básico.

Atributos (0 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	4	3
Máximo	9	11	10
Média	5	7	5

- **Pontos de Atributos:** 17 (Nenhum Ponto de Atributo a mais que seres humanos: 0 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10

Características (-6 PC)

- **Psíquicas:** *Estigma Social* (leve), *Obsessão em procurar presas* (grave).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

3.4.7. Sullustans (18 PC)



Aparência e Biologia: Estes humanóides com orelhas de rato tem uma reputação de bons navegadores. A atmosfera do seu planeta é extremamente hostil, o que obrigou os Sullustans a viverem no subsolo do planeta. O ambiente perigoso dos subterrâneos do seu planeta os modificou fazendo que seus sentidos naturais fossem ampliados (as vantagens deles normalmente só são aplicadas em casos de pouca luminosidade, etc)

História e Cultura: Provenientes do planeta Sullust.

Atributos (100 PC)

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

- **Pontos de Atributos:** 17 (Nenhum Ponto de Atributo a mais que seres humanos: 0 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10

Características (18 PC)

- **Físicas:** *Audição Aguçada* (1), *Cálculos Instantâneos*, *Noção Exata do Tempo*, *Rigidez* (alta), *Senso de Direção*, *Visão Aguçada* (1).

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

3.4.8. Povo da Areia (-5 PC)



História e Cultura: O Povo de Areia de Tatooine é um grupo nômade. Eles se cobrem em roupas em faixas, e montam animais chamados bantha.

Povo da Areia na Galáxia: O Povo de Areia só existe no planeta Tatooine

Notas: Como armas eles usam ocasionalmente rifles de blaster, contudo mais frequentemente um machado de dupla extremidade feito a mão conhecido com um "bastão gaffi". Para estatísticas de um bastão gaffi, use o Machado Grande ou Foice dependendo dos componentes usados para fazer o bastão gaffi.

Atributos (-5 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	12
Média	6	6	5

- **Pontos de Atributos:** 17 (Nenhum Ponto de Atributo a mais que seres humanos: 0 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

3.4.9. Wookies (17 PC)



Aparência e Biologia: Os Wookies são fortes e inteligentes do planeta Kashyyyk. Eles medem cerca de 2 m de altura e são cobertos com pelos.

Temperamento: Sua reputação é como guerreiros ferozes de pavio curto, em alguns círculos também são conhecidos pela sua facilidade de lidar com tecnologia.

História e Cultura: Embora tenham garras afiadas, seu código de honra proíbe o seu uso em ataques. Para ataques eles usam suas mãos, seu arco lançador nativo ou outras armas. Eles comumente conhecem Básico, embora eles fisicamente não consigam pronunciar-lo.

Política: Seu código de honra inclui ter um débito de vida com alguém que tenha salvado sua vida.

Atributos (20 PC)

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

- **Pontos de Atributos:** 19 (2 Pontos de Atributo a mais que seres humanos: 20 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** $\text{Inteligência} \times 3 + 10$

Características (-3 PC)

- **Psíquicas:** *Estigma Social* (leve), *Honra* (grave), *Intolerância* (leve).
- **Raciais:** *Aptidão Técnica*, *Não Falar Básico*, *Pelos*.

Diagrama de Resistência: Humanóide (comum).

Capítulo IV

Tecnologia e Droids

4.1 Lista de Equipamentos

Vestuário

Roupas de Trabalho: \$200.
Roupas Casuais: \$150.
Roupas de Executivo: \$150.
Roupas Formais: \$200.
Uniforme Local: \$300.
Traje de Calor Profundo: \$400.
Traje de Exposição (geral): \$600.
Traje de Exposição (Árido): \$800.
Traje Termal (frio): \$800.
Parka Abaixo de Zero: \$ 500.
Traje Alto-G: \$800.
Traje Úmido: \$800.
Tanques de Ar: \$200.
Reprocessador de Oxigênio (ou outros): \$600.
Suporte de Vida Miniatura: \$2.000.
Traje Espacial (emergência): \$2.000.
Traje Espacial (utilitário): \$3.000.
Traje Espacial (alta qualidade): \$4.000.

Barracas de Sobrevivência

Uma Pessoa: \$400.
Duas Pessoas: \$800.
Quatro Pessoas: \$1.200.
Oito Pessoas: \$1.600

Ferramentas

Examinador de Energia: \$300.
Hidro-Trena: \$100.
Broca de Feixe: \$100.
Cortador de Fusão: \$150.
Luz de trabalho: \$50.
Soldador de Plasma: \$100.
Vibro-picareta: \$100.
Vibro-serra: \$150.
Barra Prendedora de Energia: \$60.
Caixa de Ferramentas: \$20.
Kit de Ferramentas para Computadores: \$400.
Kit de Ferramentas para Droids: \$400.
Kit de Ferramentas para Veículos: \$400
Kit de Ferramentas para Sistemas de Segurança: \$400.

Equipamento Médico

MedPac: \$200; 2,5kg. Equivalente a maleta de primeiros socorros. Inclue 1 cápsula de reavivamento, 1 dose de hipercoagulante, 1 dose analgésica e algumas plasti-peles. Adiciona 1 nas perícias médicas.
Tanque Bacta: \$6.000.
Medicamentos: \$200.

Aparelhos de Comunicação

ComLink padrão: \$50. Comunicador de alcance curto ~50 Km.
ComLink Militar: \$200. Comunicador de alcance curto com rastreador.
ComLink Móvel: \$200, 0,5kg. Comunicador de alcance médio.

Rádio Subespacial (pequeno): \$1.000.
Rádio Subespacial (grande): \$2.000.

Equipamento Dróide

Pino Repressor: \$50.
Pino Repressor Proprietário: \$200.
Proprietário e Pino: \$150.
Serviços de Reparo: \$100-1.000.
Serviços de Resgate: \$100-1.000 .
Serviços de Limpeza de Memória: \$100-1.000.

Dróides

Dróide de 1o. Grau: \$10.000. Dróides com conhecimentos em ciências físicas, matemáticas, aplicações de ciência médica.
Dróide de 2o. Grau: \$8.000. Dróides com conhecimentos em ciência ambiental, engenharia, ciência aplicada técnica, incluindo dróides de exploração e sondagem.
Dróide de 3o. Grau: \$6.000. Dróides com conhecimentos em ciências sociais, protocolo, tradução, relações orgânicas, ensino e funções diplomáticas.
Dróide de 4o. Grau: \$10.000. Dróides para aplicações militares e de segurança, como também dróides de patrulha e assassinos.
Dróide de 5o. Grau: \$2.000. Dróides de trabalho doméstico, manejo de lixo, levantamento de cargas, mineração, salvamento, sanitização.
Dróide Astromecânico R2: \$9.050.
Dróide Explorador de Espaço Profundo 9G: \$13.400.
Dróide de Segurança K4: \$15.000.
Dróide de Relacionamento Humano-Ciborgue 3PO: \$6.000 .

Equipamento Diverso

Corda Sintética: \$4.
Saco de Dormir: \$30.
Haste de Luz: \$20, 0,5kg. Funciona como uma lanterna.
Rações: \$400.
Bandolier para Munição: \$200.
Cronômetros: \$50.
Luzes: \$10.
Macrobinoculares: \$200, 0,5kg. Binóculos de magnificação x6.
Computador de Bolso: \$200.
Máscara de Respiração: \$100, 1kg.
Bastão de Gravação: \$60. Gravadores selados que podem gravar e armazenar uma voz por 100 horas.
Datapad: \$200. Funciona como um rascunho eletrônico.
Receptor Direcional: \$400.
Pacote de Sobrevivência: \$2.000.

4.2. 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 Droídes 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. Algumas pessoas que gastam algum tempo trabalhando com ou ao redor de Droídes captam a linguagem - pelo menos um pouco para entendê-la. Para representar este efeito no jogo, use as perícias relacionadas a computadores ou operação de eletrônicos no lugar de uma perícia relacionada a "linguagem" do dróide. Um sucesso indica que o personagem entendeu a mensagem do dróide.



A energia é providenciada por células recarregáveis alojadas dentro do corpo dos Droídes. O gasto de energia é representado pela fadiga. Além da fadiga devido a combate, cada dia o dróide perde um ponto de fadiga. Quando a fadiga estiver próxima de zero, o dróide deverá ser recarregado ou simplesmente irá se desligar. Note que os efeitos da fadiga não ocorrem nos dróides. Ela só serve de indicação do gasto de energia. Existem recarregadores portáteis de dróides à venda.

Muitas culturas orgânicas, incluindo o Império, tratam os Droídes como propriedades e escravos, e muitas áreas públicas são consideradas fora de limites para Droídes.

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. Droídes não respiram oxigênio, mas talvez eles precisem de uma atmosfera para resfriar os seus sistemas. Droídes 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.

Um dróide tem um dos três tipos de corpos: Corpo de Metal, Corpo de Plástico ou Corpo de Cerâmica.

Corpo de Metal* (4 PC)

Seu corpo é composto de metal. Você recebe 1 de absorção para cada 2 níveis (máximo 6 de absorção). Ataques sônicos ou vibratórios automaticamente ignoram 25% de sua absorção. Você é considerado ferroso quando afetado por magnetismo.

Ampliação Especial: Seu corpo é não-ferroso. Custo x1,2.

Ampliação Especial: Seu corpo metálico é mais amorfo do que cristalino, e não sofre qualquer efeito extra de ataques sônicos ou vibratórios. Custo x1,2.

Ampliação Especial: Seu corpo metálico reflete laser, e toma metade do dano de todas as armas laser. Custo x1,3.

Corpo de Plástico* (2 PC)

Seu corpo é feito de um plástico ultra moderno, forte e resistente. Você recebe 1 de absorção para cada 3 níveis (máximo 4 de absorção).

Corpo de Cerâmica* (3 PC)

Seu corpo é feito de cerâmica durável. Você recebe 1 de absorção para cada 3 níveis (máximo 4 de absorção). Qualquer ataque elétrico, contudo, automaticamente ignora 25% de sua absorção.

Reforço Metálico* (10 PC)

Pode ser comprado por qualquer um dos três tipos básicos de corpo. Seu corpo é reforçado internamente com um forte esqueleto de metal, dando a você um adicional de 5 pontos de vida. O Físico não é alterado, mas você tem uma mudança na quantidade de pontos de dano que pode receber.

Sem Iniciativa (-6 PC)

O dróide não possui iniciativa (motivações) próprias, dependendo que outros ordenem o que ele deve fazer. O personagem não é de maneira alguma idiota, e pode perfeitamente ter idéias originais; ele apenas não possui os meios para iniciar uma tarefa (uma vez iniciada ele não saberá o que fazer quando termina-la, ou ira repeti-la infinitamente). Uma vez que uma tarefa (diretriz) lhe tenha sido designada ele fará de tudo ao seu alcance para alcança-la.

Exemplo: um dróide com essa Característica recebe a seguinte ordem "Entregue esta mensagem ao General Kenobi, a qualquer custo!!!", a partir deste momento o personagem escolhera qual é a melhor maneira de cumprir a ordem: seja roubando, enganando, mentindo e tudo o mais que julgar necessário. Sempre que o *Observador* julgar que o personagem esta iniciando um curso de ação por sua própria iniciativa ele pode exigir um Teste de Vontade (com as penalidades adequadas), em caso de falha o personagem não pode realizar tal ação.

Dever Reprogramável (-4, -8, -12 PC)

O dróide 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 dróide 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, você 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).

Defina 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 fazer-lo. A menos que a tentativa de reprogramação seja feita por um especialista na área de conhecimento ligada a sua criação (necromancia, rorótica, etc).

Imortalidade Robótica (8 PC)

Seu corpo andróide pode sofrer danos, e até mesmo ser desativado por danos excessivos (exatamente como humanos normais), mas enquanto seus bancos de memórias estiverem intactos você pode ser remontado (por outros personagens é claro) e voltar a “vida”.

Seus bancos 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 (6 PC)

O andróide 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 o “novo” personagem só possui as lembranças do personagem original até o ponto em, que a cópia foi feita. Devido a uma trava lógica a programação andróide não aceita que existam mais de uma versão de si mesmo existindo ao mesmo tempo (para contornar isso o personagem deve pagar pelo poder Duplicação).

Sistemas Intercambiáveis (6 PC)

Uma vez danificados seus sistemas/orgãos 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 (descrita acima) não sendo necessário que um personagem possua as duas.

Controle Emocional* (4, 8, 12 PC)

Embora seja capaz de sentir emoções você as mantém sob controle, não permitindo que elas interfiram no seu julgamento ou suas ações ou mesmo demonstrando-as. Você se mantém calmo e impeturbável sob quaisquer condições, sendo quase que inafetado pelo medo. Você reage de maneira educada, cortes, e reservada a qualquer situação ou personagem. Desnecessário dizer que ao assumir esta Característica o personagem não pode escolher qualquer outra Característica “emocional” (como Fúria por exemplo). Cada nível acrescenta +3 em seus testes de vontade para resistir a medo, sedução ou intimidação, e ao mesmo tempo cada nível equivale a um nível de Antipatia “grátis” enquanto estiver se relacionando com criaturas “emocionais”.

Vulnerável à Eletricidade* (3, 6, 9 PC)

O personagem com essa Característica sofre mais dano quando afetado por eletricidade ou radiações eletromagnéticas de alta intensidade, todo o dano que passar por sua absorção deve ser dobrado (nível 1), triplicado (nível 2) e quadruplicado (nível 3).

Mente Fechada* (3, 6, 9 PC)

O personagem com esta Característica possui uma mente que funciona de maneira tão diferente ou esta de tal modo protegida que é quase impossível contatá-la ou ataca-la telepaticamente. Esta característica esta sempre acionada e não distingue se o contato telepático é hostil ou não. O nível 1 implica em uma penalidade de -2 na habilidade do telepata que tentar contatar ou afetar de alguma maneira a mente do personagem (anos de natureza mental são divididos por 2), o nível 2 equiivale a uma penalidade de -4 (danos de ataque mental são divididos por 4), o nível 3 torna o personagem invulnerável a poderes telepáticos (neste caso seriam enquadrados dróides).

Observação: Se o personagem quiser Ter controle do tipo Liga-Desliga desta Característica o seu custo deve ser multiplicado por **1,4**. Se o personagem quiser Ter a possibilidade de identificar o contato telepático como amigo e só então abrir sua mente o custo deve ser multiplicado por **2**.

4.3. Classe de Dróides

Aqui estão as cinco classificações de Dróides, cada uma assinalada de acordo com uma função primária particular do Dróide. Um dróide é construído com 35 a 150 pontos de personagem, dependendo das suas capacidades e funções. Uma fórmula aproximada para calcular a quantidade de pontos de personagem é a seguinte: divida o valor de compra do dróide por 200 e acrescente 25 pontos. Este é a quantidade de pontos de personagem.

Dróide de Primeiro Grau

Os dróides de primeiro grau são os dróides que são hábeis em ciências físicas, matemáticas e médicas. Ver perícias com animais, médicas, externas profissionais e científicas.

Dróide de Segundo Grau

Os dróides de segundo grau são programados em engenharias e ciências técnicas. Ver perícias profissionais, científicas e com veículos.

Dróide de Terceiro Grau

Um dróide de terceiro grau é um dróide hábil em ciências sociais e áreas de serviço, como a tradução, controle de espaço-portos, assistência diplomática, e ensino. Ver perícias artísticas, artesanais, com línguas, externas, profissionais e sociais.

Dróide de Quarto Grau

Dróides de quarto grau são hábeis em aplicações militares e segurança. Ver perícias atléticas, de armas e combate, e de ladrões e espíões.

Dróide de Quinto Grau

Serviço doméstico e trabalhos de inteligência não intensiva, assim como mineração, salvamento, transporte, e sanitização, são executados por dróides de quinto grau. Ver perícias externas e de veículos.

Muitos dróides, apesar de sua classificação, tem as capacidades de locomoção, lógica, inteligência com interesses próprios, comunicação, manipulação e entrada sensorial.

Modelos de Dróides

Existem vários diferentes tipos de dróides do universo de Guerra nas Estrelas, alguns dos quais estão listados aqui.



Dróide Astromecânico

Os Dróides Astromecânicos são especializados na manutenção e reparo de naves estelares. Alguns modelos também podem assistir com pilotagem e navegação. O dróide de Luke Skywalker, R2-D2, é um dróide astromecânico.

Os Dróides Astromecânicos conectam-se com os computadores da nave para monitorar e diagnosticar a performance do vôo. Eles iniciam reparos quando necessários e cuidam das capacidades de navegação, astronavegação e pilotagem.

A popular unidade R2, desenhada pela Industrial Automaton, tem um extensivo pacote sensorial e uma variedade de ferramentas que assistem sua programação para tudo.

Unidade R2

Um dos mais populares modelos de dróides astromecânicos em serviço é a unidade R2. Assim como outros dróides astromecânicos, as unidades R2 são desenhadas para operar em situações hostis, especialmente espaço profundo. Pelo plugamento dentro de terminais ou encaixes de interface de nave, as unidades R2 podem cuidar e melhorar as capacidades dos computadores das naves estelares. Estes dróides assistem com a pilotagem e navegação e servem como técnicos de reparo e manutenção a bordo. Através do uso de sensores infravermelhos, receptores de audição, conexões com computadores, e uma variedade de pacotes de sensores, estes dróides podem interagir com o mundo ao redor deles. Um projetor gravador holográfico localizado na sua cabeça em cúpula permite a estes dróides gravarem e reproduzirem imagens visuais as quais ocorreram dentro de seu campo de visão. Um incontável número de anexos

de manutenção retráteis estão escondidos dentro dos corpos cilíndricos. Estes incluem aparatos de combate ao fogo, plugues de armazenamento e recuperação de informações, garras de aperto, soldadores laser, e serras circulares. As unidades R2 medem 1,05 metros de altura.

Unidade R5

A unidade R5 é também um dróide astromecânico, quase similar à unidade R2. A maior diferença é o formato da cabeça. Enquanto que a unidade R2 tem uma cabeça em forma de cúpula, a unidade R5 tem uma cabeça com formato mais cilíndrico.

Unidade R7

A unidade R7 é a mais nova série de dróides astromecânicos. As unidades R7 foram especificamente desenhadas para interfacear com os novos caças estelares Asa-E.

Robô Agricultor

O Agridróide é um dróide primitivo programado para tender a terra e colheita de alimentos. Estas máquinas vêm em uma variedade de formas, cada uma desenhada para preencher uma função primária. Modelos incluem colheitadeiras, semeadores, pulverizadores e empacotadores.

Dróide Assassino

Os dróides assassinos são máquinas de matar inteligentes. Estes sistemas de armas automatizados estão programados para encontrar alvos específicos e destruí-los. Dróides assassinos tem sido ilegais por várias décadas, mas muitos destes dróides mortais estão encobertos servindo ao Império e organizações criminosas. Alguns são iguais a autômatos livres para vagar que tem quebrado sua própria programação ou estão até agora seguindo ordens dadas a eles no passado distante. Estes dróides foram originalmente desenhados para localizar e eliminar criminosos fugitivos ou outros foras da lei da Velha República e foram logo empregados nas competições corruptas do Senado decadente. Ironicamente, foi o próprio Imperador que banuiu o uso dos dróides assassinos com a ascensão da Nova Ordem, porque os dróides estavam sendo usados contra as suas próprias forças.

Carregador Binário

Os carregadores binários são dróides primitivos de serviço desenhados para moverem objetos pesados. Com poderosas garras mecânicas e um sistema de roldanas ou propulsão de repulsor de carga, os carregadores podem ser achados em espaço-portos, armazéns, e em qualquer lugar onde objetos devam ser movidos de lugar para lugar.

Dróide de Detenção

Dróides de detenção flutuam sobre campos geradores de repulsão de cargas e servem para segurança e guarda de prisioneiros. Estes dróides estão equipados com algemas nas extremidades dos seus quatro membros as quais agarram e travam ao redor dos membros dos seus prisioneiros. Centros de detenção imperiais tem usado extensivamente estes dróides.

Dróide de Fragata

Dróides de Fragata são especialistas na recuperação e carregamento de cargas. Dróides comuns

desta classe medem mais de 2,5 metros de altura e estão equipados com quatro manipuladores extensíveis, esteiras rastejadoras para locomoção, garras de pequena elevação, e um formato adaptável a gravidade para repartir com cargas desbalanceadas.

Dróide Gladiador

Durante os mais decadentes e ilegais períodos da Velha República, muitos modelos de Dróides com uma programação primária pouco beneficente eram postos em serviço. Os dróides gladiadores, por exemplo, eram desenhados para combates em arenas e usados em eventos esportivos violentos envolvendo outros dróides ou mesmo seres vivos e criaturas.

Executor Marca X

O dróide modelo Executor Marca X é designado um dróide gladiador. Sua função básica é para performar como um dróide de entretenimento especializado em esportes de combate. Para defender a si mesmo e para prover um soco ofensivo quando emparelhado contra criaturas vivas ou outros dróides, o Marca X tem construído em si projetores de chamas, lançadores de mísseis de flechete, e blasters. Duas esteiras rastejadoras providenciavam com a locomoção.

Dróide de Réplica Humana

O inovador dróide de réplica humana foi desenhado por Fandra e os cientistas do Chamariz de Projeto da Aliança. Estes dróides tal como a vida são desenhados para olhar como uma pessoal específica em ordem para enganar o inimigo.

Probô Caçador Matador

O probô Caçador Matador é um dróide escala capitânia modelado depois do dróide sonda Imperial. Desenhado para perseguir e policiar ações contra cargueiros isolados, a nave dróide completamente autômata tem um arsenal ofensivo e defensivo completo, reconhecedor de códigos por scan gráfico para identificar alvos, e uma baía interior ampla que pode deter fragatas capturadas.

Dróide Interrogador

Os dróides interrogadores são terríveis mecanismos desenhados pelo Império para questionar prisioneiros usando uma variedade de técnicas, incluindo tortura e injeção química. Estes sinistros, dróides em forma de globo possuem muitos membros ponteados com ferramentas para sua arte de induzir dor. Os dróides interrogadores vem equipados com motores de repulsão elevação para movimento.

Zangão Reator Marca II

Os Zangões Reator Marca II são dróides utilitários construídos e programados para serviço doméstico. Sua casta externa altamente blindada protegem seus sensíveis circuitos internos e dão a estes dróides uma desajeitada, pesada aparência.

Dróide Médico

Um dróide médico é qualquer mecanismo cuja função primária é diagnosticar ou tratar doenças e injúrias, performar ou assistir procedimentos cirúrgicos, ou providenciar atenção para o enfermo. Dróides médicos

estão comumente ligados a hospitais e clínicas ao longo da galáxia. Muitos modelos não são móveis, dotados de vastos diagnósticos e computadores de análise de tratamento. A série MD de dróides médicos são os modelos que tem visto o mais largo servido. Dos MD-Os, dróides de diagnóstico que assistem os clínicos com exames de pacientes, para os MD-5s, dróides de prática geral que são considerados "doutores de campo" do espaço, a série MD é versátil, competente, e disponível. As antigas séries 21B e FX de dróides podem ainda serem encontradas ao longo dos mundos da Aliança e de fronteira.

FX-7

O robusto dróide assistente médico FX-7 auxilia cirurgias de ambos os dróides e orgânicos com apêndices sofisticados e programação especializada para diagnóstico médico e processamento. Considerado antiquado pelos padrões correntes, este modelo de dróide pode ser facilmente encontrado além dos Mundos Centrais e em serviço para a Aliança Rebelde.

Dróide Energizador

Um dróide energizador é um gerador de energia ambulante. O dróide em forma de caixa move-se sobre duas grossas pernas articuladas, carregando um gerador de produção de energia no seu corpo. A função primária deste serviço é providenciar energia requerida por colegas dróides, naves, veículos e outros aparelhos mecânicos.

Dróide Sonda

Dróides sondas, ou probô, são desenhados para performar missões de reconhecimento, coleta de dados e transmissão de volta para os seus mestres. Como dróides sofisticados de sobrevivência e rastreamento, os probôs tem uma ampla variedade de aplicações científicas e militares. Procuradores e caçadores tenazes, os probôs são equipados com um sortimento de sensores, incluindo aparatos eletromagnéticos, motivos, acústicos, sísmicos, e medidores olfativos. Probôs militares tipicamente recebem armamento ofensivo e defensivo. Desenhado para resistir aos rigores do espaço e envolvimento planetários hostis, estes dróides são extremamente robustos e duráveis, e têm uma variedade de ferramentas especializadas conectadas por muitos apêndices mecânicos.

Muitos probôs são lançados em casulos não retornáveis os quais levam os dróides para suas localizações alvo. Uma vez lá, eles devem completar suas missões e reportar de volta a sua base. Se possível, as bases podem providenciar um meio para o retorno dos dróides. Caso contrário, eles estão sobre sua própria responsabilidade. Se as missões chamarem por eles, os probôs são equipados com naves orbitais que permitem a eles performar suas missões do espaço e retornar para suas bases. Muitos modelos usam repulsores para providenciar locomoção uma vez que alcançam seu destino.

O Império empregou um largo número destes dróides para encontrar por bases secretas Rebeldes depois da Batalha de Yavin. Um finalmente rastreou os Rebeldes no planeta gelado Hoth. Depois de transmitir seus achados de volta à nave de comando, o probô se auto-destruiu sob ordem para evitar captura.

Dróide de Protocolo

A programação primária de um dróide de protocolo inclui línguas, interpretação, culturas e diplomacia, todas engrenadas em direção a auxiliar completando sua função usual como assistente administrativo, auxiliar diplomático, e companhia para indivíduos de alto nível.

Robô Passista

Um robô passista é um dróide de seis membros com rodas multipropósito que pode ser programado para performar muitas formas de serviços domésticos.

Dróide Guerreiro

Dróides guerreiros, ou robôs guerreiros, são mecanismos antigos desenhados para combate. Pouco refinados em aparência que os modernos dróides, os dróides de guerra tem uma proteção de armadura pesada, sistemas de liberação de energia ineficiente, e geralmente menos inteligência e autoconsciência que os seus descendentes mais sofisticados. O dróides guerreiros podem ser achados operando em isoladas e remotas seções da galáxia.

Na série de revistas "Dark Empire", equipamentos armados eram dróides guerreiros que tinham sido vendidos como selvagens tem sido readaptados pelos Scavs. Eles empregam estes dróides como músculos extras e proteção para suas propriedades.

Tanque Sentinela Arakyd XR-85

O dróide de combate avançado Imperial, chamado dróide tanque ou tanque sentinela, combina as propriedades de um veículo armado blindado com a inteligência programada de um dróide. Estas armas tiveram um importante papel na invasão da Cidade Imperial, que ocorreu seis anos após a Batalha de Endor.

Capítulo V

A Força

5.1. Introdução

A energia da vida galáctica cria e rege uma forma de energia que alguns chamam de Força. Um indivíduo que é *Sensível a Força* pode sintonizar e canalizar esta energia, obtendo resultados que parecem ser mágicos. Um indivíduo que usa este poder com ódio ou buscando poder pessoal é conhecido como seguidor do Lado Negro da Força, e se tornará corrompido.

Há um pré-requisito para ser um usuário da Força: o personagem precisa possuir a Característica *Sensível a Força* (descrita no **Capítulo 2**).

As Habilidades ligadas à Força, não possuem o limite de 4 níveis, e seu custo é de 2 pontos por nível.

Algumas Habilidades, possuem como pré-requisitos além outras Habilidades que estão relacionadas. Nestes casos, o nome entre da Habilidade pré-requisitada, está entre parêntesis após o nome da Habilidade que será adquirida. A maioria das Habilidades relacionadas à Força devem ser aprendidas tendo como mestre um Jedi.

Um Jedi pode utilizar a Habilidade de *Sentir Emoções* para saber se um personagem é *Sensível a Força* ou se outra pessoa segue o Código Jedi ou aceitou o Lado Negro. A Habilidade *Sentir a Força* pode determinar se uma área é de domínio do Lado Negro ou não.

Tabelas de Modificadores para Relação e Proximidade para Habilidades da Força

Relação	Modificadores
Parente íntimo ou amigo	+0
Conhecidos	-2
Encontrado uma vez	-3
Estranho Completo	-4
Estranho Completo de espécie diferente	-5

Proximidade	Modificadores
Toque	+1
Visão	+0
100 m	-2
10 km	-3
1000 km	-5
Mesmo Planeta	-7
Mesmo Sistema Estelar	-10
Outro Sistema Estelar	-15

5.2. Poderes da Força

Absorver/Dissipar

O Jedi usa esta Habilidade para dissipar 1 ponto de dano cinético por 2 níveis dessa Habilidade. Esta Habilidade também pode reduzir dano de fogo.

Absorver/Dissipar Energia

Os personagens podem absorver e dissipar energia, realizando um Teste nesta Habilidade sendo a dificuldade do teste igual a quantidade de dano sofrida.

Acelerar Cura

O nível da Habilidade denota quantos pontos de danos são curados:

1 ponto de dano por	Níveis de Acelerar Cura
12 horas	2
1 hora	5
1 minuto	10
1 round	14

Acelerar Curar em Outro (Controlar Dor em Outro)

O objetivo regenera pontos de dano como indicado na habilidade *Cura Acelerada*. O Jedi tem que estar tocando o personagem sempre que quiser utilizar esta habilidade.

Afetar a Mente

Esta Habilidade é usada para alterar a mente de um personagem de forma que ele tome conclusões erradas ou permanentemente tenha suas recordações alteradas. O Jedi faz para um teste contra a Vontade de seu alvo. Modificadores de alcance dão o dobro de penalidade para esta Habilidade. Este poder não pode afetar droids.

- objetivo não se preocupa sobre conclusões menores para recordações distantes (-0)
- objetivo tem emoção secundária para recordações de menos que um ano velho (-2)
- objetivo tem ordens rígidas sobre conclusão ou recordações menos que um dia velho (-3)
- se conclusão é muito importante a objetivo ou recordações menos que um minuto velho (-4)
- se conclusão nova é virtualmente impossível ou mudança de memória é principal (-6)

Afetar Percepções

Esta Habilidade é usada para alterar a mente de um personagem de modo que veja as coisas de um algum modo diferente. O Jedi faz para uma disputa contra a Vontade do alvo em caso de sucesso pode modificar as percepções desse alvo. Modificadores de alcance dão o dobro de penalidade para esta Habilidade. Este poder não afeta droids. Outros modificadores são:

- Uma mudança menor -0
- Uma mudança moderada -3
- Uma mudança total -6

Ampliar Sentidos

Este poder permite ao Jedi aumentar a efetividade de seus sentidos normais para perceber coisas que seriam impossíveis normalmente. Ele poderá ver e ouvir a maiores distâncias ou identificar cheiros que normalmente são inativos para sua espécie. Cada nível de *Ampliar Sentidos* dobra o alcance da visão (por exemplo, 2X, 4X, 8X...). Cada nível soma +1 para outros Testes de Percepção.

Astronavegação Instintiva

Com esta Habilidade o Jedi pode calcular um salto dimensional. Para atingir destinos específicos, modificadores são aplicados tornando a travessia mais difícil. Este poder também soma +1 a Habilidade de pilotagem do Jedi. Se obtiver sucesso, esta Habilidade somará +1 para Habilidades de pilotagem para cada 3 níveis dessa Habilidade.

Aumentar Atributo

Um Jedi usa este poder para aumentar um único atributo durante um tempo limitado. Um atributo aumentado pode ajudar para um Jedi a saltar mais alto, esquivar-se mais rapidamente, etc. Um Jedi só pode aumentar um atributo de cada vez (lembre-se que o máximo que um Atributo Relativo pode atingir é 12), e que cada ampliação dura o número de rounds ao nível da Habilidade.

Nível de Aumentar Atributo	Aumento
1-3	1D6
4-6	x2
7+	x3

Aumentar Habilidade (Aumentar Atributo)

Esta Habilidade permite ao Jedi usar a Força para aumentar alguma Habilidade que já possui. Cada 2 níveis dessa Habilidade permite +1 a qualquer Teste de Habilidade não Jedi. A duração é igual nível em rounds. Esta Habilidade pode não ser usada junto com qualquer outro aumento de Habilidade Jedi.

Busca

Esta Habilidade permite ao Jedi encontrar um indivíduo ou um objeto. Alcance e modificadores de relação são aplicados. Se conseguir sucesso, O Jedi sentirá "puxado" para o a direção onde se encontra seu objetivo, ou seja, saberá para onde seguir.

Combater com Sabre de Luz

Um Jedi com esta Habilidade esgrime um sabre de luz mais efetivamente enquanto sente as ações de seu oponente. O Jedi pode somar 1 dano para cada nível dessa Habilidade para o dano infringido com um sabre de luz. Para apagar feixes de blaster, o Jedi conta apenas com metade de sua Habilidade. Para redirecionar um feixe blaster, o Jedi conta com apenas um terço de sua Habilidade.

Controlar Dor

O personagem pode ignorar os efeitos da dor em seu corpo. A cada hora/jogo, o personagem realiza um Teste nessa Habilidade com penalidade igual aos danos sofridos, para ignorar seus efeitos.

Controlar da Dor em Outro (Controlar Dor)

Esta Habilidade tem o mesmo efeito de *Controle da Dor*, aplicada a outro personagem. Alcance e modificadores de relação são aplicados.

Detectar Vida

Este poder permite para o Jedi descobrir seres vivos que poderiam permanecer escondidos dos sentidos normais do Jedi. Um teste de habilidade é requerido, com os modificadores de proximidade e relação.

Desintoxicar Veneno (Acelerar Cura)

O Jedi pode neutralizar toxina que possui dentro de si. Cada nível permite ao Jedi neutralizar um grau de veneno.

Devolver a Consciência a Outro (Permanecer Consciente)

Esta Habilidade tem o mesmo efeito de *Permanecer Consciente*, aplicada a outro personagem. Alcance e modificadores de relação são aplicados.

Empatia com Computadores (Sentir Energia)

O Jedi tem a Habilidade de conectar-se mentalmente com computadores e os controlar a longo alcance com esta Habilidade. O alcance máximo é igual ao nível desta Habilidade multiplicado por 50 metros. Uma vez em contato com a máquina, um Jedi pode operar e programar com a Habilidade de computação apropriada. Para controlar os Droids da mesma forma, uma penalidade de -8 é imposta. Um Jedi também pode controlar pequenos computadores dedicados (isto é, scanners, entre outros).

Energizar Com a Força (Absorver/Dissipar, Transferir a Força)

Usando esta Habilidade, um Jedi pode carregar células de energia com a Força. Só uma célula de energia pode ser carregada por vez. Maquinarias podem diretamente carregadas com um teste aplicada a penalidade de -4. Esta Habilidade também pode ser usada para drenar células de poder na metade do tempo com os mesmos modificadores.

Células de Energia	Penalidade	Tempo	Exemplo
AA	0	1 min	Calculadora
A	0	5 min	Rádio
B	-1	10 min	Equip. de Mão
C	-2	30 min	Blasters
D	-3	2 h	Sabres de Luz
E	-4	6 h	Veículos

Enxergar a Distância (Sentir Vida)

O Jedi pode fazer com que outro personagem veja uma pessoa em um determinado local, e também pode ser utilizada para ver o passado ou o futuro. O Jedi pode ver as redondezas e assim pode saber, por exemplo, quando um amigo está em perigo. Enxergar a Distância requer condições tranquilas e pelo menos dez minutos de concentração. *Enxergar a Distância* não pode ser feito em situações de perigo. Às vezes esta Habilidade mostra lampejos descontrolados de visões, sons ou conhecimentos. Esta Habilidade está submetida aos modificadores de proximidade e relações. Há uma penalidade de -5 para uma tentativa de usar instantaneamente esta Habilidade.

Sucesso no Teste por	Passado/presente	Futuro
2	50%	10%
3	75%	25%
6	90%	50%
9	100%	75%

10% = detalhes básicos de uma situação

25% = um pouco preciso, mas perdendo a maioria dos detalhes principais

50% = visão está parcialmente (metade) correta

75% = entende os acontecimentos críticos, mas perde um detalhe principal ou dois

100% = visão completamente detalhada

Escudo Mental

Esta Habilidade permite ao Jedi prevenir ataques mentais. O Jedi pode ligar sua proteção assim que quiser. Seu Poder de **Controle** é a força do escudo. Subtraia este número de qualquer uso de Habilidade da Força que queira afetar a mente. Se o Jedi tiver um nível de Habilidade 3+, este escudo discriminará automaticamente contatos amigáveis e hostis.

Escurecer Outros Sentidos

O alvo desta Habilidade observa e atua normalmente, mas simplesmente não poderá notar algumas coisas ao seu redor. Esta Habilidade é resistida pela Vontade dos alvos. Se obtiver sucesso, o Jedi pode fazer um dos sentidos do alvo (visão, audição, etc) ser “desligada”. Há uma penalidade de -2 por sentido adicional que um Jedi quer “desligar” naquele alvo. Também há a penalidade de -1 por alvo adicional.

Extender Vida (Acelerar Cura)

O Jedi pode usar esta Habilidade para reduzir a velocidade de seu corpo envelhecer. Esta é uma Habilidade passiva. O Jedi testa contra a Habilidade, e se obtiver sucesso, ele não envelhece aquele ano.

Fortalecer Objeto

Esta Habilidade permite ao Jedi usar a Força para fortalecer e reforçar a estrutura de um objeto. Alguns Jedi descobriram que isto também pode ser usado para enfraquecer de uma maneira semelhante. Esta Habilidade soma ou subtrai 1 ponto a cada 2 níveis dessa Habilidade. Modificadores de proximidade e os modificadores encontrados em **Telecinésia** são aplicados. Um objeto só pode ser reduzido a 25% (1/4) de sua absorção de dano utilizando esta Habilidade.

Moldar Matéria

Esta Habilidade permite a um Jedi moldar um volume de matéria em uma nova forma. O Jedi deve poder tocar alguma parte do objeto a ser moldado. Este poder não destrói a matéria, somente sendo permitidas mudanças em sua forma ou posição. É mais fácil para o Jedi afetar a matéria como um todo em vez de um volume de partículas distintas é refletido na dificuldade administrando gases ao invés de sólidos ou líquidos. Os modificadores da tabela de **Telecinésia** são aplicados, além dos outros modificadores encontrados abaixo:

Matéria	Penalidade
Líquido	0

Matéria Maleável	-1
Matéria Dura	-2
Matéria muito densa	-3

Volume	Penalidade
1 cm ³	0
1000 cm ³ (1 litro)	-1
1 m ³	-2
10 m ³	-3

Permanecer Consciente (Controlar Dor)

Permite ao Jedi permanecer consciente além de -3 (o que implicaria em morte para personagens normais). O nível da Habilidade indica o número de pontos.

Reduzir Dano (Controlar Dor)

O uso deste poder Jedi pode fazer com que a Força a reduza a quantidade de dano sofrida. Qualquer dano pode ser reduzido pelo nível desta Habilidade dividido por 2 (por exemplo nível 2 reduz um dano, nível 6 reduz 3 danos).

Senso de Combate (Detectar Vida)

Senso de Combate ajuda um Jedi a focar na batalha a sensação de perigo. Tudo é entorpecido e emudecido ao redor do combate no qual o Jedi está envolvido. Para o número de rounds igual a metade do nível de **Senso de Combate**, as Habilidades de Ataque e Defesa ganham bônus de 1D6 (máx 16) que é rolado apenas uma vez.

Sentir a Força

Este poder é usado para sentir a Força em um ambiente e se Ela tende ou não para o lado Negro.

Sentir Emoções

Um Jedi com esta Habilidade poderá sentir o que outro indivíduo está sentindo. Um Jedi também poderá saber se alguém está mentindo ou não. Modificadores de proximidade e alcance são aplicados.

Sentir Energia

Um Jedi pode sentir campos de energia. Esta Habilidade passiva permite ao Jedi localizar fluxos de energia em qualquer dispositivo operacional. Os modificadores de proximidade são dobrados para esta Habilidade (por exemplo, cada 100m implica em -4 de penalidade).

Sentir Perigo (Detectar Vida)

Este poder permite para um Jedi estender seus sentidos ao redor daqueles que quer proteger, criando um sistema de advertência que é ativado quando perigo eminente está colocando em risco ele ou algum de seus protegidos. Uma vez declarado ativo, o **Observador** permite ao personagem um teste de percepção (+1/ por 2 níveis de **Sentir Perigo**) para descobrir perigo.

Sentir Vida (Detectar Vida)

O personagem pode sentir a presença e identificar uma pessoa específica por quem ele procura. O usuário também pode sentir a condição física do objetivo. Para testar esta Habilidade, utiliza-se os modificadores de proximidade e relação.

Solidão (Transe de Hibernação)

O personagem esvazia a mente e permite a Força fluir por ela, entrando em meditação profunda. O personagem tem a impressão que tudo que está ao seu redor está inconsciente. Um personagem utilizando **Solidão** é difícil de ser percebido com a Força (subtraia nível dividido por 3 como penalidade para um Teste de Percepção). Quando o personagem sai do transe de **Solidão**, adquire +3 para todas as Habilidades da Força para um período de tempo igual para o tempo gasto em **Solidão**.

Sono

Um Jedi testa sua Habilidade contra a Vontade do alvo. Caso vença a disputa, o alvo entra em um sono normal.

Telecinésia

Este poder permite ao Jedi levitar e mover objetos com o poder da mente. Objetos levitados podem ser usados para atacar, mas esta ação limita ao Lado Negro. Caso utilizado o objeto para atacar, ele se moverá a uma velocidade de 20 Km/h ou 5 m/s.

Peso	Modificador
1 – 10 kg	-1
11 – 50 kg	-2
51 – 100 kg	-3
101 – 500 kg	-4
501 kg – 1 Ton	-5
1 – 5 Ton	-6
5 – 10 Ton	-7
11 – 50 Ton	-8
51 – 100 Ton	-9

Telepatia Projetiva (Telepatia Receptiva)

Se o Jedi conseguir projetar seus pensamentos com sucesso, o alvo designado para os seus pensamentos sentirá todas as suas emoções. O alvo entenderá que os pensamentos e sentimentos que ele está experimentando não são próprios dele. Esta Habilidade só pode ser usada para comunicar com outras mentes, e não para controle. Esta Habilidade está submetida aos modificadores de proximidade e relação.

Telepatia Receptiva (Sentir Vida)

O Jedi poderá ler os pensamentos superficiais e emoções do alvo. O Jedi tem que Testar contra a Vontade de seus objetivos. Esta Habilidade é modificada por alcance e relação.

Transe de Hibernação

Este poder permite ao Jedi se colocar em um transe fundo e reduzir a velocidade de todas as funções de seu corpo notavelmente. Um Teste de Disputa de Habilidade (o médico -2 contra a jogada do personagem que utiliza Hibernação) é necessário para perceber que o personagem não está morto. Oxigênio, comida e exigências de água estão reduzidas a 5% por nível da Habilidade, até um mínimo de 5%. O personagem pode fixar um alarme mental para se despertar ou escolher se despertar se receber dano.

Transferir a Força (Controlar a Dor em Outro)

O Jedi poderá salvar um personagem mortalmente ferido, transferindo o poder de vida Força para ele. O personagem ferido tem de estar no campo de visão do Jedi e modificadores de relação são aplicados. Em um Teste de Habilidade com sucesso, o Jedi gasta um ponto de vida. Isto põe o alvo em um estado de hibernação de até seis semanas.

Viajar Mentalmente (Telepatia Projetiva e Permanecer Consciente)

Usando esta Habilidade, a mente do Jedi pode deixar seu corpo e viajar em qualquer direção, através de quaisquer obstáculos físicos. Apenas os sentidos visão e audição são avaliados quando esta habilidade está em uso, mas Jedi pode utilizar a Força para utilizar outros sentidos ou averiguar as redondezas. O Jedi pode viajar à 10m/s (36 Km/h). Se uma jogada é realizada com penalidade de -8, então o Jedi pode viajar a 100 m/s (360 Km/h). Um modificador de proximidade é aplicado, sendo a distância em questão a mesma distância de onde o Jedi está até seu objetivo. **Detectar Vida** permitirá a outro Jedi descobrir alguém usando esta Habilidade. Podem ser usados poderes da Força que afetam a mente contra alguém que esteja utilizando esta Habilidade.

5.3. O Lado Negro

O Lado Negro é o contrário ao da Luz. Muitos estudantes jovens acreditam, falsamente, que o Lado Negro é mais forte que a Luz - mas de fato só é mais fácil. As fontes do Lado Negro provém dos impulsos negativos e destrutivos de todos os seres vivos; a raiva, o temor, o ódio, a morte, e guerra são todos produtos do Lado Negro. Todos que acabam cedendo ante ao Lado Negro encontram suas Habilidades maiores - no princípio. Com a passar do tempo descobre-se que é muito mais difícil evoluir e exige cada vez mais e mais de seus praticantes.

Em condições de jogo, quando um personagem utiliza a Força com raiva, ódio ou outros sentimentos negativos, fazem com que este personagem ganhe um ponto do Lado Negro. Ao receber cada Ponto do Lado Negro, o personagem precisa testar seu Físico. Em caso de fracasso, o personagem recebe um ponto de dano. Este dano não pode ser curado com a Força - só pode ser curado naturalmente.

Em uma falha crítica o personagem adquire uma Característica Física ou Psíquica Desfavorável permanentemente. De acordo com a situação, o personagem pode agravar uma Característica Psíquica Desfavorável, por exemplo, uma **Cobiça** (leve) pode passar a ser uma **Cobiça** (grave). Os pontos adquiridos dessa forma, automaticamente passam a aumentar um nível de uma Habilidade, ou então o personagem pode adquirir o nível inicial de uma nova Habilidade.

Personagens que já possuem Pontos do Lado Negro terão que fazer um teste (Vontade – pontos do Lado Negro) durante situações de tensão ou em situações nas quais ser mau é uma solução fácil ou benéfica. Em um fracasso, o personagem usará a força de uma maneira negativa (ganhando outro Ponto do Lado Negro).

Resumo do Lado Negro

Se o personagem não tem nenhum ponto do Lado Negro:

1) um uso mau da Força = adquira um ponto do Lado Negro

1b) faça para Teste de Físico, fracasso = 1 ponto de dano

Se o personagem tem pontos do Lado Negro: Em uma situação de tensão o personagem faz um teste de Vontade modificado (Vontade - pontos do Lado Negro)

Sucesso:

Nenhum problema

Falhas:

- 1) tem que usar Força de uma maneira má
- 2) adquira outro ponto do Lado Negro
- 3) faça um teste de Físico

5.4. Poderes Exclusivos ao Lado Negro

Carregar com a Força (Solidão, Absorver/Dissipar)

Em um Teste de sucesso, esta Habilidade permite a um personagem aumentar o dano causado em um combate corpo a corpo, com um membro carregado de energia da Força. Cada dois nível dessa Habilidade aumenta em 1 o dano causado.

Causar Dor (Controlar Dor, Sentir Vida)

O usuário causa a um alvo grande agonia. O usuário tem que fazer um teste contra a Vontade de seu alvo. Um sucesso causa ao alvo ser incapacitado por dor intensa. Uma falha causa ainda dor ao alvo (-2 para todas as ações) mas não o torna incapacitado.

Controlar a Mente (Telepatia Receptiva, Telecinésia, Afeta a Mente)

Esta é a Habilidade para assumir a mente de uma vítima e o operar de longe como um boneco. O usuário tem que se concentrar por um round e realizar uma disputa contra a Vontade de seu alvo. O alvo pode usar proteção mental para aumentar as chances de sucesso. Se o usuário ganhar, a vítima estará sob seu controle. Esta Habilidade requer grande concentração, e dessa forma o alvo terá penalidade de -4 nos teste de Habilidade para fazer qualquer outra coisa. É possível controlar mais de uma pessoa, mas para cada vítima sucessiva somará um modificador listado abaixo. Uma vez estabelecido, o controle pode permanecer indefinidamente, com um uma nova disputa de Vontade a cada dez minutos. Quando controle finda a vítima não se lembra de nada do que aconteceu.

Número de alvos	Modificador
1	0
2	-2
3-5	-3
6-8	-6
9-15	-8

Drenar Vida (Sentir Vida, Causar Morte, Controlar Dor, Causar Dor)

Esta Habilidade drenará a vida de qualquer forma vivente orgânica, ou a vida de qualquer ser consciente, com suas estruturas baseadas em carbono ou não. O

usuário faz uma disputa contra a Vontade do alvo. Em caso de sucesso, o alvo perde 1 ponto de vida por cada 3 níveis de **Drenar Vida**. Esta Habilidade pode ser usada em sucessão, para drenar um alvo ou matá-lo. Qualquer ponto de vida drenado vai para o usuário, mas ele não poderá aumentar se Físico além do normal.

Escuridão

Esta Habilidade permite a um personagem envolver-se em um véu de camuflagem do Lado Negro. A Habilidade faz com que o personagem seja imperceptível, pois ele passa a se misturar ao lugar onde se encontra, e da mesma forma cheiros ou sons são camuflados. Esta Habilidade subtrai (nível desta Habilidade dividido por 2) de Testes de Percepção. O usuário pode não usar combate orientado á Força enquanto utiliza esta Habilidade. Isso não afeta sensores eletrônicos.

Fúria (Transe de Hibernação)

Este poder permite ao personagem sentir a influência terrível do Lado Negro. Funciona como uma contraparte ao poder **Solidão**. Um personagem parecerá inanimado (o médico testa suas Habilidades com penalidade de -2) quando permitirem que a Fúria do Lado Negro os possua. Um personagem tomado pela **Fúria** está inconsciente ao que o cerca. Quando um personagem sai da **Fúria** ele recebe um bônus de +6 para toda a Habilidade da Força para um pelo período equivalente que esteve em **Fúria**. Parecida com **Solidão**, **Fúria** causa um desidratação e fome, numa taxa duas vezes maior que normal para aquela espécie, além de fazer 2 pontos de dano durante cada 2 horas gastas em **Fúria**. Estes alvos tomam o dano depois que o período onde tinham +6 de bônus expirar.

Injúriar/Matar (Sentir Vida)

O atacante tem que tocar o alvo para usar este poder. O usuário tem de realizar uma disputa contra o Físico do alvo. Quando ativado, o atacante causa 1 dano cada nível dessa Habilidade. Armaduras não protegem o dano, pois ele é interno. Um Jedi pode reduzir o dano testando seu Físico. Se obtiver sucesso, o Jedi pode subtrair o nível de **Reduzir Dano** (ou **Absorver/Dissipar** ou equivalente para o ocorrido) do poder do atacante antes do dano ser determinado.

Raio da Força (Absorver/Dissipar, Causar Dor)

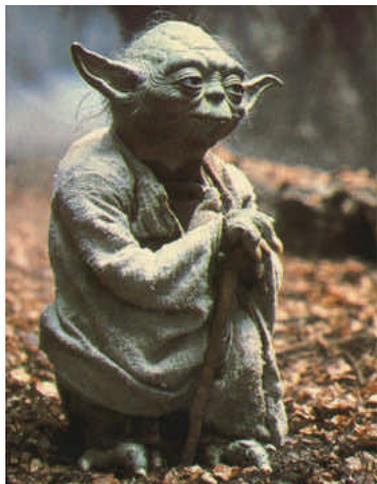
Esta Habilidade é uma corrupção da Força, quando usado, produz raios de energia branca ou azul que voam das pontas do dedo de seu usuário como um feitiço de raios. Estes raios, que causam 1D3 de dano por 3 níveis dessa Habilidade. Os raios normalmente não podem ser aparados ou evitados, e armaduras são inúteis contra eles. O alvo tem que fazer um teste de Físico para ter alguma ação, senão ele estará incapacitado com a dor. Uma Jedi pode fazer uma disputa de Sabre de Luz contra **Raio da Força** para bloquear os raios. Um Jedi também pode usar a habilidade **Absorver/Dissipar** para reduzir o dano - em um sucesso em um teste, o dano pode ser reduzido para 1D3 para cada 3 níveis de **Absorver/Dissipar** que o Jedi possui.

Telecinésia Mortal (Injúriar/Matar, Causar Dor)

Esta Habilidade é o uso da Telecinésia para ferir ou matar um alvo, sendo que o método pode variar: colapso da traquéia, apertar o coração etc. O Jedi tem que rolar contra o Físico do alvo. Quando obtiver sucesso, o atacante causa 1D6 dano por três níveis completo dessa Habilidade. Armaduras não protegem, pois os danos são internos. Um Jedi pode reduzir o dano testando seu Físico. Se obtiver sucesso, o Jedi pode subtrair seu nível de **Acelerar Curar** (ou equivalente) do nível de seu atacante, antes do dano ser determinado.

5.5. Redenção

Um Jedi pode se libertar de seus pontos do Lado Negro, mas isso não é uma tarefa fácil. Um Jedi tem que se concentrar no lado da Luz e tem espurgar a escuridão de sua alma. Em condições de jogo - isto significa que um Jedi tem que fazer um teste da Habilidade **Solidão** modificado (**Solidão** - pontos do Lado Negro). Durante cada dia gasto em **Solidão** um Jedi reduz os pontos do Lado Negro em um. Um Jedi não recebe nenhuma gratificação de **Solidão** quando espurgando seus pontos do Lado Negro. Para Jedi sem a Habilidade de **Solidão**, ele tem de fazer um teste de meditação modificado (Habilidade de meditação -3 - pontos do Lado Negro). Durante cada dia de meditação próspera o Jedi reduz os pontos do Lado Negro em um. Quando um Jedi perde dois pontos do Lado negro ele pode derrubar qualquer desvantagem ganha pelo Lado Negro, junto com o aumento subsequente em poder que a desvantagem trouxe.



5.6. A Morte e a Força

"Strong am I with the Force ... but not that strong!
Twilight is upon me and soon night must fall.
That is the way of things ... the way of the Force."

Yoda - Return of Jedi

Alguns Mestres Jedi que morrem naturalmente ou são mortos tem seus corpos simplesmente evaporados, mas seus espíritos vivem e podem contactar pessoas ou aparecer como seres luminosos. Para simular isto, considere-os como espíritos que não podem ser tocados ou atingidos fisicamente. Isto não estará disponível para seguidores do Lado Negro que morram repentinamente.

Capítulo VI

Armas

Armas Extras de Star Wars

As armas demonstradas abaixo são explosivas, de cartucho e energéticas. As armas energéticas usam uma bateria plasmática que se conecta a um pulsor plasmático que fornece energia para a arma. Um bateria complementamente carregada contém 100 pulsos plasmáticos.



Pistola Bryar: É uma arma do porte de um rifle, mas que pode ser cortada e virar uma pistola. Possui uma ótima mira mas pouco poder de dano. Ela dá apenas um tiro por turno (assim como com a maioria das armas especificadas a seguir).

Feixe: médio.

Cano: médio (cortada) e grande (inteiro).

Rápido: +3.

Mirado: +5 (cortada) e +6 (inteiro).

Dano: D3+3.

Gasto: 5 pulsos plasmáticos por tiro.

Rifle de Concussão: As armas de confiança da raça Trandoshan. Possui um disparo concussivo num raio de 30 metros, criando uma explosão de 4 metros de raio. Também possui tiro de menos potência.

Feixe: médio (tiro simples) e grande (tiro concussivo).

Cano: grande.

Rápido: +2.

Mirado: +5 (tiro simples) e +6 (tiro concussivo).

Dano: D4 (tiro simples) e 2D4+3 (tiro concussivo).

Gasto: 5 (tiro simples) e 20 (tiro concussivo) pulsos plasmáticos por tiro.



Rifle dos Storm Troopers: O rifle padrão usados pelos *storm troopers*. Não é tão acurada quanto a Pistola Bryar. É um típico exemplo de espingarda. Tem apenas tiro simples.

Feixe: médio.

Cano: grande.

Rápido: +2.

Mirado: +5.

Dano: D3+3.

Gasto: 3 pulsos plasmáticos por tiro.

Detonador Reto: É um lançador de mísseis. Lança um dispositivo explosivo que possui duas maneiras de ser detonado: por impacto ou por gatilho, cuja opção deve ser escolhida puxando-se o gatilho correto na hora do tiro. Tem o porte de uma espingarda de peso médio. A munição é carregada embaixo dos tambores, sendo deslocada por um prato deslizante.

Bala: grande.

Cano: médio.

Rápido: +2.

Mirado: +5.

Dano: 2D6.

Gasto: 1 tiro por turno, tendo um tambor para 12 balas.





Detonador Térmico: Bom quando se deseja limpar áreas fechadas. Não é bom para quem porta armas de fogo. Ela demora 3 segundos para detonação após acionada a primeira trava. A segunda trava explode o dispositivo.

Rápido: +1.

Mirado: +4.

Dano: 2D6.

Cargas Seqüenciais: Usadas basicamente sob o chão ou em portas. Pode ser ativada por aproximação ou por tempo. São do tipo minhas antipessoais e são as preferidas dos rebeldes contra dróides de combate.

Montagem: +2.

Dano: 2D6.



Bowcaster: Arma inventada pelos Wookies, possui tiros rápidos (2 por turno) quando em potência normal e tiros lentos (1 por turno) quando de desfere tiro máximo.

Feixe: médio (tiro simples) e grande (tiro máximo).

Cano: grande.

Rápido: +2.

Mirado: +4 (tiro simples) e +5 (tiro máximo).

Dano: D4 (tiro simples) e D5 (tiro máximo).

Gasto: 2 (tiro simples) e 10 (tiro concussivo) pulsos plasmáticos por tiro.

Repetidor: Arma originária da religião Sith, com três tambores de munição, sendo que cada tambor é acionado de uma só vez (tiro simples) ou três ao mesmo tempo (tiro triplo). Carrega-se dois tambores por cima e um tambor por baixo.

Bala: média.

Cano: pequeno.

Rápido: +2.

Mirado: +4 (tiro simples) e +5 (tiro triplo).

Dano: D4 (tiro simples) e 3D4 (tiro triplo).

Gasto: 6 balas por turno (tiro simples) e 1 tiro por turno (tiro triplo), sendo que cada tambor possui 20 balas no máximo.



Capítulo VII

Naves

RZ-1 A Wing

Nave:	Caça Estelar Asa-A da Aliança								
Tipo:	Caça Estelar Interceptador								
Tripulação:	1								
Carga:	40 kg								
Autonomia:	1 semana								
Custo:	175.000 (novo)								
Hiperdrive:	x1 (limitado a 2 saltos)								
Velocidade:	1.600 km/h								
Tamanho:	9,6 m -2 para acertar								
Controle:	+1								
HT:	8 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>								
Casco:	5 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>								
Escudo:	15								
Sensores:	50.000								

Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão Laser	Laser	4D	2	25.000	50.000

ECM - Embaralhador de Mira Inimiga esp* -6 [Todos]

*O Embaralhador causa uma penalidade de -6 nas perícias de artilharia em todas as naves dentro do alcance.

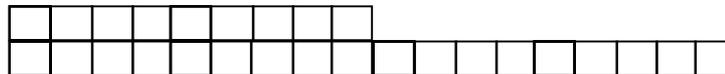
B Wing

Nave:	Asa-B da Slayn e Korpil															
Tipo:	Caça Estelar de Assalto Pesado															
Tripulação:	1															
Carga:	45 kg															
Autonomia:	1 semana															
Custo:	222.000 (novo)															
Hiperdrive:	x2 (limitado a 2 saltos)															
Velocidade:	800 Km/h															
Tamanho:	16,9 m +1 para acertar de lado -1 para acertar de frente ou por trás															
Controle:	-1															
HT:	9 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>															
Casco:	16 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>															
Escudo:	40															
Sensores:	+1 / 50 000															

Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão Laser	Laser	7D	+1	25.000	50.000
Torpedo de Próton	Expl	16D	+3	6.000	14.000
Canhão Médio de Íons	Ion	14D	+4	14.000	72.000

Z-95 HEADHUNTER

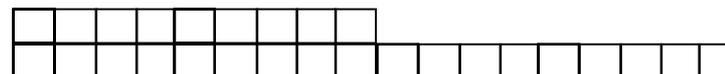
Nave: Z-95C4d Caçador de Cabeça da Incom/Subpro
Tipo: Caça Estelar de Suporte Fechado
Tripulação: 1 ou 2
Carga: 50 kg
Autonomia: 4 dias
Custo: 49.000 (usado)
Hiperdrive: -
Velocidade: 950 Km/h
Tamanho: 11,8 m
Controle: +0
HT: 9
Casco: 24
Escudo: 30
Sensores: 25.000



Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão Laser Pesado	Laser	10D	+1	25.000	50.000
Blaster Triplo	Laser	8D	+2	20.000	34.000

TIE Fighter

Nave: TIE/In da Sistemas de Frota Sienar
Tipo: Caça Estelar de Superioridade Espacial
Tripulação: 1
Carga: 65 kg, 0,25 metros cúbicos
Autonomia: 2 dias
Custo: -
Hiperdrive: -
Velocidade: 1.200 Km/h
Tamanho: 6,3 m -1 para acertar de frente ou por trás
Controle: +1
HT: 9
Casco: 24
Escudo: -
Sensores: 40.000



Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão Laser	Laser	9D	+2	25.000	50.000

Tie Interceptor

Nave: TIE/In da Sistemas de Frota Sienar
Tipo: Caça de superioridade espacial
Tripulação: 1
Carga: 75 kilogramas; 3 metros cúbicos
Autonomia: 3 dias
Custo:
Hiperdrive: -
Velocidade: 1400 km/h
Tamanho: 7,8 metros
Controle: +2
HT: 9
Casco: 30
Escudo: -
Sensores: 50.000

Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão Laser	Laser	11D	+3	25.000	50.000

Tie Bomber

Nave: TIE/In da Sistemas de Frota Sienar
Tipo: Caça Estelar de Superioridade Espacial
Tripulação: 1
Carga: 65 kg, 0,25 metros cúbicos
Autonomia: 2 dias
Custo:
Hiperdrive: -
Velocidade: 800 Km/h
Tamanho: 7.8 m
Controle: -
HT: 8
Casco: 36
Escudo: -
Sensores: +1 / 60000

Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Missile Launcher	Expl	14D	+2/+5**	8.000	20.000
Canhão Laser	Laser	7D	+1	25.000	50.000
Torpedo de Próton	Expl	16D	+3	6.000	14.000

** Caso todos os misseis sejam disparados numa rajada de dispersão o bônus sobe para +5

Imperial Star Destroyer

Nave: Kuato Drives Imperial Star Destroyer
Tipo: Nave Capital
Tripulação: 36.000 Tripulantes 275 artilheiros
Carga:
Autonomia: 1 ano
Custo:
Hiperdrive: x2
Velocidade: 800 km/h
Tamanho: 1.600 m +10 para atingir
Controle: -
HT: 16
Casco: 120
Escudo: 300
Sensores: +2 / 90.000

Armas:	Tipo	Dano	Prec	1/2D	Máx
Canhão TurboLaser (x40)	Laser	25D	-	70.000	150.000
Tractor Bean (x10)	Str	-	-	4.000	10.000
Canhão Ionico (x60)	Ion	20D	+2	14.000	72.000
Canhão Laser (x26)	Laser	12D	+2	25.000	50.000