STAR WARS®

FRONTEIRA DO IMPÉRIO™

RPG



LIVRO BÁSICO

STAR WARS® ROLEPLAYING



ESCANEADO POR

CONSELHO REBELDE

MESTRE W. YOSH

LIVRO BÁSICO

Galápagos Jogos


Há muito tempo,em uma galáxia
muito, muito distante...



FRONTEIRA DO IMPÉRIO

São tempos sombrios na galáxia. Atacando de sua base secreta, a Aliança Rebelde destruiu a poderosa ameaça do IMPÉRIO GALÁCTICO, a Estrela da Morte. Agora as forças imperiais contra-atacam, colocando a galáxia em guerra.

Em meio ao conflito, inúmeros planetas sofrem com a tirania Imperial. Muitos fogem da opressão em busca de uma nova vida além dos limites da civilização.

Na fronteira do Império, estes renegados lutam pela sobrevivência e pela liberdade no caos que se espalha...



INTRODUÇÃO

"Muito a aprender você ainda tem."

–Yoda

Caçadores de recompensas! Corra!"

Corri em disparada. Nem precisava falar duas vezes. Eles não me levariam de volta para Logron. À frente, Sona achou que o beco iluminado pelo sol estava muito exposto e disparou por um arco nas sombras.

"Venham...argh!" O Bothan grunhiu, reaparecendo de repente quando ela atingiu algo duro, caindo de costas na rua de areia. Desacelerei um pouco, agarrei a mão dela e, sem parar, a levantei. "Não vi a porta. Está escuro demais", ela praguejou. Assim que ganhamos velocidade, ela pressionou algo em minhas mãos. Uma pistola blaster.

"Você confia em mim agora?", perguntei.

"Um pouco. É só apontar para os caçadores de recompensas." Ela olhou para trás. Nosso caminho sinuoso pelos becos de Mos Shuuta bloqueou a vista dos caçadores. Eu entrei em pânico por um momento quando dois humanoides apareceram correndo na esquina, mas eu logo os reconheci como os amigos de Sona, os irmãos Pero. Pelo menos eu pensava que os Twi'leks eram amigos dela. Eu mal os conhecia.

Disparos atordoantes zumbiam pelos Twi'leks assim que viraram a esquina. Os caçadores estavam perto demais. Todos nós aceleramos. Pelo menos os disparos atordoantes significavam que eles nos queriam vivos... por enquanto.

"Não pode ser que os caçadores de Logron tenham achado a gente tão rápido!", gritei para Sona. Nós havíamos fugido do esconderijo nas dependências da fazenda do deserto de Logron há menos de uma hora, depois de quebrarmos seus equipamentos de comunicação e pegar seu único deslizador. Logron (um canalha completo, senhor de crimes menores e chefão ilegal dos caçadores de recompensas) havia saído inesperadamente e nós aproveitamos a oportunidade para sair de nossa cela improvisada. Seus guardas outrora incapazes conseguiram explodir o aerodeslizador enquanto fugíamos em disparada. O motor repulsor parou de funcionar 5 minutos depois de termos deixado Mos Shuuta, e acabamos colidindo com uma duna de areia convenientemente localizada.

"Eles não são de Logron", Sona gritou. "Acho que estão atrás dos irmãos Pero. Coson e Rels devem estar em dívida com alguém IMPORTANTE. Eles sempre atraem caçadores de recompensas."

Os Twi'leks nos alcançaram enquanto diminuíamos a velocidade para virar em uma rua lateral. O mais velho, Coson, respondeu: "Se eles estão atrás de nós, eles são novos. Não estou reconhecendo eles". Uma rajada de disparos atordoantes anunciava que os caçadores de recompensa haviam readquirido seus alvos. Nós.

Sona apontou na direção de uma estrutura alta que ofuscava os prédios ao redor. "Ali está a baía! Para a esquerda!" Uma multidão bloqueava a estreita rua do Mercado ao ar livre à frente. Sona nos guiou até uma rua lateral paralela. Demos de cara com um penhasco, o que já era de se esperar, uma vez que Mos Shuutta cobria o topo de um pequeno planalto. Viramos à direita para correr entre os prédios e a borda do penhasco, mas uma imponente e cambaleante pilha de caixas e lixo bloqueava o caminho.

"Que ótimo", resmungou Rels. Os caçadores poderiam chegar a qualquer momento.

Agarrei o pulso de Rels. "Vamos contornar pelo lado de fora. Só não me empurre do penhasco!" Virei para o lado, já que só havia saliência o bastante para contornar o lixo. Tentei evitar tocar a pilha o máximo que pude.

Como era de se esperar, Rels escorregou e entrou em pânico. Ele agarrou a coisa estável mais próxima para se salvar – eu. Segurei sua mão e seu impulso me puxou com força em direção à borda. Agarrei o cano que estava usando para me equilibrar, mas não havia um ponto de apoio na pilha. A extremidade sob os pés de Rels ruiu, e de repente eu estava segurando nós dois, pendurado por um braço no cano. O cano havia finalmente se prendido em alguma coisa, mas tanto ele quanto meu braço ameaçavam se soltar a qualquer momento.

Então Rels ficou inerte. Inconsciente. Comecei a amaldiçoá-lo até sua quinta geração quando um disparo atordoante passou de raspão na pilha mais próxima. Eu tinha me esquecido dos caçadores de recompensas. Eles atingiram Rels. Olhei para trás e vi Sona já escalando metade da pilha, atirando de trás de um caixote amassado. Coson avançou sem medo pela saliência em nossa direção. Ele agarrou o irmão pelo braço e o puxou com força para cima. Nós o colocamos sobre meu ombro, e eu o levei em segurança para trás do lixo.

A pilha cambaleou quando Sona pulou para se juntar a nós depois de ter posto sua vida em risco. Ela injetou algum tipo de estimulante em Rels. Ele começou a recobrar os sentidos, mas não rápido o bastante.

Dei uma olhada ao redor e vi os caçadores de recompensas – Rodians – andando com agilidade pela borda. "Vamos lá, Coson", gritei para o forte Twi'lek. "EMPURRE!" Abaixei meu ombro e nós batemos na pilha. Uma dúzia de contêineres diversos caiu sobre os Rodians pouco antes de toda a pilha balançar e deslizar pelo penhasco como uma avalanche de lixo. Eu não vi se os Rodians foram levados junto ou não. Nós corremos.

Sona derrubou a porta de segurança da baía de pouso em questão de segundos. Para minha surpresa, dentro dela havia um cargueiro muito familiar e muito desgastado. Ele tinha o formato de um disco, com a cabine do piloto deslocada a estibordo. O esquema de cores com partes iguais de azul e ferrugem parecia visivelmente rachar e desbotar por causa do sol forte que entrava pelo teto aberto da baía de pouso. Sona correu pela rampa de embarque até a escotilha. Ela digitou furiosamente um código e a porta da escotilha se abriu. Ela correu para a cabine, deixando a mim e a Coson para conduzir o cambaleante Rels pela nave.

Eu me prendi no assento do copiloto enquanto os Rodians (ou pelo menos alguns deles) corriam para dentro da baía, e nós nos lançávamos pelo céu. Assim que passamos pela atmosfera e o horizonte mudou de azul para preto, me virei para Sona com uma pergunta queimando em minha mente. Mantive a mão sobre a blaster em meu colo, mas não a peguei. Não ainda.

"Ninguém era capaz de invadir uma nave tão rápido. Como você sabia o código da nave de Logron?"

Sona riu. "É MINHA nave. Eu devia dinheiro a ele, então Logran decidiu mudar nosso acordo e pegar minha nave em troca. Os irmãos Pero e eu o rastreamos até a fazenda, mas fomos pegos por alguns de seus caçadores. Era tarde demais quando ficamos sabendo que a nave estava em Mos Shuuta."

Minha cabeça girou com a informação inesperada. "Esta nave é sua há quanto tempo?"

"Há anos."

Peguei minha blaster imediatamente. O sorriso de Sona desapareceu. "Ei, calma, eu disse para apontar essa coisa para os caçadores de recompensas."

"E acho que é o que estou fazendo. Minha prima desapareceu há seis meses em Tatooine, e na última vez em que foi vista estava sendo levada à bordo de um cargueiro azul. Este cargueiro azul. Um informante em Mos Eisley me disse que Logron era o dono dela e a usava para os caçadores de recompensas. Eu encontrei o esconderijo dele na fazenda, mas seus guardas me pegaram e me colocaram junto com você e os irmãos. Eu não sei e nem me importo no que você está metida. Estou aqui à procura de minha prima. Se esta nave é sua, você sabe onde ela está."

"Eu sou uma contrabandista, não uma caçadora de recompensas. Coson e Rels são meus companheiros de nave. Sua prima estava tendo problemas com Jabba, o Hutt, então eu arranjei um jeito de tirá-la de lá escondida." Sona suspirou, "Sabe, eu sempre me arrependo de vir para Tatooine."

"Tenho certeza de que se arrepende", disse uma voz vinda de trás. Nós viramos e instintivamente apontei minha blaster para o intruso. "Assim como eu. Arrependo-me de você ter vindo para cá. Você é problema." Um humano alto e bem vestido, com cabelo preto curto e uma barba grossa estava parado na porta da cabine com sua blaster apontada para nós. Era Logron. Na pressa, não verificamos a nave. Ele poderia ter estado em qualquer lugar à bordo.

"Vocês não me fizeram nenhum favor ao trazer meus ex-parceiros Rodians até mim. Agora você vai aterrissar esta coisa em Mos Eis..." Ele parou de falar, os olhos fixos para fora da janela da cabine atrás de mim e de Sona, que de repente brilhou. Nós nos viramos e vimos o casco triangular branco e brilhante de um Destróier Estelar Imperial que havia acabado de sair do hiperespaço.

Eu me virei e atirei na escória. Logron caiu no convés, atordoado. Inconsciente.

Sona olhou de mim para a blaster, para Logron e para a nave Imperial lá fora. Ela abriu um sorriso e disse: "Sabe de uma coisa, acho que você está certo. Hoje eu sou uma caçadora de recompensas. Aposto que aqueles Rodians sabiam alguma coisa sobre Logron que nós não sabíamos. Vamos ganhar alguns créditos e depois procurar por sua prima." Sona agarrou o microfone comlink. "Capitã Sona Fey'lya do Chama Azul para o Destróier Estelar Imperial. Vocês chegaram na hora certa. Gostaria de reivindicar uma recompensa Imperial. Entregamos ou vocês desejam vir buscar?"



BEM-VINDO AO RPG NA FRONTEIRA DO IMPÉRIO!

No jogo de interpretação **Fronteira do Império**, você é parte personagem, parte contador de história e parte ator de improviso. Você cria e joga ao mesmo tempo fantásticas histórias de *Star Wars* repletas de ação, suspense, batalhas espaciais e mais do que uns poucos stormtroopers, contrabandistas, caçadores de recompensas e chefes do crime Hutt. Em **Fronteira do Império** você interpreta personagens que estão à margem do espaço ou da sociedade civilizada – e geralmente dos dois. Para jogar, você precisa de imaginação, deste livro, lápis e papel, alguns dados de *Star Wars* **Fronteira do Império** e de vários outros jogadores. Antes de começar, é necessário decidir qual membro do grupo será o Mestre de Jogo (ou simplesmente o Mestre ou MJ). Apesar de não ser uma decisão definitiva, o papel do Mestre não costuma mudar de uma sessão de jogo para outra, e ele possui várias responsabilidades que o restante dos jogadores não têm.

EU SOU O MESTRE! O QUE FAÇO?

Conduzir um RPG é muito divertido. O Mestre conduz o jogo, fornece o enredo da história, interpreta os personagens que os jogadores encontram, descreve o ambiente e aplica as regras. Um bom Mestre deve tomar decisões rapidamente. Deve reagir às ações inesperadas dos jogadores e ajustar a história à medida que eles resolvem a situação em que se encontram da melhor maneira. Sua tarefa número um é garantir que todos estejam se divertindo. Primeiro a diversão, depois as regras.

EU SOU UM JOGADOR! O QUE FAÇO?

Como jogador, você deve assumir o papel de um personagem individual chamado de Personagem de Jogador (PJ). Geralmente você cria um Personagem de Jogador para você mesmo no começo do jogo, mas o Mestre pode providenciar um pronto. Seu PJ participa de uma aventura semelhante a episódios de um programa de televisão ou filmes em que você é parte do elenco recorrente. As aventuras duram uma sessão ou mais de jogo. A cada aventura, seu personagem vai ficando melhor no que ele ou ela faz e a história evolui com e em torno de todos os personagens.

Em **Fronteira do Império**, os PJs geralmente pertencem à parte turbulenta da galáxia, mas não necessariamente. Você usa as regras para criar o tipo de personagem com que deseja jogar e o desenvolve interpretando-o como você o imagina. Você talvez crie um personagem com base em alguém que você viu nos filmes e histórias de Star Wars, mas a maioria dos jogadores faz uma combinação de habilidades e história de vida para criar um personagem único.

Por exemplo: a história de abertura apresenta um tipo de PJ recorrente – Sona, uma contrabandista cujo acordo com um malfeitor criminoso deu errado, forçando ela e sua tripulação a tomar medidas drásticas para tomar a nave de volta. Os irmãos Pero e o narrador da história podem ser interpretados por outros jogadores.

O contrabandista pode levar contrabandos aos mundos Imperiais enquanto se esquiva de Destróieres Estelares e stormtroopers. Você pode se tornar um caçador de recompensas Rodian e perseguir a escória do universo em troca de alguns créditos. Ou você pode ser um nobre ou político humano em desgraça fugindo do Império e defendendo-se das acusações de ser um simpatizante Rebelde... acusações que podem ser verdade!



Ao criar seu personagem, você deve considerar seu passado: de onde ele veio? O que ele faz agora e por quê? O que quer fazer a seguir? O jogo possui maneiras de inspirar o desenvolvimento do passado interpretando as motivações e obrigações para com outros indivíduos. Seu PJ tem uma

POR ONDE EU COMEÇO?

As diversas seções deste Livro Básico servem como um bom ponto de partida dependendo de como você irá jogar **Fronteira do Império**: como Mestre ou como Personagem de Jogador.

Os jogadores devem começar lendo o **Capítulo I: O Jogo** e ir direto para o **Capítulo II: Criação de Personagens**.

O Mestre também deve começar pelo **Capítulo I: O Jogo** e depois pode ir para o **Capítulo IX: O Mestre**.

Obrigação específica que o influencia regularmente - talvez ele tenha uma dívida de milhares de créditos com algum chefe do crime, deva um grande favor ou seja dedicado à sua família ou organização. Na decadente porção da sociedade galáctica, não tem como não dever algo a alguém.

Você também cria uma personalidade, uma que talvez seja bem parecida com a sua própria ou bem diferente de qualquer coisa que você conheça. O ponto principal de um RPG é assumir o papel de seu Personagem de Jogador e agir de maneira apropriada dependendo da situação, história e aspirações dos personagens. As histórias e as personalidades podem ser simples ou complexas, contanto que você e seus companheiros jogadores se divirtam.

Assim que tiver um PJ, você jogará como parte de um grupo normalmente composto por quatro a seis jogadores. A história de seu personagem pode estar ligada à de outros (talvez sejam parentes ou todos trabalhem à bordo da mesma nave) ou talvez sejam apenas aliados no momento, reunidos por circunstâncias fora de seu controle.

Durante o jogo, cada membro do grupo controla seu próprio PJ. O Mestre interpreta todos os demais personagens com os quais estes trabalham, lutam ou encontram pelo caminho (eles são chamados de Personagens do Mestre ou PMs). O Mestre também envolve o grupo na aventura. Ele pode criar uma história ou um enredo ou o grupo pode conduzir sua própria jornada. A maioria dos jogos combina os dois.

Durante a aventura, você diz ao Mestre o que você quer que seu Personagem de Jogador faça. Você pode usar sotaques ou vozes diferentes como um ator de improviso, mas não há problema algum em simplesmente dizer o que você deseja fazer e deixar o Mestre responder. Não se preocupe em saber todas as regras do jogo logo no início – você aprenderá com o Mestre e com os outros jogadores conforme jogar, embora ler o Livro Básico de Fronteira do Império seja de grande ajuda. Divertir-se é mais importante do que seguir todas as regras à risca.

BEM-VINDO À GALÁXIA!

São tempos de guerra civil... e muito mais. Todos os dias, a crescente **Rebelião** ameaça o **Império Galáctico** em novos campos de batalha e arenas políticas, lutando pelos corações e mentes pela galáxia em sua ânsia por liberdade. Além da Rebelião, o resto da galáxia cuida de seus próprios assuntos. Alguns torcem para ficar fora da linha de tiro, mas outros lucram com o conflito. Os seres com menos sorte são capturados pelas políticas tirânicas do Império que reprimem a liberdade e escravizam espécies inteiras. Os desesperados e os oportunistas percorrem as fronteiras do Império encontrando refúgio nas áreas cinzentas da sociedade, economia ou da lei nas partes remotas da galáxia.



EXEMPLO DE JOGO

Frank, George, Harper, Isabelle e Jackie se reuniram para jogar **Fronteira do Império** na mesa de jantar de Frank. Frank e George estão jogando com Twi'leks: Coson, o Mercenário, e Rels, o Técnico. Harper está jogando como Mills, um Humano Colonista. Isabelle está interpretando Sona, uma Contrabandista Bothan. Jackie é o Mestre.

Nós nos juntamos ao grupo no meio da sessão, assim que chegam a Mos Shuuta...

Jackie (Mestre): Levam cinco minutos para andar do deslizador acidentado até a grande ponte de pedra que conduz ao planalto de Mos Shuuta. E outros dez para subir todo o caminho até a cidade. Quinze minutos caminhando sob o sol de Tatooine são o suficiente para cansar todo mundo; todos vocês sofrem duas fadigas (todos devem marcar que sofreram duas fadigas nas fichas de seus personagens).

Frank (Coson): Odeio este planeta. Vamos cair fora daqui.

Isabelle (Sona): Temos que tentar encontrar uma nave. Talvez a gente consiga uma passagem para fora desse mundo na cantina – tem uma cantina nesta cidade, certo?

Jackie (Mestre): Claro. O primeiro Jawa que vocês encontram na rua aponta a direção para a cantina.

Harper (Mills): Devemos ter cuidado. Vou me afastar do grupo e ficar de olho. Os capangas de Logron podem estar bem atrás de nós.

Jackie (Mestre): Boa ideia. A cantina é uma construção baixa de pedra porosa assim como o resto da cidade. Fica um pouco afundada na rocha do planalto e é muito mais fresco lá dentro do que nas ruas quentes. Alienígenas de todos os tipos estão espalhados pelo salão principal, e o garçom de bar Devaronian ri de vocês assim que se aproximam.

Isabelle (Sona): Bem, acho que devemos nos espalhar por aí e ver quem talvez saiba onde a gente pode conseguir uma carona para fora desta rocha. Alguém deve ser um piloto de aluguel.

Frank (Coson): Aluguel? Com que dinheiro? Nós não temos dinheiro, lembra?

Isabelle (Sona): Isso é só um detalhe. Damos um jeito nisso depois.

Jackie (Mestre): Isso requer um teste de Manha. O que você vai fazer? O que você vai dizer?

Isabelle (Sona): Acho que vou começar pelo garçom de bar. "Ei, bonitão. Gostei da cantina. Deve ser o primeiro porto seguro de todos os viajantes espaciais na cidade."

George (Rels): Eu vou sentar com meu irmão em uma mesa próxima ao centro da cantina para ver e ouvir o maior número de pessoas possível. Talvez alguém deixe alguma coisa interessante escapar enquanto Sona está sendo amigável.

Jackie (Mestre): Certo, é uma boa maneira de quebrar o gelo. Isso requer um teste Médio de Manha. Os olhos e ouvidos extras de Rels e Coson valem um dado de Ampliação, e tomem outro pela boa atuação. (Isabelle organiza os dados segundo vários fatores em um conjunto de dados e os joga.)

Isabelle (Sona): Sucesso, e nenhuma Vantagem ou Ameaça.

Jackie (Mestre): Boas notícias! A Chama Azul está em um estaleiro na Baía Aurek.

Isabelle (Sona): A Chama Azul? Eu conheço essa nave!

Jackie (Mestre): Enquanto isso, do lado de fora, Mills, faça um teste de Vigilância.

Harper (Mills): Não é exatamente o meu forte. (Harper junta os dados de acordo com a perícia Vigilância de Mills com os dados de dificuldade e desafio fornecidos por Jackie e os joga.) Fracasso, mas duas Vantagens.

Jackie (Mestre): Certo, Mills. Você não vê os caçadores de recompensas Rodians até literalmente esbarrar neles quando você se vira para entrar na cantina. Você e os Rodians são jogados em direções opostas, caindo no chão enquanto eles gritam por ter reconhecido você. Devido à sua Vantagem, vou dar a você uma manobra grátis antes que eles possam reagir.

Harper (Mills): Hum... hum... Eu me jogo para dentro da cantina e grito por ajuda!

Frank (Coson): Ah, ótimo. Um tiroteio na cantina é o toque que faltava nesse dia terrível.

Jackie (Mestre): Rolem os dados para a ordem de iniciativa!

O IMPERADOR CONTROLA TUDO

O terrível Império domina a política, a sociedade e o poder militar na galáxia. O **Imperador** tem poder absoluto. Ele conduz jogos políticos com muita habilidade, usando tanto os militares quanto o temido **Darth Vader** para continuar mantendo a galáxia sob seu controle. Nada se compara ao poder militar Imperial quando em grande número. Agentes Imperiais monitoram as ações dos adversários e dos aliados. O temível Departamento de Segurança Imperial (DSI) investiga qualquer tipo de corrupção suspeita ou atividade Rebelde. Grupos políticos sancionados pelo governo, como a Comissão para a Preservação da Nova Ordem (COMPNOR), promovem os ideias Imperiais e repreende duramente a propaganda Rebelde e sentimentos anti-Imperiais. De tão dominante que o Império é, dificilmente acaba



sendo monolítico ou onipresente, e os Rebeldes, organizações criminosas, corporações e muitos outros se aproveitam desse fato.

A GUERRA CIVIL GALÁCTICA CONTINUA!

Os Rebeldes destruíram a arma definitiva do Império, a **Estrela da Morte**! O tiro mais alto da Guerra Civil Galáctica ainda ecoa pela galáxia. Vista como uma nova esperança legítima para os reprimidos e os perseguidos, a Aliança Rebelde combate as forças Imperiais todos os dias. Os Rebeldes estão presos em uma batalha desesperada e definitiva contra o Império, com apenas uma fração da força militar de que precisam. A cada nova vitória, a Rebelião se espalha pela galáxia. O Império procura incansavelmente pelos Rebeldes e seus simpatizantes, em busca da principal liderança Rebelde por toda a galáxia. Após a destruição da Estrela da Morte, ser considerado um Rebelde é ser um inimigo odiado e caçado pelo Império.

CUIDADO COM OS PODEROSOS HUTTS

Os **Hutts** são imensas criaturas com a aparência de lesma que exercem grande influência na galáxia; eles têm feito isso desde os velhos dias da República. Oficialmente, eles estão sob o controle do Império, mas os Hutts logo usurparam o poder Imperial no **Espaço Hutt** por meios corruptos e monetários. Muitos como o lendário Jabba, O Hutt, são senhores do crime, com contatos e poderes no submundo que tornam difícil para o Império contê-los ou eliminá-los. Os esforços dos Hutts – de crimes ou outros – influenciam grandemente a economia, o governo e as atividades ilegais em grandes áreas nos crescentes Territórios da Orla Exterior. Não é fácil operar às margens da sociedade sem encontrar um esquema Hutt. E o pior é que falhar ou cruzar o caminho de um Hutt costuma sair caro (e geralmente violento). Os caçadores de recompensas lucram muito assegurando a vingança Hutt.

O OCULTO SOL NEGRO

O **Sol Negro** é um sindicato do crime interestelar secreto que opera em todos os níveis da sociedade galáctica. Poderosos chefes do crime chamados Vigos protegem a supremacia do submundo do Sol Negro enquanto competem por mais poder e território dentro da organização. Cada Vigo organiza, coordena e controla operações ilegais em massa em sua própria região da galáxia. O sigilo é fundamental para as operações seculares do Sol Negro. Grupos criminosos menores muitas vezes contribuem sem saber para o vasto sindicato do crime. O Sol Negro às vezes se alia ao governo Imperial (mas na maioria das vezes é seu adversário). Contrabandistas e comerciantes do mercado negro são enganados para carregar entregas e operações do Sol Negro. O Sol Negro vai de **Coruscant**, a capital mundial do Centro Imperial, até os planetas mais afastados e mundos isolados além do Espaço Conhecido.

PORTOS CLANDESTINOS SUSPEITOS E MERCADOS NEGROS

Debaixo da superfície do comércio legítimo, da burocracia Imperial e das regras Imperiais restritamente organizadas encontra-se um submundo de contrabandistas, vigaristas, comerciantes do mercado negro e outros criminosos. Embora sejam oficialmente condenados como colmeias da escória e da vilania, a verdade é que grande parte da galáxia se envolve ou depende desse tipo de mercado obscuro para

JOGO PARA INICIANTES



Iniciante em jogos de RPG? Um jeito fácil de aprender a jogar RPGs (e principalmente Fronteira do Império) é começando com Fronteira do Império – Kit Introdutório. Este kit ensina como jogar um jogo de interpretação por meio de uma aventura e contém tudo que um grupo precisa para começar.

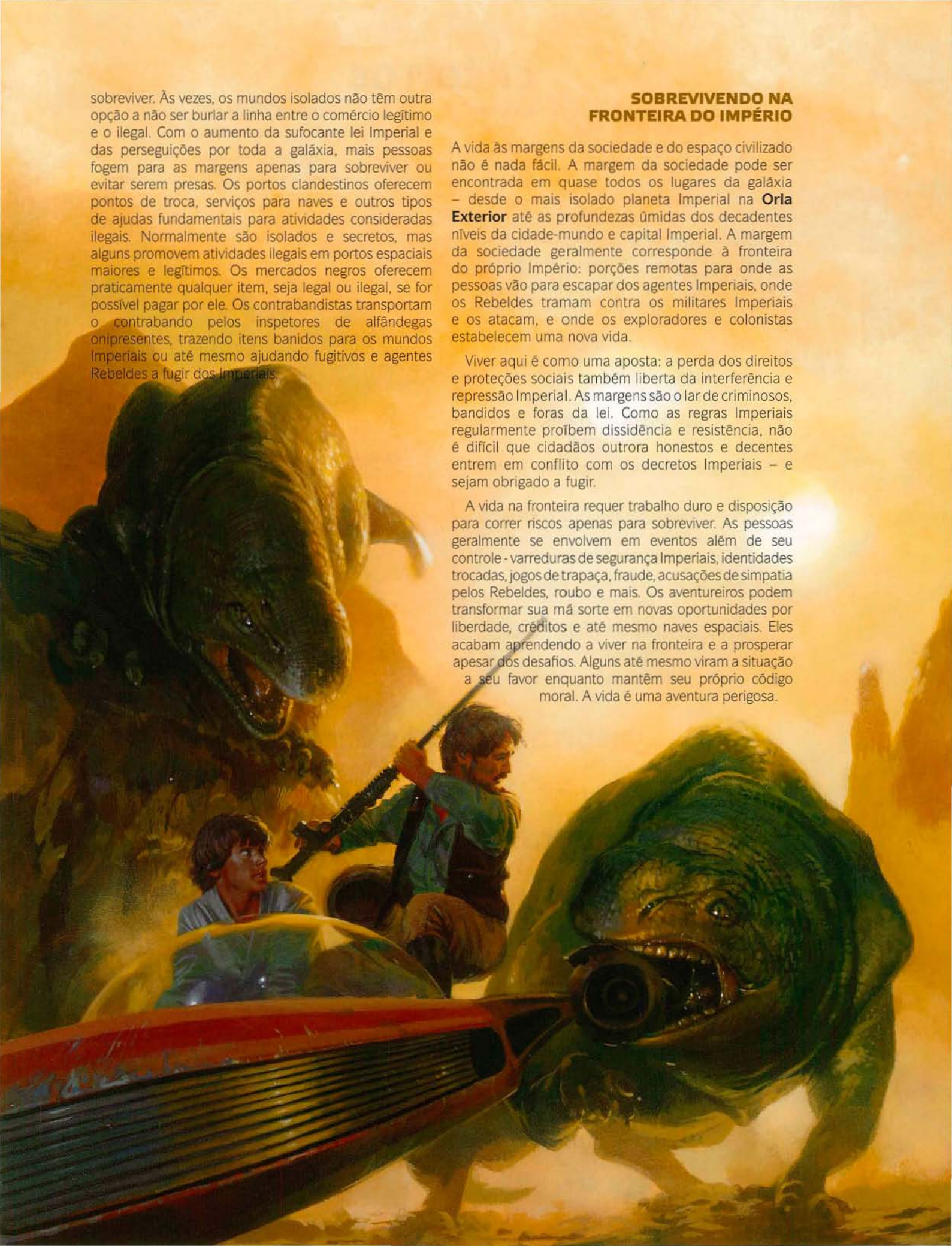
sobreviver. Às vezes, os mundos isolados não têm outra opção a não ser burlar a linha entre o comércio legítimo e o ilegal. Com o aumento da sufocante lei Imperial e das perseguições por toda a galáxia, mais pessoas fogem para as margens apenas para sobreviver ou evitar serem presas. Os portos clandestinos oferecem pontos de troca, serviços para naves e outros tipos de ajudas fundamentais para atividades consideradas ilegais. Normalmente são isolados e secretos, mas alguns promovem atividades ilegais em portos espaciais maiores e legítimos. Os mercados negros oferecem praticamente qualquer item, seja legal ou ilegal, se for possível pagar por ele. Os contrabandistas transportam o contrabando pelos inspetores de alfândegas onipresentes, trazendo itens banidos para os mundos Imperiais ou até mesmo ajudando fugitivos e agentes Rebeldes a fugir dos Imperiais.

SOBREVIVENDO NA FRONTEIRA DO IMPÉRIO

A vida às margens da sociedade e do espaço civilizado não é nada fácil. A margem da sociedade pode ser encontrada em quase todos os lugares da galáxia – desde o mais isolado planeta Imperial na **Orla Exterior** até as profundezas úmidas dos decadentes níveis da cidade-mundo e capital Imperial. A margem da sociedade geralmente corresponde à fronteira do próprio Império: porções remotas para onde as pessoas vão para escapar dos agentes Imperiais, onde os Rebeldes tramam contra os militares Imperiais e os atacam, e onde os exploradores e colonistas estabelecem uma nova vida.

Viver aqui é como uma aposta: a perda dos direitos e proteções sociais também liberta da interferência e repressão Imperial. As margens são o lar de criminosos, bandidos e foras da lei. Como as regras Imperiais regularmente proíbem dissidência e resistência, não é difícil que cidadãos outrora honestos e decentes entrem em conflito com os decretos Imperiais – e sejam obrigado a fugir.

A vida na fronteira requer trabalho duro e disposição para correr riscos apenas para sobreviver. As pessoas geralmente se envolvem em eventos além de seu controle - varreduras de segurança Imperiais, identidades trocadas, jogos de trapaça, fraude, acusações de simpatia pelos Rebeldes, roubo e mais. Os aventureiros podem transformar sua má sorte em novas oportunidades por liberdade, créditos e até mesmo naves espaciais. Eles acabam aprendendo a viver na fronteira e a prosperar apesar dos desafios. Alguns até mesmo viram a situação a seu favor enquanto mantêm seu próprio código moral. A vida é uma aventura perigosa.



CRÉDITOS

STAR WARS: FRONTEIRA DO IMPÉRIO CRIADO POR
Jay Little
com Sam Stewart, Andrew Fischer e Tim Flanders

PRODUTOR
Sam Stewart

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO
Dave Allen, Max Brooke, Eric Cagle, Shawn Carmen, Daniel Lovat Clark, John Dunn, Sean Patrick Fannon, Nat Feipel, Andrew Fischer, Shane Hensley, Sterling Hershey, Tim Huckelbery, Michael Kogge, Jay Little, Jason Marker, Sam Stewart e Ross Watson

CORREÇÃO E REVISÃO DE TEXTO
Owen Barnes, Patrick Brennan, Alex Davy, Molly Glover, Dave Johnson, Mark Pollard, Thaadd Powell, Julian Smith e Rex Vogen

PRODUTOR DO RPG
Chris Gerber

DESIGN GRÁFICO DOS PRODUTOS
EDGE Studio, David Ardila e Chris Beck

DESIGN GRÁFICO DO LIVRO BÁSICO
Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff e Michael Silsby

GERENTE DE DESIGN GRÁFICO
Brian Schomburg

GERENTE DE DIREÇÃO DE ARTE
Andrew Navaro

DIREÇÃO DE ARTE
Zoë Robinson

ARTE DA CAPA
Scott Schomburg

ARTE INTERNA
Even Mehl Amundsen, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Chris Beck, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Sam Burley, Adam Burn, Stacey Diana Clark, Alexandre Dainche, Christina Davis, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Blake Henricksen, Johannes Holm, Clark Huggins, Joel Hustak, Hendry Iwanaga, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Jorge Fares Maese, Michał Miłkowski, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Andrew Olson, Hector Ortiz, R J Palmer, Anthony Palumbo, Aaron Panagos, Scott Purdy, Michael Rasmussen, Francisco Rico Torres, Emilio Rodriguez, Chynthia Sheppard, Jonas Springborg, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Alexander Tooth, Magali Villeneuve, Wibben, Ben Zweifel e o arquivo de arte Lucasfilm

GERENTE DE PRODUÇÃO
Eric Knight

CORDENADOR DE LICENCIAMENTO
Deb Beck

CRIAÇÃO EXECUTIVA DO JOGO
Corey Konieczka

PRODUTOR EXECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

PLAYTESTERS
Para uma lista completa dos playtesters, por favor veja a página 437.

CRÉDITOS DE LUCAS LICENSING

DIRETOR DE PUBLICAÇÃO
Carol Roeder

EDITOR SÊNIOR
Jennifer Heddle

ADMINISTRADOR DO HOLOCRON
Leland Chee

CRÉDITOS GALÁPAGOS JOGOS

GALÁPAGOS JOGOS
Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

TRADUÇÃO
Michelle Trippo Martins Goulart

EDIÇÃO DE TEXTO E REVISÃO
Leandro Rodrigues e Thiago Aranha

Copyright © 2013 por Lucasfilm Ltd. & ® ou TM onde indicado. Todos os direitos reservados. Utilização autorizada. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG Logo são marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc.

ISBN: 978-85-68059-01-2 Product Code: SWE02 Print ID: 1595MAR13

Para mais informações sobre a linha de produtos *Star Wars*: **Fronteira do Império**, downloads, dúvidas, ou somente agradecimentos, visite nossos sites:

www.FantasyFlightGames.com / www.StarWars.com / www.GalapagosJogos.com.br

SUMÁRIO

Capítulo I: O Jogo 6
Mecânica Básica 9
Os Dados 10
Luzes, Câmera, Ação! 14
O Conjunto de Dados Básico 15
Construindo um Conjunto de Dados Básico 18
Interpretando o Conjunto 23
Outros Tipos de Testes 24
Outros Elementos Fundamentais 26
Obrigações 29
Experiência e Desenvolvimento 29
Atributos Secundários 31
Capítulo II: Criando Personagens 32
Etapa 1: Histórias dos Personagens 36
Etapa 2: Obrigação 38
Etapa 3: Escolher uma Espécie 43
Etapa 4 E 5: Escolher uma Carreira e Especializações 53
Etapa 6: Investir Pontos de Experiência 92
Etapa 7: Determinar Atributos Secundários 94
Etapa 8: Determinar as Motivações 94
Etapa 9: Equipamento e Descrição 97
Etapa 10: Escolher uma Nave Espacial 99
Capítulo III: Perícias 100
Escolhendo Perícias 103
Perícias Gerais 104
Perícias de Combate 120
Perícias de Conhecimento 122
Capítulo IV: Talentos 126
Descrições de Talentos 128
Capítulo V: Utensílios e Equipamentos 146
Economia Galáctica 147
Raridade 149
Carga 152
Perícias de Combate 153
Características das Armas 158
Manutenção das Armas 158
Descrição das Armas 159
Blindagem 168
Equipamentos 171
Itens do Mercado Negro 183
Customizações e Modificações 187
Acessórios para Armas 188
Capítulo VI: Conflitos e Combates 196
Modo de Jogo Estruturado e Narrativo 197
Manobras 200
Ações 203
Defesa 206
Resistência 207
Faixas de Alcance 208
Modificadores Adicionais de Combate 210
Efeitos do Ambiente 212
Ferimentos, Fadiga e Condições de Saúde 215
Recuperação e Cura 219
Capítulo VII: Naves Espaciais e Veículos 222
Armas de Naves e Veículos 226
Combate de Naves Espaciais e Veículos 230
Fenômenos Estelares ou Terrenos 240
Sofrendo Danos 242
Viagem Interestelar 246
Fichas de Veículos 247
Fichas de Naves Espaciais 253
Modificações em Naves Espaciais e Veículos 269
Capítulo VIII: A Força 272
A Força em **Fronteira do Império** 275
Capítulo IX: O Mestre 286
Como Conduzir um Jogo da **Fronteira Do Império** 288
Criando uma Aventura da **Fronteira Do Império** 302
Usando a Obrigação 307
Motivações dos Jogadores e como Usá-las 311
A Base de Operações 312
Aplicando Pontos de Destino 315
Conduzindo uma Campanha Inteira 317
Regras Opcionais e Alternativas 322
Capítulo X: A Galáxia 324
As Grandes Hiper-Rotas s 326
O Núcleo Profundo 330
Os Mundos Do Núcleo 333
As Colônias 335
A Orla Interior 337
A Região de Expansão 339
A Orla Média 341
Os Territórios da Orla Exterior 343
Espaço Selvagem e as Regiões Desconhecidas 347
Espaço Hutt 349
O Setor Corporativo 352
Outros Locais Notáveis 354
Bespin 356
Corellia 357
Fondor 358
Kessel 359
Nal Hutta 360
Ord Mantell 361
Ryloth 362
Tatooine 363
Capítulo XI: Lei e Sociedade 364
O Império Galáctico 365
A Aliança para Restaurar a República 371
Sol Negro 374
Os Hutts 377
Outras Organizações 379
Lei e Ordem na Galáxia 382
Capítulo XII: Adversários 388
Lista de Adversários 391
Capítulo XIII: Problema Iminente 416
Envolvendo-se 422
Índice 438



1

O JOGO

"Muitas das verdades em que nos apoiamos dependem muito do nosso ponto de vista."

–Obi-Wan Kenobi

O foco do RPG **Fronteira do Império** está nas porções severas e áridas do universo Star Wars. Os personagens habitam locais onde a moral e todo o resto são incertos, com destaque para os que vivem às margens da galáxia e da sociedade. Em uma campanha de Fronteira do Império, caçadores de recompensas, contrabandistas, mercenários e exploradores não só se deparam com médicos, políticos e eruditos como também se juntam a eles em grandes aventuras nas quais os personagens enfrentam inúmeros desafios, como consertar a nave ou passar despercebidos por um painel de segurança para trocar tiros de blaster com mercenários que buscam recompensas. E para sobreviver, os personagens terão que confiar em suas habilidades naturais, em suas perícias treinadas e em seus talentos especiais.

Este capítulo apresenta uma visão geral dos conceitos básicos de **Fronteira do Império**. A primeira parte traz uma explicação do que é um jogo de interpretação e do que os jogadores precisam para este jogo. Em seguida, apresenta os diversos elementos da mecânica básica e dos dados do jogo, seguida pelas regras adicionais que conduzem uma partida de **Fronteira do Império**. E, por último, a composição geral dos personagens de **Fronteira do Império**. De um modo geral, este capítulo abrange as principais regras de **Fronteira do Império** enquanto que os demais capítulos tratam das regras de situações específicas do jogo.

RPGS

Como visto na Introdução, um jogo de interpretação é um jogo narrativo colaborativo. Cada jogador assume o papel de um personagem em um universo fictício – neste caso, Star Wars. Os jogadores agem em conjunto para contar uma história em que seus personagens agem de modo cooperativo para superar desafios, enfrentar inimigos perigosos e até lucrar com isso. Os dados personalizados adicionam aleatoriedade ao jogo, tornando o desfecho da história algo imprevisível. Cada personagem possui características e regras únicas que determinam seus pontos fortes e fracos. Além disso, segue regras para seu desenvolvimento conforme o andamento do jogo e utiliza os dados personalizados para determinar suas chances de sucesso ou fracasso em qualquer situação.



O BÁSICO: DO QUE OS JOGADORES PRECISAM PARA JOGAR

Para começar um jogo de **Fronteira do Império**, bastam alguns materiais. Além de pelo menos uma cópia deste livro de regras, os jogadores precisam de lápis ou canetas e de cópias das fichas de personagens da página 444 para anotarem as informações de seus PJs. O grupo também precisa de um ou mais dados de 10 faces. Dois dados por jogador é o ideal.

Os jogadores e o Mestre devem usar os dados especiais personalizados criados especificamente para o sistema único de resolução de tarefas deste jogo. Este capítulo também apresenta uma descrição mais detalhada dos dados que podem ser adquiridos de diversas maneiras.

- Kits de dados encontram-se à venda em lojas de revendedores de jogos ou no site da Fantasy Flight Games na Internet.
- Cada Fronteira do Império: Kit Introdutório vem com um conjunto de dados.
- A Fantasy Flight Games disponibiliza um aplicativo de Dados Star Wars© para iOS e Android.

No entanto, se não houver estes dados à venda, um quadro na página 12 mostra como os jogadores podem usar dados comuns de seis, oito e doze faces disponíveis na maioria das lojas revendedoras de jogos.

OS PERSONAGENS DE JOGADOR (OS PJS)

Em **Fronteira do Império**, cada jogador cria seu próprio personagem. E será ele que embarcará nas mais incríveis aventuras e será um dos protagonistas da história juntos aos personagens dos outros jogadores. Juntos, esses personagens são chamados de Personagens de Jogador ou PJs. Eles são bem semelhantes aos inesquecíveis personagens do universo *Star Wars* – são pessoas duronas, experientes, habilidosas e poderosas destinadas a deixar sua marca na galáxia. Porém os PJs também se destacam dos indivíduos comuns. Em geral, os PJs possuem qualidades e habilidades especiais que os tornam únicos, são bem treinados em sua área de atuação, altamente capazes e na maioria das vezes têm acesso a diversos recursos. É esta distinção que possibilita aos PJs enfrentar os inúmeros perigos em uma campanha de **Fronteira do Império**.

O MESTRE

O Mestre é o jogador que cria as cenas, avança a história e aplica as regras em um jogo de **Fronteira do Império**. Ele também controla o vasto elenco de personagens conhecidos como Personagens do Mestre (PMs). Seja um vendedor de sucata ou um alto funcionário público, qualquer personagem que os PJs encontrarem é controlado pelo Mestre. Enfim, é o Mestre quem estabelece o cenário e a estrutura para a aventura, acrescentando detalhes conforme os acontecimentos e as decisões dos PJs que causam impacto na história.

O Mestre não é o adversário dos PJs e muito menos joga "contra" outros jogadores. Na verdade, o Mestre serve de guia e recurso para auxiliar os PJs a entender "quem, o quê, onde e por que" das pessoas, lugares e eventos que encontram pelo caminho. O ideal é que o Mestre trabalhe junto com os outros jogadores para desenvolver e resolver a história. Embora seja verdade que o Mestre coloque os personagens para lutar contra oponentes e os coloque em situações bastante perigosas, seu objetivo é criar encontros interessantes, manter os jogadores motivados e fazer a história fluir da melhor maneira que puder.

Lembre-se: como **Fronteira do Império** é baseado no modo de jogo narrativo e interpretativo, todos os jogadores trabalham juntos para avaliar os resultados e descrever o andamento da história. O Mestre é apenas responsável por controlar os PMs, ajudar nas disputas e estabelecer o modo que as regras serão aplicadas. Por fim, o MJ é quem dá a palavra final. Se ele determinar

uma regra, os outros jogadores devem aceitá-la e dar continuidade à história. Mais informações sobre o Mestre no **Capítulo IX: O Mestre**.

JOGO DE INTERPRETAÇÃO

Em **Fronteira do Império**, os jogadores assumem os papeis de seus personagens e, por meio da interpretação, descrevem os eventos e dão continuidade à história. Apesar de este livro fornecer regras específicas para a resolução das ações, o jogo realmente depende que tanto o Mestre quanto os jogadores usem suas imaginações – e também o bom senso – para explicar os acontecimentos.

Em **Fronteira do Império**, o combate, a localização dos personagens e outras situações são representados de maneira abstrata. Este nível de abstração mantém o foco do jogo mais nos personagens e em suas ações do que nas estatísticas, medições e em outros pormenores. Em vez de usar uma régua para medir no mapa a distância entre os personagens, o jogador pode simplesmente dizer: "Estou agachado atrás do painel de computadores para me proteger enquanto atiro de volta". Esse tipo de descrição retrata melhor a ação que está acontecendo.

A resolução das ações também apresentam um elemento narrativo. **Fronteira do Império** utiliza um sistema único de dados para determinar o sucesso ou o fracasso de uma tarefa. No entanto, os dados fornecem muito mais do que meros resultados de sucesso ou fracasso. A combinação dos tipos e símbolos dos dados são recursos que os jogadores podem usar para ajudar na narrativa e enriquecer cena. Os diversos resultados criam encontros interessantes e constrangedores. Um personagem pode falhar em uma tarefa, mas ainda assim receber algum benefício ou conseguir uma trégua. Assim como também pode ter sucesso em uma tarefa a certo preço ou com complicações inesperadas.

A MECÂNICA BÁSICA

A mecânica básica do jogo está baseada no teste de perícia. É ele que determina se algumas ações específicas realizadas pelos personagens são bem-sucedidas ou se fracassam, assim como as consequências resultantes desse sucesso ou fracasso. Esta mecânica em **Fronteira do Império** é muito simples e divide-se em dois princípios fundamentais:

1. Rolar um conjunto de dados;
2. Depois de todos os fatores serem aplicados, a tarefa é bem-sucedida se há pelo menos um símbolo de Sucesso.

O primeiro elemento consiste em rolar um conjunto de dados. Quando um personagem tenta realizar uma ação, ele deve organizar tal conjunto.

A quantidade e o tipo de dados são influenciados por diversos fatores, tais como as habilidades inatas dos personagens, o treinamento das perícias, o equipamento e a dificuldade natural da tarefa que está sendo realizada. O Mestre também pode decidir adicionar outros dados devido ao ambiente ou à situação. Por exemplo: consertar uma nave espacial quando se dispõe de tempo suficiente e das ferramentas apropriadas é uma coisa, mas tentar

DADOS POSITIVOS E NEGATIVOS

Cada conjunto é composto por uma quantidade de dados de várias fontes diferentes. Tais conjuntos são basicamente formados por "dados positivos" e "dados negativos".

Os positivos são adicionados ao conjunto para auxiliar na realização de uma tarefa ou na aquisição de efeitos benéficos, podendo refletir um talento ou habilidade inatos, treinamento especial, recursos superiores ou outras vantagens aplicadas à tarefa específica. Os negativos são adicionados ao conjunto para impedir ou interromper uma tarefa, ou para introduzir a possibilidade de complicações secundárias, podendo refletir a dificuldade natural da tarefa, obstáculos, riscos adicionais ou os esforços de outro personagem em frustrar a missão

TABELA 1-1: DADOS POSITIVOS E NEGATIVOS

OS DADOS POSITIVOS VÊM	OS DADOS NEGATIVOS VÊM
Da perícia utilizada para realizar uma tarefa	Da dificuldade de realizar a tarefa
Da característica em uso	Das habilidades, perícias ou características especiais de um oponente
De um talento pertinente ou uma habilidade especial	De forças contrárias atuantes
Do equipamento utilizado pelo personagem	De clima impiedoso ou efeitos ambientais
Da utilização dos Pontos de Destino do lado da luz	Do uso dos Pontos de Destino do lado negro
De vantagens táticas ou situacionais	De desvantagens táticas ou situacionais
De outras vantagens determinadas pelo Mestre	De outras desvantagens determinadas pelo Mestre

consertá-la debaixo de chuva forte, sem nenhuma ferramenta e ainda sob ataque de blasters é outra coisa completamente diferente. Assim que todos os dados necessários estiverem organizados, o jogador que está tentando realizar a tarefa rola todo o seu conjunto.

O segundo elemento consiste em interpretar os resultados dos dados. Os jogadores observam os símbolos na face virada para cima de cada dado. Alguns símbolos funcionam em pares: um tipo de símbolo anula o efeito de outro. Outros símbolos não são anulados e, independentemente do resultado da tarefa, seus efeitos são aplicados. Depois de comparar os pares de símbolos do primeiro conjunto – Sucesso e Fracasso –, os jogadores podem determinar se a tarefa foi bem-sucedida ou não. Em seguida, comparam os pares de símbolos do segundo conjunto – Vantagem e Ameaça – para determinar se há quaisquer efeitos benéficos ou consequências negativas. Por fim, os outros símbolos são resolvidos para adicionar os últimos detalhes ao resultado.

Esta mecânica central, **o teste de perícia**, forma a base do jogo. Outras regras e efeitos modificam ou interagem com um desses dois elementos fundamentais – a organização do conjunto de dados ou os resultados destes após serem rolados.



OS DADOS

Esta seção apresenta os dados especiais e seus símbolos. A compreensão dos dados e dos símbolos fará que os jogadores entendam melhor a mecânica básica. Esta seção também mostra como organizar um conjunto de dados e quando introduzir dados extras de acordo com as circunstâncias. Lembre-se: eles podem ser comprados separadamente ou os jogadores podem utilizar o aplicativo rolador de dados de *Star Wars*.

Em **Fronteira do Império**, quando um personagem faz um teste de perícia, são os dados que permitem que os jogadores determinem rapidamente o sucesso e o fracasso, bem como a magnitude e as implicações na narrativa de cada tarefa. Para isso, são utilizados sete tipos de dados em **Fronteira do Império**, e cada um possui uma função e um objetivo específicos. Os dados variam muito, e cada face tanto pode ser vazia quanto trazer um ou mais símbolos que representam vários efeitos positivos ou negativos.

Em geral, um conjunto é composto por cinco a oito dados. Um conjunto com essa quantidade de dados cobre a maioria das situações. Acontecimentos difíceis, complexos ou épicos podem incluir mais dados ao conjunto, enquanto os mais comuns podem incluir menos dados. Em tarefas triviais, nas quais o sucesso é dado como certo, os conjuntos geralmente não são organizados ou rolados. A construção e a rolagem deles estão mais ligadas a tarefas importantes que podem influenciar a história.

Os dados são divididos em três categorias. O primeiro tipo inclui dados com símbolos favoráveis ao sucesso e à realização das tarefas. Já o segundo, inclui dados com símbolos que anulam os símbolos favoráveis e impedem a realização das tarefas. E o terceiro, inclui os dados da Força, e seus usos diferem um pouco do uso dos outros.

Os dados de Ampliação, Habilidade e Proficiência são os favoráveis, ou seja, positivos. Os de Contratempo, Dificuldade e Desafio são os desfavoráveis, ou seja, negativos. Os da Força são diferentes. Apesar de serem utilizados em diversas situações, esses dados geralmente não são utilizados em um teste de perícia padrão.

DADOS POSITIVOS

Há três tipos de dados positivos com símbolos que aumentam a probabilidade de realizar uma tarefa com sucesso ou obter efeitos secundários benéficos.

DADOS DE AMPLIAÇÃO □



As vantagens especiais ou "ampliações" são representadas por dados azul-claros de seis faces. Dados de ampliação demonstram os benefícios adquiridos através de sorte, oportunidade e ações vantajosas realizadas pelos personagens, e podem ser adicionados a um conjunto por diversos motivos. Os dados de Ampliação são frequentemente utilizados para demonstrar algum tipo de benefício ou vantagem que o personagem obtém, tal como dispor de tempo suficiente para completar uma tarefa ou do equipamento adequado. Dados de Contratempo são o oposto dos de Ampliação. Estes são representados por um □ no texto.

DADOS DE HABILIDADE ◆



A habilidade é representada por dados verdes de oito faces. Eles formam a base da maioria dos conjuntos rolados pelos jogadores. Os dados de habilidade retratam a aptidão ou perícia dos personagens utilizadas em um teste de perícia. Estes têm símbolos favoráveis, positivos. Dados de Dificuldade são o oposto dos de Habilidade. Estes são representados por um ◆ no texto.

DADOS DE PROFICIÊNCIA ⬡



A proficiência é representada por dados amarelos de doze faces. Eles demonstram a combinação de habilidade inata e treinamento. São usados principalmente quando um personagem faz um teste de perícia utilizando uma habilidade que treinou. Dados de Proficiência também podem ser adicionados a um conjunto investindo um Ponto de Destino em um teste de perícia importante. A probabilidade de sucesso desses dados é muito grande, e são os únicos que possuem o

poderoso símbolo de Triunfo (veja a página 23). Os dados de Proficiência são a versão aprimorada dos de Habilidade (para mais sobre melhorias, veja a página 21). Os dados de Proficiência são representados por um ⬢ no texto.

DADOS NEGATIVOS

Há três tipos de dados negativos com símbolos que comprometem o sucesso ou trazem complicações indesejadas.

DADOS DE CONTRATEMPO ■



Algumas complicações, ou "contratempos", são representadas por dados pretos de seis faces. Os dados de Contratempo retratam problemas ou obstáculos menores durante a resolução de uma tarefa. Eles são geralmente utilizados para representar efeitos relativamente menores que prejudicam ou impedem um personagem, tais como má iluminação, terreno obstrutivo, recursos insuficientes ou ter que enfrentar um rancor faminto ao invés de um rancor decrépito. Os dados de Contratempo não são tão potentes quanto os de Dificuldade, e são adicionados a um conjunto para representar circunstâncias e efeitos ambientais adicionais que, por si próprios, não aumentariam a dificuldade básica da tarefa. Dados de Ampliação são o oposto dos de Contratempo. Estes são representados por um ■ no texto.

DADOS DE DIFICULDADE ◆



A Dificuldade é representada por dados roxos de oito faces. Os dados de Dificuldade retratam o desafio ou a complexidade naturais da tarefa que o personagem está tentando realizar. Resumindo, quanto mais dados de Dificuldade no conjunto, maior será o desafio de se obter sucesso na tarefa. Dados de Dificuldade possuem símbolos prejudiciais ou negativos que anulam símbolos benéficos ou positivos dos dados de Habilidade, Ampliação e Proficiência. Dados de Habilidade são o oposto dos de Dificuldade. Estes são representados por um ◆ no texto.

DADOS DE DESAFIO ⬣



O desafio é representado por dados vermelhos de doze faces. Os dados de Desafio retratam a mais extrema adversidade e oposição. Eles podem substituir os dados de Dificuldade durante desafios particularmente difíceis impostos por oponentes treinados, de elite ou preparados. Dados de Desafio também podem ser adicionados a um conjunto quando se investe um Ponto de Destino em um teste de perícia importante. Eles apresentam principalmente resultados negativos e obstrutivos, como Ameaças e Fracassos, mas os dados de Desafio também possuem o potente resultado Desespero (veja a página 24). São a versão aprimorada dos de Dificuldade (para mais sobre melhorias, veja a página 21). Os dados de Desafio são representados por um ⬣ no texto.

DADOS DA FORÇA



A Força é representada de maneira abstrata por dados brancos de doze faces. Esses dados retratam o poder e a onipresença da Força, sendo geralmente utilizados somente nos conjuntos de personagens (ou criaturas) com Sensibilidade à Força ou sob circunstâncias especiais. Uma dessas situações especiais é quando os jogadores criam suas reservas de Pontos de Destino iniciais no começo de uma sessão (veja Pontos de Destino na página 27).

Diferente dos demais dados que são utilizados para a resolução de tarefas com resultados que afetam sucesso e fracasso ou magnitude e complicação, os dados da Força produzem recursos. Cada um possui pontos do lado da luz e do negro. Os dados da Força não têm faces vazias. Ao rolá-los, os jogadores sempre obtêm recursos que podem ser do lado negro, do lado da luz ou de ambos.

Os dados da Força são representados por um ⬡ no texto. Veja o **Capítulo VIII: A Força** para mais detalhes sobre como utilizá-los

DADOS DE DEZ FACES



Além dos dados personalizados descritos acima, **Fronteira do Império** também utiliza dados padrões de dez faces. Estes são chamados de "d10" quando rolados sozinhos. Muitos d10s padrões possuem um "zero" em uma das faces. Se o resultado da rolagem for "zero", esse valor equivale a "10". Isso permite que o d10 resulte em qualquer número entre 1 e 10.

Em **Fronteira do Império**, a rolagem mais comum que utiliza d10s é chamada de rolagem percentual. Ao realizá-la, o jogador rola dois dados: um será o dado das dezenas, e o outro, das unidades. Se o resultado de um deles for zero, equivale a "zero" mesmo. Se o resultados em ambos os dados for zero, o valor da rolagem é 100. A *rolagem percentual* é chamada de d100 e é comumente utilizada como um método que gera um número aleatório entre 1 e 100. Elas são geralmente utilizadas para se obter números e encontrar resultados em tabelas, tal como o a gravidade do efeito de um ferimento crítico, ou determinar se as Obrigações excepcionais de um personagem entram em jogo ou não (veja a página 41).

EXEMPLO

O personagem de David causa um ferimento crítico em um gundark feroz. David rola percentuais para determinar a gravidade do ferimento crítico. Escolhe rolar um d10 verde e um d10 azul, sendo o dado verde o das dezenas. Após rolá-los, o resultado do dado verde é 4 e o do azul é 7. Lê-se a rolagem percentual como 47. Se o resultado do dado verde tivesse sido zero, a rolagem percentual seria 7 (zero sete).

CONVERTENDO DADOS PADRÕES EM DADOS DE TAREFA

Quando estiverem jogando **Fronteira do Império**, idealmente o Mestre e os jogadores têm um conjunto completo dos dados especiais descritos anteriormente. Porém, em alguns momentos, eles podem não estar disponíveis, e isso não pode fazer o jogo parar. Os jogadores podem utilizar diversos dados padrões de 6, 8 e 12 faces para obter os resultados dos dados personalizados utilizando o quadro abaixo. Os jogadores só têm que converter os resultados numéricos obtidos para os símbolos do jogo.

TABELA 1-2: CONVERSÃO DE DADOS PADRÕES PARA DADOS DE TAREFAS

Tipo de Dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dado de Ampliação (d6)	Vazio	Vazio	✲	✲ ❍	❍❍	❍						
Dado de Contratempo (d6)	Vazio	Vazio	➤	➤	⚙	⚙						
Dado de Habilidade (d8)	Vazio	✲	✲	✲✲	❍	❍	✲ ❍	❍❍				
Dado de Dificuldade (d8)	Vazio	➤	➤➤	⚙	⚙	⚙	⚙⚙	➤ ⚙				
Dado de Proficiência (d12)	Vazio	✲	✲	✲✲	✲✲	❍	✲ ❍	✲ ❍	✲ ❍	❍❍	❍❍	⊕
Dado de Desafio (d12)	Vazio	➤	➤	➤➤	➤➤	⚙	⚙	➤ ⚙	➤ ⚙	⚙⚙	⚙⚙	▽
Dado da Força (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

OS SÍMBOLOS DOS DADOS E SEUS RESULTADOS

Os dados utilizados em **Fronteira do Império** apresentam símbolos únicos usados para determinar o sucesso e o fracasso, bem como contextos e consequências adicionais durante a resolução de uma tarefa. A compreensão destes símbolos permite aos jogadores uma melhor e mais completa contribuição à história, criando detalhes inesquecíveis e descrevendo ações cinematográficas no decorrer de suas aventuras. Esta seção introduz e explica os diferentes símbolos, além de descrever seus usos no jogo.

Os símbolos, assim como os dados, podem ser classificados em diversas categorias. Seus três tipos são: resultados positivos, resultados negativos e recursos da Força.

RESULTADOS POSITIVOS

Existem três símbolos positivos que podem ser encontrados nos dados de resolução de tarefas. São eles: Sucesso, Vantagem e Triunfo.

SUCESSO ✲

Símbolos de Sucesso ✲ são essenciais para determinar o sucesso ou o fracasso de um teste de perícia. Ele é enfraquecido pelo Fracasso. Mecanicamente, um símbolo de Sucesso ✲ é anulado por um de Fracasso ➤. De acordo com a mecânica básica, o teste de perícia é bem-sucedido se restar pelo menos um Sucesso ✲ no conjunto após todas as anulações. Em **Fronteira do Império**, símbolos de Sucesso ✲ também influenciam na magnitude do resultado. Por exemplo, durante um combate, cada Sucesso ✲ é adicionado ao dano causado no alvo. No caso de quatro Sucessos ✲ restantes, seriam causados quatro danos adicionais.

Símbolos de Sucesso aparecem nos dados de ◆, ■ e ⬢.

VANTAGEM ❍

O símbolo de Vantagem ❍ indica a chance de uma consequência positiva ou um efeito secundário positivo, independente do sucesso ou fracasso da tarefa. Estes são alguns exemplos dos efeitos secundários positivos: invadir um computador em um tempo muito menor que o esperado, encontrar uma oportunidade durante uma troca de tiros para se proteger ou recuperar-se do esforço exercido em uma situação tensa.

É possível que uma tarefa fracasse, porém obtenha Vantagens que tragam algum benefício em meio ao fracasso. Da mesma maneira, é possível obter Vantagens em meio a um sucesso, garantindo resultados extremamente positivos. É importante ter em mente que símbolos de Vantagem não afetam diretamente o sucesso ou o fracasso, mas somente a magnitude ou possíveis efeitos secundários. A Vantagem é anulada pela Ameaça. Cada símbolo de Ameaça ⚙ anula um de Vantagem ❍.

Os personagens podem utilizar os resultados de Vantagem de diversas formas – isso é chamado de "tirar Vantagem". Se em um teste de perícia sobrarem um ou mais símbolos de Vantagem ❍, o jogador poderá gastar essa Vantagem restante para aplicar um ou mais efeitos secundários especiais. Isso inclui: provocar um dano crítico, ativar a qualidade especial de uma arma, recuperar fadiga ou até mesmo realizar manobras adicionais. As aplicações da Vantagem encontram-se detalhadas na página 205.

Símbolos de Vantagem aparecem nos dados de ◆, ■ e ⬢.

TRIUNFO ⊕

O símbolo de Triunfo ⊕ é um resultado poderoso que indica uma dádiva significativa ou uma consequência benéfica. Cada símbolo desse ⊕ produz dois efeitos:

Primeiro: cada símbolo de Triunfo ⊕ também conta como um Sucesso, em todas as formas definidas anteriormente como tal. Isso significa que a porção de Sucesso ✲ de um símbolo de Triunfo ⊕ pode ser anulada por símbolos de Fracasso obtidos em um mesmo teste de perícia.

Segundo: cada símbolo de Triunfo ⊕ pode ser usado para acionar efeitos incrivelmente potentes. Dois usos comuns são: utilizar um ⊕ para causar automaticamente um ferimento crítico com um ataque bem sucedido ou para ativar a qualidade especial de uma arma – efeitos que geralmente requerem vários símbolos de Vantagem ☺ para serem ativados. Triunfos ⊕ também podem ativar outros efeitos potentes, inclusive os que vão além dos acionados pela Vantagem ☺. Tais efeitos podem ser determinados pelo Mestre ou pelo ambiente, por um equipamento ou por uma habilidade especial de personagem. Para mais informações sobre como usar o símbolo de Triunfo para acionar efeitos, veja a página 205.

Os jogadores recebem os dois efeitos para cada símbolo de Triunfo, ou seja, não precisam escolher entre ficar com o Sucesso ou acionar o efeito especial. Como Sucesso, esse aspecto do símbolo de Triunfo ⊕ pode ser normalmente anulado por um Fracasso ▼; porém, o seu segundo aspecto ⊕ não pode ser anulado. Diversos resultados de Triunfo são cumulativos – cada um adiciona um Sucesso e pode ser utilizado para produzir seu próprio efeito especial.

O Símbolo de Triunfo só aparece em dados de ⬡.



RESULTADOS NEGATIVOS

Existem três símbolos negativos que podem ser encontrados nos dados de resolução de tarefas. São eles: Fracasso, Ameaça e Desespero.

FRACASSO ▼

Os símbolos de Fracasso ▼ são essenciais para determinar o sucesso ou a falha de um teste de perícia. O Fracasso enfraquece o Sucesso. Mecanicamente, um símbolo de Fracasso ▼ anula um de Sucesso ✲. De acordo com a mecânica básica, o teste de perícia é bem-sucedido se restar pelo menos um símbolo de Sucesso no conjunto após todas as anulações. Para a sorte dos personagens, diversos símbolos de Fracasso ▼ restantes não influenciam na magnitude do fracasso.

Símbolos de Fracasso aparecem nos dados de ■, ◆ e ●.

AMEAÇA ۞

O símbolo de Ameaça ۞ gera consequências ou efeitos secundários negativos, independente do sucesso ou fracasso da tarefa. Os efeitos negativos podem ser, por exemplo, levar um tempo muito maior que o esperado para invadir um computador, vacilar durante uma troca de tiros e permitir que o inimigo se proteja ou sofrer esforço adicional em uma situação tensa.

É possível que uma tarefa seja bem-sucedida mas obtenha um número de Ameaças que enfraqueça ou diminua o impacto do sucesso. Da mesma maneira, é possível obter Ameaças em meio ao Fracasso, criando a possibilidade de resultados atrozes. É importante ter em mente que símbolos de Ameaça ۞ não afetam diretamente o sucesso ou o fracasso, mas somente a magnitude ou possíveis efeitos secundários. Ameaça anula Vantagem. Cada símbolo de Ameaça ۞ anula um de Vantagem ☺.

O Mestre é quem geralmente resolve os efeitos de Ameaça. Ela pode acionar uma grande variedade de efeitos possíveis. Se no teste de perícia sobrarem um ou mais símbolos de Ameaça, o Mestre geralmente aplica um ou mais efeitos secundários especiais. Estes incluem: ser derrubado e ficar em desvantagem, perder a proteção de uma cobertura, levar mais tempo do que o esperado, sofrer fadiga durante uma ação rotineira ou potencialmente permitir que um inimigo realize uma manobra. Os usos de Ameaça encontram-se detalhados na página 205.

Símbolos de Ameaça aparecem nos dados de ■, ◆ e ●.

DESESPERO ▽

O símbolo de Desespero ▽ é um resultado poderoso que indica uma desgraça significativa ou uma consequência prejudicial. Cada símbolo desse impõe dois efeitos:

Primeiro: cada símbolo de Desespero também conta como um Fracasso, em todas as formas definidas anteriormente como tal. Isso significa que a porção de Fracasso de um símbolo de Desespero pode ser anulada pelos Sucessos obtidos em um mesmo teste de perícia.

Segundo: cada símbolo de Desespero pode ser usado para acionar potentes efeitos negativos. Um símbolo desses pode ser utilizado para indicar que uma arma emperrou ou que ficou sem munição ou células de energia. Desespero também pode ativar outros efeitos potentes, inclusive efeitos que vão além dos acionados pelas Ameaças. Estes podem ser determinados pelo Mestre ou pelo ambiente, por um adversário ou por uma habilidade especial de personagem. Para mais informações sobre como utilizar o símbolo de Desespero para acionar efeitos, veja a página 205.

Os jogadores sofrem os dois efeitos para cada símbolo de Desespero, ou seja, não podem escolher entre ficar com o Fracasso ou acionar o efeito especial. Assim como um Fracasso, o símbolo de Desespero pode ser normalmente anulado por um de Sucesso, mas seu segundo aspecto não pode ser anulado. Diversos resultados de Desespero são cumulativos – cada um representa um Fracasso e pode ser utilizado para produzir seu próprio efeito especial.

O Símbolo de Desespero só aparece em dados de .

RECURSOS DA FORÇA

A última categoria de símbolos representa os recursos obtidos pelos dados da Força. Existem dois deles: pontos da Força do lado da luz ○ e pontos da Força do lado negro ●. Personagens sensitivos à força podem utilizar os recursos para ativar habilidades especiais, como a telecinese ou percepção pré-cognitiva de combate. Usuários poderosos da Força, como os Jedi, utilizam dados da Força com frequência e sofrem com o equilíbrio entre o lado da luz e o lado negro da Força.

Em **Fronteira do Império**, tais usuários poderosos da Força são geralmente muito raros. Embora os jogadores possuam o potencial para ser sensitivos à Ela e a controlem mesmo de maneira inexperiente, existem outros usos para os dados da Força além de utilizar Seus poderes. Uma das aplicações mais comuns dos dados da Força em **Fronteira do Império** é na determinação do conjunto inicial dos Pontos de Destino do grupo no início de cada sessão (veja a página 27).

Diferente dos dados positivos e negativos, que são utilizados para a resolução de tarefas, os da Força produzem recursos que são gastos para ativar os efeitos de um poder, como magnitude, alcance ou duração. O dado da Força e as mecânicas que o controlam diferem muito das mecânicas centrais do teste de perícia em **Fronteira do Império**, e estão mais detalhados no **Capítulo VIII: A Força**.



LUZES, CÂMERA, AÇÃO!

Ao longo de uma aventura de **Fronteira do Império**, os personagens tentam realizar diversas tarefas. Estas podem auxiliar na resolução de interações entre PJs e PMs, na continuidade da história ou na condução de um tiroteio violento entre PJs e mercenários inimigos. Quando a consequência de uma tarefa de um personagem for incerta, este geralmente precisará realizar um teste de perícia para determinar o sucesso ou o fracasso de uma ação específica. Tais testes geralmente utilizam diferentes atributos de personagens, como perícia, talentos especiais e habilidade natural.

O Mestre é quem determina o tipo de teste de perícia necessário. Uma vez estabelecidos o tipo de teste e sua dificuldade, o jogador cria um conjunto

de dados com base nos diversos fatores envolvidos na tarefa. Esta pode ser uma combinação de muitos tipos de dados e varia de ação para ação com base nos personagens envolvidos e no caso específico.

Depois de criar seu conjunto de dados, o jogador rola todos eles, e seus resultados são avaliados. Alguns destes se anulam entre si, enquanto outros são cumulativos. Depois de toda a avaliação, o Mestre e o jogador podem resolver o teste de perícia determinando o sucesso ou o fracasso da ação. Eles utilizam as informações dos resultados dos dados para descrever a consequência do teste, bem como quaisquer efeitos, complicações ou surpresas adicionais.

O CONJUNTO DE DADOS BÁSICO

Fronteira Império utiliza um conceito conhecido como conjunto de dados: uma coleção de dados personalizados necessários para o jogo (veja **Os Dados** na página 10). Embora algumas ações avançadas ou complexas possam precisar de um conjunto maior, o básico é muito simples. Ele baseia-se em três fatores: a habilidade natural do personagem, qualquer treinamento especializado e a dificuldade da tarefa que está sendo realizada.

Após uma apresentação detalhada desses três fatores, esta seção mostra como organizar e resolver um conjunto de dados básico e também apresenta alguns tipos adicionais de conjuntos de dados e testes que os jogadores podem utilizar durante uma sessão.

CARACTERÍSTICAS

Em **Fronteira do Império**, as habilidades intrínsecas de um personagem são definidas por seis características: Força Física, Agilidade, Intelecto, Astúcia, Força de Vontade e Porte.

Força Física e Agilidade medem as habilidades físicas do personagem, sua musculatura, flexibilidade, proeza atlética, habilidade com armas e resistência em geral. Intelecto e Astúcia abrangem as habilidades mentais do personagem, refletindo seu conhecimento, habilidade analítica, inteligência e raciocínio dedutivo. Força de Vontade e Porte representam a personalidade e força de espírito do personagem, tais como seu carisma, fortitude mental, e como se relaciona e interage com outros.

Os níveis das características iniciais são determinados pela espécie do personagem. Porém, os jogadores podem aumentar os níveis dessas características padrões durante a criação de personagens investindo parte de seus pontos de experiência iniciais. É importante ter em mente que após a criação de personagens, aumentar os níveis das características é um investimento significativo dentro do jogo – já que isso pode acontecer poucas vezes ao longo de uma campanha. **Os jogadores devem avaliar cuidadosamente os níveis de suas características e considerar investir uma parte significativa de seus pontos de experiência iniciais para melhorá-las** (para mais sobre criação de personagens, veja a página 33).

Embora faça sentido dar mais ênfase às características que auxiliam as perícias e os talentos principais do personagem (um personagem Político com Porte elevado ou um Soldado com Força Física elevada, por exemplo), o sistema do jogo oferece uma grande flexibilidade. Os jogadores podem sair dos estereótipos ou planejar com antecedência mudar de carreira ao longo da campanha. Por exemplo: um jogador pode querer que seu personagem Piloto seja grande e corpulento e aumente sua Força Física, imaginando que possa se tornar um Mercenário ou um Caçador de Recompensas com o tempo. O mesmo acontece com um Invasor de nível de Agilidade alto, que pode ser tão ágil com seu corpo como é com computadores, podendo, um dia, se tornar um Ladrão ou um especialista em infiltrações.

NÍVEIS DAS CARACTERÍSTICAS

Os níveis das características dos PJs e dos PMs geralmente variam de 1 a 6. Existem exceções, principalmente nos casos de personagens poderosos ou únicos – é possível que o nível de Força Física de um rancor seja muito maior do que o de um PJ. É provável que as habilidades de PMs como Darth Vader, Yoda, Han Solo e outros indivíduos notáveis do universo *Star Wars* estejam muito além do alcance de seu PM inicial típico.

A média do nível da característica de um humanoide típico é 2. Um nível valor 1 é fraco e está abaixo da média. Níveis de característica 3 ou 4 estão significativamente acima da média, enquanto que níveis 5 ou 6 representam desempenho e habilidade excepcionais. Durante a criação de personagens, nenhuma característica pode ultrapassar o nível 5. Quando a sessão começa, o limite máximo das características de PJ é 6. Cada espécie possui um perfil de características padrão que representa as virtudes e as fraquezas próprias dessa espécie. Durante a criação de personagens, os jogadores aumentam ou aprimoram esse perfil investindo pontos de experiência.

Os perfis das características padrões de cada espécie jogável encontram-se no **Capítulo II: Criação de Personagens**. As seis características são apresentadas abaixo.

AGILIDADE

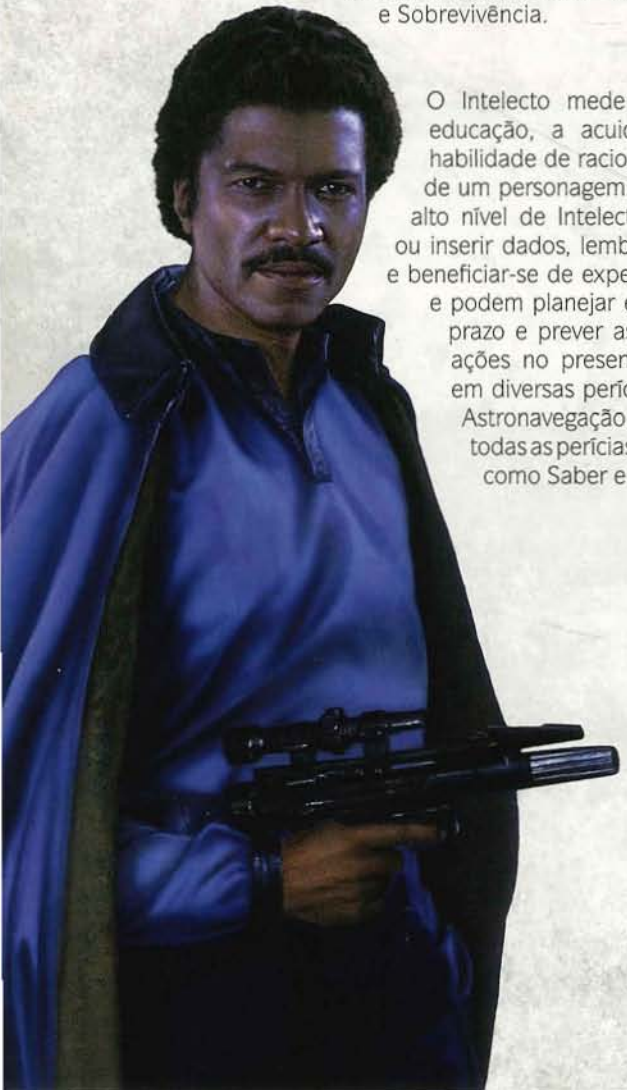
A Agilidade mede a destreza manual, a coordenação motora e o controle corporal do personagem. Personagens com nível alto de Agilidade têm um bom senso de equilíbrio, flexibilidade e mãos hábeis. Ela é utilizada para diversas perícias físicas, como Coordenação e é essencial para perícias de combate a distância como Combate a Distância (Leve) e Combate a Distância (Pesado).

FORÇA FÍSICA

A Força Física representa a combinação de poder bruto, musculatura e resistência em geral de um personagem, bem como a habilidade de aplicar esses atributos onde necessário. Personagens com alto nível de Força Física encontram-se em forma, não adoecem com frequência e têm constituição forte e resistente. Ela é utilizada para diversas perícias físicas, como Atletismo e Briga, e também para determinar o limite de ferimento inicial do personagem.

ASTÚCIA

A Astúcia reflete o quão ardiloso, malicioso, perspicaz e criativo um personagem pode ser. Personagens com alto nível de Astúcia são perspicazes, capazes de compreender com facilidade situações com pessoas ou com o ambiente e são ágeis em elaborar planos e táticas de curto prazo. Ela é utilizada para diversas perícias mentais, como Falsidade, Percepção e Sobrevivência.



INTELECTO

O Intelecto mede a inteligência, a educação, a acuidade mental e a habilidade de raciocinar e racionalizar de um personagem. Personagens com alto nível de Intelecto podem superar ou inserir dados, lembrar-se de detalhes e beneficiar-se de experiências anteriores e podem planejar estratégias a longo prazo e prever as ramificações das ações no presente. Ele é utilizado em diversas perícias mentais, como Astronavegação, Computadores e todas as perícias de Conhecimento, como Saber e Xenologia.

PORTE

O Porte mede o destemor, o carisma, a confiança e a força de personalidade de um personagem. Os que têm alto nível de Porte são líderes natos, chamam atenção quando entram em estabelecimentos, têm facilidade em iniciar conversas com quase qualquer pessoa e se adaptam rapidamente às situações sociais. Porte é a característica fundamental para perícias interpessoais como Charme e Liderança.

FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade reflete a disciplina, o autocontrole, a fortitude mental e a fé de um personagem. Os que têm alto nível de Força de Vontade conseguem resistir ao estresse e à fadiga, mantêm a calma em situações caóticas e exercem influência sobre os mais fracos. A Força de Vontade é utilizada para diversas perícias, como Coerção e Vigilância, e também para determinar o limite de fadiga inicial do personagem.

CARACTERÍSTICAS EM JOGO

Diferentes carreiras e profissões dependem de diferentes características. Estas também influenciam perícias, uma grande variedade de habilidades dos personagens e algumas estatísticas. Por exemplo: além de ser utilizada em Atletismo e nos testes de perícia de Combate Próximo, a Força Física também determina o limite de ferimento do personagem e configura a base do valor de resistência do personagem.

Como mencionado anteriormente, as características são apenas um dos três fatores determinantes na organização de um conjunto de dados para realizar um teste (os outros dois são treinamento em perícia e dificuldade da tarefa). Para mais informações sobre conjuntos de dados, veja a página 15.

PERÍCIAS E TREINAMENTO

Embora as características sejam fundamentais e configurem a base das habilidades de um personagem, perícias e treinamento especializado também são componentes essenciais para sua constituição. As perícias representam o treinamento ou a experiência do personagem em desempenhar tarefas e ações específicas. Embora ele possa tentar quase tudo sem treinamento ou perícia adequados, sua eficácia e capacidade serão maiores se for perito na tarefa em questão.

Perícias representam treinamento específico, experiência prática ou conhecimento específico em determinada área. Cada perícia está relacionada a uma característica em especial: a habilidade padrão usada por um personagem ao desempenhar uma tarefa com a perícia escolhida. Por exemplo, a perícia Atletismo baseia-se em Força Física, Falsidade está relacionada à Astúcia, e Conhecimento utiliza Intelecto. O treinamento em perícia adequado pode

TABELA 1-3: NÍVEIS DE DIFICULDADE

NÍVEL DE DIFICULDADE	DADOS	EXEMPLO
Simples	–	Atividades corriqueiras, com o resultado raramente em questão. Esses dados geralmente não são rolados a menos que o Mestre queira saber a possível magnitude do sucesso ou dados de Contratempo indicam a possibilidade de complicações.
Fácil	◆	Abrir um cadeado rudimentar, cuidar de pequenos cortes e arranhões, encontrar alimento e abrigo em um planeta abundante, atirar em um alvo a curta distância.
Médio	◆◆	Abrir uma fechadura comum, costurar um ferimento leve, encontrar comida e abrigo em um planeta de clima temperado, atirar em um alvo a média distância ou tentar dar um golpe em um alvo quando já estiver engajado.
Difícil	◆◆◆	Abrir uma fechadura complicada, cuidar de um osso quebrado ou suturar ferimentos maiores, encontrar alimento e abrigo em um planeta semiárido, atirar em um alvo a longa distância.
Muito Difícil	◆◆◆◆	Abrir uma tranca altamente sofisticada, fazer uma cirurgia ou um implante, encontrar comida e abrigo em um planeta desértico, atirar em um alvo a uma distância extrema.
Heroico	◆◆◆◆◆	Abrir uma tranca de mecanismo incompreensível, criar um clone, encontrar alimento e abrigo em um planeta sem atmosfera respirável.

compensar um nível baixo de característica. Porém, os personagens mais competentes são aqueles que apresentam um treinamento adequado e uma forte característica relacionada a ele.

A escolha da carreira concede perícias de *carreira aos personagens*. Estes começam com treinamento, ou "graus", em algumas de suas perícias de carreira. Ao longo da campanha, o personagem pode aprender e melhorar as perícias que quiser. Porém, melhorar as de carreira custa menos pontos de experiência do que melhorar perícias fora de sua carreira atual.

Para saber mais sobre perícias e seus usos, veja o **Capítulo III: Perícias**.

DIFICULDADE

O terceiro fator para a construção de um conjunto de dados (além da característica e perícia correspondente) é a dificuldade da tarefa a ser realizada. A característica e os graus de perícia adicionam dados positivos ao conjunto. A dificuldade adiciona dados negativos, tornando o sucesso mais desafiador. Além da dificuldade natural da tarefa, mais dados podem ser acrescentados como reflexo das complicações adicionais baseadas no ambiente ou em uma situação específica.

O personagem que está tentando realizar a tarefa define a característica e o treinamento da perícia relacionada, enquanto o Mestre é quem determina a dificuldade da tarefa. Existem seis níveis básicos de dificuldade (veja Tarefas Impossíveis na página 18 para um sétimo nível de dificuldade opcional). Alguns modificadores ou situações permitem testes além do Heroico, de acordo com a determinação do Mestre.

Além de fornecer uma classificação geral que descreve o desafio natural da tarefa, o nível de dificuldade também indica quantos dados roxos de Dificuldade são adicionados ao conjunto na realização dessa tarefa específica. Uma tarefa realizada contra um nível de dificuldade estabelecido é chamada de teste padrão.

ESTABELECENDO DIFICULDADE DE TAREFAS

Para descrever a dificuldade de testes ou tarefas, os níveis de dificuldade são representados por uma das classificações de dificuldade estabelecidas, seguida da quantidade de dados de Dificuldade adicionados ao conjunto em parênteses. Por exemplo: um jogador pode se deparar com um **teste de Percepção Fácil (◆)** ou um **teste de Mecânica Difícil (◆◆◆)**. Este livro traz exemplos mais detalhados de cada nível de dificuldade para que os jogadores compreendam o que os diferentes níveis representam.

TAREFAS SIMPLES (–)

Uma tarefa simples é considerada como algo tão básico e normal que a consequência dificilmente fica em questão. Presume-se que a maioria das tarefas simples será bem-sucedida. Se o fracasso for quase impossível, não é necessário realizar um teste – o Mestre pode simplesmente declarar que a ação obteve sucesso. Se as circunstâncias deixarem dúvida quanto ao resultado, então uma tarefa simples precisa de um teste. Isso geralmente só acontece se um ou mais dados de Contratempo forem introduzidos, tais como por causa de ferimentos, ambiente ou oposição.

A tarefa simples não adiciona nenhum dado de Dificuldade ao conjunto do teste de perícia.

TAREFAS FÁCEIS (◆)

Uma tarefa fácil representa algo que não deveria desafiar muito a maioria dos personagens, mas algo pode dar errado e o fracasso ainda é uma possibilidade. Um personagem comum com treinamento, ferramentas e recursos apropriados para enfrentar determinada situação espera realizar com sucesso a maioria de suas tarefas fáceis. A magnitude ou possíveis efeitos secundários geralmente são mais incertos do que o próprio sucesso.

A tarefa fácil adiciona um dado de Dificuldade (◆) ao conjunto do teste de perícia.

TAREFAS MÉDIAS (◆◆)

Uma tarefa média representa uma ação habitual em que o sucesso é tão comum que é esperado, mas um fracasso não é surpreendente. Um personagem comum com treinamento, abordagem e recursos apropriados para enfrentar determinada situação espera obter mais sucessos do que fracassos em tarefas de nível médio.

A tarefa média adiciona dois dados de Dificuldade (◆◆) ao conjunto do teste de perícia.

TAREFAS DIFÍCEIS (◆◆◆)

Uma tarefa difícil exige mais do personagem. O sucesso é certamente alcançável, mas há boa chance de fracasso. Um personagem comum com treinamento, ferramentas e recursos adequados para enfrentar determinada situação deve aceitar que pode fracassar com mais frequência ao realizar tarefas difíceis – principalmente quando não tem Destino a seu favor ou outras vantagens.

A tarefa difícil adiciona três dados de Dificuldade (◆◆◆) ao conjunto do teste de perícia.

TAREFAS MUITO DIFÍCEIS (◆◆◆◆)

Uma tarefa muito difícil sobrecarrega o personagem e pode fazê-lo chegar ao limite. Obter o sucesso poderá ser difícil, mas não impossível. Um personagem comum com treinamento, ferramentas e recursos adequados para enfrentar determinada situação tem mais chances de fracassar ao realizar tarefas muito difíceis e talvez queira contar com a ajuda de algumas vantagens.

A tarefa muito difícil adiciona quatro dados de Dificuldade (◆◆◆◆) ao conjunto do teste de perícia.

TAREFAS HEROICAS (◆◆◆◆◆)

Tarefas heroicas são quase impossíveis. Na verdade, uma dessas é praticamente impossível se abordada sem muito empenho. Porém, com o planejamento apropriado, um personagem bem treinado e bem equipado tem chances de realizar uma tarefa com sucesso.

Personagens comuns quase sempre fracassam em tarefas heroicas. Até veteranos treinados obtêm mais fracassos do que sucessos em tarefas heroicas. O fracasso parece inevitável a menos que o personagem consiga aplicar uma ou mais vantagens, como investir pontos de Destino ou adicionar bônus de auxílio, equipamentos ou talentos específicos.

A tarefa heroica adiciona cinco dados de Dificuldade (◆◆◆◆◆) ao conjunto de dados do teste de perícia.

TAREFAS IMPOSSÍVEIS

Em algumas situações, a chance de sucesso é quase impossível e, nestes casos, o Mestre simplesmente declara que o resultado de qualquer teste fracassará automaticamente, e os jogadores não precisarão organizar e rolar um conjunto de dados.

Porém, o Mestre pode permitir que um PJ faça um teste em que o sucesso seja extremamente improvável – como jogar uma granada na esperança de que apague um incêndio, escalar um muro totalmente liso e escorregadio ou utilizar a razão para acalmar um rancor furioso. O Mestre deverá permitir que os PJs enfrentem uma tarefa impossível apenas em momentos críticos da narrativa ou em situações de vida ou morte.

Para evitar que os jogadores utilizem essas oportunidades de forma excessiva, tentar realizar uma tarefa impossível automaticamente exige que o jogador gaste um ponto de Destino. Ele não recebe nenhum benefício por isso além de poder tentar realizar a tarefa. Também não pode gastar nenhum Ponto de Destino adicional no teste. Simplificando: uma tarefa impossível adiciona a mesma quantidade de dados de Dificuldade de uma tarefa heroica (◆◆◆◆◆).

CONSTRUINDO UM CONJUNTO DE DADOS BÁSICO

Agora que os três tópicos básicos do conjunto de dados de um teste de perícia foram abordados, a seção a seguir apresenta como organizar tal conjunto.

Quando um personagem quer realizar uma ação que tem a probabilidade de fracassar, o jogador faz um teste de perícia. Ele é feito com a perícia apropriada do personagem. Exemplos: Atletismo para derrubar portas, Conhecimento para lembrar-se de fatos ou Charme para convencer um guarda a deixar o personagem passar livremente. Cada perícia também está relacionada a uma característica – Força Física para Atletismo, Intelecto para Conhecimento e Porte para Charme. Para fazer um teste de perícia, o jogador deve construir um conjunto de dados.

Cada um deles é formado a partir de duas contribuições: a do jogador (com dados de Habilidade ◆ e de Proficiência ⬡) e a do Mestre (com dados de Dificuldade ◆, de Desafio ⬢, de Ampliação □ e de

Contratempo ■). Fatores adicionais podem alterar a quantidade e o tipo de dados de um teste. Ao construir um conjunto, as contribuições do jogador e do Mestre devem ser explicadas e definidas antes do teste. O Mestre determina o nível de dificuldade da tarefa antes da rolagem dos dados. Após organizar o conjunto, o jogador e o Mestre podem aprimorar os dados.

APLICANDO PERÍCIAS E CARACTERÍSTICAS

Tanto o treinamento da perícia quanto a característica associada à ela do personagem ativo são igualmente importantes na construção de um conjunto de dados. Ao realizar uma tarefa, o Mestre e o jogador determinam qual é a perícia mais adequada, o que também determina qual característica usar. Por exemplo: se o personagem está tentando passar por um terminal de segurança invadindo seu sistema de alarme, a perícia Computadores, que está relacionada à característica Intelecto, seria usada para o teste. Os níveis desses dois atributos determinam a quantidade de dados de Habilidade e/ou Proficiência que serão adicionados ao conjunto.

Ao determinar a característica e a perícia, o jogador pode começar a construir seu conjunto de dados. São comparados seus graus de treinamento de perícia com o nível da característica relacionada.

O maior valor entre os dois determina quantos dados de Habilidade são adicionados ao conjunto do teste de perícia. Em seguida, o jogador aprimora alguns destes dados de Habilidade para dados de Proficiência com base no valor mais baixo dentre os dois. Caso um jogador não tenha treinamento (não possui nenhum grau) na perícia necessária, isso automaticamente representa o menor valor – zero –, e o personagem só poderá contar com a característica apropriada (isso também seria aplicado se o PJ não tivesse graus na característica em questão; porém, na prática, é quase impossível que ele não tenha nenhum grau em uma característica).

EXEMPLO 1: 41-VEX

41-VEX está tentando invadir um terminal de segurança bloqueado. Esta tentativa utiliza o grau da perícia Computadores e o nível de Intelecto de 41-VEX. Ele possui Computadores 2 e Intelecto 3. O grau de Intelecto é maior, portanto o jogador começa adicionando três dados de Habilidade (◆ ◆ ◆) em seu conjunto. O grau da perícia Computadores é menor, portanto o jogador aprimora essa quantidade de dados (dois) para dados de Proficiência (⬡ ⬡). Para realizar esta ação, 41-VEX começa com três dados em seu conjunto: ◆ ⬡ ⬡ (um de Habilidade e dois de Proficiência).

EXEMPLO 2: OSKARA

Mais tarde, Oskara, a caçadora de recompensa Twi'lek aficionada por tecnologia, quer invadir o mesmo terminal de segurança. Oskara é mais experiente em invadir sistemas e sua perícia Computadores é 3. Porém seu Intelecto é apenas 2. Como a perícia Computadores é maior, a jogadora adiciona três dados de Habilidade (◆ ◆ ◆) a seu conjunto. Seu nível do Intelecto é menor, portanto ela aprimora essa quantidade de dados (dois) para dados de Proficiência (⬡ ⬡). Para realizar esta ação, Oskara começa com três dados em seu conjunto: ◆ ⬡ ⬡ (um de Habilidade e dois de Proficiência).

EXEMPLO 3: LOWHHRICK

Por fim, Lowhhrick, o mercenário Wookiee mal-humorado, tenta invadir o mesmo terminal de segurança. Seu Intelecto é 2, mas não possui nenhum grau de treinamento em Computadores. Seu nível de Intelecto é maior, portanto o jogador adiciona dois dados de Habilidade (◆ ◆) a seu conjunto. Como não possui nenhum grau em Computadores, o valor considerado é zero e nenhum dado de Habilidade é aprimorado para dado de Proficiência. Para realizar esta ação, Lowhhrick começa com somente dois dados em seu conjunto: ◆ ◆ (os dois de Habilidade).

Observe que tanto 41-VEX quanto Oskara começam com um conjunto de dados do mesmo tamanho e tipo, apesar de seu grau na perícia Computadores e seu nível de Intelecto serem diferentes. O sistema permite que um personagem compense a falta de habilidade inata melhorando suas perícias treinadas e vice-versa.



APLICANDO DIFICULDADE DE TAREFA

Após determinar a perícia e a característica relacionada necessárias para tentar realizar a tarefa, o Mestre escolhe o nível de dificuldade desta consultando a **Tabela 1-3: Níveis de Dificuldade** na página 17. O nível de dificuldade da tarefa determina a quantidade de dados de Dificuldade que o jogador deve adicionar ao seu conjunto. Por exemplo, um teste de perícia **Médio (◆◆)** significa que o jogador adiciona dois dados de Dificuldade ao seu conjunto.

Em alguns casos, o Mestre poderá *aprimorar* um ou mais desses dados de Dificuldade – retirando-os do conjunto e substituindo-os pela mesma quantidade de dados de Desafio. Os de Dificuldade geralmente são aprimorados para de Desafio quando se enfrenta oponentes treinados, circunstâncias especialmente adversas ou quando pontos de Destino são gastos para tornar um teste mais desafiador.

Após determinar o nível de dificuldade da tarefa, o Mestre adiciona a quantidade correspondente de dados de Dificuldade ao conjunto da ação. Caso não haja outros fatores que influenciem o resultado da tentativa, o conjunto de dados básico está pronto, e eles podem ser rolados para determinar sucesso ou fracasso, bem como qualquer possível efeito secundário.

EXEMPLO: DETERMINANDO A DIFICULDADE

Conforme os exemplos acima, o Mestre revê a tabela dos níveis de dificuldade. Ele decide que o terminal está ultrapassado e que a segurança é geralmente negligente nessa área, por isso determina uma dificuldade **Média (◆◆)** à tarefa. Ao tentar invadir o terminal de segurança, dois dados de Dificuldade são adicionados ao conjunto dos jogadores.

MODIFICANDO UM CONJUNTO DE DADOS

Se não existir nenhum outro fator que influencie ou contribua para o impacto do resultado da tarefa, o conjunto será formado apenas por dados baseados na perícia e na característica do personagem, além do nível de dificuldade determinado pelo Mestre. No entanto, em um cenário tão diversificado e repleto de ação como *Star Wars*, são poucas as ações que acontecem no vácuo, ou seja, poucas delas não são afetadas por outros fatores. O mais provável é que, se ela for importante a ponto de se organizar e rolar um conjunto de dados, há uma boa chance de que outras circunstâncias estejam envolvidas.

Esses fatores podem afetar ou modificar o conjunto de diversas maneiras. As mais comuns são: adicionar dados, aprimorá-los/rebaixá-los e removê-los. Essas modificações podem ser acionadas pelos jogadores, pelo Mestre ou simplesmente fazer sentido devido ao ambiente e à situação. Qualquer número de fatores pode gerar modificações ao conjunto, tais como terreno obstrutivo, má iluminação, vantagens táticas, limites de tempo, equipamento avançado, talentos especiais, habilidades de carreira liberadas, uso de pontos de Destino ou lesões graves. As seções a seguir descrevem essas mudanças com mais detalhes.

Também é importante observar que, ao modificar o conjunto de dados, os jogadores seguem uma ordem específica para realizar as alterações. Primeiro, organizam o conjunto básico. Em seguida, acrescentam dados adicionais. Depois, aprimoram-nos. Em seguida, rebaixam-nos. Por último, removem-nos.

ADICIONANDO DADOS

Uma maneira de modificar o conjunto básico é acrescentar outros dados que reflitam as condições do ambiente ou diversas vantagens e desvantagens. Isso é feito principalmente usando dados de Ampliação e de Contratempo. Via de regra, acrescenta-se ao conjunto um dado de Ampliação □ para cada vantagem que possa ajudar o personagem a obter sucesso e um dado de Contratempo ■ para cada desvantagem ou obstáculo que o impeça de obtê-lo.

Geralmente um único dado de Ampliação □ é suficiente para representar os benefícios concedidos por equipamentos úteis, tempo adequado, posicionamento superior ou o elemento surpresa. Caso mais de uma dessas vantagens seja aplicável, o Mestre pode permitir que vários dados de Ampliação sejam adicionados ao conjunto.

Da mesma forma, geralmente um único dado de Contratempo ■ é suficiente para refletir o impacto de efeitos nocivos ou obstrutivos como má iluminação, equipamentos de má qualidade, ambientes hostis ou distrações externas. Caso mais de uma dessas desvantagens seja aplicável, o Mestre pode permitir que vários dados de Contratempo sejam adicionados ao conjunto.

É importante lembrar que, embora esses dados sejam o oposto um do outro quanto ao uso, *dados de Ampliação e dados de Contratempo não se anulam*. Se a situação requer dois de Ampliação e um de Contratempo, os três (□□■) são adicionados ao conjunto.

O uso de dados de Ampliação e de Contratempo é um recurso comum que todos os jogadores podem utilizar para ajudar a reforçar elementos importantes da história. Eles são encorajados a descrever suas ações com detalhes e mencionar tanto as vantagens quanto as desvantagens que possam influenciar determinada ação.

Alguns equipamentos podem adicionar dados de Ampliação ao conjunto por serem bem construídos, ou determinados talentos podem permitir que o jogador

adicione dados de Ampliação ao conjunto como reflexo do treinamento especial aplicável à situação. Manobras como mirar também permitem que um jogador adicione dados de Ampliação ao conjunto. Por outro lado, alguns efeitos podem especificamente impor o acréscimo de dados de Contratempo, como os estabelecidos por uma lesão grave, ou uma penalidade por utilizar ferramentas inferiores em uma tarefa delicada.

Embora os jogadores possam sugerir acrescentar dados de Ampliação ou de Contratempo, o Mestre é quem decide quais e quantos acrescentar ao conjunto. O Mestre tem acesso a orientações úteis para tomar tais decisões, além do senso comum com base na descrição da cena e da ação.

Veja **Dados Positivos e Dados Negativos** na página 9 para exemplos de tipos de situações que podem exigir o acréscimo de dados de Ampliação ou Contratempo.

EXEMPLO: ADICIONANDO ▢ E ■

No exemplo da invasão do terminal de computador usado anteriormente, a cena poderia ter sido descrita para refletir a tentativa do personagem de realizar a tarefa estando sob fogo pesado de forças inimigas (uma desvantagem) e após quebrar o pulso (uma desvantagem). Felizmente, ele já tinha um fragmento dos algoritmos de acesso do terminal (uma vantagem). Com base na preparação e descrição da cena, o Mestre adiciona dois dados de Contratempo e um dado de Ampliação (■■▢) ao conjunto.

AUMENTAR, APRIMORAR OU ADICIONAR?

Em alguns momentos, o Mestre pode ficar em dúvida se uma situação deve aumentar o nível de dificuldade ou se deve adicionar ou melhorar dados. A dificuldade deve ser estabelecida com base na própria tarefa, não nas circunstâncias da tentativa específica dela. Em geral, uma vez estabelecido o nível de dificuldade, ele permanece o mesmo independente de quem, o quê, quando ou por que determinada tarefa é abordada.

Aprimorar (ou rebaixar) dados geralmente não é algo necessário a menos que uma regra ou habilidade específica exija isso. Essas situações são definidas pelas habilidades individuais e geralmente não são aplicadas de forma arbitrária pelo Mestre.

Se as circunstâncias para esta realização particular da tarefa forem únicas, então o Mestre decide que ela requer que dados de Ampliação ou Contratempo sejam adicionados. Estes devem representar elementos que tornam essa tentativa única e especial. Via de regra, se o Mestre sentir que o teste de perícia possui fatores peculiares que podem modificar o resultado, ele deve considerar utilizar dados de Ampliação e Contratempo.

APRIMORANDO E REBAIXANDO HABILIDADE E DIFICULDADE

Algumas regras farão o jogador aprimorar ou rebaixar a habilidade ou dificuldade do conjunto de dados. Exemplo: o talento Esquiva permite que o personagem aprimore a dificuldade de um teste de combate por um valor determinado. Aprimorar ou rebaixar a habilidade do conjunto significa aprimorar dados de Habilidade ◆ para de Proficiência ⬢ ou rebaixar os de Proficiência ⬢ para de Habilidade ◆. O mesmo acontece quando se aprimora ou rebaixa a dificuldade de um conjunto: aprimorar dados de Dificuldade ◆ para de Desafio ⬢ ou rebaixar os de Desafio ⬢ para de Dificuldade ◆.

APRIMORANDO E REBAIXANDO DADOS

Além de acrescentar dados ao conjunto, alguns efeitos do jogo melhoram um dado mais fraco para um mais potente ou enfraquecem um potente para um mais fraco. Melhorar um dado é denominado "aprimorar", enquanto que enfraquecê-lo é denominado "rebaixar". O aprimoramento e o rebaixamento de dados geralmente acontecem quando um dos participantes gasta um ponto de Destino em um teste de perícia. Alguns talentos ou habilidades especiais também permitem que um personagem aprimore ou rebaixe dados.

APRIMORANDO DADOS

Aprimorar dados é uma mecânica específica dos dados de Habilidade e Dificuldade. Esses dois tipos são os únicos que podem ser aprimorados. Um dado de Habilidade ◆ aprimorado torna-se um de Proficiência ⬢. Um de Dificuldade ◆ aprimorado torna-se um de Desafio ⬢.

Quando um talento ou efeito especial faz um ou mais dados serem aprimorados, o jogador determina primeiro quantos serão aprimorados. Em seguida, ele retira esta quantidade de Habilidade ◆ ou Dificuldade ◆ do conjunto e os substitui com a mesma quantidade de Proficiência ⬢ ou Desafio ⬢. Quando um efeito exige que um personagem aprimore dados, as regras sempre indicam se são de Habilidade ◆ ou Dificuldade ◆ que devem ser aprimorados.

APRIMORANDO MAIS DADOS DO QUE OS DISPONÍVEIS

Podem ocorrer situações em que o jogador precise aprimorar dados de Habilidade para de Proficiência, mas não restam mais dados de Habilidade no conjunto. Nesse caso, o jogador deve seguir estes passos: em primeiro lugar, verifica quantos aprimoramentos de dados restaram. Em seguida, utilizando um aprimoramento, ele adiciona um dado de Habilidade ◆ ao conjunto. Caso ainda reste algum

APRIMORAMENTO X AUMENTO

Aprimorar dados de Dificuldade (◆) em um conjunto é completamente diferente de *aumentar* a dificuldade de um teste de perícia. Aumentar ou diminuir a dificuldade envolve apenas a quantidade de dados de Dificuldade (◆) que são adicionados ao conjunto inicial – veja este assunto com mais detalhes na página 20. Aprimorar dados de Dificuldade (◆) para de Desafio (●) é geralmente acionado por uma habilidade especial ou pelo uso de pontos de Destino por um dos participantes.

aprimoramento, ele aprimora o dado de Habilidade ◆ recém-adicionado para de Proficiência ⬡. Esse processo se repete até que todos os aprimoramentos tenham sido aplicados.

O mesmo acontece se o jogador precisar aprimorar seus dados de Dificuldade para Desafio e não houver mais os de Dificuldade. Em primeiro lugar, ele deve adicionar um dado extra de Dificuldade ◆. Se restar algum aprimoramento, o ele aprimora um dado de Dificuldade ◆ para um de Desafio ● e assim por diante.

REBAIXANDO DADOS

Rebaixar dados também é uma mecânica específica que só se aplica aos de Proficiência e Desafio. Um dado de Proficiência ⬡ rebaixado torna-se um de Habilidade ◆. Um dado de Desafio ● rebaixado torna-se um de Dificuldade ◆.

Quando um talento ou efeito especial faz um ou mais dados serem rebaixados, o jogador determina primeiro quantos terão esse efeito. Em seguida, retira esta quantidade de dados de Proficiência ⬡ ou Desafio ● do conjunto e os substitui com a mesma quantidade de Habilidade ◆ ou Dificuldade ◆. Quando um efeito exige que o personagem rebaixe os dados, as regras sempre indicam se os de Proficiência ⬡ ou de Desafio ● são rebaixados.

REBAIXANDO MAIS DADOS DO QUE OS DISPONÍVEIS

Podem ocorrer situações em que o jogador precisa rebaixar dados de Proficiência ⬡ para de Habilidade ◆ ou os de Desafio ● para de Dificuldade ◆. Caso todos os possíveis dados já estejam em sua forma rebaixada, qualquer outro rebaixamento é ignorado.

APRIMORAMENTOS E REBAIXAMENTOS NO MESMO CONJUNTO

Às vezes, habilidades provocarão tanto aprimoramentos quanto rebaixamentos dos dados. Quando isso acontecer, devem-se aplicar os aprimoramentos primeiro. E, em seguida, os rebaixamentos. É importante seguir esta ordem, pois dados aprimorados podem adicionar mais dados ao conjunto.

REMOVENDO DADOS

Assim como alguns efeitos adicionam dados de Ampliação □ ou de Contratempo ■ ao conjunto, outros efeitos removem dados do conjunto antes mesmo de serem rolados. Isso geralmente acontece devido aos talentos do personagem que permitem remover dados de Contratempo ■ do conjunto, refletindo um alto nível de competência em superar distrações secundárias ou desvantagens que abalariam um personagem menos experiente. De modo semelhante, um inimigo habilidoso pode ter um talento que remova dados de Ampliação □ dos testes de perícia feitos contra ele.

O talento ou efeito específico apresenta quais circunstâncias exigem a remoção de dados, além do tipo e quantidade deles que devem ser retirados. Se uma habilidade precisa remover mais dados de um tipo do que a quantidade deles deste tipo disponível em um conjunto, remova o máximo possível e ignore as remoções restantes.

Os dados só são removidos depois que todos tiverem sido adicionados e todos os aprimoramentos e rebaixamentos tiverem sido aplicados.



INTERPRETANDO O CONJUNTO

Depois que os dados do conjunto forem rolados, os jogadores avaliam os resultados para resolver as consequências. A primeira a ser resolvida é determinar o sucesso ou fracasso do teste de perícia. Em seguida, os jogadores decidem se algum efeito significativo – bom, mau ou ambos – é acionado.

SUCESSOS E FRACASSOS

Se os resultados de um teste de perícia produzirem símbolos de Sucesso e de Fracasso, o valor total de cada tipo de símbolo é comparado. Cada Fracasso anula um Sucesso. Depois que todos os Fracassos tiverem anulado os Sucessos, restará no conjunto um ou mais símbolos de Sucesso, um ou mais de Fracasso ou nenhum dos dois por terem se anulado.

Durante esta etapa, é importante lembrar que um símbolo de Triunfo contribui ao conjunto como sendo um de Sucesso, além de também acionar qualquer efeito especial que possa apresentar. Assim como o símbolo de Desespero, que contribui ao conjunto como sendo um de Fracasso, além dos efeitos especiais que possa apresentar.

Se todos os Sucessos e Fracassos no conjunto forem anulados ou se restar qualquer Fracasso, o teste de perícia falha. O teste de perícia é bem-sucedido se restar pelo menos um Sucesso. *Lembre-se: deve haver pelo menos um símbolo de Sucesso no conjunto de dados para que o teste de perícia seja bem-sucedido.*

VANTAGENS E AMEAÇAS

Também é possível que os resultados de um teste de perícia apresentem símbolos de Vantagem, de Ameaça ou ambos. O jogador soma os de Ameaça e compara com o total de Vantagem. Cada símbolo de Ameaça anula um de Vantagem. Depois que todos as Ameaças tiverem anulado as Vantagens, restará no conjunto um ou mais símbolos destes, um ou mais de Ameaça ou nenhum dos dois por terem se anulado.

Se restar um ou mais símbolos de Vantagem, isso indica um efeito secundário positivo ou um benefício. Se sobrar um ou mais de Ameaça, isso indica um efeito negativo ou uma complicação com o teste. Não haverá efeito adicional se todas as Vantagens ou Ameaças se anularem. Efeitos secundários positivos ou negativos podem acontecer independentemente do sucesso ou fracasso da tarefa.

Vantagem e Ameaça podem ser usadas para acionar uma grande variedade de efeitos secundários. O jogador que está fazendo o teste de perícia geralmente escolhe como gastar a Vantagem: acionar a habilidade especial de uma arma, fazer uma manobra extra ou recuperar fadiga. Diversas armas, talentos ou equipamentos podem ter usos especiais para Vantagens.

A Ameaça é geralmente usada pelo Mestre para aplicar algum tipo de complicação, sendo que as mais graves exigem mais Ameaças. Ela pode provocar diversos efeitos secundários, como levar mais tempo do que o esperado para concluir uma tarefa, sofrer fadiga, dar oportunidade a um oponente, cair de bruços ou ficar sujeito a um efeito do próprio ambiente. Diversos talentos, ambientes ou oponentes podem ter usos especiais para Ameaças.

Para mais informações sobre como tirar Vantagem ou sofrer Ameaça, veja a página 205.

TRIUNFO E DESESPERO

Dois símbolos representam efeitos muito mais potentes do que os outros. Triunfo e Desespero são casos especiais e agem de maneira um pouco diferente dos outros símbolos. Diferente de Sucesso e Fracasso (e) ou Vantagem e Ameaça (e), Triunfo e Desespero (e) não se anulam completamente. Em vez disso, indicam um efeito especialmente positivo ou um atroz.

Lembre-se que o resultado de um teste de perícia pode conter ambos os símbolos de Triunfo e Desespero. Neste caso, *os dois resultados são interpretados separadamente*. Assim como a Ameaça, é possível que um teste de perícia bem-sucedido ainda aplique um efeito de Desespero ou um teste de perícia fracassado aplique um de Triunfo. Para mais informações sobre as aplicações específicas de Triunfo e Desespero, veja a página 205.

TRIUNFO

O símbolo de Triunfo tem dois efeitos. O primeiro é que cada símbolo desses equivale a um de Sucesso. E o segundo é que um resultado de Triunfo indica uma dádiva inesperada ou um efeito benéfico significativo relacionado à tarefa. Muitas armas e talentos possuem efeitos secundários que podem ser acionados com um resultado de Triunfo. Caso contrário, o próprio cenário ou Mestre podem sugerir opções de como usar Triunfo. Vale lembrar que, embora um símbolo de Triunfo adicione, de fato, um de Sucesso ao conjunto de dados, ter um ou mais dele não significa que um teste de perícia foi automaticamente bem-sucedido.

O Triunfo pode ser considerado como uma versão melhorada, mais poderosa da Vantagem. Por exemplo: um único símbolo de Triunfo pode acionar a qualidade especial de qualquer arma ou causar um ferimento crítico sem que seja necessária certa quantidade de símbolos de Vantagem. Ou, embora esta permita que um personagem recupere fadiga, um Triunfo, no momento certo, pode permitir que o personagem se recupere de um ferimento.

DESESPERO

O símbolo de Desespero também tem dois efeitos. O primeiro é que cada símbolo desse equivale a um de Fracasso. E o segundo é que um resultado de Desespero representa uma consequência desafortunada, uma complicação significativa ou um efeito atroz relacionado à tarefa. As habilidades dos oponentes, o ambiente ou a descrição do encontro oferecem diferentes formas de uso do Desespero. Caso contrário, o Mestre atribui os resultados dos símbolos de Desespero com base na situação. Vale lembrar que, embora um Desespero adicione, de fato, um Fracasso ao conjunto de dados, ter um ou mais símbolos de Desespero não significa que um teste de perícia automaticamente fracassou.

O Desespero pode ser considerado como uma versão aprimorada, mais potente da Ameaça. Por exemplo: um único símbolo desse pode acionar efeitos que normalmente seriam acionados por diversas Ameaças. Por outro lado, o Desespero pode ser tão significativo a ponto de permitir que sejam causados ferimentos em vez de fadiga, significar que uma peça importante de um equipamento quebrou, emperrar uma arma, acabar a munição ou ainda, se unido a um fracasso, significar que uma granada atinja um alvo não intencional.

POSSIBILIDADES ILIMITADAS

Com a chance de sucesso ou fracasso, bem como um grande número de efeitos possíveis graças às inúmeras Vantagens, Ameaças, Triunfos e Desesperos, nenhum teste de perícia é igual ao outro. Cada um pode oferecer centenas de possíveis consequências. Um personagem pode alcançar um sucesso de alta magnitude sem nenhuma outra complicação, ou um de baixa magnitude com Vantagens, ou um moderado com Vantagens que trazem um pouco de Desespero. Da mesma forma, fracassos podem ter um lado bom por meio de Vantagens ou Triunfos ou gerar situações realmente terríveis nas quais ele é acompanhado por Ameaças e Desespero.

O vasto número de possibilidades oferece a oportunidade de narrar ações e cenas inesquecíveis. Tanto os jogadores quanto os Mestres são encorajados a considerar essas oportunidades para pensar em como esses símbolos podem ajudar a dar continuidade à história e acrescentar detalhes e efeitos especiais que criem sessões repletas de ação.

OUTROS TIPOS DE TESTES

O teste de perícia padrão que utiliza um conjunto de dados básico pode ser usado para resolver a maioria das tarefas em uma sessão. Porém, algumas situações requerem uma abordagem um pouco diferente para serem resolvidas adequadamente. Além do teste de perícia padrão, **Fronteira do Império** utiliza testes resistidos, competitivos e cooperativos.

Testes resistidos geralmente acontecem quando o sucesso ou fracasso de uma tarefa é fortemente influenciado por um oponente. Os **competitivos** podem ser usados parar determinar qual personagem se sairá melhor na tarefa quando dois ou mais deles estiverem tentando realizar a mesma coisa. Os **cooperativos** são simplesmente variações dos outros testes, mas dois ou mais personagens estão trabalhando juntos.

TESTES RESISTIDOS

Às vezes é difícil realizar uma tarefa porque alguém está ativamente tentando impedir que o personagem obtenha sucesso, ou um personagem está tentando vencer ou ultrapassar outro. Por exemplo, um suspeito mente ao governador local afirmando não ter nada a ver com o roubo dos suprimentos médicos. O teste de Falsidade do ladrão pode ser resistido pela Vigilância do governador.

Os testes resistidos geralmente acontecem quando a tarefa que um personagem está realizando é diretamente oposta à tarefa de outro, ou quando um personagem tenta passar despercebido em meio a outros numa tarefa.

Como nos testes padrões, os testes resistidos adicionam dados de Dificuldade e, possivelmente, de Desafio ao conjunto do teste de perícia. Porém, em vez de designar um nível de dificuldade geral a um teste resistido, uma breve comparação entre as características e os níveis de perícia do personagem ativo e da oposição determina a dificuldade de um teste resistido..

O conjunto de dados do personagem ativo segue as mesmas regras para a construção de um conjunto básico, utilizando e potencialmente melhorando um ou mais para com base nas características e nos níveis de perícia desse personagem. A oposição então introduz dados de Dificuldade e de Desafio com base em suas características e nível de perícia relevantes. O maior valor entre a característica e a perícia da oposição determinará quantos dados de Dificuldade serão acrescentados ao conjunto, enquanto que o menor valor indicará quantos deles serão aprimorados para de Desafio (veja Aprimorando Dados na página 21).

EXEMPLO: TESTES RESISTIDOS

Por exemplo, Pash, o contrabandista, está tentando passar despercebido por uma patrulha de segurança. Com Agilidade 4 e Furtividade 2, seu conjunto inicial possui quatro dados de Habilidade, sendo que dois são aprimorados para de Proficiência (◆◆⬡⬡ no total). A patrulha de segurança tem Astúcia 2 e Percepção 1. Portanto, a oposição adiciona dois dados de Dificuldade (◆◆) ao teste, sendo que um deles é aprimorado para de Desafio ⬢. Se não houver nenhum outro fator, haverá seis dados no teste de perícia: ◆◆⬡⬡◆⬢.

TESTES COMPETITIVOS

Em alguns momentos, várias pessoas tentam realizar o mesmo objetivo ao mesmo tempo ou tentam determinar qual delas realiza melhor a tarefa. Vários personagens encontram-se engajados em um teste competitivo se estiverem tentando realizar uma mesma tarefa e buscando determinar quem a realizará primeiro, quem a fará melhor ou medir alguma outra consequência.

Por exemplo: dois personagens engajam-se em uma competição amigável de braço de ferro na cantina local. Ambos têm o mesmo objetivo: ganhar a disputa forçando o oponente a abaixar o braço. Esse teste caracteriza-se como competitivo para verificar quem se sairá melhor. Outros exemplos desses testes: vários pilotos navegando pela Kessel Run na disputa para ver quem completa o percurso na menor distância, ou dois políticos tentando convencer uma multidão indecisa durante uma audição de conselho.

Para um teste competitivo, o Mestre estipula um nível de dificuldade para a tarefa, e todos os personagens envolvidos na competição realizam um teste de perícia com base na dificuldade determinada. Ao realizarem um teste competitivo, é importante que os personagens acompanhem o total de ✲ gerados com seus respectivos conjuntos. O personagem com o maior total de ✲ é o "vencedor" do teste. Se nenhum deles for bem-sucedido, não há vencedor entre os personagens e o teste competitivo acaba em empate. Se dois ou mais personagens rolarem a mesma quantidade de ✲, aplica-se um método de desempate.

Embora ❍ e ⊕ ainda causem seus efeitos habituais nesses casos, eles também causam um benefício adicional. Caso haja empate de ✲ restante entre os dois personagens, o jogador com a maior quantidade de ⊕ é o vencedor. Se ainda houver empate, o personagem com mais ❍ é o vencedor.

Se após a avaliação dessas categorias ainda houver empate entre os dois personagens, o teste competitivo resulta em empate. Neste caso, o Mestre deve determinar um único vencedor; pode-se considerar que todos os participantes empatados fracassaram ou o Mestre pode resolvê-lo com outro teste competitivo ou encontrar alguma outra forma para solucionar a disputa.



EXEMPLO: TESTES COMPETITIVOS

Por exemplo: Oskara, a caçadora de recompensas Twi'lek, e Lowhhrick, o Wookiee mercenário, envolvem-se em uma competição amigável de bebida. Os jogadores decidem beber algo de qualidade usando Corellian Brandy, uma bebida potente e infame. O Mestre decide que a competição de bebida requer um **teste de Resiliência Difícil (◆◆◆)**. Oskara tem Força Física 3 e Resiliência 1, e Lowhhrick tem Força Física 4 e Resiliência 3. Oskara consegue ✲ ✲ ❍ ❍. Mesmo com Força Física superior, Lowhhrick só obtém ✲ ⊕ ⚙ ⚙ ⚙. Ele é o vencedor do teste competitivo com base no critério de desempate (já que o ⊕ equivale a um Sucesso). Oskara também tem dois ❍ para resolver, enquanto Lowhhrick deve lidar com três ⚙. Uma possível interpretação é a de que ele pode até ter ganhado a competição, mas acordará na manhã seguinte com uma ressaca terrível enquanto Oskara desfrutará de uma boa noite de sono.

TESTES COOPERATIVOS

Alguns testes são tão importantes ou desafiadores que toda ajuda é bem-vinda (ou pelo menos valorizada). Para a sorte dos jogadores, eles podem auxiliar uns aos outros quando realizarem diversas tarefas. Durante uma sessão normal de narrativa, ajudar outros personagens é algo bem fácil. Basta que o jogador explique como ajudará na tarefa. Se sua explicação for satisfatória, o Mestre deixará que o faça. Existem dois tipos de assistência que podem ser fornecidas: com treinamento e sem treinamento.

ASSISTÊNCIA COM TREINAMENTO

A assistência é melhor aproveitada quando quem está dando apoio oferece conhecimento ou competência extra à tarefa. Quando um personagem com um nível de característica ou perícia maior ajuda outro, o conjunto de dados pode ser construído com base no nível da característica de um dos PJs e no nível da perícia de outro PJ.

EXEMPLO: ASSISTÊNCIA COM TREINAMENTO

O droide 41-VEX está dando assistência ao contrabandista Pash por meio do teste de Astronavegação para preparar as coordenadas do hyperdrive. Pash tem Intelecto 2 e Astronavegação 3, e 41-VEX tem Intelecto 3 e Astronavegação 1. O jogador escolhe utilizar o Intelecto 3 de 41-VEX e a Astronavegação 3 de Pash no teste, e obtém o seguinte conjunto de dados: ⬡⬡⬡.

ASSISTÊNCIA SEM TREINAMENTO

Se quem estiver dando assistência não tiver um nível de característica ou perícia maior (ou seja, se esses níveis não garantem nenhum benefício ao personagem), o Mestre pode adicionar □ ao conjunto de dados (como se a assistência extra ainda oferecesse algum benefício).

EXEMPLO: ASSISTÊNCIA SEM TREINAMENTO

Momentos depois, é a vez de Pash dar assistência a 41-VEX cuidando dos ferimentos do companheiro de bordo. Este tem Intelecto 3 e Medicina 3, e aquele tem Intelecto 2 e nenhum grau de Medicina. Pash não pode dar assistência com treinamento, por isso 41-VEX recebe um dado de Ampliação no teste de perícia como reflexo da tentativa de Pash em ajudá-lo, obtendo, assim, o seguinte conjunto de dados: ⬡⬡⬡□.

RESTRIÇÕES PARA A ASSISTÊNCIA

O Mestre pode estabelecer certas condições ou exigências para a assistência. O personagem que quer oferecer ajuda cuidando das lesões de outro personagem deve estar perto da pessoa que precisa de tratamento, ou se quiser dar assistência traduzindo um holocron antigo, o personagem precisará ter acesso a ele.

Em geral, somente um personagem pode dar assistência por vez. Porém, o Mestre pode decidir incluir mais pessoas dependendo da situação. Neste caso, apenas um dos personagens que está dando assistência pode contribuir com seu nível de característica ou perícia, enquanto que os demais que também se ofereceram para dar assistência contribuem com □ no teste.

ASSISTÊNCIA E SUA APLICAÇÃO

Durante um combate ou em encontros estruturados, quando a iniciativa e a ordem em que as pessoas realizam suas ações é mais importante, pode-se oferecer ajuda por meio da manobra de assistência. Ela permite que um aliado seja beneficiado pela assistência dada por um aliado engajado em seu próximo teste de perícia. A ajuda dura até a próxima ativação do personagem auxiliado. Para mais sobre a manobra de assistência, veja **Capítulo VI: Conflito e Combate**.

OUTROS ELEMENTOS FUNDAMENTAIS

Além dos importantes conceitos já abordados neste capítulo, existem ainda outros que esclarecem o jogo, avançam a história e ajudam os PJs a superarem adversidades. Esta seção descreve vários desses importantes elementos. São eles: talentos dos personagens, Pontos de Destino, Obrigação, experiência e desenvolvimento e atributos secundários como ferimentos e limites de fadiga.

TALENTOS

Enquanto as perícias representam o que um personagem conhece, as disciplinas treinadas ou a experiência aplicada a um tópico, os talentos são uma classe muito mais abrangente de habilidades especiais. Eles retratam os diversos truques, técnicas e aptidões que os personagens obtêm ao longo da carreira, ou ainda podem refletir sua determinação absoluta em fazer as coisas acontecerem. Cada talento configura-se como uma habilidade especial distinta que dá ao personagem vantagem em determinadas situações.

Embora características e perícias sejam razoavelmente universais – todos os personagens possuem seis características e todos têm acesso a todas as perícias –, os talentos são bem mais específicos. Cada carreira é definida por uma série de talentos únicos reunidos em um formato chamado de redes de talentos. Estas representam as especializações em cada carreira e ajudam a diferenciar personagens que avançam por caminhos de carreira separados.

Os talentos dividem-se em diversas categorias e ainda podem ser ativos ou passivos. Os ativos geralmente exigem que o jogador declare que seu personagem está utilizando esses talentos. Alguns dos ativos estão associados a um custo ou a requisitos, como gastar Pontos de Destino, sofrer fadiga ou utilizar isso como parte de uma ação de ataque. Outros são passivos, ou seja, sempre estão "ativados", não precisando de ativação por parte do jogador. Talentos passivos fornecem seus benefícios de maneira permanente ou são acionados automaticamente dependendo das circunstâncias.

Alguns pertencem a uma série de talentos relacionados. Estes podem representar versões melhoradas de talentos inferiores ou idênticos adquiridos diversas vezes para um efeito cumulativo. No primeiro caso, uma versão melhorada substitui por completo a versão inferior. No segundo caso, o talento é medido por uma série de graus. Quanto mais vezes ele for adquirido, mais graus terá e, consequentemente, maior será a magnitude de seus efeitos.

A maior parte dos talentos é específica para determinada profissão de um personagem. As redes representam o curso natural do aprendizado e da experiência que um personagem recebe ao longo das aventuras. Elas estão divididas em cinco fileiras, sendo que as avançadas representam habilidades extraordinárias. Alguns talentos podem aparecer em especializações múltiplas, mas em diferentes fileiras ou com diferentes custos. Também existem algumas redes que não estão vinculadas a uma profissão ou carreira específica, como Sensibilidade à Força, mas funcionam de forma muito semelhante.

Para uma descrição completa de cada talento e como são utilizados em jogo, veja **Capítulo IV: Talentos**.

PONTOS DE DESTINO

Os personagens de jogadores são notavelmente diferentes da maioria dos PMs que habitam a galáxia.

Os PJs não só têm acesso a perícias e talentos especiais que os ajudam como também se encontram intimamente ligados ao destino. Destino é aquela centelha especial que coloca os heróis acima das pessoas comuns, conferindo-lhes uma identidade de tamanha importância nos eventos da galáxia para ser um Personagem de Jogador. Ao longo das aventuras dos PJs, o destino poderá intervir para o bem ou para o mal. Ele pode assumir seu lado positivo e garantir uma vantagem temporária ou ampliação para as habilidades do PJ. Ou pode revelar-se como um mau presságio e impor adversidades e complicações extras.

Esse conceito e a habilidade do Personagem de Jogador de se beneficiar desse recurso e influenciá-lo é representado por Pontos de Destino. O destino está entrelaçado à Força, que permeia a galáxia carregando em si tanto energia da luz quanto energia negra. Ele é uma das maneiras pela qual a Força guia e envolve os personagens.

Pontos de Destino são um tipo de recurso que os jogadores e o Mestre podem usar para obter diversos efeitos. Por exemplo: podem ser usados para aprimorar dados de Habilidade ou Dificuldade ou ativar determinados talentos ou habilidades especiais.

A RESERVA DE DESTINO

Assim como a Força, o destino possui um lado da luz e um lado negro. Os Pontos de Destino do lado da luz favorecem os personagens e podem ser usados para ajudá-los em suas ações. Os do lado negro frustram-nos e são usados pelo Mestre para complicar e colocar suas ações em perigo. No entanto, lado da luz e lado negro são dois lados da mesma moeda lutando pelo equilíbrio, resistindo à força oposta e explorando a fraqueza um do outro. Enquanto a reserva de Destino do lado da luz diminui, a do lado negro aumenta. À medida que os Pontos de Destino do lado negro são consumidos, os do lado da luz são reabastecidos.

PREPARANDO A RESERVA DE DESTINO

Para determinar a reserva de Destino atual, no início de cada sessão, cada jogador com um PJ rola um dado da Força ⬡ (o Mestre não rola um ⬡). Os resultados são somados para formar a reserva de Destino inicial para a sessão. Por exemplo, se um jogador rola o dado e o resultado é um símbolo do lado da luz (◯), ele acrescenta um Ponto de Destino desse lado à reserva de Destino da sessão. Se um jogador rolar o dado e o resultado for dois símbolos do lado negro ● ●), ele acrescenta dois Pontos de Destino desse lado à reserva de Destino.

Uma vez estabelecido, o tamanho da reserva de Destino não sofre alterações para aquela sessão. Antes do início de uma nova, os jogadores rolam os dados e estabelecem uma nova reserva de Destino que pode ser diferente tanto em número quanto na composição dos Pontos de Destino. Embora o tamanho da reserva seja fixa para toda a sessão, a quantidade de Pontos de Destino disponível do lado da luz e do lado negro pode mudar ao longo do jogo conforme os jogadores e o Mestre apelam ao destino para influenciar suas ações.

CONTROLANDO OS PONTOS DE DESTINO

Pontos de Destino podem ser facilmente controlados com as fichas apropriadas em **Fronteira do Império: Dados** ou com fichas de jogos, miçangas, contas de vidro ou outro elemento conveniente. Fichas dupla-face ou fichas de pôquer funcionam muito bem. Idealmente, um dos lados da ficha deve ser colorido ou escolhido para representar os Pontos de Destino do lado da luz, e o outro lado escolhido representa os do lado negro.

Outro método bem fácil é utilizar a ficha de personagens do grupo da página 447. Ela contém dois espaços para os Pontos de Destino: um do lado da luz e outro do lado negro. Se estiverem utilizando miçangas ou fichas, os jogadores colocam a quantidade adequada de Pontos de Destino no respectivo espaço. Conforme os eles são utilizados, as fichas passam de um espaço para outro.

COMO USAR OS PONTOS DE DESTINO

Os jogadores e o Mestre podem ter acesso ao destino utilizando os Pontos de Destino da reserva, e podem gastá-los de diversas formas. Porém, os Pontos do lado da luz só podem ser gastos pelos jogadores, enquanto que os do lado negro só podem ser gastos pelo Mestre.

Quando um jogador gasta um Ponto de Destino do lado da luz, este vira um do lado negro depois que a ação atual for resolvida. Quando o Mestre gasta um do lado negro, este vira um do lado da luz depois que a ação atual for resolvida. Essa mudança de lado só acontece no final da ação em que o Ponto de Destino foi utilizado, impedindo que os jogadores e o Mestre gastem esse Ponto recém-movido. O Destino é um recurso extremamente poderoso, porém limitado. O jogador só pode gastar um Ponto do lado da luz por ação e, sendo assim, deve escolher cuidadosamente como utilizar seu destino antes de gastá-lo. Assim como o Mestre, que só pode gastar um Ponto do lado negro por ação.

A seção a seguir explicará algumas maneiras de usar os Pontos de Destino. A menos que se diga o contrário, os jogadores ou o Mestre podem utilizar estas opções.

UMA MÃO AMIGA

Todos os personagens podem recorrer ao destino para melhorar qualquer teste de perícia que estiverem prestes a fazer. Um jogador pode gastar um Ponto de Destino para aprimorar em um grau seu conjunto inicial, ou seja, aprimorar um dado de Habilidade para sua versão superior, que é o de Proficiência. O Mestre também pode gastar um Ponto de Destino do lado negro para aprimorar o conjunto de um de seus PMs. Para mais informações em como aprimorar os dados veja a página 21.

SUBINDO O NÍVEL

O destino também pode ser usado para manter os personagens fora de perigo. Eles podem recorrer ao destino para tornar o teste de perícia de um oponente mais desafiador. Um único jogador pode gastar um Ponto de Destino do lado da luz para aprimorar em um grau a dificuldade no teste de perícia de qualquer PM, ou seja, aprimorar um dado de Dificuldade para o mais potente, que é o de Desafio. O Mestre também pode gastar um Ponto de Destino do lado negro para aprimorar o conjunto de um dos PJs. Para mais informações em como aprimorar os dados veja a página 21.

HABILIDADES ESPECIAIS E TALENTOS

Muitos talentos poderosos permitem que os personagens gastem Pontos de Destino para diversos efeitos. Por exemplo: um Político perspicaz pode gastar um Ponto de Destino para recuperar imediatamente a fadiga equivalente a seu nível de Porte. Também existem outros usos – veja as descrições de talentos para mais detalhes.

SORTE E DEUS EX MACHINA

Os jogadores também podem utilizar o destino para introduzir "fatos" e contextos extras na história. O Mestre já é o responsável por coordenar e conduzir a narrativa, mas ao utilizarem Pontos de Destino, os jogadores também passam a fazer contribuições à história.

Imagine a seguinte situação: os personagens aterrissam em um planeta onde esperavam que o ar fosse respirável, mas se deparam com um vazamento na instalação de mineração de gás que intoxicou toda a atmosfera do lugar. Um dos jogadores sugere gastar um Ponto de Destino e diz: "*Que sorte a nossa você ter se lembrado de pegar as máscaras de ar na última vez que estivemos na doca seca, Pash*". Embora nenhum jogador tenha mencionado ou listado máscaras de ar em ocasiões anteriores, trata-se de um acréscimo criativo e razoável ao jogo. Se o Mestre aprovar, o jogador gasta o Ponto de Destino e sua contribuição assume o caráter de uma afirmação verdadeira – máscaras de ar estão à mão.

Um jogador também pode gastar um Ponto de Destino para sugerir encontrar um stimpack reserva enquanto vasculha rapidamente uma instalação médica ou sugerir que exista um elemento no ambiente onde o personagem possa se proteger.

Utilizar os Pontos de Destino para a construção da narrativa é uma ótima forma de manter todos os jogadores envolvidos e dar continuidade à história. Porém é o Mestre quem decide se o que foi proposto é aceitável ou não. É aconselhável que os jogadores não exagerem no uso dos Pontos, pois quanto mais extravagante ou inverossímil a sugestão, maior é a chance de o Mestre restringir seu uso. Em geral, utilizar os Pontos de Destino para esta finalidade faz que os jogadores se sintam como participantes ativos do jogo *e* da história por serem recompensados pela criatividade e interpretação. Se os Pontos de Destino forem gastos para este propósito, o Mestre deve permitir seu uso pelos jogadores.

ECONOMIZANDO PONTOS DE DESTINO DURANTE O JOGO

Os jogadores e o Mestre são encorajados a utilizar o destino regularmente, e com isso criam um fluxo dele ao longo da sessão. Teoricamente, os jogadores podem querer não utilizar todos os Pontos e simplesmente não gastar nenhum do lado da luz para impedir que o Mestre utilize os do lado negro contra eles. Porém, isso vai contra o princípio da mecânica e da ambientação do jogo. Se os jogadores segurarem seus Pontos de Destino, o Mestre utilizará outros métodos para pressionar o grupo, forçando-os a reconsiderar seu plano. É perfeitamente aceitável que o Mestre lembre os jogadores de utilizarem seus Pontos de Destino na sessão, sugerindo, por exemplo, que os gastem caso sintam que estão diante de um inimigo que pode derrotá-los facilmente.

Os Personagens de Jogadores estão envolvidos nos acontecimentos da galáxia, e em suas aventuras o destino agirá a favor ou contra eles. Quando devidamente utilizados, os Pontos de Destino causam tensão e entusiasmo, transformando testes rotineiros em testes mais significativos, acrescentando o elemento dramático ao trivial ou levantando o moral dos personagens quando se sentirem derrotados.

OS LIMITES DA SORTE

O destino é um recurso importante e não deve ser gasto de forma exagerada nem utilizado de maneira impulsiva, pois cada jogador só pode investir um Ponto por teste. Por exemplo: se um personagem decidir investir um Ponto de Destino para aprimorar um dado de Habilidade para Proficiência, não poderá investir um Ponto de Destino para ativar um dos talentos de seu personagem. O Mestre também pode investir um Ponto de Destino por teste de perícia. É possível que o jogador e o Mestre invistam destino no mesmo teste de perícia, fazendo que haja equilíbrio na influência do destino no conjunto de dados.

É sempre o jogador ativo (o jogador ou o Mestre que está organizando o conjunto) que tem a primeira oportunidade de usar um Ponto de Destino. Depois que ele decidiu usar ou não um Ponto de Destino, a chance de resposta passa aos outros envolvidos no teste (o jogador-alvo ou o Mestre no caso um PM) que também podem gastar um Ponto de Destino. Por exemplo: se o Mestre declarar que fará isso para aprimorar um dado de Habilidade do inimigo para um de Proficiência em um ataque contra um PJ, o jogador desse PJ pode utilizar um Ponto de Destino para aprimorar um dos dados de Dificuldade para de Desafio no conjunto de ataque ou ativar um dos talentos de seu PJ.

OBRIGAÇÕES

Um dos aspectos que tornam únicos os personagens de **Fronteira do Império** é o conceito de Obrigação. Durante sua criação, os jogadores não só personalizam seus PJs escolhendo perícias e talentos, como também escolhendo o tipo de Obrigação que eles têm. A mesma Obrigação pode ser compartilhada entre o grupo ou cada PJ pode ter a sua própria. Do ponto de vista narrativo, a Obrigação acontece de diversas formas. Ela pode representar uma dívida imensa ou indicar que o PJ está sendo chantageado. Ele pode dever um "favor" a um chefe do crime ou estar com a cabeça a prêmio. A Obrigação ajuda a desenvolver a história do personagem e reforça as experiências rigorosas de **Fronteira do Império**.

Ao longo de uma campanha, as Obrigações aparecem no jogo de diversas formas: como ganchos narrativos e motivações de personagem ou como decisões instigantes deles. Por exemplo: os personagens completam uma tarefa e recebem um pagamento considerável. Eles devem gastar seus créditos para consertar a nave ou quitar sua Obrigação? Ela ajuda a determinar decisões a curto prazo, objetivos a longo prazo e ganchos narrativos que dão consistência a campanhas e reforçam a experiência de viver na fronteira.

OBRIGAÇÃO NO JOGO

Além das implicações da narrativa, a Obrigação também tem impacto na mecânica do jogo. Antes do início de cada sessão, o Mestre rola um d100 e compara o resultado com a Obrigação atual pendente do grupo. Se o resultado da rolagem do dado for maior do que a Obrigação, os PJs conseguem passar despercebidos e ela não virá atrás deles – por enquanto. Se o resultado da rolagem for igual ou menor do que a Obrigação, esta entra em jogo e causa impacto na sessão. O personagem que a ativou depara-se com seu problema e pode sofrer penalidades ou fadiga de acordo com a análise ou pressão de suas Obrigações.

Embora os jogadores criem Obrigações para seus personagens, elas também funcionam como ferramenta para que o Mestre possa reforçar a história, motivar os personagens e até proporcionar recompensas. Os jogadores sentem-se até aliviados quando conseguem quitar ou pagar parte de suas Obrigações. Para mais sobre Obrigação, veja a página 38.

EXPERIÊNCIA E DESENVOLVIMENTO

Experiência é o recurso primário com o qual os jogadores personalizam seus personagens. Cada um começa com uma reserva de pontos de experiência, os quais podem ser gastos durante a criação de personagens para treinar perícias, melhorar características ou adquirir talentos.

Ao longo de uma campanha, os jogadores também recebem experiência extra para cada sessão de **Fronteira do Império**, que pode ser gasta para melhorar seus personagens.





PONTOS DE EXPERIÊNCIA INICIAIS

Os personagens iniciam com uma quantidade de pontos de experiência baseada em suas espécies. Os utilizados durante a criação de personagens são a mesma "moeda" dos que os jogadores recebem no jogo. Se ele não quiser gastar todos os seus pontos de experiência durante a criação de personagens, poderá acumular esses pontos e seu PJ começará com mais pontos para gastar. Para mais informações sobre como gastar pontos de experiência, veja **Capítulo II: Criação de Personagem** na página 92.

MELHORANDO CARACTERÍSTICAS

O custo para se aumentar uma característica durante a criação de personagens é dez vezes o valor do próximo nível mais alto. Durante a criação, nenhuma característica pode ultrapassar o nível 5. Ao longo do jogo, nenhuma pode passar do nível 6. As características só podem ser adquiridas com pontos de experiência durante a criação de personagens, ou seja, não podem ser compradas depois dessa etapa. Ao longo das sessões, elas só podem ser aumentadas se o jogador adquirir talentos específicos de fileiras avançadas. Para mais sobre como aumentar características, veja a página 92.

TREINAMENTO EM PERÍCIAS

Cada perícia possui cinco graus de treinamento disponíveis. Um personagem já pode ter adquirido diversos graus em perícia graças à sua carreira e profissão iniciais sem nenhum custo. Eles podem treinar perícias extras e ganhar graus adicionais durante a criação de personagens. Independentemente de qualquer bônus de espécie ou carreira, nenhuma perícia pode ultrapassar o grau 2 durante a criação de personagens.

O custo para treinar perícias é separado em duas categorias: perícias de carreira e as não relacionadas à carreira. O treinamento de uma de carreira custa cinco vezes o valor do próximo grau mais alto. O de uma não relacionada à carreira custa cinco vezes o valor do próximo grau mais alto mais 5 pontos de experiência extras. Os personagens podem adquirir graus em perícias durante a criação de personagens ou ao longo das sessões.

ADQUIRINDO TALENTOS

Os talentos são adquiridos através das redes de talentos disponíveis do personagem que geralmente resultam de suas escolhas de especialização. Ele pode comprar quaisquer talentos viáveis para ele. Este é qualquer talento da primeira fileira (que custa 5 pontos de experiência cada) ou qualquer um que esteja diretamente relacionado a um já adquirido. Seu custo depende da fileira em que se encontram. Talentos semelhantes podem ter preços distintos para personagens diferentes baseados em suas especializações. Os PJs podem adquirir talentos durante a criação de personagens ou ao longo das sessões.

ADQUIRINDO NOVAS ESPECIALIZAÇÕES

Cada personagem começa com uma única especialização de acordo com a carreira escolhida. Porém, eles podem adquirir especializações extras, o que lhes dá acesso a uma variedade muito maior de perícias e talentos. Não há limite para a quantidade de especializações de um personagem.

Ao adquirir uma delas, o personagem pode gastar pontos de experiência na rede de talentos da nova especialização, além de qualquer outra rede a que ele já tenha acesso. Além disso, a maioria das especializações tem uma ou mais perícias de carreira. Estas agora equivalem a perícias de carreira para o personagem. Eles podem adquirir especializações de qualquer carreira. O custo para se adquirir uma especialização adicional da carreira do personagem é 10 vezes o total de número de especializações que ele teria com essa nova. O preço para se adquirir as que não são relacionadas à carreira é 10 vezes o total de número de especializações que ele teria com essa nova mais 10 experiências adicionais.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Alguns atributos de personagens baseiam-se em outras escolhas feitas durante sua criação ou ao longo de uma campanha. Alguns deles mudam com frequência durante o jogo ou são modificados por talentos, equipamentos ou outras habilidades especiais.

LIMITE DE FERIMENTO

O limite de ferimento de um personagem representa a quantidade de dano físico que pode aguentar antes de ser nocauteado. Os ferimentos podem ser graves e provocar uma lesão crítica. Eles podem ser tratados com Medicina; mas demoram para curar (os droides consertam seus ferimentos com Mecânica).

O limite de ferimento inicial dos personagens é determinado pela espécie e seus níveis de Força Física. Depois de estabelecer esse valor inicial, aumentar o nível de Força Física durante o jogo não aumentará o limite de ferimento. Isto acontece quando o jogador adquire o talento apropriado, como Endurecido.

LIMITE DE FADIGA

O limite de fadiga de um personagem representa quanta intimidação ele pode aguentar antes de ficar atordoado, confuso ou até incapacitado. A fadiga representa o "dano" psicológico ou mental do personagem. Ele está mais sujeito a sofrer fadiga do que ferimentos, e também pode servir de recurso para que os jogadores acionem determinadas habilidades de personagens. Para a sorte dos jogadores, seus personagens recuperam fadiga com mais rapidez do que se recuperam de seus ferimentos.

O limite de fadiga inicial é determinado pela raça e seus níveis de Força de Vontade. Depois de estabelecer esse valor inicial, aumentar o nível de Força de Vontade durante o jogo não aumentará o limite de fadiga. Isto acontece quando o jogador adquire o talento apropriado, como Determinação.

DEFESA

A Defesa indica o quão difícil é atingir um personagem em situações de combate. Eles têm defesa a distância e próxima. O valor padrão do personagem tanto na defesa a distância quanto na próxima é zero. Se no valor de defesa estiver apenas "Defesa" sem especificar se são a distância ou próxima, significa que o mesmo valor é aplicado para as duas.

Em geral, a defesa é obtida através do uso de armaduras ou de uma posição defensiva em combate, como ganhar cobertura. Alguns talentos especiais também podem aumentar um dos níveis de defesa do personagem.

VALOR DE RESISTÊNCIA

O valor de resistência de um personagem determina o quanto de dano ele pode minimizar antes de sofrer dano real. Esse valor é subtraído de qualquer dano sofrido pelo personagem. Os danos que restarem após a subtração da resistência representam os ferimentos que o personagem sofre contra seu limite de ferimentos.

O valor de resistência padrão do personagem equivale a seu nível de Força Física. Depois de estabelecer esse valor inicial, se o PJ aumentar seu nível de Força Física durante o jogo, seu valor de resistência também aumenta. Em geral, obtêm-se bônus adicionais de resistência através do uso de armaduras. Alguns talentos também podem aumentar a resistência inata do personagem.





2

CRIANDO PERSONAGENS

"Canalha: Gostei disso."

– Han Solo

Fronteira do Império tem como foco os "limites" da galáxia de *Star Wars*, que incluem as regiões pouco exploradas da Orla Exterior, o repugnante submundo e os personagens excluídos que habitam essas áreas sombrias. Os Personagens de Jogador de **Fronteira do Império** também incorporam este conceito. Embora eles possam ter um passado de riqueza, privilégios e status, agora se encontram em uma situação em que poucas coisas são preto no branco, e mesmo sobreviver um dia após o outro é um desafio repleto de perigos e obstáculos.

Quando um grupo de jogadores resolve iniciar uma campanha em **Fronteira do Império**, deve dar destaque especial às histórias de seus personagens. É importante que os jogadores gastem alguns minutos de seu tempo imaginando a história de seus PJs para depois pensar nas características, talentos, equipamentos e outros atributos inatos para que eles possam ficar dinâmicos e interessantes.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A criação de personagens em **Fronteira do Império** é feita em poucas e curtas etapas, e isso faz os jogadores se envolverem imediatamente na ação. Para criar um personagem, o jogador precisará deste livro de regras, uma ficha de personagem e lápis. Além desse material, ele também precisa ter acesso ao conjunto de dados (veja a página 10) – que pode ser o seu próprio ou o do grupo.

A criação de personagens utiliza um sistema de "compra com pontos", ou seja, todos os jogadores recebem pontos de experiência para que possam investir em diferentes aspectos de seus personagens. Estes começam com uma quantidade limitada de pontos de experiência, mas os jogadores podem assumir uma Obrigação extra (dívida, favores, recompensas por suas cabeças) para ganharem mais pontos de experiência ou recursos iniciais. Isto será explicado mais adiante neste capítulo.

Ao escolher a raça e a carreira do personagem, o jogador determina suas características e perícias iniciais. Depois de fazer essas escolhas, eles investem seus pontos de experiência para melhorar as características iniciais de seus PJs, adquirir treinamento em perícias importantes, escolher equipamentos iniciais, aprender talentos especiais e até mesmo liberar redes de talentos extras.

CONCEITO DE PERSONAGEM

Antes de atribuir qualquer característica, o jogador deve pensar no tipo de personagem que deseja jogar. Um piloto trapaceiro e rápido no gatilho com sua blaster quando as coisas fogem do controle? Um explorador taciturno motivado a ver tudo o que a galáxia tem a oferecer? Em **Fronteira do Império**, qualquer conceito de personagem que se encaixe no universo de *Star Wars* é possível.

É importante que o Mestre também dê uma ideia do tipo de campanha que está planejando para os jogadores. Se ela enfatizar o combate, eles talvez escolham personagens mais voltados para batalhas. Se seguir mais para o lado da intriga, fará mais sentido que os jogadores criem PJs com fortes habilidades e perícias sociais.

O Mestre deve encorajar os jogadores a discutir sobre as carreiras mais apropriadas para a campanha. O ideal seria que eles incluíssem personagens variados para garantir a sobrevivência do grupo, independentemente do que o Mestre tenha planejado e sempre tendo em mente o tipo de campanha criado por ele – um personagem bom de briga, um bom piloto de naves espaciais, alguém que saiba consertar máquinas e assim por diante. Coincidências podem acontecer, mas **Fronteira do Império** oferece várias opções para que mesmo que dois jogadores acabem escolhendo a mesma carreira, eles possam atribuir habilidades e talentos únicos.

Lembre-se de que nenhum personagem é uma "má" escolha, independentemente da campanha. O Mestre nunca deve desencorajar um jogador a não escolher determinado PJ, mas deve integrar todos os conceitos de personagens para a campanha que tem em mente. Afinal, parte da diversão de **Fronteira do Império** está na incrível combinação de diferentes personagens no decorrer da campanha.

ETAPAS DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Para criar um PJ, os jogadores devem seguir as etapas abaixo, descritas brevemente em seguida, mas explicadas com mais detalhes ao longo do capítulo.

1. Determinar o Conceito e a História do Personagem
2. Determinar a Obrigação Inicial
3. Escolher a Espécie
4. Escolher a Carreira
5. Escolher as Especializações
6. Investir Pontos de Experiência
7. Determinar os Atributos Secundários
8. Determinar as Motivações Iniciais
9. Escolher Equipamentos e Descrição
10. O Grupo Escolhe a Nave Inicial

DETERMINAR O CONCEITO E A HISTÓRIA DO PERSONAGEM

Todo personagem começa como uma ideia. O jogador vai querer interpretar um espirituoso e astuto contrabandista, um piloto Wookiee corpulento ou um temível e competente caçador de recompensas? Antes de começar, deve-se pensar no tipo de personagem que deseja jogar e em sua história. Duas questões básicas devem ser respondidas: de onde ele veio e o que o fez ser o que é hoje? Nenhum personagem nasce pronto. A formação de cada indivíduo é influenciada por uma vida toda de circunstâncias e tomadas de decisões desde o nascimento.

Para mais informações sobre a definição da história do personagem, veja a página 36.

DETERMINAR A OBRIGAÇÃO INICIAL

Ao criar um personagem em **Fronteira do Império**, o jogador escolhe uma Obrigação inicial logo que começa. Ela pode influenciar nas decisões do jogador no momento da criação de personagens em relação ao tipo com que deseja jogar, ao tipo de grupo que os jogadores querem formar coletivamente e aos tipos de perícias, equipamentos e habilidades que já querem ter desde o começo.

Para mais sobre Obrigação, veja a página 38.

ESCOLHER A ESPÉCIE DO PERSONAGEM

A galáxia é um lugar populoso, repleto de seres conscientes com habilidades e crenças distintas. Após definir a Obrigação do personagem, é hora de o jogador escolher sua espécie. Uma vez definida, ela não poderá ser alterada. É o que determina os níveis de suas características iniciais de Força Física, Agilidade, Intelecto, Astúcia, Força de Vontade e Porte. Ela também estabelece os valores padrões dos limites de ferimento e fadiga do personagem, bem como as habilidades inatas, bônus e XP inicial.

Para mais informações sobre as diversas espécies que os jogadores podem escolher, veja a página 43.

ESCOLHER A CARREIRA DO PERSONAGEM

A carreira determina um caminho ou estilo de vida para o personagem, mas não deve, de forma alguma, ser um limitador. É como um extenso modelo das perícias e habilidades relacionadas do personagem. Cada uma possui uma série de especializações.

Cada carreira possui oito perícias associadas. Estas devem estar marcadas na ficha de personagem como perícias de carreira. Durante esta etapa da criação de personagens, o jogador pode escolher quatro das oito perícias iniciais e receber um grau em cada uma das escolhidas sem ter que gastar pontos de experiência. O jogador não pode escolher a mesma perícia mais de uma vez.

Durante o jogo, elas custam menos para serem treinadas ou melhoradas do que as que não são relacionadas à carreira.

Para mais informações sobre as seis carreiras, veja a página 53.

ESCOLHER ESPECIALIZAÇÕES

Cada carreira, em sua definição mais ampla, possui diversas especializações. Estas são mais focadas e proporcionam habilidades especiais denominadas talentos. Cada personagem ganha acesso a uma especialização sem gastar pontos de experiência durante sua criação. Esta especialização deve pertencer à carreira escolhida.

Cada uma também inclui quatro perícias de carreira extras. Estas quatro devem estar indicadas como perícias de carreira na ficha de personagem. Durante esta etapa da criação, o jogador pode escolher duas das quatro perícias de carreira extras e receber um grau em cada uma das selecionadas sem ter que gastar pontos de experiência. Ele não pode escolher a mesma perícia mais de uma vez. No entanto, pode optar por treinar uma já treinada durante a etapa de escolha de carreira, fazendo que o personagem comece com uma perícia treinada de nível dois. Se um PJ puder escolher mais de uma Especialização durante sua criação (seja devido a algum fator da própria criação, seja pela compra de uma Especialização extra gastando pontos de experiência), ele deverá escolher uma e somente uma Especialização, da qual receberá dois graus extras em duas perícias de carreira.

Para mais informações sobre especializações específicas, veja as seções sobre carreiras a partir da página 55. Uma lista e a descrição de cada talento encontram-se a partir da página 129.

INVESTIR PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Durante a criação de personagens, os jogadores podem investir pontos de experiência em uma das quatro áreas de seu desenvolvimento: melhorar características, treinar perícias, comprar talentos e aprender novas especializações. O jogador pode gastar pontos de experiência fazendo a combinação que preferir desses desenvolvimentos para criar um personagem realmente único.

Ao longo do jogo, os jogadores recebem pontos de experiência extras. A quantidade que recebem é determinada pelo Mestre. Veja o **Capítulo IX: O Mestre** para mais informações.

Os jogadores podem gastar pontos de experiência durante a criação de personagens e ao final de cada sessão quando recebem mais pontos. Para mais informações sobre como gastá-los, veja a página 92.

DETERMINAR OS ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Cada personagem possui diversos atributos importantes que só podem ser comprados com pontos de experiência. Isso ajuda a definir a resiliência e as habilidades de combate do PJ ao longo da aventura. Esses atributos são: limite de ferimentos, de fadiga, defesa e valor de resistência.

Mais informações sobre como determinar atributos secundários encontram-se a partir da página 94.



DETERMINAR AS MOTIVAÇÕES INICIAIS

Além da Obrigação inicial, os jogadores devem escolher uma Motivação inicial para seus personagens. Elas oferecem elementos extras à história para jogadores e Mestre. Os personagens podem receber bônus de pontos de experiência (XP) caso o Mestre perceba que o jogador manteve-se fiel à Motivação de seu PJ no decorrer da aventura.

As três Motivações iniciais que podem ser escolhidas são: Ambição, Causa e Relacionamento. Ao definir a Motivação inicial, o jogador rola dados percentuais para a tabela apropriada de Motivação específica para obter mais detalhes. Para mais informações sobre como determinar e utilizar Motivações, veja a página 94.

ESCOLHER EQUIPAMENTOS E DESCRIÇÃO

Quando as demais características e atributos secundários estiverem definidos, os jogadores podem completar seus personagens com detalhes como peso, altura, forma física, cor do cabelo e da pele, planeta de origem e outras particularidades. O ideal seria que os detalhes da história do personagem combinassem com suas Obrigações e Motivação (veja páginas 38 e 94, respectivamente). Por fim, o jogador dá um nome ao PJ e escolhe seus equipamentos iniciais.

O GRUPO ESCOLHE A NAVE INICIAL

Em **Fronteira do Império**, presume-se que os personagens são independentes e, por esse motivo, têm a vantagem de começar a campanha com sua própria nave espacial para irem de um lugar a outro (e de uma aventura a outra).

Quando os personagens estiverem prontos, o grupo discute o tipo de nave espacial que usará como sua "base". Esta seção apresenta uma lista de naves que o Mestre e os jogadores podem escolher.

ETAPA 1: HISTÓRIAS DOS PERSONAGENS

À medida que o jogador começa a elaborar a história de seu personagem, deve-se levar em conta o seu passado. Ele viveu em meio à miséria? Tinha uma vida de conforto? Estava destinado a uma posição melhor com o tempo? Até mesmo uma simples descrição como "meu personagem era um rico herdeiro de uma família nobre" já oferece várias ideias para a história dele e ajuda a definir sua Obrigação e Motivação iniciais.



As histórias não são meros aspectos do desenvolvimento do personagem; na verdade, são facetas temáticas que ajudam a defini-lo mais do que um conjunto de números. Os jogadores não são obrigados a elaborar histórias para seus personagens, mas elas certamente os tornam mais interessantes. Vejamos quatro descrições de contextos sociais que os jogadores podem utilizar para definir a origem de seus PJs e o que tiveram de deixar para trás quando iniciaram suas vidas de aventuras.

OS EXCLUÍDOS

O jogador pode escolher que seu personagem seja de origem humilde ou sofrida. Talvez tenha sido um agricultor em algum mundo de terras áridas, um servo aprendiz que trabalhava para os Hutts ou tenha sido abandonado quando criança para sobreviver no submundo de Coruscant. Esse personagem já sabe como a vida é difícil, implacável e curta, e é muito provável que já tenha visto mais tragédia do que gostaria. Ele já deve ter visto amigos e parentes morrerem de fome, doenças ou violência e presenciado injustiças tamanhas contra o fraco ou vulnerável.

Apesar (ou talvez por causa) dessa visão dura e precoce do universo, personagens deste tipo esforçam-se para se superar e dão seu melhor para sair de sua condição. Eles também treinam incessantemente, absorvendo todo tipo de conhecimento que podem, ou são simplesmente resistentes e conhecedores de muitos assuntos capazes de se virar por conta própria.

No entanto, deixar essa vida de altos e baixos pode não ser tão simples quanto parece. O personagem ainda pode ter parentes vivendo na miséria, ex-companheiros que não ficariam

felizes de vê-lo deixar o bando ou ex-"patrões" que querem que ele acabe com seus "contratos".

SOBREVIVENTES DE CLASSE MÉDIA

Em alguns casos, um personagem pode ter tido um passado modesto, porém agradável até começar uma vida de aventuras. Ele e sua família não têm vasta riqueza e conhecem o significado de trabalho duro para se chegar a algum lugar. Esse contexto de "classe média" talvez seja o mais difícil de abandonar, pois o personagem pode desfrutar de uma vida boa (ou pelo menos decente) e acredita que se aventurar pelos mundos afora seja mais difícil do que parece.

Esta categoria é bastante ampla e pode incluir desde um técnico habilidoso, um político de menor prestígio, um soldado profissional até qualquer outro estilo de vida que envolva trabalho duro, mas com um salário que o faça valer a pena. O personagem até teve uma vida confortável, porém teve que trabalhar muito para suprir suas necessidades. Está acostumado ao trabalho duro e a certos graus de injustiça, mas talvez esteja alheio ao verdadeiro lado negro da galáxia – crime, corrupção, escravidão e conflitos.

OS RICOS E PODEROSOS

Como diz o ditado: quanto mais alto, maior a queda. Até mesmo personagens de alta posição social, ricos ou que levam uma vida de conforto podem estar sujeitos aos caprichos do destino e ser tirados da vida que conheceram um dia. Ele pode cair em desgraça de diferentes maneiras: escândalos, maus empreendimentos, guerras e revoluções ou vinganças por parte dos inimigos. Independentemente do motivo, o personagem é arrancado de seu mundo e jogado na escuridão da **Fronteira do Império**.

Este contexto inclui donos de propriedades, empreendedores bem sucedidos, médicos, políticos e qualquer outra posição ou origem que traz consigo dinheiro, poder e posição social acima da ralé. No entanto, após os eventos que os tiraram de seus mundos, esses personagens descobrem que um caminho duro os aguarda. Ele deixa a vida que levava usando apenas a roupa do corpo (nem um pouco modesta) e nada mais que suas habilidades, perícias e vontade de sobreviver na galáxia implacável.

A Obrigação de personagens com esse tipo de contexto geralmente está relacionada à causa de sua queda. Talvez esta seja o resultado de uma enorme dívida de jogo, chantagem por parte de uma família inimiga ou por ter envergonhado seu clã e ser levado ao exílio. Como os mais ricos e mais poderosos geralmente socializam com gente do mesmo nível social, os inimigos ou responsáveis pela Obrigação do personagem também costumam ser ricos, poderosos e influentes à sua própria maneira.

O ESTRANGEIRO

O personagem com esse contexto vem de uma sociedade diferente das normas galácticas, como sistemas planetários isolados desconhecidos, colônias de prisão ou até mesmo o caso raro de um personagem ter crescido sozinho longe da civilização. Este talvez saiba pouco ou desconheça completamente a política, os costumes e até a tecnologia do restante da galáxia. Ele pode demonstrar-se supersticioso com relação às coisas que vê ao seu redor ou apegar-se às maravilhas que encontra.

Esta opção funciona melhor com alguns tipos de carreiras do que outros – é difícil aceitar que um personagem de um mundo primitivo seja um Mecânico, por exemplo – a menos que o jogador e o Mestre inventem um bom motivo para isso acontecer. Talvez o Mecânico tenha sido o único sobrevivente de uma nave que caiu em um planeta remoto e aprendeu suas habilidades consertando o equipamento da nave.

Evidente que o jogador deverá elaborar um bom motivo que justifique como o personagem conseguiu sair de sua condição primitiva ou isolada. Quem sabe ele foi trazido de volta à civilização por um explorador ou acabou entrando a bordo de uma nave comercial que aterrissou em seu planeta.

ENTRANDO NA VIDA COMO UM MAU-CARÁTER

Depois de definir o contexto de origem do personagem, o jogador começa a pensar nos motivos que o levaram a entrar no nebuloso e perigoso mundo da **Fronteira do Império**. Foi por causa de um evento particular e traumático? Ele foi colocado em uma situação insustentável da qual teve de fugir? Descobrir qual foi a "gota d'água" que o levou a viver uma vida na fronteira é uma ótima fonte de inspiração para o jogador e o Mestre.

Vejamos diferentes "ganchos" que descrevem como um personagem pode ter saído de sua antiga vida para uma nova repleta de perigo e aventura.

QUANDO A OPORTUNIDADE BATE À PORTA

O motivo mais simples para um personagem viver às margens da sociedade é o desejo básico de aproveitar uma oportunidade ou desafiar a si próprio. O que teve uma vida dura e em meio à miséria não poupará esforços para melhorar sua condição e agarrar a primeira oportunidade de aumentar sua condição. O de condição estável talvez esteja entediado com a rotina da alta sociedade ou percebe que suas oportunidades de melhores condições virão se se empenhar e não esperar as coisas acontecerem. Por fim, o motivo pode ser tão simples como tomar uma decisão repentina de entrar em uma nave espacial com destino a um canto remoto da galáxia.

UM CHAMADO DE FORÇA MAIOR

Mesmo no mundo conturbado da **Fronteira do Império**, existem aqueles que se esforçam para mudar a galáxia – para melhor, na maioria das vezes, mas também para pior em outras. Talvez o personagem tenha feito um voto de ajudar o próximo, o que funciona muito bem na Obrigação Juramento. Ou pode ter recebido algum tipo de sinal que o mandou deixar sua antiga vida para trás e seguir para as margens da galáxia e atender a esse chamado de força maior.

INIMIGOS E ANTAGONISTAS

Basicamente, o personagem desagradou alguém e encontra-se fugindo de sua antiga vida. Mesmo se o jogador decidir que o inimigo não seja a fonte de uma Obrigação ou já não esteja mais por perto para causar sofrimento ao personagem, isso pode ser usado como gancho para reintroduzir o inimigo em outra ocasião no decorrer da campanha.

UMA FALHA DE CARÁTER

Alguma falha inerente ao próprio personagem o faz deixar a vida que tinha para trás e seguir na direção do desconhecido. Esse gancho de história combina muito bem com algumas Obrigações, como Vício, Obsessão ou Traição. Seja qual for o motivo, o personagem se vê excluído da sociedade em que vivia, abandonado à própria sorte. No entanto, ele pode ver isso como algo positivo, livrando-se da pressão do julgamento das pessoas ou continuando em frente, deixando os problemas para trás.

NO LUGAR ERRADO, NA HORA ERRADA

O personagem se vê envolvido em uma vida de aventuras por mera obra do acaso. Talvez tenha sido capturado por piratas, seja o único sobrevivente de uma praga mortal ou tenha simplesmente ficado desempregado e forçado a descobrir uma nova maneira de juntar créditos. Seja qual for o motivo que o tenha tirado da sociedade em que vivia, ele acha praticamente impossível as coisas voltarem ao que eram. O personagem deve se adaptar depressa à sua nova e perigosa situação.

ETAPA 2: OBRIGAÇÃO

A Obrigação desempenha um papel fundamental na criação do Personagem de Jogador. Simplificando, ela representa as dívidas dele. Podem ser físicas (de dinheiro, serviços que precisam ser pagos ou um contrato) ou intangíveis (um sentimento de responsabilidade pelo bem-estar de um amigo, o dever que sente em ajudar a família ou um favor que deve a alguém). As ações de um personagem geralmente são guiadas por sua Obrigação e, em **Fronteira do Império**, ela é um de seus aspectos essenciais, capaz de causar efeitos tangíveis para seu desenvolvimento.

Durante a criação dos personagens, os jogadores não só os personalizam escolhendo perícias e talentos, como também escolhendo o tipo de Obrigação que eles possuem. A Obrigação pode ser uma dívida pendente, o PJ pode ter sido chantageado em troca de serviços, pode dever "favores" a um mafioso, ter sua cabeça a prêmio ou ficar preso a um contrato.

Ao longo da campanha, as Obrigações podem pressionar os personagens – as não resolvidas podem afetá-los de diversas maneiras tangíveis. Ao mesmo tempo, ter algumas extras permite que os jogadores consigam produtos e serviços que normalmente estariam fora de alcance. A eles resta escolher entre: resolver a Obrigação de seus personagens o mais rápido possível, manter seu nível atual ou acumular mais na expectativa de que os riscos tragam recompensas ainda maiores?

O QUE É OBRIGAÇÃO?

Cada Personagem de Jogador começa a campanha com pelo menos uma Obrigação. Como mencionado anteriormente, ela pode ser tangível, tal como uma dívida ou uma recompensa pela cabeça de alguém, ou intangível, tal como um favor não retribuído ou dever na família.

O jogador pode escolher a Obrigação do personagem de diferentes maneiras. Pode rolar um d100 e ficar com uma aleatória da lista da **Tabela 2-1: Obrigação**. Ou, se o Mestre permitir, em vez de rolar um d100, ele pode optar por uma específica da **Tabela 2-1** que combine com a história do personagem. Por fim, ele pode criar sua própria Obrigação caso tenha uma ideia que seja mais adequada ao contexto do personagem. O Mestre só precisa estar atento ao fato de que algumas das aventuras publicadas nos suplementos estão relacionadas às Obrigações deste livro de regras. Cada uma consiste em duas partes:

- **Um título e uma descrição narrativa:** Essas informações não têm nenhum efeito, mas servem como explicação para que o jogador a desenvolva na história de seu personagem.
- **Um valor numérico:** Este é o seu tamanho ou intensidade e determina seus efeitos mecânicos. Veja as explicações sobre o funcionamento mecânico das Obrigações a partir da página 41.

TABELA 2-1: OBRIGAÇÃO

Rolagem de d100	Tipo de Obrigação
01-08	**Vício:** O personagem tem um forte vício que precisa ser constantemente alimentado. Seja um físico a stimpacks, pó ou álcool ou um mental como jogos, agir fora da lei ou apego a antiguidades, ele não poupará tempo, esforço e recursos para conseguir o objeto de seu vício. Evitar essa Obrigação gera um efeito quase imediato: abstinência. A origem exata depende do vício, mas é extremamente difícil para o personagem concentrar-se até mesmo em tarefas corriqueiras. Isto é geralmente representado pelo Mestre com a adição de ■ a ■■■ nos testes de perícia.
09-16	**Traição:** Esta Obrigação funciona de uma das duas maneiras a seguir: ou o personagem é a vítima de uma traição profunda e pessoal ou é ele mesmo que trai os demais. Seja algo tão simples quanto um segredo revelado ou uma promessa quebrada ou tão grave quanto trair a nação ou um motim, a traição corrói o bem-estar do personagem e afeta o seu dia-a-dia. Sua vítima pode querer respostas, compensações ou simplesmente vingança.
17-24	**Chantagem:** Alguém descobriu algum segredo do PJ e está usando isso para tirar proveito de algum modo. Para piorar, o chantagista tem algum tipo de prova que poderia cair em mãos erradas – um holovídeo, registros bancários, a arma do crime e assim por diante. Para manter seu segredo a salvo, o personagem deve fazer o que lhe for pedido – embora o chantagista seja esperto o suficiente e faça pedidos simples para manter a chantagem o máximo de tempo que puder, geralmente em troca de dinheiro ou favores.
25-32	**Recompensa:** Por algum motivo, o personagem tem sua cabeça a prêmio. Pode ser na forma de um mandado legal ou um contrato feito por criminosos, cobradores de dívidas ou até mesmo alguém que sentiu sua honra ser violada de alguma forma. O que o personagem fez para estar nessa situação depende de sua história e a gravidade de suas ações pode estar baseada no tamanho de sua Obrigação.
33-40	**Crime:** O personagem tem um histórico criminal ou foi acusado de algum crime (que pode nem ter cometido) e está envolvido com o sistema legal de alguma forma. A Obrigação pode ser quitada pelo pagamento de custos legais, tentativas de acabar com provas ou esforços para provar sua inocência.
41-48	**Dívida:** O personagem tem uma dívida enorme com alguém, seja de dinheiro ou de qualquer outra natureza. É possível que seja uma imensa dívida de jogo com um Hutt, esteja devendo à Corporação Czerka por causa de sua nave, deva dinheiro a uma família que o patrocinou ou tenha alguma outra obrigação financeira séria. Para piorar, dependendo de quem tem a dívida, mesmo que o personagem pague tudo que deve, pode não se livrar dela – se pode conseguir aquela quantidade de dinheiro, certamente pode arranjar mais.
49-56	**Senso de dever:** O PJ tem um profundo senso de dever que se sente forçado a honrar, como serviço militar, cumprir um contrato ou seguir algum código de honra. Diferente da Obrigação Juramento (abaixo), um personagem com Senso de Dever possui alguma ligação legal ou ritualística com uma organização ou causa, tornando a situação extremamente difícil ou danosa caso fracasse em honrar esse compromisso.
57-64	**Família:** O personagem possui um relacionamento muito forte com a família, o que exige tempo e atenção. Esta Obrigação envolve o cuidado ou apoio a pais ou irmãos, a administração de uma herança, confiança ou negócios de família, ou simplesmente ser um mediador entre membros familiares conflitantes.
65-72	**Favor:** O PJ deve um enorme favor. É provável que oficiais tenham feito vista grossa quando contrabandeava mercadorias, ou um amigo o tenha tirado da prisão. Enfim, os favores estão se acumulando, e logo será cobrado que pague ou retorne o favor. Ele pode ser reivindicado de pouco em pouco, prolongando a Obrigação.
73-80	**Juramento:** O personagem fez algum tipo de juramento que agora controla seus pensamentos e ações, dando forma à sua percepção moral do mundo. Pode ser a uma divindade, um meio de vida (como o Código Jedi) ou uma propensão em se sacrificar em prol de algum grupo ou causa. Seja qual for o caso, o Juramento deve ser sério e tornar a vida do personagem difícil em alguns aspectos. Trata-se de um compromisso pessoal e profundo, provavelmente sem um objetivo concreto em vista. Os personagens que não honram o juramento enfrentam um conflito interno e moral.
81-88	**Obsessão:** O PJ tem uma obsessão doentia que interfere em sua vida, seja por uma celebridade, um lugar, um movimento político, um ícone da cultura ou qualquer outro aspecto da sociedade ou da vida. Ele precisa perseguir o objeto de sua obsessão em detrimento de sua saúde, situação financeira ou bem-estar. O personagem com esta Obrigação tende a se dar bem com aqueles que compartilham do mesmo interesse, mas os que não o compreendem acham divertido, sentem pena ou um pouco de medo dele.
89-96	**Responsabilidade:** O personagem com a Obrigação Responsabilidade sente-se vinculado a um compromisso ou a uma pessoa, lugar ou objeto (uma responsabilidade a parentes entra na Obrigação Família descrita acima). Esta Obrigação inclui uma forte ligação a um mentor, um forte desejo de cuidar de órfãos de determinado lugar ou assumir as necessidades de uma minoria sub-representada.
97-00	Role o dado duas vezes para esta tabela. A Obrigação Inicial passa a ter duas origens diferentes (isso não aumenta a magnitude da Obrigação). Divida-a em duas partes iguais, cada uma com um tipo diferente.

TABELA 2-2: OBRIGAÇÕES INICIAIS

Nº de PJs no Grupo	Obrigação Inicial Padrão Recomendada (por jogador)
2	20
3	15
4	10
5	10
6+	5

OBRIGAÇÃO INICIAL

Cada personagem inicia a campanha com algum tipo de Obrigação moderada. A origem dela é determinada pelo jogador, que rola um d100 e fica com uma aleatória ou escolhe uma mais adequada à sua história. O valor da Obrigação de cada jogador varia de acordo com a quantidade de jogadores iniciais, como mostra a **Tabela 2-2: Obrigações Iniciais**.

Além disso, os jogadores podem querer aumentar o valor da Obrigação inicial de seus personagens, no momento em que a escolhem, para receber experiência inicial extra ou créditos extras para comprar equipamentos iniciais. No entanto, ao fazer isso, o personagem coloca o grupo e a si próprio em uma grande situação de perigo quando o Mestre faz um **Teste de Obrigação** no início de cada sessão (veja **Obrigação em Jogo** na próxima página).

VALORES DA OBRIGAÇÃO INICIAL DOS JOGADORES

Os diferentes valores na **Tabela 2-2: Obrigações Iniciais** foram estabelecidas para que os participantes comecem com um total de Obrigação do grupo entre 40 e 60 pontos depois de assumirem uma adicional. Os jogadores que assumirem rapidamente Obrigação extra para ganhar mais pontos de experiência ou créditos durante a criação de personagens farão que o grupo tenha um valor inicial muito maior, enquanto que grupos mais cautelosos começarão com um valor menor.

Cada Personagem de Jogador tem a opção de ganhar Obrigação inicial adicional em troca de benefícios mecânicos adicionais como mostra a **Tabela 2-3: Obrigação Adicional**. Existem duas limitações: cada jogador só pode escolher cada opção uma única vez, e os PJs não podem receber mais Obrigação adicional do que seu valor inicial original.

Os valores das Obrigações variam no decorrer da campanha, pois os jogadores podem quitar suas Obrigações existentes ou assumir novas.



COMEÇANDO COM A MESMA OBRIGAÇÃO

A Obrigação se mostra como uma ótima maneira de unir personagens. Se dois ou mais personagens começarem com a mesma, seja por conta da rolagem aleatória ou por opção, os jogadores podem estabelecer que seus PJs não só têm o mesmo tipo de Obrigação como também compartilham a mesma. Talvez esses jogadores tenham rolado o resultado Dívida e agora devem ao mesmo Hutt mafioso por ter lhes dado uma nave. Ou quem sabe decidiram escolher Juramento e todos os seus personagens fizeram o mesmo juramento para alcançar um objetivo maior.

TABELA 2-3: OBRIGAÇÃO ADICIONAL

Bônus Adicional	Custo
+5 XP inicial	Obrigação +5
+10 XP inicial	Obrigação +10
+1,000 créditos iniciais	Obrigação +5
+2,500 créditos iniciais	Obrigação +10

OBRIGAÇÃO NO JOGO

Além das implicações da narrativa, a Obrigação também tem impacto na mecânica do jogo. Em cada sessão, o Mestre determina se a Obrigação total do grupo afetará o jogo.

Antes de cada sessão, o Mestre rola dados percentuais e compara o resultado à Obrigação pendente atual do grupo (o quadro abordado em "Organizando a Obrigação do Grupo").

RESULTADOS DO TESTE DE OBRIGAÇÃO

Se o resultado da rolagem for maior do que a Obrigação total do grupo, significa que ela é pequena o suficiente para que as dívidas e deveres coletivos, tangíveis ou intangíveis, não pressionem o grupo a ponto de afetá-los – pelo menos por enquanto.

No entanto, se o resultado da rolagem for igual ou menor do que a Obrigação total do grupo, algo relacionado a ela pode trazer complicações durante a sessão. A primeira delas é que uma rolagem igual ou menor do que a Obrigação do grupo significa que todos os personagens devem reduzir seus limites de fadiga em 1 até o final da sessão.

Além disso, o Mestre pode determinar precisamente qual jogador teve sua Obrigação ativada comparando os resultados de sua rolagem com o quadro. Por exemplo: se o Mestre rolou 17, o personagem com o valor 16-30 tem sua Obrigação ativada. E esse PJ reduz seu limite de fadiga em 2 (em vez de 1) até o final da sessão.

Por fim, se o Mestre ativou uma Obrigação e o resultado da rolagem foi dobrado ("11" ou "44", por exemplo), os efeitos para ativá-la também dobram. Todos os personagens reduzem seus limites de fadiga em 2 até o final da sessão, e o PJ que teve sua Obrigação ativada reduz seu limite de fadiga em 4.

Esses efeitos da mecânica do jogo representam a pressão interna ou externa sobre os Personagens de Jogador como resultado de suas Obrigações. Eles podem simplesmente estar preocupados em quitá-las, deixando-os um pouco distraídos e ansiosos. Porém (principalmente se o Mestre rolar dobrado) a Obrigação ativada também pode gerar problemas tangíveis. Favores podem ser reivindicados, dívidas podem solicitar pagamento imediato ou um vício pode trazer consigo um desejo repentino que precisa ser satisfeito.

Por fim, mesmo que os efeitos mecânicos sempre entrem em jogo, é o Mestre que decide como isso

ORGANIZANDO A OBRIGAÇÃO DO GRUPO

Depois que cada jogador do grupo tiver escolhido uma Obrigação, o Mestre organiza todas elas em uma única tabela. Se ele estiver usando a ficha de grupo deste livro, há um espaço reservado para registrar as Obrigações coletivas do grupo. Caso contrário, pode escrevê-las em uma tabela. Esta deve ter três colunas. A primeira contém o valor de cada Obrigação. A segunda é para a descrição do tipo de Obrigação. E a terceira marca a qual personagem cada uma pertence.

Não existe um Quadro de Teste de Obrigação "padrão" – cada quadro é único para o grupo e para a sessão de acordo com as Obrigações individuais dos personagens. O Mestre anota os nomes dos jogadores e as Obrigações de seus personagens em uma folha de papel. Assim, ele cria um quadro de Teste de Obrigação e acrescenta percentuais e as Obrigações correspondentes de cada personagem. Em alguns casos, o grupo como um todo (e não cada personagem) pode ter uma Obrigação e, sendo assim, ela tem seu próprio registro e linha.

Por exemplo: um grupo formado por quatro Personagens – a Twi'lek Oskara, o droide 41-VEX, o Wookiee Lowhhrick e o humano Pash.

Como há quatro personagens, cada um começa com Obrigação 10 (de acordo com a **Tabela 2-2: Obrigações Iniciais**). A de Oskara é Dever (neste caso, para com o seu clã em seu planeta natal), a de 41-VEX é Dívida (o custo de comprar sua liberdade), a de Lowhhrick é Juramento (ele jurou perseguir os traficantes de escravos Trandoshan que raptaram sua família) e a de Pash é Favor (ele deve a seu velho mentor por tê-lo iniciado como um contrabandista). Além disso, o jogador de Pash decide que este começará com uma Obrigação +5 adicional para receber +5 XP inicial, dando uma Obrigação total de 15.

O Mestre organiza essas informações no quadro a seguir:

Valor da Obrigação	Tipo de Obrigação	Personagem
1-15	Favor	Pash
16-25	Dever	Oskara
26-35	Juramento	Lowhhrick
36-45	Dívida	41-VEX

Observe que o Mestre adicionou cada Obrigação ao total anterior quando organizou a lista. Isso é fundamental quando elas são utilizas em uma sessão, pois isso faz que o Mestre role dados percentuais e determine, de maneira aleatória, se alguma das Obrigações entrará em jogo durante a sessão. A lista também mostra ao Mestre a Obrigação total dos personagens. Ele deve organizar a lista de Obrigações partindo do valor total maior para o menor.

afeta os personagens na história. No entanto, o que ele não deve se sentir obrigado a fazer é interromper sua narrativa ou história para representar uma Obrigação que foi acionada. Lembre-se de que os efeitos de uma Obrigação acionada sempre podem ser mentais. Se a Obrigação "recompensa" de um PJ for ativada e o Mestre estiver no meio de uma aventura em andamento e não quiser complicar a história com a aparição de um caçador de recompensas, ele apenas pode contar ao jogador que seu PJ passa a ter um limite de fadiga menor porque está ficando cada vez mais difícil evitar a presença de caçadores de recompensas na aventura.

OBRIGAÇÃO COMO UM LIMITE

A Obrigação também pode ser usada como um indicador de limite, ou seja, um medidor da má reputação ou posição social do grupo, dependendo de sua intensidade e tipo.

Em geral, como os personagens em **Fronteira do Império** recebem mais Obrigação, seus envolvimentos com o submundo do crime da galáxia aprofundam cada vez mais. Mesmo se ela própria for inofensiva, como a Obrigação Favor, pode-se dever favores a alguém com ligações muito mais fortes com o mundo do crime.

Por causa disso, o Mestre pode estabelecer limites para a Obrigação total do grupo (ou as individuais dos personagens). Nesses casos, ele pode determinar que a Obrigação total do grupo deve ser menor ou maior do que o limite estabelecido para que os jogadores tentem realizar certa tarefa. Por exemplo: um político local pode não querer se encontrar com um grupo com Obrigação maior que 60, mas um mafioso local pode não confiar em um grupo com uma abaixo de 50. Nos dois casos, trata-se da questão de como os PMs veem a reputação do grupo como um todo.

Veja limites de Obrigação com mais detalhes na página 308 no **Capítulo IX: O Mestre**. Nesta etapa, os jogadores já sabem que quanto mais Obrigações seus personagens tiverem, mais fácil será encontrar e lidar com outros criminosos e mais difícil será lidar com cidadãos cumpridores da lei.

OBRIGAÇÃO COMO UM RECURSO

Em algumas situações, os personagens podem aceitar voluntariamente uma Obrigação adicional para receber itens e completar objetivos que normalmente não conseguiriam. Nesses casos, o Mestre pode aumentar uma Obrigação existente em determinado valor ou criar uma completamente nova para representar o acordo ou os eventos.

Veja este assunto com mais detalhes na página 309 no **Capítulo IX: O Mestre**, já que essas opções acontecem durante o jogo e não necessariamente durante a criação de personagens. O único aspecto do qual os jogadores devem estar cientes é que nem toda Obrigação é criada da mesma maneira. Ela não tem um valor equivalente em créditos. Ele depende exclusivamente das circunstâncias, do que está sendo adquirido, da pessoa ou pessoas com quem se está negociando e assim por diante. Conseguir um terminal de energia recuperado de um T-45 de maneira ilegal no mercado negro requer Obrigação 5 por parte de um contato conhecido e veterano do submundo, mas pode requerer Obrigação 15 por parte de um político que precisa mexer os pauzinhos e certificar-se de obter um bom álibi para se eximir do caso todo.

EXEMPLO DE TESTE DE OBRIGAÇÃO

No início de uma sessão com a Twi'lek Oskara, o droide 41-VEX, o Wookiee Lowhhrick e o humano Pash, o Mestre confere o quadro de suas Obrigações e rola um dado percentual.

Valor da Obrigação	Tipo de Obrigação	Personagem
1-15	Favor	Pash
16-25	Dever	Oskara
26-35	Juramento	Lowhhrick
36-45	Dívida	41-VEX

O resultado da rolagem do Mestre é 39. Isso significa que a Obrigação do grupo foi acionada (pois o resultado da rolagem foi igual ou menor do que a Obrigação 45 do grupo). Para ser mais exato, como o resultado foi entre 36 e 45, a Obrigação de 41-VEX foi ativada.

Do ponto de vista da mecânica do jogo, isso significa que todos os personagens passam a ter seu limite de fadiga reduzido em 1 ao longo de toda a sessão, enquanto que o de 41-VEX é reduzido em 2. Do ponto de vista narrativo, isso pode apenas significar que 41-VEX esteja preocupado com suas dívidas pendentes, tanto que o droide não para de reclamar, desviando a atenção dos outros três personagens. Não que seja uma parte importante da história, mas serve como aviso ao grupo de que eles têm que lidar com essa Obrigação em algum momento.

No entanto, se o resultado da rolagem do Mestre tivesse sido 44, o fato de ter rolado dobrado significaria que os efeitos seriam dobrados. Com isso, Oskara, Lowhhrick e Pash teriam seus limites de fadiga reduzidos em 2 para toda a sessão, e o de 41-VEX seria reduzido em 4. Neste caso, o Mestre poderia definir que a penalidade é grave o suficiente para que algo ameaçador aconteça, como um espião que entrou em contato com 41-VEX pedindo o pagamento de sua dívida imediatamente ou seu credor ameaçando enviar um caçador de recompensas atrás do pobre droide – e se seus amigos forem pegos no fogo cruzado, não será problema do credor.

QUITANDO A OBRIGAÇÃO

Quando os personagens conseguem quitar suas Obrigações ou destinam recursos para diminuir seus níveis atuais, isso é chamado de Quitar a Obrigação. A quitação acontece de diferentes formas. Na maioria dos casos, será específica ou genérica.

QUITAÇÃO ESPECÍFICA

Dependendo do personagem que teve sua Obrigação ativada ou como os recursos entraram em jogo, a quitação pode estar especificamente ligada à Obrigação de um personagem. Por exemplo: se a Dívida de 41-VEX é acionada antes de a sessão começar, e ele estiver em dívida com um Hutt contrabandista, o carregamento ilegal de especiarias que o grupo descobre fica destinado a ajudar a quitar a dívida de 41-VEX.

QUITAÇÃO GENÉRICA

Em outros casos, o grupo possui recursos adicionais que pode gastar para ajudar a quitar suas Obrigações pendentes atuais. Seja em dinheiro (eles recebem 20.000 créditos pelo trabalho anterior) ou algum outro bem, os jogadores deparam-se com algumas semanas livres entre missões – o Mestre pode permitir que eles utilizem esses bens para ajudar a quitar uma ou mais de suas Obrigações. O Mestre define a quantidade de Obrigação que será quitada pelos recursos, e os jogadores decidem a melhor maneira de dividi-la entre suas Obrigações.

LIMITE DA OBRIGAÇÃO

Em geral, a Obrigação varia de 5 a 100. Não importa o quanto os PJs quitem, retornem favores ou tentem viver livre de dívidas, não é possível reduzi-la para menos do que 5. Embora 100 seja praticamente o limite nas rolagens de percentuais, a Obrigação pode passar de 100. Neste caso, controle-a normalmente. Ao exceder 100, significa que a Obrigação é ativada a cada sessão e causa um efeito prejudicial adicional nos personagens explicado a seguir.

OBRIGAÇÃO ULTRAPASSANDO 100

Quando a Obrigação do grupo ultrapassar 100, a pressão que suas Obrigações fazem é tão grave que não conseguem se concentrar em mais nada até que ela volte a ficar sob controle. Até que o grupo baixe o total para menos de 100, nenhum dos Personagens de Jogador pode gastar pontos de experiência para melhorar habilidades, treinar perícias ou comprar talentos. Os PJs estão tão ocupados e cheios de receio, ansiedade e fadiga que não conseguem se concentrar nessas melhorias.

ETAPA 3: ESCOLHENDO UMA ESPÉCIE

Em **Fronteira do Império**, os jogadores contam com uma variedade de opções no momento de escolher uma espécie. Os bilhões de mundos da galáxia de *Star Wars* oferecem possibilidades quase infinitas. As diferentes espécies na cena da Cantina de Mos Eisley em *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança* são só uma amostra das criaturas inteligentes que habitam este universo tão distante.

Esta seção apresenta regras detalhadas dos oito principais tipos de espécies, mas nada impede que os jogadores escolham outras espécies que não estejam listadas aqui. *Star Wars* não seria o mesmo sem seus seres extraterrestres. Os personagens devem ser capazes de encontrar novas formas de vida em suas aventuras e também ter a oportunidade de interpretá-las. A própria natureza da fronteira é quebrar barreiras e descobrir novas possibilidades – o limite é a imaginação.

ESCOLHENDO UMA ESPÉCIE

O jogador deve escolher a espécie de seu personagem antes de escolher a carreira. A seleção da espécie pode estar ligada à da carreira e realçar a história do PJ acima de tudo.

Cada espécie apresenta habilidades e características únicas que influenciam na escolha de carreiras – a próxima etapa da criação de personagens. A escolha da espécie determina os níveis iniciais das características, como Força Física e Astúcia, e os pontos de experiência iniciais (XP). Os jogadores utilizam parte desses pontos para alterar as características ou para comprar novas perícias e talentos adequados à história e à carreira de seus personagens.

Lembre-se de que uma ampla variedade na distribuição das características pode ser feita gastando-se XP inicial, por isso não se sinta forçado a escolher determinada espécie por causa de suas características. Além disso, não são elas que definem o personagem completamente. Boa interpretação e narração influenciam muito mais na criação de um PJ do que os números jamais influenciarão.

BOTHANS

Na galáxia, os Bothans são os agentes da informação. Hábeis em desvendar segredos ou em ver coisas que as demais espécies ignoram, os Bothans podem ser recursos valiosos em qualquer empreendimento – ou parceiros desleais.

Fisiologia: Os Bothans têm sentidos tão apurados que os ajudam na recepção e transmissão de informações. Os narizes no final de seus alongados focinhos conseguem distinguir diversos odores e seus olhos têm uma faixa de foco maior. Suas orelhas têm o dobro do tamanho das da maioria das espécies e podem girar e dobrar de acordo com a direção dos sons. Com uma altura média de 1,6m, a baixa estatura dos Bothans permite que geralmente passem despercebidos e consigam passar por fendas impossíveis para um humano. Mas sua maior vantagem é o pelo. Eles conseguem comunicar-se com outros Bothans agitando seus pelos, demonstrando alterações no humor e expressando avisos específicos por meio de um código.

Sociedade: Cada camada da sociedade Bothan organiza-se a partir da aquisição, manipulação e utilização do conhecimento. Quando comparados aos Hutts e aos Twi'leks, os Bothans veem tal comparação como um insulto. O que os motiva é o prestígio, não a riqueza. No fim das contas, a reputação de um Bothan é tudo o que ele tem. O Conselho Bothan governa os mundos Bothans. Todos os clãs importantes possuem um representante no Conselho que elege o Chefe do Conselho. Os Bothans evitam confrontos. Sua arma é a informação, e fazem uso dos segredos como um Corelliano joga sabacc: a verdade é seu trunfo na manga.

Os Bothans operam a rede de inteligência mais complexa e abrangente da galáxia. Essa "rede de espionagem" funciona por meio de toupeiras, agentes e informantes que transmitem as informações por uma rede clandestina para os mestres da espionagem Bothans. Embora os acessos da rede de espionagem em Bothawui sejam controlados por Bothans, a maioria de seus agentes de campo é de espécie estrangeira.

Planeta Natal: Os Bothans são nativos de Bothawui, um mundo de clima temperado na Orla Média. Eles também estabeleceram colônias importantes em Kothlis e Torolis.

Idioma: Bothese é o idioma nativo dos Bothans, sendo que Botha é sua forma escrita. Quase todos os Bothans têm plena fluência em Básico. Wrendui, que em Bothese corresponde aos sinais e emoções não verbais que os Bothans comunicam por meio dos pelos, possui muitas formas codificadas que um observador pode traduzir em informações explícitas se o código for conhecido. Espiões Bothans bem treinados conseguem alternar entre diferentes formas de wrendui em uma única vibração de seus pelos.

Vida nas Fronteiras: Bothans tendem a escolher profissões em que a informação é chave do sucesso. São muito bons Negociantes, Patrulheiros, Ladrões e Políticos. Eles tentarão subir na cadeia de comando da sua carreira atual e também alimentarão a Rede de Espionagem Bothan para ajudar o clã em Bothawui.

HABILIDADES DA ESPÉCIE



- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 11 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 100 XP
- **Habilidade Especial:** Os Bothans começam o jogo com um grau em Manha e não podem ter mais do que 2 graus em Manha durante a criação de personagens. Também começam com um grau no talento Persuasão.

USANDO IDIOMAS EM FRONTEIRA DO IMPÉRIO

A linguagem sempre foi um instrumento essencial de ambientação em *Star Wars*. Os grunhidos animalescos de um Wookiee, o som de um droide astromecânico que parece com o som de pássaros ou os rosnados guturais de um Hutt mafioso nos fazem lembrar de que no vasto universo de Star Wars existem incontáveis espécies e culturas. Sendo assim, quase todas as espécies na **Fronteira do Império** têm seu próprio idioma, e no caso de espécies tão diversas como os humanos, elas podem ter muitos idiomas diferentes dependendo do planeta ou da cultura de onde vêm.

Embora existam diversos idiomas, eles não devem ser obstáculos para o conhecimento e a comunicação. *Star Wars* oferece uma grande variedade de ferramentas para sua interpretação: desde droides de protocolo fluentes em mais de seis milhões de formas de comunicação até o simples fato de que a maioria dos cidadãos galácticos utiliza a língua pangaláctica conhecida como Básico, entendida por quase todos os indivíduos mesmo que alguns não consigam falar esse idioma.

Cada espécie apresenta seus idiomas específicos. No entanto, todas as espécies dos Personagens de Jogador conseguem entender Básico mesmo que sejam incapazes de pronunciá-lo (como é o caso dos Wookiees e de algumas variações dos Gand). Porém, os PJs não precisam ter um controle dos diferentes idiomas que falam. Todos os Personagens de Jogador de um grupo são fluentes em qualquer idioma falado por um membro de outro grupo (assim o solitário Wookiee não precisa ficar calado por ninguém falar Shyriiwook). Além disso, o Mestre deve esforçar-se para que qualquer indivíduo que os PJs encontrem ao longo da aventura possa ser compreendido pelos meios que ele julgar apropriados. Por exemplo: um dos personagens consegue falar o idioma do indivíduo ou vice-versa. Talvez tenha um droide de protocolo por perto ou todos falem Básico. A única exceção seria se a própria falta de compreensão fosse o ponto principal da trama. Caso contrário, a questão do idioma nunca deve impedir o andamento da história.



DROIDES

Um morador normal da fronteira pode até ridicularizar seu droide sem nenhum propósito, mas sem ele estaria perdido. Os droides desempenham diversas tarefas na fronteira, como resolução de conflitos e segurança, cirurgia e outros tratamentos, consertos mecânicos, construção, astronavegação, pilotagem e trabalhos mecânicos. Muitos droides têm apenas uma inteligência rudimentar, mas alguns são capazes de pensar de forma independente.

INTERPRETANDO UM DROIDE

Criar personagens droides em **Fronteira do Império** é bem fácil. Considere-os como uma espécie a parte, com bônus e habilidades que reforçam sua natureza robótica. Os jogadores devem ser bastante criativos na descrição dos droides e na maneira que utilizam seus equipamentos. Por exemplo: em vez de uma Armadura Laminada, ele poderia usar uma armadura que tivesse placas de metal acopladas em sua estrutura; e em vez de carregar uma blaster, poderia ter uma implantada no próprio braço.

A personalidade de um droide é uma questão um pouco mais delicada. O próprio fato de ele ser um Personagem de Jogador significa que é consciente e independente (a menos que o jogador queira interpretar um personagem completamente submisso aos orgânicos ao seu redor, claro). Os jogadores que optarem por criar um droide devem se lembrar das origens dele e tentar incorporar elementos de sua função original à personalidade, mesmo que ele tenha realizado tarefas totalmente diferentes daquelas para que foi originalmente programado. Por exemplo: um droide controlador de tráfego pode assumir a carreira de mecânico, mas ainda assim não vai parar de resmungar toda vez que seu colega piloto infringir as leis de voo e trânsito locais.

Descrição física: Droides são construídos em diversas formas, desde chassis que seguem os modelos bípedes ou de animais diversos até caixas ou cilindros utilitários.

DIFERENTES MODELOS

Os droides podem ter acabado de sair da linha de montagem com especificações físicas e mecânicas padronizadas ou serem unidades personalizadas às preferências de seu dono.

- **Droide Cirurgião 2-1B (Genetech/Indústrias Autômato):** O Droide Cirurgião 2-1B é um pensador extremamente inteligente e flexível – tudo o que se espera de um droide cujas decisões pairam entre a vida e a morte. Sua estrutura um tanto grosseira esconde uma matriz de conexões comportamentais extremamente complexa e versátil, e eles são igualmente inteligente e competentes.
- **Droides de Protocolo 3P0 (Cybot Galáctica):** A série de droides de protocolo 3P0 são os autômatos que mais se parecem com humanos já criados: perfeitos para desempenhar tarefas como embaixadores, consultores políticos, tradutores e ajudantes pessoais. No entanto, seus avançados verbocérebros SyntheTech AA-1 podem desenvolver, às vezes, neuroses ou outras "peculiaridades".
- **Droides Assassinos IG (Mecânica Holowan):** Com o temível e mortal modelo IG-88, a linha IG tem uma fama detestável por ser a que mais produz droides assassinos letais na galáxia. É muito raro um IG deparar-se com um oponente que não consiga eliminar e, fiéis à sua natureza séria, seguem à risca as instruções dadas para a caça de uma recompensa específica.

DROIDES E VIDA INTELIGENTE

Senciência (a capacidade de ter sensações) e sapiência (o saber proveniente da consciência), os dois fatores determinantes de vida inteligente, não são qualidades que muitos atribuem aos droides. Eles são programados para não sentir dor nem ter emoções. Embora operem com um nível de inteligência que supera a maioria dos cérebros bioquímicos, os droides, sem ter a memória limpa por anos, podem desenvolver particularidades e um senso de autopreservação que sobre-escreve sua programação original. Quer dizer que os droides podem desenvolver senciência e sapiência durante um período de tempo? Essa é uma pergunta que permanece sem uma resposta universalmente aceita.

- **Droides Agentes da Lei LE-V0 (Grupo Droide Rseikharhl):** O sucesso dos LE-V0s em conter o crime no setor de Rseikharhl fez que fossem adotados por toda a galáxia como modelos apropriados para ajuda policial e segurança privada. Sua programação exige que sigam ordens Imperiais à risca e usem a força física apenas quando realmente necessário. Embora estejam raramente equipados com armamento letal, sabem onde mirar uma arma de atordoamento para efeito máximo.
- **Droide de Protocolo LOM (Indústrias Autômato):** A série de droides LOM foi uma tentativa das Indústrias Autômato em derrubar o mercado dominado pela Cybot Galáctica. As IA tentaram criar um droide de protocolo similar às unidades 3P0, mas com uma face insetoide para atrair nichos de mercado. No entanto, as IA encerraram a linha quando se tornou pública a carreira de ladrão de joias de uma das unidades da série. Alguns droides restantes da série LOM costumam desenvolver personalidades interessantes e inesperadas.
- **Droides Astromecânicos Série R (Indústrias Autômato):** O grande sucesso da série R vai desde o original e desajeitado R1 até a célebre unidade R2 e o vindouro R6. Com exceção do R1 (que tem mais de dois metros de altura e trabalha a bordo de naves capitais), os demais droides astromecânicos da série R têm aproximadamente um metro de altura e foram feitos para serem acoplados a *caças estelares* para realizar cálculos de astronavegação e permitir saltos no hiperespaço. Uma grande variedade de ferramentas também os torna razoáveis droides de conserto.

Sociedade: Por muito tempo, contrabandistas espalhavam boatos sobre "mundos droides", onde autômatos e ciborgues governam uma sociedade própria. Apesar dos rumores, os droides não têm sua própria sociedade, mas trabalham na sociedade de seus mestres humanos e não humanos. A menos que a personalidade de um droide tenha reprogramado suas capacidades cognitivas, eles são feitos exclusivamente para seguir ordens, e as seguem.

No entanto, os droides interpretados pelos PJs são um caso à parte. Ao longo dos milênios, existiram inúmeros exemplos deles que transcenderam sua programação original e tornaram-se conscientes e autooperacionais. Alguns desses autômatos sobrevivem por centenas de anos, fazendo ajustes em si próprios e aprimorando-se para permanecer eficientes.

Alguns desses droides sentem orgulho e satisfação em continuar a realizar as tarefas para as quais foram programados, como é o caso da unidade R2 que trabalha continuamente para se tornar um piloto e astronavegador melhor. Já outros ignoram de vez sua programação e optam por seguir novas iniciativas. O detestável 4-LOM começou como um droide de protocolo antes de se tornar um ladrão de joias e tornou-se, enfim, um dos caçadores de recompensas mais conhecidos da galáxia.

Vida nas Fronteiras: Droides de todas as classes operam com contrabandistas e grupos de criminosos na Orla Exterior, onde existem aqueles com vontade de ignorar sua natureza mecânica e passar a respeitar um companheiro da fronteira com um conjunto de habilidades valiosas. Alguns exibem seu modelo original e não fazem nenhuma alteração, mas outras unidades disfarçaram-se sabiamente em outros corpos, como os da série de protocolo da Cybot Galáctica. E existe uma pequena quantidade de droides, como o pirata ZI-Z0,

CLASSIFICAÇÕES DOS DROIDES

Os fabricantes organizam os droides em cinco classes diferentes com base em suas funções primárias.

Classe um (Primeiro grau): Especialistas em ciências físicas, matemática e medicina, geralmente são intelectuais altamente inteligentes, mas falta-lhes "bom senso".

Classe Dois (Segundo grau): Droides Classe Dois trabalham nas áreas técnicas e de engenharia, tais como consertos e astronavegação. Geralmente são bem aceitos devido à sua inteligência razoável, aparências inofensivas e personalidades excêntricas.

Classe Três (Terceiro grau): Droides Classe Três geralmente têm uma aparência humanoide, pois foram desenvolvidos para trabalhar diretamente com orgânicos. São programados para atuar nas áreas sociais e de serviços, tais como tradução, ensino, protocolo e assistência diplomática.

Classe Quatro (Quarto grau): Droides Classe Quatro são equipados com armas e foram projetados para atuar na segurança, operações e treinamento militar, combates gladiatórios e até assassinatos.

Classe Cinco (Quinto grau): Droides Classe Cinco são unidades simples de trabalho para toda uma série de atividades braçais que vão desde saneamento a carregar peso. Muitos não apresentam cognição suficiente para serem considerados sencientes.

que tomou conta de seus próprios negócios e descobriu ser mais eficiente liderando do que servindo.

HABILIDADES DA ESPÉCIE



- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 175 XP
- **Habilidades Especiais:** Droides não precisam comer, dormir ou respirar e não são afetados por toxinas e venenos. Eles têm um implante cibernético com limite máximo 6 em vez de seu nível de Força Física. Além disso, depois de escolher sua carreira, o Personagem de Jogador Droide pode treinar um grau em seis das oito perícias de carreira (em vez das quatro costumeiras). Depois de escolher sua primeira especialização, um PJ Droide pode treinar um grau em três das quatro perícias de especialização (em vez das duas costumeiras).
- **Inorgânicos**: Por serem inorgânicos, os droides não se beneficiam da recuperação em tanques de bacta e nem com stimpacks ou testes de perícia Medicina. Eles se recuperam naturalmente descansando, pois seus sistemas se autoconsertam. Caso contrário, precisarão ser tratados através de um teste de Mecânica com as mesmas dificuldades e resultados dos testes de Medicina para seres orgânicos. Remendos para reparo de emergência podem ser usados para reparar danos da mesma maneira que *stimpacks* são usados em seres orgânicos. Veja a página 220 para mais informações sobre consertos e cura de droides. Por causa de sua construção metálica resistente, eles começam a campanha com um grau no talento Vigoroso.
- **Ser Mecânico:** Droides não podem se tornar sensitivos à Força nem adquirir nenhum Nível de Força de maneira alguma. Não podem usar poderes de Força e também não são afetados por aqueles dentre esses que alteram a mente.

DROIDES E EQUIPAMENTOS

Os droides em geral não usam roupa, e muitos dos equipamentos que seres orgânicos carregam separadamente podem, na verdade, fazer parte do corpo de um droide. É por isso que eles podem lidar com certos equipamentos de maneira diferente dos outros personagens. Por exemplo: se um droide compra e usa armadura, o jogador pode simplesmente dizer que seu PJ melhorou as placas da armadura em seu corpo ou conseguiu uma proteção externa reforçada. Ele também pode ter um verbocérebro aprimorado em vez de um datapad ou um dispositivo interno de comunicação no lugar de um comlink (embora muitos droides carreguem equipamentos como datapads e comlinks).

GANDS

Os Gand são uma espécie insectoide misteriosa cujos "apanhadores" consideram a perseguição de uma presa como um dever religioso. Eles são excepcionalmente bons em predizer a localização de indivíduos por meio de métodos ritualísticos que seres de outros planetas podem considerar antiquados e bárbaros.

Fisiologia: Mesmo sendo predominantes nas margens da Orla Exterior, os Gand ainda são um enigma para os xenobiólogos. Existem registros de mais de uma dúzia de subespécies diferentes dos Gand. Todos são cobertos por um exoesqueleto de quitina, e um adulto chega a medir cerca de 1,6m de altura. Têm três dedos em cada mão – que são tão habilidosas quanto os dedos de outros humanoides –, mas isso não os impede de manusear equipamentos desenvolvidos para indivíduos com cinco dedos.

As subespécies Gand diferenciam-se umas das outras em sua biologia respiratória. A maioria dos que viajam pelas rotas do hiper-espaço parece não ter nenhuma necessidade de respirar. A digestão dos alimentos em seus estômagos produz a amônia necessária para sua bioquímica. Subprodutos em excesso e amônia desnecessária são expelidos através de seus exoesqueletos. Esses Gand geralmente exalam um desagradável odor de metano. Outras subespécies deles possuem pulmões reais e não conseguem produzir amônia por meio da digestão, o que requer um dispositivo respiratório especial.

Muitas perguntas sobre a biologia dos Gand continuam sem resposta, pois eles se recusam a ser estudados por outras espécies. Alguns xenobiólogos supõem que os rituais religiosos dos Gand controlam a manipulação genética, gerando diferentes variedades dessa espécie.

Sociedade: Os Gand têm uma cultura reservada. O que se sabe é que religião e vida estão entrelaçadas. Uma assembleia de anciãos denominada Ruetsavii guarda diversas seitas religiosas que representam as virtudes da vida Gand. Os seres de outros planetas estão mais familiarizados com a seita religiosa conhecida como os "apanhadores". Esses são os Gand que saem de seu planeta natal em caçadas ritualísticas para encontrar suas presas e trazer bênçãos divinas para seu povo. Existem rumores de muitas outras seitas principalmente nas áreas da genética, medicina e engenharia, mas suas naturezas são desconhecidas.

Planeta Natal: Com o mesmo nome de sua espécie, Gand é um planeta da Orla Exterior envolto em amônia e metano. O comércio é feito por meio de estações em órbita, já que estrangeiros raramente são permitidos na superfície planetária. Esses seres não-Gand que chegam ao planeta devem ficar nos Alojamentos Alienígenas especialmente equipados.

Idioma: Droides saem-se muito melhor do que linguistas humanoides bem treinados na reprodução dos estalos e chilros da língua falada dos Gand. Sem precisar inalar gases respiráveis, a maioria dos Gand não tem cordas vocais para reproduzir os sons do Básico e de outros idiomas. É necessário utilizarem droides ou dispositivos de tradução para se comunicar em meio a grupos que não entendem sua língua.

APANHADORES

Os apanhadores Gand tornaram-se lendas por toda a galáxia graças a seus talentos em rastrear e caçar seus alvos. Eles entoam mantras místicos e procuram por presságios nos lugares mais comuns – tanques de combustível, marcas de transpariaço, os padrões de circuitos eletrônicos – para que possam determinar a localização e a intenção de seus procurados. Esses rituais religiosos que os apanhadores chamam de "o caminho para a verdade" podem parecer estranhos para os que não são Gand, mas ninguém ousa contestar o resultado final da busca de um apanhador.

A gramática que os Gand utilizam reflete em sua posição na sociedade. Antes de ganhar uma identidade e ser aceito entre seus semelhantes, um Gand refere-se a si mesmo na terceira pessoa e é chamado de "Gand". Ao realizar um feito de distinção, ele pode adotar seu nome de família. Os Gand só podem usar seus primeiros nomes depois que se tornarem "pessoas de grandeza" – janwuine, em seu próprio idioma – e receberem recomendações de seus semelhantes. E é por isso que muitos estrangeiros veem os Gand como um povo extremamente humilde.

Vida nas Fronteiras: Como os apanhadores Gand têm uma margem de êxito muito grande na captura de seus alvos, os empregadores estão bastante dispostos a ignorar seus mistérios culturais e forte odor. Os apanhadores Gand são constantemente procurados para serviços como caçadores de recompensas, investigadores particulares, assassinos, seguidores e consultores de segurança.

HABILIDADES DA ESPÉCIE

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	2	3	1

- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 100 XP
- **Habilidades Especiais:** Os Gand iniciam a aventura com um grau em Disciplina e não podem ter mais do que 2 graus em Disciplina durante a criação de personagens.
- **Respiradores de Amônia:** Uma diferença significativa entre as duas subespécies Gand é a de que uma possui pulmões e a outra não. Os que têm pulmões respiram uma combinação de gás de amônia. Os que não têm não respiram e obtêm todas as substâncias metabólicas de que precisam nos alimentos. Ao interpretar um Gand, o jogador escolhe se seu personagem terá pulmões ou não. Se escolher um sem pulmões, seu PJ é imune à asfixia (mas não é imune aos danos causados pela exposição ao vácuo). Se optar por interpretar um com pulmões, seu personagem começa a aventura com um respirador de amônia, e o oxigênio passa a ser uma atmosfera perigosa de Nível 8. No entanto, recebe +10 XP iniciais.

HUMANOS

Os humanos são a espécie sapiente mais populosa e sociável da galáxia. Parecem estar presentes em quase todo planeta que tem vida enquanto percorrem as hiper-rotas sempre à procura de mais coisas.

Fisiologia: Os humanos são bípedes mamíferos com pouquíssimos pelos na pele. As cores desta variam desde tons pêssegos a morenos e negros. Os homens têm em média 1,8m de altura, e as mulheres são menores e geralmente mais esguias. Respiram oxigênio e conseguem digerir uma grande variedade de substâncias animais e vegetais. Sua biologia permite que se adaptem a muitos ambientes na galáxia, uma possível explicação para sua predominância e onipresença.

Sociedade: A ambição e competição humana dividiram sua espécie em diversas sociedades. Por toda a galáxia, eles vivem sob todos os sistemas políticos já criados: do feudalismo e da teocracia à democracia e autocracia, com a tecnologia humana englobando uma variedade semelhante.

Planeta Natal: Acredita-se que os humanos surgiram de algum lugar nos Mundos Centrais – talvez em Coruscant. No entanto, a viagem deles pela galáxia começou há tanto tempo (provavelmente antes da invenção das viagens mais rápidas que a luz) que reivindicam diversos planetas como seus lares.

Idioma: O principal idioma que conecta os humanos é o Básico, embora cada sociedade tenha seu próprio dialeto e até mesmo sublínguas.

Vida nas Fronteiras: Os humanos desempenham quase todos os papeis e tarefas na Fronteira.

HABILIDADES DA ESPÉCIE

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	2	2	2

- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 110 XP
- **Habilidades Especiais:** Os humanos começam a aventura com um grau em duas perícias diferentes à sua escolha, não relacionadas à carreira e não podem ter mais do que 2 graus nessas perícias durante a criação de personagens.

A HUMANIDADE NA ERA IMPERIAL

No Império, os humanos controlam todas as camadas de poder na galáxia – militar, econômica e política. O preconceito antialienígenas também está no auge, e o Império discrimina ativamente os não humanos. No entanto, nem todos os humanos foram influenciados com a propaganda antialienígena. Muitos ainda são gentis e outros decidiram se armar junto a seus irmãos e irmãs não humanos para resistir ao Império.



RODIANOS

Vindos de um mundo hostil e procriador de instintos assassinos, os Rodianos nasceram para a caça. Aqueles que estão com a cabeça a prêmio devem ficar atentos, pois ao menor sinal de um focinho verde comprido ou um cheiro de coisa podre inconfundível, significa que um caçador de recompensas Rodiano está no seu encalço.

Fisiologia: Os Rodianos evoluíram de lagartos escaladores e ainda apresentam algumas características de seus ancestrais, principalmente os olhos grandes e as ventosas nos dedos das mãos e dos pés. Hoje em dia, esse aspecto físico não é capaz de manter um Rodiano adulto de 1,6m preso a uma rocha ou árvore por muito tempo, mas já salvou muitos deles de quedas que matariam facilmente outras espécies.

Sociedade: A história de Rodia é violenta. Há muitos anos, esse planeta tropical era repleto de predadores ferozes, e os ancestrais indefesos dos Rodianos viram-se obrigados a escolher entre adaptar-se àquele meio ou morrer. Escolheram se adaptar, então passaram a se esconder nos galhos das árvores ou escalar montanhas em busca das cavernas mais altas onde podiam fazer ferramentas e elaborar planos de caça contra os predadores. Suas habilidades para a caça desenvolveram-se rapidamente, e elas logo se tornaram a característica principal de sua sociedade.

Os Rodianos tornaram-se caçadores tão exímios que aos poucos forçaram a maioria dos outros predadores de Rodia à extinção. E não tendo quase nada para caçar, começaram a perseguir uns aos outros. Perseguições competitivas e mortais entre campeões transformaram-se em combates e, enfim, em guerras tribais.

Rodia quase sofreu um bloqueio quando o planeta foi descoberto pela primeira vez por exploradores da Velha República, por conta da cultura bélica Rodiana. No entanto, o líder dos Rodianos conseguiu esconder as tendências violentas da cultura de seu povo a

A DRAMATURGIA RODIANA

Alguns séculos antes de os exploradores da República aterrissarem em Rodia, os Rodianos quase levaram seu próprio povo à extinção. Como tentativa de salvar seu povo, o Grande Protetor Harido Kavila escreveu a primeira peça Rodiana alegando ter recebido inspiração dos deuses. Ela era uma encenação simples, violenta e sangrenta das caçadas. Contudo, essa peça divertiu tanto os Rodianos que se viram obrigados a mudar o foco de sua atenção, que antes era matar uns aos outros, e começaram a representar caçadas lendárias do passado. Aos poucos, outros escritores começaram a ir além da violência. Eles examinavam o interior de seus personagens, os temores e os anseios de um caçador, além de suas angústias e paixões. A dramaturgia Rodiana tratava de tais temas de uma maneira visceral e comovente, e logo depois que eles começaram a fazer parte da comunidade galáctica, suas peças conquistaram diversos teatros.

INIMIZADE

Para os Trandoshans, sua disputa com os Wookiees começou quando estes assassinaram brutalmente os membros de uma expedição Trandoshan pacífica em Kashyyyk. Esse ato selvagem dos Wookiees levou os Trandoshans a acreditarem que os Wookiees eram bárbaros irracionais e, sendo assim, não tinham direito aos recursos do planeta. Como forma de proteção em sua próxima missão, os Trandoshans trouxeram consigo uma força militar bem equipada. Contudo, nos anos que se passaram entre a primeira aterrissagem dos Trandoshans até essa missão, os Wookiees conseguiram decodificar a engenharia das naves de expedição Trandoshan. Após meses de conflito sangrento em que os Trandoshans serviram suas deusas com distinção, os Wookiees, em maior número, derrotaram-nos. Outras missões coloniais pacíficas dos Trandoshans tiveram o mesmo destino.

Os Trandoshans recorreram à Velha República, mas descobriram que os Wookiees já tinham se encontrado com os estrangeiros e contado suas mentiras ao Senado. Estes logo se tornaram os representantes do sistema Hsskassi no Senado, sem nenhum representante Trandoshan. Sem representação, não tinham outro recurso a não ser a guerra. Tempos depois, a República enviou tropas pacificadoras.

E o Chanceler Palpatine finalmente ouviu os apelos desesperados dos Trandoshans. Dignitários convenceram o Chanceler a dar-lhes a representação do sistema Hsskassi no Senado Imperial em troca de ajudar a acabar com a rebelião Wookiee em Kashyyyk. Além disso, os dignitários Trandoshan prometeram capturar e entregar os escravos Wookiee ao Império. Com Kashyyyk ocupado pelas forças armadas Imperiais, os Trandoshans conseguiram finalmente impor-se sobre seus vizinhos.

Mas nem todos os Trandoshans concordaram com essa nova abordagem. O Mestre Jedi Trandoshan Krassk M'ikosh, após anos tentando negociar um acordo pacífico entre os Wookiees e seu amado povo, morreu protegendo uma criança Wookiee contra os traficantes de escravos Trandoshan.

tempo de estabelecer contato com o restante da galáxia. Agora, milênios mais tarde, a cultura Rodiana superou os piores de seus impulsos violentos; mas a caça ainda é uma tradição reverenciada.

Planeta Natal: Rodia, localizada na Orla Média, é o planeta de origem dos Rodianos. É uma mistura de desenvolvimento urbano e industrial com trechos de floresta tropical virgem, oferecendo ambientes propícios para os bravos jovens Rodianos praticarem suas habilidades de caça.

Idioma: Devido ao formato de suas bocas, os Rodianos têm certa dificuldade em falar Básico, e alguns nem tentam, preferindo apenas sua língua materna: Rodês.

Vida nas Fronteiras: Essa herança cultural da "caça" atrai os Rodianos a ser caçadores de recompensas ou pistoleiros. É comum eles aceitarem desafios maiores do que podem lidar por causa das recompensas que receberão em Rodia pela captura.

HABILIDADES DA ESPÉCIE



- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 100 XP
- **Habilidades Especiais:** Os Rodianos começam o jogo com um grau em Sobrevivência e não podem ter mais do que 2 graus em Sobrevivência durante a criação de personagens. Também começam com um grau no talento Rastreador Especialista.

TRANDOSHANS

Os Trandoshans são uma espécie reptiliana humanoide belicosa com ódio declarado contra os Wookiees. São encontrados onde quer que se precise de um braço forte ou uma arma poderosa.

Fisiologia: Um pouco menores do que seus inimigos Wookiee, as mãos com apenas três dedos dos Trandoshans de sangue-frio não têm a destreza manual de um polegar, o que dificulta o manuseio de tecnologia. Como compensação por essa falta de coordenação, os Trandoshans possuem garras enormes nos dedos de cada mão. Sua visão ultra sensível permite que vejam o espectro infravermelho. Quando são mais novos, seus poderes de regeneração são capazes de reconstituir membros inteiros caso precisem. A cor de suas escamas varia do verde brilhante ao laranja, podendo mudar na época da troca de pele.

Sociedade: Os Trandoshans, que se denominam "T'doshok" em Dosh, sua língua materna, vêm de uma sociedade que valoriza força, habilidade na caça, resistência e autoconfiança. As mães é que cuidam das ninhadas de quatro ovos (os pais raramente se envolvem nesse processo); e Trandoshans jovens conseguem andar e possuem uma capacidade de caça instintiva quase desde o nascimento. Aos dois anos de idade, as mães levam esses jovens para suas primeiras caças, e aos dez anos já são considerados autossuficientes.

Como a sociedade Trandoshan evoluiu na comunidade galáctica, a importância da caça estendeu-se a outras ocupações sociais. Agora, um médico Trandoshan pode "caçar" a cura para uma doença virulenta que esteja

ameaçando seu povo, ou um engenheiro Trandoshan pode "caçar" melhores modelos de naves espaciais ou armamento mais potente. Na verdade, quase tudo que melhora a vida do povo Trandoshan pode ser justificado como uma "caça" digna aos olhos da cultura Trandoshan. E é claro que sobra pouco espaço para as atividades "fúteis", como as artes.

Planeta Natal: A maioria dos Trandoshans chama seu planeta natal de Hsskor, embora os estrangeiros o conheçam como Trandosha ou 'Dosha. Trandosha compartilha as mesmas estrelas com Kashyyyk, o planeta natal dos Wookiees. Os Trandoshans também colonizaram Wasskah, a lua de Trandosha.

Idioma: Dosh, a língua dos Trandoshans, soa como silvos e rosnados ao ouvido humano. Os Trandoshans conseguem aprender e comunicar-se em Básico, sendo que a maioria das palavras é articulada com bastante sibilância.

Vida nas Fronteiras: O maior desejo dos Trandoshans é se sair bem nas caçadas e receber a bênção da deusa Scorekeeper com jagannath. Profissões militares e objetivas como caçador de recompensas e mercenário são as que melhor se adaptam aos instintos de caçador dos Trandoshans.

HABILIDADES DA ESPÉCIE



- **Limite de Ferimento:** 12 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 9 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 90 XP
- **Habilidades Especiais:** Os Trandoshans começam o jogo com um grau em Percepção e não podem ter mais do que 2 graus em Percepção durante a criação de personagens.
- **Regeneração:** Sempre que um Trandoshan recupera-se de um ou mais ferimentos descansando ou em um tanque bacta, ele recupera um ferimento adicional. Isso não acontece se receber os primeiros socorros ou tratamento médico de um personagem ou se usar um stimpack. Os Trandoshans também são capazes de regenerar membros perdidos, e levam, no mínimo, um mês para poderem utilizar seus membros novamente.
- **Garras:** Quando um Trandoshan faz um teste de Briga para causar dano em um oponente, ele causa +1 dano e tem Nível Crítico 3.

TWI'LEKS

Os Twi'leks estão entre as espécies não humanas mais proeminentes da galáxia. São especialistas em barganhas, perspicazes em compreender outras espécies e em usar a astúcia para conseguir o que querem.

Fisiologia: Os Twi'leks possuem dois tentáculos preênseis, chamados de tchun-tchin ou lekku, que saem por detrás de suas cabeças. Esses apêndices servem como uma segunda forma de linguagem para poderem se comunicar através de sinais e gestos. A variação dos tons de pele dos Twi'leks são indicadores do clã e da região de seus antepassados.

Sociedade: A família é tudo na sociedade Twi'lek. O governo de Ryloth é formado por uma aliança entre os "chefes dos clãs", e cada chefe controla uma pequena cidade ou distritos maiores na cidade. Os cinco Twi'leks mais importantes de uma família lideram seus respectivos clãs, sendo que esta influência passa para seus descendentes. Segundo a tradição, quando um líder do clã morre, os quatro membros restantes devem ser exilados para as Terras Claras, banhadas pelo sol por onde vagam os ferozes Iyleks. Mas, na prática, os líderes do clã sempre encontram um jeito novo e inteligente de evitar o exílio.

O sistema de clãs dividiu a sociedade Twi'lek em castas. Os em posições inferiores de uma linhagem são considerados como membros das castas baixas e podem ser usados no tráfico de escravos. Os líderes demonstram grande repulsa a qualquer acusação de escravidão e alegam que jamais submeteriam sua própria gente à servidão, transferindo assim a culpa a outros clãs. No entanto, quase todos os clãs engajam-se em "trabalhos forçados contratuais".

ARTISTAS TWI'LEKS

A dança Twi'lek é considerada como uma das formas de arte mais graciosas e sensuais da galáxia. Infelizmente, ela também é a causa de muitos Twi'leks (principalmente as do sexo feminino) serem vendidos como dançarinos escravos. Porém, alguns guerreiros e trapaceiros Twi'leks famosos começaram suas vidas como escravos antes de traçar um caminho de fama e glória.

Planeta Natal: Embora o planeta natal dos Twi'leks, Ryloth, esteja na Orla Exterior, eles podem ser encontrados em diversos planetas da galáxia devido à sua natureza empreendedora e aos efeitos da escravidão.

Idioma: Ryl é a língua materna de Ryloth, embora sejam poucos os Twi'leks que não conseguem falar Básico fluente. O que os diferencia das demais espécies é seu segundo e não verbal idioma chamado Lekku ou "Twi'leki". Na comunicação do dia-a-dia, os Twi'leks adicionam textura e ênfase à sua fala com movimentos e contrações de seus tentáculos. Se precisarem de privacidade, eles podem conversar em silêncio absoluto apenas fazendo gestos com seus tentáculos para transmitir informações complexas.

Vida nas Fronteiras: Graças a seus talentos linguísticos, astúcia inata e aptidão social, os Twi'leks enquadram-se bem em posições administrativas, políticas e de liderança. Os membros de clãs inferiores que não estão satisfeitos com suas condições frequentemente saem de Ryloth para viver por conta própria, guiados por um espírito empreendedor para começar seus próprios negócios – ou para liderar suas próprias organizações criminosas.

HABILIDADES DA ESPÉCIE



- **Limite de Ferimento:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 11 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 100 XP
- **Habilidades Especiais:** Os Twi'leks começam o jogo com um grau em Charme ou Falsidade e não podem ter mais do que 2 graus em Charme ou Falsidade durante a criação de personagens. Ao realizarem testes de perícia, eles podem remover ■ que tenha sido adicionado devido ao clima árido ou quente.

WOOKIEES

Fortes, inteligentes e ferozes em batalha, os Wookiees podem ser os melhores amigos para aqueles a que são leais – e os piores dos inimigos para qualquer um a quem não devem lealdade alguma. Infelizmente, eles praticamente desapareceram da população como um todo e estão se tornando uma vaga lembrança da Velha República.

Fisiologia: Com uma média de mais de dois metros de altura, os Wookiees enchem de medo os corações de seus adversários por causa de seu tamanho. Existe um bom motivo para ficar com medo: são poucas as espécies da galáxia que têm a mesma força ou sua intensidade de temperamento. Eles têm membros longos e garras retráteis nos dedos das mãos e dos pés para subir nas inúmeras árvores de seu planeta natal. Essas garras são usadas apenas para escalar e nunca durante um combate, pois seria um ato desonroso na sua cultura. Sua pelagem pode ter diversas cores, ficando mais escura na meia idade e grisalha ou branca ao envelhecerem (eles podem viver por séculos).

Sociedade: Apesar da aparência intimidadora, os Wookiees vivem de acordo com rigorosos códigos de honra e lealdade. Laços de amizade e de família são o que os unem, pois os perigos que existem em Kashyyyk amedrontam até mesmo o mais feroz deles. Árvores quilométricas chamadas wroshyr cobrem quase metade da superfície de Kashyyyk, caracterizando a ecologia única do planeta e servindo como lares para a maioria das comunidades Wookiees. No sétimo nível dessas florestas, eles construíram imensas cidades nas árvores, com uma mistura de tecnologia em harmonia com o ambiente natural. Têm bastante familiaridade com habilidades mecânicas e engenharia.

Os Wookiees dominaram muitos dos níveis superiores de Kashyyyk e quando estavam prestes a explorar as estrelas por conta própria, os Trandoshans, uma espécie vizinha, chegaram a Kashyyyk para colonizar e explorar o planeta. Embora estes tivessem armamentos mais avançados, os Wookiees lutaram bravamente até os ex-colonizadores serem expulsos. Os Wookiees não perderam tempo em desmontar a tecnologia deixada pelos Trandoshans, incluindo uma nave espacial com motores sublight. Quando os Trandoshans retornaram, os Wookiees expulsaram-nos pela segunda vez e puderam viajar para fora do planeta.

As guerras entre Wookiees e Trandoshans continuaram em intervalos ao longo dos últimos anos da Velha República, com os mediadores da República geralmente a favor dos honrosos Wookiees. Mas os Trandoshans viram uma oportunidade quando Palpatine declarou seu Império. Eles enviaram emissários a Palpatine para novamente fazer queixas contra os Wookiees. O Império levou os conselhos dos Trandoshans em consideração e colocaram os briguentos Wookiees em campos de trabalho forçado. As crianças Wookiee ficavam sob a mira de armas a menos que os adultos usassem seus conhecimentos técnicos para construir materiais de guerra Imperiais, inclusive partes das Estrelas da Morte.

DÉBITOS DE VIDA

Quando os Wookiees juram proteger um indivíduo, honram esse compromisso até a morte. Esses juramentos geralmente incluem os parentes próximos de um Wookiee, mas também podem incluir amigos e compatriotas que tenham realizado atos notáveis para o Wookiee, como salvar sua vida ou a de seus familiares. Quando esse tipo de ato é realizado, o código de honra de um Wookiee coloca-o em "débito de vida", ou seja, nada poderá recompensar o amigo do Wookiee por seu ato a não ser com a própria vida dele.

Planeta Natal: Os Wookiees são naturais do planeta arbóreo de Kashyyyk. Ele é coberto por imensas e antigas florestas, incluindo as árvores wroshyr que podem ter quilômetros de altura. Essas árvores formam uma ecologia segmentada em níveis, sendo que os mais altos são os mais seguros. Quanto mais baixo o nível explorado das florestas, mais perigosas são a fauna e a flora de Kashyyyk. Nos mais inferiores, nem mesmo um Wookiee sobrevive por muito tempo.

Idioma: Shyriiwook, o idioma dos Wookiees, ainda fascina os eruditos com suas incríveis nuances de grunhidos e rosnados que compõem a língua. Poucos seres de outras espécies conseguem falar Shyriiwook ou seus dialetos, como o Xaczik, usado pelos Wookiees das Ilhas Wartaki. Por outro lado, a fisiologia dos Wookiees os impede de falar outras línguas, inclusive o Básico, embora a maioria deles consiga entendê-lo.

Vida nas Fronteiras: Um Wookiee livre na era Imperial geralmente tem sua cabeça a prêmio. Mesmo assim, poucos se arriscariam a trazer isto à tona, pois sabem que é melhor agradar um Wookiee do que deixá-lo enfurecido. Os Wookiees que não são escravos nos campos de trabalho forçado do Império estão empregados em profissões que misturam perigo, tecnologia e exploração. Caçar recompensas é uma profissão que eles detestam, embora alguns desgarrados, como Snoova, tenham seguido por este caminho.

HABILIDADES DA ESPÉCIE

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	2	2	2	1	2

- **Limite de Ferimento:** 14 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 8 + Força de Vontade
- **Experiência Inicial:** 90 XP
- **Habilidades Especiais:** Os Wookiees começam o jogo com um grau em Briga e não podem ter mais do que 2 graus em Briga durante a criação de personagens.
- **Fúria Wookiee:** Quando um Wookiee sofre ferimentos, ele causa +1 dano em ataques feitos com Briga e Combate Próximo. Quando sofre uma Lesão Crítica, ele passa a causar +2 danos em ataques feitos com Briga e Combate Próximo.

ETAPA 4 E 5: ESCOLHENDO UMA CARREIRA E ESPECIALIZAÇÕES

Nestas etapas, o jogador escolhe a carreira de seu personagem (que ficará com o PJ ao longo de toda a campanha) e sua especialização inicial (que pode ser somente uma das diversas especializações que assume no decorrer da história). Ambas caracterizam-se como escolhas fundamentais por determinarem a história e o futuro do personagem.

Recomenda-se que os jogadores vejam todas as possibilidades antes de escolher as que desejam, pois assim não veem somente as habilidades imediatas do personagem, mas também seu potencial de crescimento. Se o jogador imagina que um dia seu PJ pilotará um cargueiro pequeno para uma trágica batalha pela galáxia, é bom assegurar-se de que boas opções de pilotagem estejam no desenvolvimento escolhido.

QUAL É A DIFERENÇA?

A diferença fundamental entre carreira e especialização é a de que as especializações são áreas de interesse particular de alguém que decide seguir uma carreira.



Porém, para efeitos de história e interpretação, é extremamente importante considerar as diferenças entre esses dois elementos. A carreira escolhida definirá de maneira abrangente e contínua seu modo de vida. Uma carreira significa muito mais do que simplesmente a profissão – é seu modo de vida e inclui seus objetivos, paixões, treinamento e destino. As áreas de interesse podem variar com o passar do tempo e o modo de alcançar seus objetivos pode ser drasticamente alterado com o tempo, mas o personagem nunca deixará de ser aquilo que escolheu para defini-lo.

Ou seja, não importa o quanto ele se envolva em política, campanhas militares ou missões de resgate, Han Solo *sempre* será um Contrabandista.

Por outro lado, as especializações representam as áreas de interesse e instrução de um personagem, seu atual objeto de estudo ou a vocação que ele adotou nesta etapa da vida. Se a carreira representa a natureza de um personagem, a especialização indica o que ele *realmente* faz na galáxia – pelo menos neste momento de sua vida.

Por exemplo: quando apresentado em *O Império Contra-Ataca*, Lando Calrissian claramente incorpora o papel de Trapaceiro. Já em *O Retorno do Jedi*, ele prova ser um Piloto notável, mostrando que também investiu tempo nessa especialização.

ESCOLHENDO UMA CARREIRA

É fácil escolher uma carreira apenas com base em sua descrição e regras, mas os jogadores terão uma experiência muito mais gratificante se fizerem isso levando em consideração duas perguntas importantes:

QUAL PAPEL?

Quando os jogadores estiverem reunidos para iniciar uma nova campanha, a primeira pergunta que cada pessoa deve fazer a si própria é: "Qual será o papel do meu personagem?". A diversidade dá asas à criatividade e à diversão, e seria uma campanha limitada se todos escolhessem ser Exploradores ou Contrabandistas.

Não que seja impossível elaborar histórias com tal premissa, mas a diversidade de carreiras reflete a essência de um "bando errante" unido em meio a dificuldades e fazendo o melhor que pode não só para sobreviver, mas também prosperar. Com um complexo conjunto de perícias e talentos complementares e divergentes, um grupo de PJs às margens da galáxia pode contar com maiores chances de sucesso e experimentar uma gama maior de histórias e tramas.

Tendo isso em mente, as duas escolhas fundamentais do jogador são espécie e carreira. Ao escolher uma carreira, ele poderá se basear em algumas perguntas e respostas que podem ajudá-lo neste processo:

- **Meu personagem precisa ser um forte combatente?** Embora qualquer personagem em um jogo de *Star Wars* deva ser capaz de se virar em uma luta, alguns são especialmente designados para se sobressaírem em conflitos violentos. Um Mercenário é a opção de carreira mais óbvia, mas um Caçador de Recompensas certamente é uma opção forte para este papel também.
- **Meu personagem precisa pilotar uma nave espacial?** Pilotar naves pela galáxia é bastante diferente de dirigir um carro, mas é comum ver viajantes interestelares com um mínimo de conhecimento de pilotar. No entanto, os ases da pilotagem encontram-se entre os Contrabandistas. Os Exploradores também se destacam nessa área, e os Caçadores de Recompensas conhecem os princípios básicos.
- **Meu personagem deve ser um "rosto" para o grupo?** Existem momentos em que dialogar é muito melhor do que atirar ou bater. Entrar em alguns lugares, sair de outros ou encontrar pessoas importantes são exemplos de situações em que é preferível a presença de um negociador habilidoso ou um interlocutor persuasivo. O Colonista é a melhor carreira para esse perfil, embora Exploradores e Contrabandistas também tenham um pouco de competência nesta área.
- **Meu personagem deve ser o tipo "Eu conheço esse cara"?** Conhecimento é poder, e poder é essencial quando se confronta o Império e, consequentemente, alguns senhores do crime. Às vezes, trata-se simplesmente de saber coisas, mas muitas vezes é uma questão de saber como descobri-las. De qualquer forma, Colonistas e Exploradores são as melhores opções de carreiras para esta finalidade.



- **Meu personagem deve ser o tipo sorrateiro?** Entrar, pegar coisas (ou informações) e sair sem ser visto são habilidades extremamente importantes para uma vida na fronteira. Que os brutamontes e mercenários resolvam as coisas cara a cara – isto é uma ótima distração. O PJ sorrateiro aproveitará a oportunidade para fazer o trabalho de verdade. Os Contrabandistas costumam ser bons nessa área, assim como os Caçadores de Recompensas.
- **Meu personagem deve ser a pessoa dedicada ao suporte?** Para cada personagem que se dispõe a lutar na linha de frente ou avançar para fazer as coisas acontecerem, geralmente haverá outros por perto para garantir que eles tenham o que precisam para realizar sua tarefa e ainda saírem vivos. O personagem de suporte não leva toda a glória mesmo sendo o elemento fundamental que muitas vezes determina o sucesso ou fracasso de qualquer esforço. O Colonista e o Técnico são duas opções de carreiras poderosas para este papel.

A escolha de uma especialização também envolve boas perguntas, mas é a carreira que determina as melhores a que o personagem terá acesso. A partir dessas respostas, o processo torna-se muito mais fácil e eficaz.

QUAL HISTÓRIA?

O tipo de história que o jogador quer contar anda lado a lado com o papel de seu personagem. Isso inclui tudo o que aconteceu antes – sua história – e tudo o que pode acontecer ao longo do jogo (e talvez além dele).

Observe um dos personagens célebres que exemplifica o tema deste livro: Han Solo. Do momento em que Luke o encontra na cantina, sua história é revelada para o público. Segundo Han, ele é o dono da "nave mais rápida da galáxia". Também já escapou de naves Imperiais, um sinal bastante evidente de que ele não é um piloto politicamente correto. O público não demora a saber que Han é um trapaceiro, um contrabandista, um homem procurado e rápido no gatilho.

Com o tempo e através de diversos formatos, a história de Han Solo segue em duas direções. Pelos livros e histórias em quadrinhos, os leitores ficam sabendo que Han já foi um candidato a oficial do Império (até ser despedido por causa de um incidente com um Wookiee), e que a pirataria e o contrabando foram parte de sua infância e juventude. Outras fontes descrevem o futuro de Solo repleto de conflitos e uma recusa incessante de seguir as regras, mesmo depois de se casar com a líder da Nova República.

A história de Han como Contrabandista é muito mais interessante. Esta carreira serve para exemplificar a história do personagem até o momento em que a "campanha" (*Star Wars: Uma Nova Esperança*) começa, e conforme a história caminha, Han continua como Contrabandista mais do que qualquer outra coisa.

ESCOLHENDO UMA ESPECIALIZAÇÃO

A escolha de uma especialização inicial pode ser facilmente estabelecida respondendo duas perguntas:

COMO O PERSONAGEM ENTROU NESSE TIPO DE TRABALHO?

Descobrir a resposta para esta pergunta deve vir facilmente após a escolha da carreira de um personagem. Depois de pensar na sua história, o jogador deve focar em algumas partes dela que o fizeram chegar às circunstâncias profissionais atuais.

O que ele estava fazendo antes de a campanha começar? Como as circunstâncias levaram esse personagem aonde ele está agora? Para quem ele trabalhava e o que fazia? Quais são seus talentos naturais? Ele tem reputação? Como foi construída? Na juventude, teve algum tipo de educação ou interesse especial? Alguém teve a oportunidade de ensinar um conjunto específico de habilidades para ele?

EXEMPLO: ESCOLHA DA ESPECIALIZAÇÃO COM BASE NA HISTÓRIA

Betty escolhe ser uma Exploradora conhecedora da galáxia. Sua primeira reação é escolher a especialização Patrulheiro, mas o Mestre a encoraja a gastar um pouco mais de tempo pensando em como seu personagem chegou onde está no início da campanha.

Betty deixa sua imaginação voar e uma história começa se formar: sua personagem foi criada em Coruscant, cercada por transpariaço e duracreto, embora desejasse lugares abertos e ambientes naturais. Ela fez tudo o que podia para sair do planeta e partir para o espaço. Ao observar a rede de talentos, ela percebe que Morador da Fronteira faz mais sentido porque oferece uma combinação da artimanha das ruas que ela deve ter tido em Coruscant, de um nível maior de resistência e determinação e dos dons de pilotagem que ela quer explorar.

O jogador que gasta um pouco de seu tempo pensando em como se desenvolveu a carreira antes da campanha terá uma facilidade maior em escolher a especialização inicial.

QUE TIPO DE TRABALHO O PERSONAGEM GERALMENTE FAZ?

Outra forma de escolher uma especialização é elaborar o dia-a-dia da vida profissional do personagem. Quando ele se levanta pela manhã (ou na hora em que seu estilo de vida permite), o que ele faz ao longo do dia? Como obtém dinheiro e quem o paga? Se não está recebendo salário no momento, o que precisa fazer para encontrar um emprego?

Han Solo e Lando Calrissian são contrabandistas, mas ambos seguem por caminhos claramente diferentes para sobreviver na galáxia quando se encontram novamente em *O Império Contra-Ataca*.

EXEMPLO: ESCOLHA DA ESPECIALIZAÇÃO COM BASE NO TRABALHO

Tanto Barry quanto Lee querem ser Técnicos, mas pretendem atuar em áreas diferentes. O Mestre os aconselha a levar em consideração qual provável profissão desempenharão como uma forma de decidir quem fará o quê. Lee gosta bastante da ideia de ser requisitado para personalizar coisas e melhorar os seus designs. Já Barry percebe que quer muito interpretar o sujeito que todos procuram quando querem movimentar créditos ou retirar informações de um sistema. A partir dessa conversa, os jogadores percebem que as decisões ficaram mais fáceis: Lee jogará com um Tecnólogo Fora da Lei e Barry criará seu personagem para ser um Invasor.

O CAÇADOR DE RECOMPENSAS



As oito perícias de carreira do Caçador de Recompensas são **Atletismo**, **Briga**, **Combate a Distância (Pesado)**, **Manha**, **Percepção**, **Pilotar (Espacial)**, **Pilotar (Planetário)** e **Vigilância**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma delas.

O PAPEL DO CAÇADOR DE RECOMPENSAS

O nome já diz tudo: trata-se de um Caçador que trabalha à procura de recompensas. Em geral, são temidos, insultados, menosprezados e altamente requisitados por toda a galáxia. São perseguidores experientes, combatentes impetuosos e investigadores eficazes. Preferem utilizar a artimanha, a furtividade e preparar armadilhas a ataques frontais, mas os mais respeitados farão o que for preciso para capturar suas vítimas e receber o pagamento.

Os Caçadores de Recompensas geralmente enquadram-se em três categorias: Imperiais, da Guilda ou Independentes. Os Caçadores de Recompensas Imperiais estão em contato constante com o Departamento de Segurança Imperial (ou um segmento similar da lei Imperial) e nunca aceitam missões de corporações, governos menores ou indivíduos. São membros extremamente confiáveis da comunidade estendida de policiamento do Império – geralmente ex-militares que preferem uma maneira menos regimentada (e talvez menos perigosa) de servir.

Os que se juntam a uma guilda desfrutam de excelentes vantagens: alojamento e alimentação onde quer que a guilda esteja, treinamento excepcional, acesso a equipamentos de ponta de acordo com a missão e um fluxo constante de serviços concedido pelos agentes da guilda que os representam. A desvantagem de tudo isso é que os Caçadores de Recompensas de Guildas têm pouco ou nenhuma opinião em relação aos trabalhos que lhes são passados e negar um trabalho é motivo para rescisão imediata do contrato.

A maior liberdade está em ser um Caçador de Recompensas Independente, mas isso também traz consigo os maiores desafios e perigos. Embora alguns Independentes aceitem missões Imperiais – em que geralmente há mais oportunidade de trabalho e lucro –, eles gostam de saber que não *fazem exatamente*

parte do Império. Não fazer parte de uma guilda também agrada um Independente: ele pode escolher e aceitar os contratos que quiser, e os créditos do sucesso ou do fracasso vão somente para si.

É quase certo que os PJs serão Caçadores de Recompensas de Guildas ou Independentes. No entanto, independentemente do tipo que escolherem, o personagem precisará de um Certificado de Paz Imperial (CPI) válido e legal. Esta é a única licença específica que todos os Caçadores de Recompensas devem ter nos registros do Império para serem reconhecidos como profissionais. Sem esse documento e status, um Caçador de Recompensas não passa de um sequestrador ou até mesmo um assassino. O personagem que escolher essa carreira automaticamente ganha um CPI – a menos que o jogador queira que seu personagem comece o jogo sem esse certificado. Embora pareça uma escolha estranha, essa opção pode funcionar como uma emocionante história ou contexto do personagem.

ESPECIALIZAÇÕES DOS CAÇADORES DE RECOMPENSAS

As especializações são explicadas com mais detalhes nas próximas seções. Esta apresenta como cada especialização está ligada à Carreira de Caçador de Recompensas.

ASSASSINO – INSTRUMENTO DE POLÍTICA

Enquanto a maioria dos Caçadores de Recompensas está mais interessada na captura de sua vítima, os que se especializam como Assassinos geralmente são encarregados de eliminar seus alvos. A escolha de perícias adicionais para um Assassino reforça esta característica: **Artimanha**, **Combate a Distância (Pesado)**, **Combate Próximo** e **Furtividade**. Essas quatro perícias viram perícias de Carreira adicionais. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Os assassinos preferem entrar em silêncio, eliminar os alvos (de perto ou de longe) e sair da mesma forma que entraram: em silêncio. Seus talentos são adequados a esse tipo de trabalho.

Apesar de terem métodos diferentes, os Assassinos ainda adotam a mesma filosofia e práticas dos demais Caçadores de Recompensas. Eles levam o trabalho muito a sério, evitam o derramamento de sangue desnecessário e honram seus contratos ao pé da letra. Alguns tratam seus métodos com reverência, até com certo toque de misticismo. Outros se veem simplesmente como matadores frios e não têm problemas com isso.

ARTÍFICE – PERITO EM TECNOLOGIA

Considerando a frequência com que um Caçador de Recompensas encara situações de desvantagem (na maioria das vezes, uma aquisição tem amigos ou empregados que a protegem), é de se esperar que muitos se especializem em equipamentos e armas de alta tecnologia. O Artífice se destaca em fazer o papel de um exército-de-um-homem-só – pelo menos por um curto período de tempo. Com a tecnologia mais recente e seu próprio equipamento personalizado, é quase impossível deter um Caçador de Recompensas Artífice.

Esta especialização acrescenta as perícias **Briga**, **Coerção**, **Combate a Distância (Leve)** e **Mecânica** às demais da classe, tornando-os especialistas em combate a distância, técnicos eficazes e mestres da vigilância. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Os talentos do Artífice estão associados a manusear equipamentos, abater alvos e se adaptar a situações difíceis.

Os Caçadores de Recompensa Artífices são a combinação perfeita entre especialista em tecnologia e combatente; para grupos menores, pode ser a opção ideal. Os Artífices – principalmente os que agem como Caçadores de Recompensas Independentes – não têm muitos problemas em aceitar quase qualquer serviço. Afinal de contas, os créditos necessários para aquele próximo dispositivo estiloso têm que vir *de algum lugar*.

SOBREVIVENCIALISTA – MESTRE DO DESCONHECIDO

Para além da civilização, nos confins da galáxia, existem lugares onde poucos (ou nenhum) sencientes puseram os pés. Lugares assim são esconderijos perfeitos para os que fogem da lei ou de retaliações. E esses são os lugares onde os Caçadores de Recompensas Sobrevivencialistas prosperam.

Remetendo às antigas práticas dos verdadeiros caçadores de áreas inexploradas, o Sobrevivencialista recebe **Conhecimento (Xenologia)**, **Percepção**, **Resiliência** e **Sobrevivência** como perícias de Carreira adicionais. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Com seus talentos, o personagem é capaz de garantir sua própria sobrevivência e também a dos demais companheiros, e sabe onde e o que procurar na busca por algo ou alguém. Ele também tem muita habilidade para perseguir qualquer tipo de alvo.

Nem tudo o que acontece na galáxia se passa nas cidades ou no espaço. Na verdade, a maioria dos lugares habitáveis da galáxia são rurais ou selvagens.

A especialização Sobrevivencialista garante ao personagem conhecimento e treinamento necessários para sobreviver em tais ambientes e para ajudar as pessoas acostumadas à vida nas cidades, com quem ele provavelmente viaja.

Apesar de sua capacidade de viver da terra, os Caçadores de Recompensas Sobrevivencialistas gostam de créditos e as coisas que podem comprar com eles como qualquer outro. Geralmente procuram trabalhar para clientes que precisam de suas técnicas para encontrar (ou caçar) algo que esteja além do duracreto e dos tapcafés.

HISTÓRIAS DE CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Um indivíduo normal e em sã consciência não escolhe como profissão ser um Caçador de Recompensas. Cada um tem seus próprios motivos para ter escolhido essa carreira, e por trás desses motivos deve haver boas histórias. Estas são algumas ideias:

- **Vingança:** Muitos Caçadores de Recompensas entram nesse ramo para se vingarem de alguém (ou um grupo) que escapou da justiça. Seus motivos são pessoais, geralmente devido à perda de algo ou alguém importante. Porém quando finalmente consegue fazer justiça, a pessoa que treinou e praticou tais perícias e talentos geralmente descobre que este é seu caminho a partir de agora.
- **Desgraça:** Um fracasso total ou uma tragédia terrível podem fazer um indivíduo seguir uma carreira que o leve para bem longe de sua antiga vida. Ao perseguir criminosos pela galáxia, ele pode construir uma vida e uma reputação completamente diferentes das que deixou para trás. Mas pode ser que não tenha tanta sorte.
- **Honra:** Algumas pessoas acreditam que a lei a que obedecem está sendo infringida pelas próprias pessoas para quem trabalham. Outros assistem aos indivíduos ao seu redor serem esmagados pela corrupção e tirania e decidiram dar um basta nisso. Esse Caçador de Recompensas deve ter sido um agente da lei ou apenas alguém que decidiu que já vira o suficiente. Ele resolveu defender a justiça e a lei do seu próprio jeito, mesmo que tenha que ir contra aqueles que chegou a servir um dia.
- **Agressão:** Alguns indivíduos na galáxia só precisam bater nas pessoas ou fazer algo emocionante e perigoso. Andar em fileiras e seguir ordens não é bem o estilo deles, mas bater em alguém até ficar inconsciente antes de entregá-lo em troca do pagamento certamente é. Esse tipo de Caçador de Recompensas deve ter saído do serviço militar ou decidido fugir das acusações de agressão (ou talvez algo pior), e isso lhe pareceu um bom plano B.
- **Legado:** Talvez o pai – e o pai do pai – tenha sido um Caçador de Recompensas e o personagem optou por seguir a tradição da família. Ele talvez possa vir de uma cultura que reverencia aqueles que perseguem transgressores, ou quem sabe um honrado amigo quis transmitir seus conhecimentos para alguém. Seja qual for sua origem, tal Caçador de Recompensas enxerga as tradições da profissão com grande reverência e respeito.

O CREDO DO CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Embora os Caçadores de Recompensas sejam vistos como a escória sem honra, isso não é completamente verdade. A maioria deles simplesmente segue um conjunto de regras diferente dos demais civis, conhecido como o Credo do Caçador de Recompensas. Em geral, os princípios desse Credo incluem:

- **Não Há Recompensas Para Pessoas, Apenas Para Aquisições:** Alguém que tenha a cabeça a prêmio não é mais considerado como uma pessoa e passa a ser uma "aquisição".
- **Capture Intencionalmente, Mate Por Necessidade:** Um Caçador de Recompensas deve tentar trazer sua vítima viva.
- **Nenhum Caçador Matará Outro:** Esta e a próxima regra podem ser "livremente interpretadas", e às vezes pode ser difícil comprovar a causa da morte.
- **Nenhum Caçador Deverá Interferir Com A Caçada De Outro:** Em geral, os Caçadores não atrapalham uns aos outros.
- **Em Uma Caçada, A Vítima É Capturada Ou Morta; Nunca As Duas Coisas**: Quando a aquisição é capturada com vida, o Caçador de Recompensas tem a obrigação de mantê-la assim até a recompensa ser reivindicada.
- **Nenhum Caçador Recusará Ajuda A Outro:** Os Caçadores de Recompensas ajudam os seus. Mas não há nada de errado em negociar um valor pela ajuda...

Caçador de Recompensas: Rede de Talentos do Assassino

ATIVO

PASSIVO

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Pesado), Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Pilotar (Planetário), Vigilância

Perícias Bônus de Carreira do Assassino: Artimanha, Combate a Distância (Pesado), Combate Próximo, Furtividade

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

GOLPES LETAIS
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra oponentes.
CUSTO 5

ESPREITADOR
Adicione ☐ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 5

ESQUIVA
Quando o PJ é o alvo de um teste de combate, pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 5

MIRA CERTEIRA
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Mira Certeira. Sofra uma quantidade de fadiga que não exceda os graus em Mira Certeira e reduza nessa quantidade a defesa contra combate corpo a corpo e combate a distância do alvo.
CUSTO 10

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE
Uma vez por rodada, pode sair das posições sentado ou agachado para ficar em pé como uma atividade Livre.
CUSTO 10

GOLPE RÁPIDO
Adicione ☐ por grau de Golpe Rápido nos testes de combate contra alvos que ainda não agiram neste encontro.
CUSTO 10

SAQUE RÁPIDO
Uma vez por rodada, saque ou guarde uma arma ou um item acessível como uma atividade Livre.
CUSTO 10

GOLPE CERTEIRO
Após fazer um ataque bem-sucedido, pode gastar 1 Ponto de Destino para adicionar em um acerto uma quantidade de danos equivalente à Agilidade.
CUSTO 15

ESPREITADOR
Adicione ☐ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 15

GOLPES LETAIS
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 15

AULAS DE ANATOMIA
Após fazer um ataque bem-sucedido, pode gastar 1 Ponto de Destino para adicionar em um acerto uma quantidade de dano equivalente ao Intelecto.
CUSTO 15

ESPREITADOR
Adicione ☐ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 20

TIRO DE SNIPER
Antes de fazer um ataque a distância (sem arremessos), pode realizar uma manobra Tiro de Sniper para aumentar o alcance da arma em 1 faixa de alcance por grau de Tiro de Sniper. Aprimore a dificuldade do ataque em 1 por aumento da faixa de alcance.
CUSTO 20

ESQUIVA
Quando o PJ é o alvo de um teste de combate, pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 20

GOLPES LETAIS
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 20

MIRA CERTEIRA
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Mira Certeira. Sofra uma quantidade de fadiga que não exceda os graus em Mira Certeira e reduza nessa quantidade a defesa contra combate corpo a corpo e combate a distância do alvo.
CUSTO 25

PRECISÃO LETAL
Ao ser adquirida, escolha 1 perícia de combate. Adicione uma quantidade de dano equivalente aos graus dessa perícia em um acerto bem-sucedido feito com ela.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

MESTRE DAS SOMBRAS
Uma vez por rodada, sofra 2 fadigas para baixar em 1 a dificuldade do próximo teste de Furtividade ou Artimanha.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Caçador de Recompensas: Rede de Talentos do Artífice

ATIVO

PASSIVO

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Pesado), Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Pilotar (Planetário), Vigilância

Perícias Bônus de Carreira do Artífice: Briga, Coerção, Combate a Distância (Leve), Mecânica

PREPARAÇÃO
Realize a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Remova apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.
CUSTO 5

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 5

INTIMIDADOR
Pode sofrer uma quantidade de fadiga para rebaixar nesta mesma quantidade a dificuldade dos testes de Coerção ou aprimorar a dificuldade de testes de Coerção quando o PJ é o alvo. A fadiga sofrida não pode exceder os graus de Intimidador.
CUSTO 5

POSTURA DEFENSIVA
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Postura Defensiva e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Postura Defensiva.
CUSTO 5

CARTUCHO SOBRESSALENTE
A munição não acaba devido ao ▽. Itens com a Propriedade Munição Limitada ficam sem munição como de costume.
CUSTO 10

IMPROVISO
Escolha 1 arma, armadura ou outro item para ganhar um aprimoramento permanente enquanto estiver em uso.
CUSTO 10

ATAQUE À QUEIMA-ROUPA
Adicione 1 dano por grau de Ataque à Queima-Roupa para um acerto de um ataque bem-sucedido enquanto usar as perícias Combate a Distância (Leve) ou Combate a Distância (Pesado) a curto alcance ou engajado.
CUSTO 10

DESORIENTAR
Após acertar um alvo com um teste de combate, pode gastar ◐ ◐ para desorientar o alvo por uma quantidade de rodadas equivalente aos graus em Desorientar.
CUSTO 10

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 15

PROFICIÊNCIA COM ARMADURA
Ao usar armadura, aumente o valor total de resistência em 1.
CUSTO 15

AGENTE NATO
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Manha ou Coerção.
CUSTO 15

ATURDIR
Ao fazer testes de Combate Próximo, pode causar danos como fadiga em vez de ferimentos. Este efeito não ignora a resistência.
CUSTO 15

IMPROVISO
Escolha 1 arma, armadura ou outro item para ganhar um aprimoramento permanente enquanto estiver em uso.
CUSTO 20

TECNOAFICIONADO
Pode acrescentar 1 ponto de constituição adicional em uma quantidade de itens equivalente aos graus em Tecnoaficionado. Cada item só pode ser modificado uma vez.
CUSTO 20

PRECISÃO LETAL
Ao ser adquirida, escolha 1 perícia de combate. Adicione uma quantidade de dano equivalente aos graus dessa perícia em um acerto bem-sucedido feito com ela.
CUSTO 20

ATURDIR (MELHORADO)
Ao causar fadiga com testes de Combate Próximo ou Briga, pode gastar ⊕ para aturdir o alvo em 1 rodada para cada ⊕.
CUSTO 20

INTIMIDADOR
Pode sofrer uma quantidade de fadiga para rebaixar nesta mesma quantidade a dificuldade dos testes de Coerção ou aprimorar a dificuldade de testes de Coerção quando o PJ é o alvo. A fadiga sofrida não pode exceder os graus de Intimidador.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

PROFICIÊNCIA COM ARMADURA (MELHORADO)
Quando estiver usando armadura com um valor de resistência 2 ou mais, aumente a defesa em 1.
CUSTO 25

GOLPE PARALISANTE
Aumente a dificuldade do próximo teste de combate em 1. Se o teste causar dano, o alvo sofre 1 fadiga sempre que se mover até o final do encontro.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

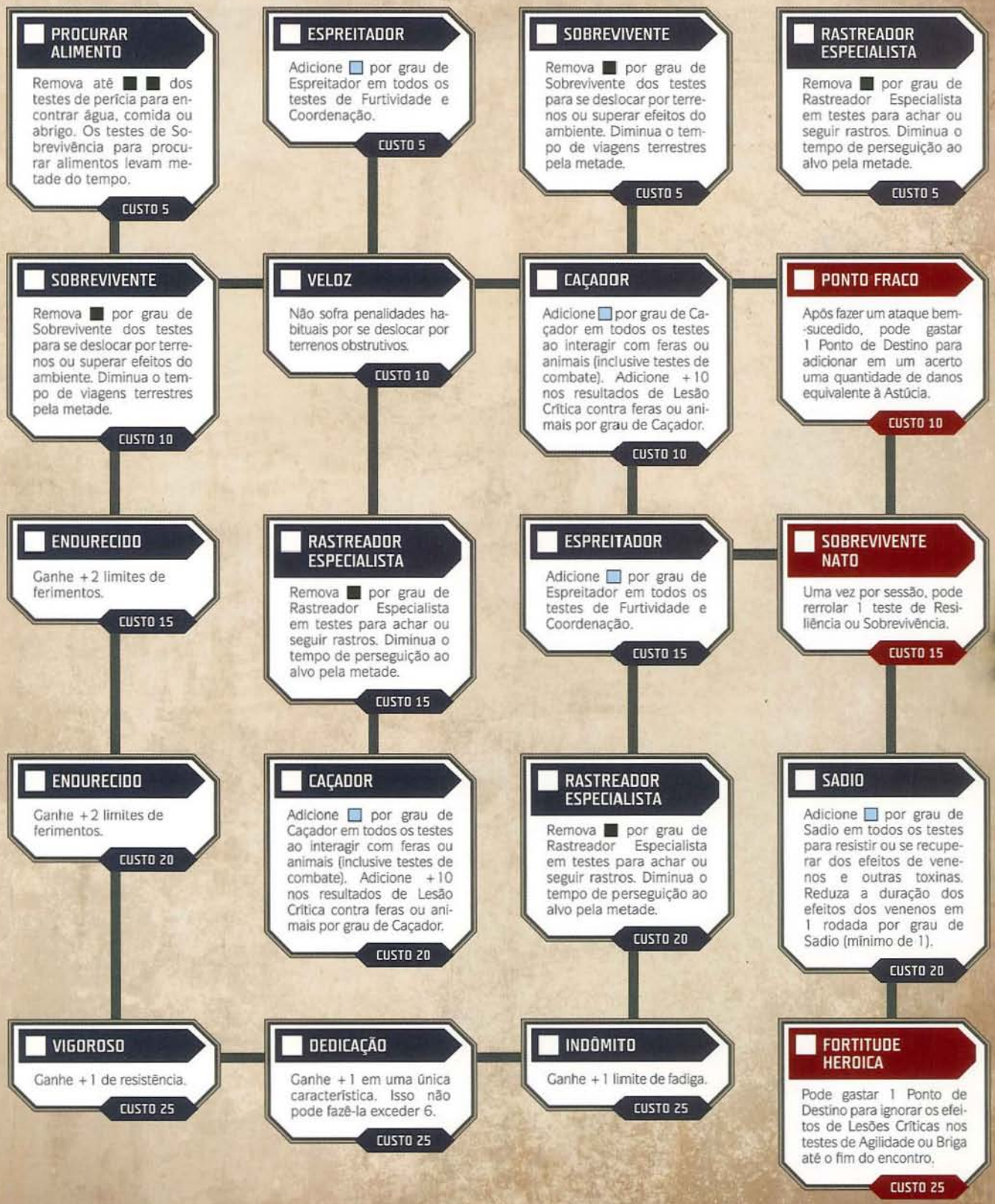
Caçador de Recompensas: Rede de Talentos do Sobrevivencialista

ATIVO

PASSIVO

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Pesado), Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Pilotar (Planetário), Vigilância

Perícias Bônus da Carreira do Sobrevivencialista: Conhecimento (Xenologia), Percepção, Resiliência, Sobrevivência



Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

O COLONISTA



As oito perícias de carreira do Colonista são **Charme**, **Conhecimento (Educação)**, **Conhecimento (Mundos Centrais)**, **Conhecimento (Saber)**, **Falsidade**, **Liderança**, **Manha** e **Negociação**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma delas.

O PAPEL DO COLONISTA

De certa forma, os Colonistas são os indivíduos que mais se sentem fora do seu habitat na Orla Exterior. A maioria deles vem dos Mundos Centrais, onde receberam uma educação de qualidade e fizeram parte da elite cultural e profissional. Um Colonista geralmente não tem o treinamento necessário para sobreviver em áreas de conflito e não é particularmente adepto a proezas físicas.

Mas o que ele realmente possui é uma visão precisa dos acontecimentos e em geral tem o conhecimento para entender problemas e a capacidade de resolvê-los. Ele provavelmente veio à Orla Exterior em busca de oportunidades ou de uma vida melhor que a que tinha antes. Se não conseguir uma, ele usará todo seu conhecimento para criar essa condição e usará suas habilidades sociais para unir à sua causa aliados que tenham as mesmas ideias.

Claro que nem todos os Colonistas são necessariamente altruístas em suas buscas. Se o conhecimento é poder e o poder corrompe, presume-se que o Colonista está apto a usar e explorar o conhecimento que tem para enriquecer. Com carisma e esperteza, um Colonista pode formar uma equipe de especialistas para protegê-lo e fazer que seus inimigos sejam controlados enquanto solidifica sua base de poder. Inúmeros mundos da Orla Exterior tornaram-se feudos pessoais de Colonistas que têm ideias ousadas e seguidores dispostos.

Claro que alguns Colonistas acabam fracassando em seus objetivos e entram em conflito com a lei ou com seus companheiros. Esses Colonistas são forçados a deixar suas vidas de luxo e sobreviver onde podem. Alguns podem acabar se juntando a indivíduos com baixa reputação ou até mesmo criminosos. Felizmente, às vezes os conjuntos de habilidades únicas desses Colonistas desafortunados estão em alta demanda.

Os Colonistas inteligentes – os que têm mais chance de sobreviver aos primeiros meses na Orla Exterior – descobrem como transformar seus conhecimentos e talentos em dinheiro e contatos. Ao dar ótimos conselhos, assistência médica ou conhecimentos valiosos, o Colonista pode tornar-se benquisto por um senhor da guerra ou um líder de gangue e conseguir algo de que mais necessita: segurança. Ao sentir-se relativamente seguro, um Colonista sábio começará a fazer conexões e juntar dados para construir uma rede para que um dia possa explorá-la e alcançar seus objetivos, onde quer que estejam.

Os Colonistas são os perfeitos líderes, negociadores, inspiradores e estrategistas. Ele pode transformar qualquer grupo pequeno de agentes capazes em uma verdadeira força com quem podem contar. Um Colonista competente em um grupo pode ser a diferença entre apenas sobreviver e fazer algo realmente extraordinário na galáxia.

ESPECIALIZAÇÕES DO COLONISTA

As descrições das especializações de Colonista a seguir dão um pouco de contexto para o jogador decidir qual será sua escolha inicial.

MÉDICO – O DOM DA CURA

De todos os tipos de Colonistas que chegam à Orla Exterior, os Médicos são os que provavelmente conseguem emprego mais fácil. A demanda por esse tipo de profissional é alta aonde quer que vá. Infelizmente, a maior parte de suas tarefas envolve restaurar os ferimentos dos piores seres que existem.

O Médico adiciona **Conhecimento (Educação)**, **Medicina**, **Resiliência** e **Sangue Frio** às suas habilidades de Carreira. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Com elas, além de trazer consigo a cura e o tratamento de doenças, um Médico também traz uma ampla gama de conhecimentos e uma conduta sólida diante da adversidade.

A maioria dos Médicos está disposta a trocar suas habilidades de cura por uma oportunidade de conhecer mais a galáxia, já que seus anos de estudos em medicina nunca permitiram isso. Seus motivos podem ser tão variados quanto os de qualquer outro ser, mas ainda compartilham do instinto comum de praticar a cura onde há enfermidade. Enquanto alguns Médicos simplesmente fixam residência junto a algum lorde, corporação ou chefe, outros descobrem uma maneira de levar ajuda a quem precisa e ao mesmo tempo experimentar uma vida diferente estando na galáxia.

Um Personagem de Jogador Médico talvez seja considerado como um tipo de "médico de combate" no grupo, o que não é nem um pouco ruim, e sua função o tornará bastante popular. Além disso, um Médico também pode ajudar com questões mais amplas de entendimento e descoberta das coisas, principalmente se não houver um Erudito no grupo.

POLÍTICO – O DOM DA LIDERANÇA

Se existe algo que um Político sabe fazer melhor do que qualquer outro indivíduo na galáxia é comunicar-se. Ele é capaz de falar com qualquer um sobre qualquer assunto. O que outros conquistam por meio do poder e do medo, um talentoso Político pode muito bem conquistar com poucas palavras bem colocadas e um bom plano.

Políticos ganham as seguintes perícias de Carreira: **Charme**, **Coerção**, **Conhecimento (Mundos Centrais)** e **Falsidade**.

Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Um Político pode juntar-se a uma discussão, um discurso ou um debate de várias maneiras. Com seus talentos, suas ações podem inspirar a grandeza naqueles que o cercam, ou pode saber muito bem como atingir profundamente um oponente, diminuindo sua confiança e tornando-o vulnerável.

Os políticos na Orla Exterior geralmente estão tramando algo – a ambição é o que os move. Eles até podem não saber ao certo aonde querem chegar, mas quando veem uma oportunidade para algum objetivo maior, toda sua determinação e personalidade voltam-se para isso. Os políticos até podem trabalhar para outros políticos temporariamente, mas não ficarão felizes por muito tempo com uma função subserviente. Liderança é a essência de quem são.

Em um grupo, um Político trabalha melhor na linha de frente, como a "cara do grupo". Mais do que qualquer outro, ele é o mais indicado para estabelecer contatos com qualquer ser ou grupo, e o melhor para lidar com qualquer situação de negociação, reunião social ou interrogação. Há momentos em que ele até é capaz de elevar o moral em situações de crise ou combate – embora a sala do trono do palácio, a sala da diretoria ou um cassino sejam seus campos de batalha preferidos.

ERUDITO – O DOM DO CONHECIMENTO

A ideia de um Erudito andando por aí com um bando de irresponsáveis pela Orla Exterior pode parecer um tanto estranha, senão completamente ridícula, no começo. No entanto, com todos os perigos e encantos dos "milhares e milhares de mundos", ter alguém por perto que sabe de muito mais coisas do que simplesmente carregar munição em uma blaster pesada pode ser de grande utilidade em qualquer circunstância. Principalmente quando um grupo depara-se com algo desconhecido ou precisa encontrar algo que apenas um simples rastreamento não é capaz de localizar.

Conhecimento (Orla Exterior), **Conhecimento (Submundo)**, **Conhecimento (Xenologia)** e **Percepção** são as perícias bônus de carreira do Erudito. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Elas enfatizam seu papel como uma fonte de informação e sua consciência aguçada do que está a seu redor.

A COLÔNIA

Colônias grandes e pequenas espalham-se pela Orla Exterior, cada uma com suas próprias características. Algumas delas são pequenas comunidades agrícolas que mantêm pouco contato com o restante da galáxia. E outras são assentamentos de mineração explorados de maneira impiedosa por administradores criminosos ou corporativos. Cada colônia pode ser o lar ou o local de origem para qualquer PJ, e cada uma também pode ser o lugar para muitas aventuras na galáxia de Star Wars.

As ideias de colônias a seguir servem como base de origem para um PJ colonista:

- Uma comunidade agrícola que cultiva um plantio vital.
- Uma caravana nômade de speeders e veículos terrestres que pastoreia criaturas alienígenas enormes em um planeta remoto.
- Um grupo de exilados religiosos ou políticos escondendo-se do Império.

Mesmo na Orla Exterior existem indivíduos ansiosos por conhecer e aprender. Os próprios senhores criminosos reconhecem que ter um pouco de "cérebro" ajuda-os a expandir suas operações ou explorar uma nova oportunidade. Já outros Eruditos estão mais interessados em explorar a galáxia, ver com os próprios olhos aquilo que querem estudar e procurar nos lugares antigos o conhecimento perdido que querem desvendar.

Em um grupo, o Erudito está mais para pesquisador de campo; buscar aliados com capacidades físicas que possam defendê-lo é simplesmente conveniente. Pode ser que esteja envolvido em algum tipo de operação que não cause impacto direto em sua pesquisa, mas o grupo provavelmente viajará para os lugares que ele deseja ir, e isso combina bem com os seus propósitos.

HISTÓRIAS DE COLONISTAS

O que motiva um Colonista a abandonar o conforto e a segurança dos Mundos Centrais e se arriscar na perigosa Orla Exterior? O que ele procura? Suas ambições são nobres ou puramente egoístas? Aqui estão algumas possibilidades:

- **Conhecimento:** Embora muitos não acreditem nisso, os inúmeros dados do Império não contêm a totalidade do conhecimento. De fato, diversos assuntos são constantemente subvertidos e reescritos, e períodos da história e elementos culturais inteiros são removidos sistematicamente. Um Colonista pode estar na Orla Exterior na esperança de encontrar informações importantes sobre um assunto perdido em uma destas remoções ou talvez ele simplesmente queira seguir o rastro de uma lenda ou de um mito. Uma nova carreira acadêmica pode ser criada a partir do conhecimento que um indivíduo descobre em um planeta remoto.
- **Poder:** Se um indivíduo acredita ser um líder nato, mesmo não tendo acesso ao Imperador ou aos corredores do poder, a frustração pode motivá-lo a tomar medidas realmente desesperadas. Na Orla Exterior, existem inúmeras oportunidades para os que têm muita determinação e carisma. Antes que o Império possa expandir seu poder em um planeta, um Colonista ambicioso pode encontrar nele um trono. Alguém precisará negociar com os agentes Imperiais assim que chegarem, e é melhor que seja ele.
- **Nobreza:** Nestes tempos de tumulto e guerra, milhões estão sofrendo a cada dia, e nem o Império nem os indivíduos dispostos a acabar com todo este sofrimento oferecem algum tipo de ajuda. Para alguém que tem o conhecimento e os meios para ajudar é muito difícil ignorar tal chamado. Estando na Orla Exterior, o Colonista pode buscar diversas formas de usar seus dons para melhorar a vida de pelo menos alguns indivíduos. Claro que as realidades da sobrevivência podem significar a tomada de algumas decisões pragmáticas, mas ele é um sujeito justo e fará o que puder.
- **Entendimento:** Sentado em sua casa perfeita e luxuosa, cercado de servos e tendo tudo o que precisa, um indivíduo pode descobrir que a sua vida não tem desafios reais. O maquinário do Império segue implacável para a dominação da galáxia; como foi chegar a este ponto? Não restou nada para descobrir, para enfrentar? Talvez ser um Colonista não passe de uma decisão de abandonar todo o conforto e o prazer para trás e abraçar os desafios deixados por toda a galáxia na esperança de compreender melhor a vida e o lugar dos indivíduos nela.
- **Revolução:** Com a destruição da Estrela da Morte, surgiu um vestígio de esperança na galáxia. E há quem finalmente veja a total confiança da Nova Ordem abalada em todos os níveis. Embora não exista previsão de mudanças nos Mundos Centrais, a Orla Exterior pode oferecer uma chance de atiçar as brasas, estimular as populações e juntar recursos. Um Colonista talvez tenha que esperar pelo momento certo e agir com cautela, cultivando contatos, aliados e recursos ao longo do tempo, mas na Orla ele pode muito bem apontar o caminho para a galáxia se livrar do fardo da opressão do Império.

Colonista: Rede de Talentos do Médico

Perícias de Carreira: Charme, Conhecimento (Educação), Conhecimento (Mundos Centrais), Conhecimento (Saber), Falsidade, Liderança, Manha, Negociação

Perícias Bônus de Carreira do Médico: Conhecimento (Educação), Medicina, Resiliência, Sangue Frio

ATIVO

PASSIVO

CIRURGIÃO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Medicina para ajudar um personagem a se recuperar de seus ferimentos, o alvo cura 1 ferimento adicional por grau de Cirurgião.
CUSTO 5

ESPECIALISTA EM BACTA (ATIVO)
Pacientes curam 1 ferimento adicional por grau de Especialista em Bacta ao se recuperarem de ferimentos em tanques de bacta ou com tratamentos longos.
CUSTO 5

INDÔMITO (ATIVO)
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

DETERMINAÇÃO (PASSIVO)
Quando um personagem sofre fadiga involuntariamente, ele sofre 1 fadiga a menos por grau de Determinação (mínimo de 1).
CUSTO 5

ESTIMULANTE (ATIVO)
Faça a Ação Estimulante; faça um **teste Médio (◆◆) de Medicina**. No caso de sucesso, um aliado engajado aumenta uma característica em 1 até o fim do encontro e sofre 4 fadigas.
CUSTO 10

INDÔMITO (ATIVO)
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 10

CIRURGIÃO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Medicina para ajudar um personagem a se recuperar de seus ferimentos, o alvo cura 1 ferimento adicional por grau de Cirurgião.
CUSTO 10

DETERMINAÇÃO (PASSIVO)
Quando um personagem sofre fadiga involuntariamente, ele sofre 1 fadiga a menos por grau de Determinação (mínimo de 1).
CUSTO 10

CIRURGIÃO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Medicina para ajudar um personagem a se recuperar de seus ferimentos, o alvo cura 1 ferimento adicional por grau de Cirurgião.
CUSTO 15

INDÔMITO (ATIVO)
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 15

ESPECIALISTA EM BACTA (ATIVO)
Pacientes curam 1 ferimento adicional por grau de Especialista em Bacta ao se recuperarem de ferimentos em tanques de bacta ou com tratamentos longos.
CUSTO 15

PONTOS DE PRESSÃO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Briga contra um oponente, em vez de causar dano, pode causar fadiga mais uma fadiga adicional equivalente aos graus de Medicina (isso ignora resistência).
CUSTO 15

ESTIMULANTE (MELHORADO) (ATIVO)
Ao fazer a Ação Estimulante, pode aumentar a dificuldade do teste para **Difícil (◆◆◆)**, e o alvo só sofre 1 fadiga.
CUSTO 20

MÉDICO NATO (ATIVO)
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Medicina qualquer.
CUSTO 20

ENDURECIDO (ATIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 20

AULAS DE ANATOMIA (ATIVO)
Após fazer um ataque bem-sucedido, pode gastar 1 Ponto de Destino para adicionar em um acerto uma quantidade de danos equivalente ao Intelecto.
CUSTO 20

ESTIMULANTE (SUPREMO) (PASSIVO)
Ao realizar a ação Estimulante, gaste ⊕ para aumentar uma característica adicional em 1.
CUSTO 25

MESTRE DA MEDICINA (PASSIVO)
Uma vez por rodada, sofra 2 fadigas para baixar a dificuldade de um teste de Medicina em 1.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO (PASSIVO)
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

ESQUIVA (PASSIVO)
Quando o PJ é o alvo de um teste de combate, pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Colonista: Rede de Talentos do Político

Perícias de Carreira: Charme, Conhecimento (Educação), Conhecimento (Mundos Centrais), Conhecimento (Saber), Falsidade, Liderança, Manha, Negociação

Perícias Bônus de Carreira do Político: Charme, Coerção, Conhecimento (Mundos Centrais), Falsidade

ATIVO

PASSIVO

LÁBIA
Remova ■ por grau de Lábia de todos os testes de Charme e Liderança.
CUSTO 5

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

ÁLIBI PLAUSÍVEL
Remova ■ por grau de Álibi Plausível de todos os testes de Coerção e Falsidade.
CUSTO 5

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 5

RETÓRICA INSPIRADORA
Faça a ação Retórica Inspiradora; faça um **teste Médio (◆◆) de Liderança**. Cada ✲ faz 1 aliado a curto alcance recuperar 1 fadiga. Gaste 🙭 para fazer 1 aliado afetado recuperar 1 fadiga adicional.
CUSTO 10

LÁBIA
Remova ■ por grau de Lábia de todos os testes de Charme e Liderança.
CUSTO 10

DISCURSO IMPIEDOSO
Faça a ação Discurso Impiedoso; faça um **teste Médio (◆◆) de Coerção**. Cada ✲ faz um inimigo a curto alcance sofrer 1 fadiga. Gaste 🙭 para fazer 1 inimigo afetado sofrer 1 fadiga adicional.
CUSTO 10

ÁLIBI PLAUSÍVEL
Remova ■ por grau de Álibi Plausível de todos os testes de Coerção e Falsidade.
CUSTO 10

ESQUIVA
Quando o PJ é o alvo de um teste de combate, pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 15

RETÓRICA INSPIRADORA (MELHORADO)
Cada aliado afetado pela Retórica Inspiradora recebe □ em todos os testes de perícia por um número de rodadas equivalente aos graus em Liderança.
CUSTO 15

DISCURSO IMPIEDOSO (MELHORADO)
Cada inimigo afetado pelo Discurso Impiedoso sofre ■ em todos os testes de perícia por um número de rodadas equivalente aos graus em Coerção.
CUSTO 15

BALANCEADO
Escolha 2 perícias quaisquer. Elas se tornam permanentemente perícias de carreira.
CUSTO 15

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 20

RETÓRICA INSPIRADORA (SUPREMO)
Sofra 1 fadiga para realizar Retórica Inspiradora como uma manobra em vez de uma ação.
CUSTO 20

DISCURSO IMPIEDOSO (SUPREMO)
Sofra 1 fadiga para realizar Discurso Impiedoso como uma manobra em vez de uma ação.
CUSTO 20

INABALÁVEL
Pode aprimorar a dificuldade dos testes de Charme, Coerção ou Falsidade uma vez por grau de Inabalável.
CUSTO 20

NERVOS DE AÇO
Gaste 1 Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas nos testes de Força de Vontade ou Porte até o fim do encontro.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

ENCANTO NATURAL
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Charme ou Falsidade qualquer.
CUSTO 25

PORTE VIGOROSO
Gaste 1 Ponto de Destino para recuperar a quantidade de fadiga equivalente ao Porte.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Colonista: Rede de Talentos do Erudito

Perícias de Carreira: Charme, Conhecimento (Educação), Conhecimento (Mundos Centrais), Conhecimento (Saber), Falsidade, Liderança, Manha, Negociação

Perícias Bônus de Carreira do Erudito: Conhecimento (Orla Exterior), Conhecimento (Submundo), Conhecimento (Xenologia), Percepção

ATIVO

PASSIVO

ERUDITO RESPEITÁVEL
Pode rebaixar a dificuldade dos testes para interagir com instituições de aprendizado em um nível por grau de Erudito Respeitável.
CUSTO 5

FALAR BINÁRIO
Ao falar com PMs droides, pode conferir a eles □ por grau de Falar Binário nos testes.
CUSTO 5

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

PREPARAÇÃO
Realize a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Remova apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.
CUSTO 5

PESQUISADOR
Remova ■ por grau de Pesquisador de todos os testes de Conhecimento. Pesquisar um assunto leva metade do tempo.
CUSTO 10

ERUDITO RESPEITÁVEL
Pode rebaixar a dificuldade dos testes para interagir com instituições de aprendizado em um nível por grau de Erudito Respeitável.
CUSTO 10

DETERMINAÇÃO
Quando um personagem sofre fadiga involuntariamente, ele sofre 1 fadiga a menos por grau de Determinação (mínimo de 1).
CUSTO 10

PESQUISADOR
Remova ■ por grau de Pesquisador de todos os testes de Conhecimento. Pesquisar um assunto leva metade do tempo.
CUSTO 10

CRIPTOANALISTA
Remova ■ por grau de Criptoanalista dos testes para quebrar códigos ou descriptografar comunicações. Baixe a dificuldade desses testes em 1.
CUSTO 15

ESPECIALISTA EM CONHECIMENTO
Ao ser adquirido, escolha 1 perícia de Conhecimento. Ao fazer testes com essa perícia, pode gastar ⊕ para receber uma quantidade de sucessos adicionais equivalente aos graus em Especialista em Conhecimento.
CUSTO 15

ERUDITO NATO
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Conhecimento qualquer.
CUSTO 15

BALANCEADO
Escolha 2 perícias quaisquer. Elas se tornam permanentemente perícias de carreira.
CUSTO 15

ESPECIALISTA EM CONHECIMENTO
Ao ser adquirido, escolha 1 perícia de Conhecimento. Ao fazer testes com essa perícia, pode gastar ⊕ para receber uma quantidade de sucessos adicionais equivalente aos graus em Especialista em Conhecimento.
CUSTO 20

FOCO ACENTUADO
Realize uma manobra de Foco Acentuado; sofra 1 fadiga e aprimore uma vez a habilidade do próximo teste de perícia.
CUSTO 20

CONFIANÇA
Pode baixar dificuldade dos testes de Disciplina para evitar medo em 1 por grau de Confiança.
CUSTO 20

DETERMINAÇÃO
Quando um personagem sofre fadiga involuntariamente, ele sofre 1 fadiga a menos por grau de Determinação (mínimo de 1).
CUSTO 20

REVELAÇÃO GENIAL
Uma vez por sessão, faça um teste de perícia usando Intelecto em vez da característica relacionada a essa perícia.
CUSTO 25

FORTALEZA MENTAL
Gaste 1 Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas nos testes de Astúcia ou Intelecto até o fim do encontro.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

O EXPLORADOR

As oito perícias de carreira do Explorador são **Astronavegação**, **Conhecimento (Orla Exterior)**, **Conhecimento (Saber)**, **Conhecimento (Xenologia)**, **Percepção**, **Pilotar (Espacial)**, **Sangue Frio** e **Sobrevivência**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma delas.

O PAPEL DO EXPLORADOR

Apesar de vasto, o Império não passa de uma fração da galáxia, e o Explorador pretende desvendar os inúmeros mistérios e oportunidades que o universo abriga. Os Exploradores são de extrema importância e insidiosamente perigosos para a Nova Ordem: por um lado, eles revelam informações, rotas de comércio e recursos muito cobiçados pelo Império; por outro, eles ampliam o alcance que rebeldes, criminosos e iconoclastas podem alcançar e assim evitar o poder do Império.



O Império contrata inúmeros patrulheiros e mercadores, e há muitos com a mesma profissão que trabalham para milhões de corporações galácticas que buscam ter vantagem sobre outras conforme expandem. O Explorador é um agente livre. Ele traça seu próprio caminho, vai em busca de suas próprias descobertas e organiza seus próprios negócios e contatos. Ele geralmente vende as informações que possui por um bom preço ou trata de guiar os interessados aos lugares por onde já esteve.

Outros Exploradores investigam a HoloNet e outros serviços de dados à procura de grupos, negócios ou organizações que estejam passando por necessidade. É por esse motivo que a maioria dos Exploradores experientes está em grande demanda: eles possuem mapas e informações sobre lugares que somente uma pequena fração da população da galáxia sabe da existência. Um Explorador que possui dados sobre um planeta que uma empresa deseja explorar ou com uma rota segura para alguma região da galáxia que um grupo deseja utilizar para operações secretas pode exigir preços bem altos pelas informações.

Qualquer Explorador relativamente novo no mercado se vê num dilema clássico: ele precisa de experiência para conseguir os melhores contratos, mas como obtê-la se não consegue ser contratado? Por isso muitos Exploradores aceitarão qualquer oportunidade de viajar e trabalhar na Orla Exterior, reunindo todo conhecimento e indícios que puderem para construir sua lista de contatos, recursos e seu acervo de mapas e rotas. É bastante comum os Exploradores transformarem suas habilidades de astronavegação e pilotar em oportunidades de trabalho.

ESPECIALIZAÇÕES DO EXPLORADOR

Esta seção apresenta uma breve descrição das especializações e como cada uma está ligada à Carreira de Explorador.

MORADOR DA FRONTEIRA – DESCOBRINDO POSSIBILIDADES

Parte negociador, parte astronavegador – e conhecedor dos caminhos da galáxia para além dos Mundos Centrais –, o Morador da Fronteira é o que se pode chamar de "pau pra toda obra". Ele sabe como encontrar o que precisa e como chegar aonde precisa ir. Ele tem o dom da lábia quando precisa falar e a consciência e os reflexos para escapar quando é hora de correr.

As perícias de Carreira adicionais do Morador da Fronteira são indicadores de sua natureza diversificada: **Astronavegação**, **Coordenação**, **Manha** e **Negociação**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Os Moradores da Fronteira são navegadores habilidosos e sobrevivencialistas vigorosos.

Muitos são excelentes pilotos, e alguns até podem ser comparados a Contrabandistas em termos de talento. Também são muito apreciados por sua habilidade de pilotar naves em meio ao desconhecido da Orla Exterior. Os Moradores da Fronteira também podem ser durões, fortes e ágeis, surpreendendo qualquer sujeito que queira desafiá-los com sua capacidade de evitar ataques e ser capturado.

Um Personagem de Jogador Morador da Fronteira tem uma boa chance de ser o primeiro ou segundo piloto do grupo; ele certamente será a opção mais provável para lidar com tarefas de astronavegação. Talvez ele também seja a pessoa a quem o grupo irá recorrer quando precisarem lidar com empregadores ou achar uma oportunidade de trabalho. Se alguém precisar ir a um porto estelar ou a uma cidade para tratar de negócios, o Morador da Fronteira deve com certeza fazer parte da excursão.

PATRULHEIRO – DESCOBRINDO NOVOS PLANETAS

Uma coisa é localizar um planeta, outra coisa é descer até ele e ver o que acontece. O Patrulheiro é o profissional ideal para esse tipo de tarefa: treinado para fazer o reconhecimento e sobreviver, ele reúne todas as informações que pode enquanto mantém a cabeça bem presa ao corpo. Embora a bravura em combate seja valiosa, não há como negar a coragem que um indivíduo tem que ter para desembarcar em um planeta completamente desconhecido e explorá-lo apenas com seus scanners e sua astúcia.

Um Patrulheiro sabe como se virar em qualquer ambiente e é durão e versado o suficiente para extrair o máximo da maioria das situações. As perícias de Carreira adicionais facilitam seu trabalho: **Atletismo**, **Medicina**, **Pilotar (Planetário)** e **Sobrevivência**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. A maioria dos Patrulheiros é habilidosa para: explorar qualquer terreno (ou falta dele), achar o que comer e onde dormir, como sobreviver em uma região e conseguir todas as informações necessárias. Os Patrulheiros também se mostram excelentes pilotos de naves atmosféricas.

Diversos Patrulheiros trabalham para o Império ou para as corporações que ativamente procuram e inspecionam planetas para possível exploração. Eles normalmente trabalham com equipes de pesquisa com ótimos recursos e assistência. Os Patrulheiros Independentes – o que o jogador provavelmente vai escolher – trabalham com muito mais autonomia. Eles encontrarão operações menores com regras e normas menos severas para que trabalhem com mais liberdade. Sobrevivendo com sua astúcia e vigor, um Patrulheiro será surpreendentemente eficaz na maioria das situações. Afinal de contas, a adaptação ao desconhecido é marca registrada de qualquer Patrulheiro.

NEGOCIADOR – DESCOBRINDO NOVOS MERCADOS

Os Negociadores são reconhecidos por pegarem quaisquer coisas que descobrem enquanto exploram a Orla Exterior e mais além e lucrar com isso. Para um Negociador, um novo planeta representa um potencial quase infinito para a exploração de recursos, e uma nova cultura ou uma comunidade isolada é uma fonte de clientes implorando por seus talentos únicos.

Os Negociadores passam a ter acesso às seguintes perícias de Carreira adicionais: **Conhecimento (Mundos Centrais)**, **Conhecimento (Submundo)**, **Falsidade** e **Negociação**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. A maioria dos Negociadores sabe como estabelecer contatos entre o centro da civilização e os confins da galáxia, e no geral, são indivíduos instruídos que trazem consigo conhecimento e competência sobre economia, sociologia e política.

Os Negociadores são verdadeiros conhecedores do comércio, claro; eles sabem como encontrar o que precisam e geralmente conseguem evitar as restrições que bloqueiam outros. Eles sabem tirar o máximo proveito de uma transação comercial e também convencer outros a deixá-los entrar ou sair de quase qualquer situação. Os Negociadores são estrategistas e se planejam de antemão para as eventualidades. Eles também têm muita força de vontade, e isso os torna excelentes companheiros em tempos de crise.

Em uma campanha, é provável que um Negociador seja a "cara do grupo", mas não necessariamente o líder. Certamente será uma das primeiras opções para interagir com funcionários públicos, pessoas ligadas ao dinheiro e qualquer outra pessoa com quem o grupo queira fazer negócios. Sua presença é inestimável quando o grupo precisa achar e comprar algo de que precisa ou passar algo de que queira se livrar por um bom preço.

HISTÓRIAS DE EXPLORADORES

Os pontos de partida a seguir são sugestões para a elaboração da história de um Explorador. Algumas (ou mais) sugestões podem servir de contexto para criar a história do personagem ou orientar o jogador e o Mestre.

- **Desejo de Conhecer o Mundo:** A principal característica dos Exploradores é sua necessidade de viajar pela galáxia e conhecer tudo e mais um pouco. A maioria dos Exploradores quer conhecer o próximo planeta ou saber onde vão parar se simplesmente tomarem uma direção qualquer e forem o mais longe que puder. Um Explorador com tal história provavelmente cresceu querendo pegar carona na primeira nave que pudesse e, uma vez longe da superfície, nunca mais olharia para trás.

ESTRELAS DESCONHECIDAS

Segundo as estimativas, existem cerca de 400 bilhões de estrelas na galáxia. Apenas uma pequena fração delas foi explorada, e uma quantidade menor ainda foi descrita em qualquer publicação oficial de *Star Wars*. É bem provável que um personagem Explorador já tenha visto uma estrela ou planeta desconhecido para os demais. Esse conhecimento pode ser uma parte essencial da Obrigação ou Motivação de um personagem ou se tornar importante para uma narrativa futura.

- **Procurado:** Com a ascensão do Império, muitos indivíduos têm encontrado motivos para buscar suas riquezas o mais longe possível dos Mundos Centrais. Um inimigo da Nova Ordem ou de um indivíduo rico e poderoso pode assumir a vida de Explorador por simples conveniência: entrar na Orla Exterior e jamais parar.
- **Culpa:** A culpa, uma emoção poderosa, pode levar uma pessoa a querer ficar o mais distante possível de onde tudo começou. Um Explorador talvez não tivesse a intenção de seguir essa carreira, mas acabou virando um especialista em ir de um lugar a outro e aprendeu diversas coisas pelo caminho. Ele está sempre correndo – da própria consciência –, e dela jamais irá conseguir escapar.
- **Busca:** Um amor perdido, um tesouro de família roubado ou a lenda de um artefato poderoso – todas essas coisas, ou algo completamente diferente, podem ser o motivo que leva um Explorador a percorrer a Orla Exterior e além. Ele juntou mapas, fez contatos e suas notas preenchem dezenas de blocos, mas o objeto de sua busca continua a iludi-lo. Esse tipo de Explorador provavelmente é um dos mais experientes e competentes, embora sempre haja aquela sensação de dúvida para qualquer um que trabalhe com ele. Será que ele vai abandonar o grupo ao primeiro sinal do objetivo de sua busca?
- **Lucro:** Ao longo das eras, os Exploradores sempre viram os territórios desconhecidos como terras que manam leite e mel só à espera de alguma alma empreendedora para vir e levar todo o ouro embora. Embora qualquer Explorador de respeito saiba que isso não é literalmente verdade, ele verá cada planeta como uma potencial fonte de grandes riquezas. Sejam recursos inexplorados ou um mercado novo de seres sencientes só esperando uma oportunidade para comprar landspeeders, um Explorador em busca de lucros está pronto para juntar créditos assim que desembarcar no planeta.

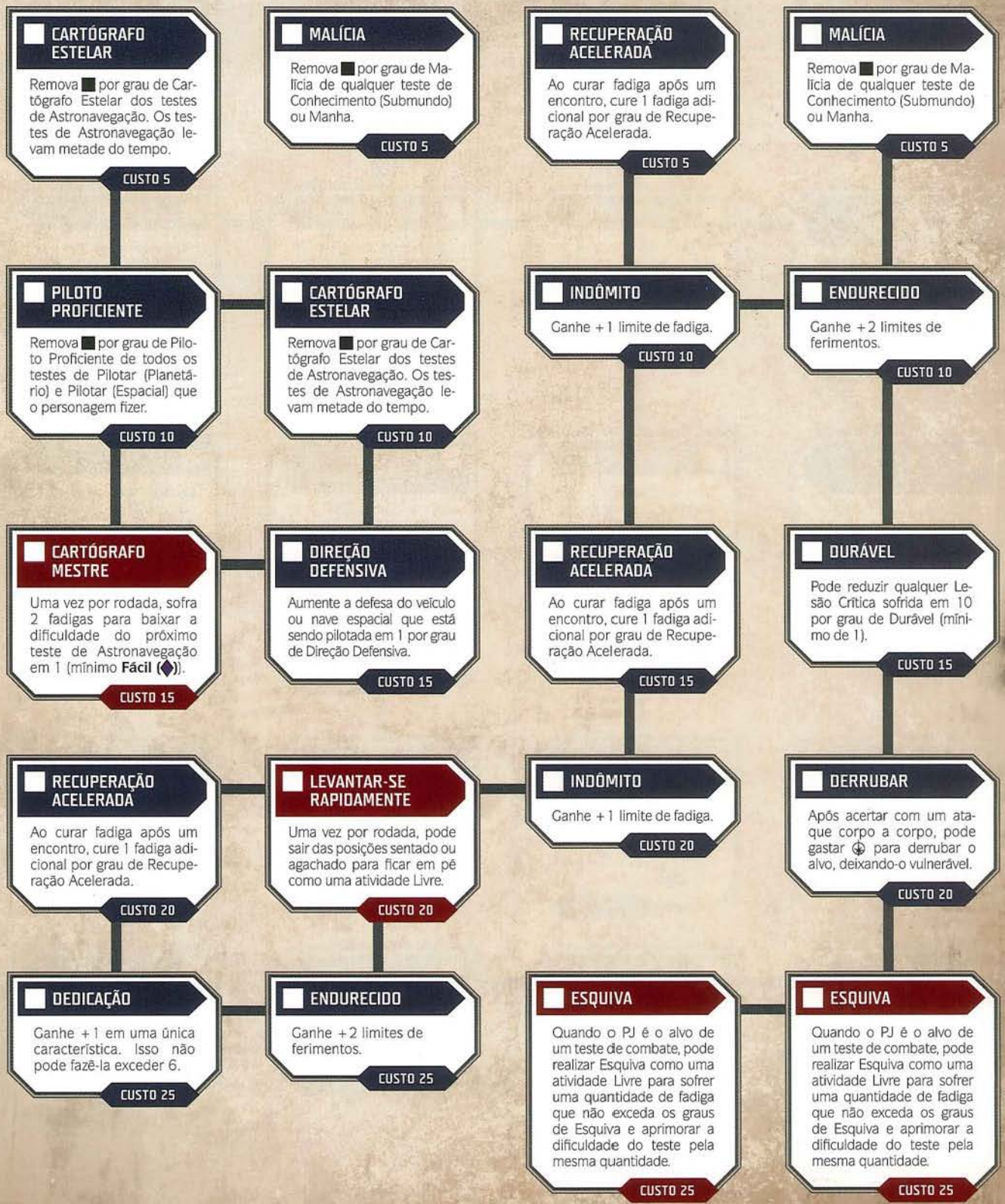
Explorador: Rede de Talentos do Morador da Fronteira

ATIVO

PASSIVO

Perícias de Carreira: Astronavegação, Conhecimento (Orla Exterior), Conhecimento (Saber), Conhecimento (Xenologia), Percepção, Pilotar (Espacial), Sangue Frio, Sobrevivência

Perícias Bônus de Carreira do Morador da Fronteira: Astronavegação, Coordenação, Manha, Negociação



Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Explorador: Árvore de Talentos do Patrulheiro

Perícias de Carreira: Astronavegação, Conhecimento (Orla Exterior), Conhecimento (Saber), Conhecimento (Xenologia), Percepção, Pilotar (Espacial), Sangue Frio, Sobrevivência

Perícias Bônus da Carreira Patrulheiro: Atletismo, Medicina, Pilotar (Planetário), Sobrevivência

ATIVO

PASSIVO

RECUPERAÇÃO ACELERADA
Ao curar fadiga após um encontro, cure 1 fadiga adicional por grau de Recuperação Acelerada.
CUSTO 5

ESPREITADOR
Adicione □ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 5

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

ATALHO
Durante uma perseguição, adicione □ por grau de Atalho em qualquer teste feito para perseguir ou escapar de um oponente.
CUSTO 5

PROCURAR ALIMENTO
Remova até ■■ dos testes de perícia para encontrar água, comida ou abrigo. Os testes de Sobrevivência para procurar alimentos levam metade do tempo.
CUSTO 10

GOLPE RÁPIDO
Adicione □ por grau de Golpe Rápido nos testes de combate contra alvos que ainda não agiram neste encontro.
CUSTO 10

SALTAR A BORDO
Uma vez por rodada, pode subir ou descer de um veículo ou animal ou entrar na cabine do piloto ou em uma estação de armas em um veículo como uma atividade Livre.
CUSTO 10

DESORIENTAR
Após acertar um alvo com um teste de combate, pode gastar (U) (U) para desorientá-lo por uma quantidade de rodadas equivalente aos graus em Desorientar.
CUSTO 10

RECUPERAÇÃO ACELERADA
Ao curar fadiga após um encontro, cure 1 fadiga adicional por grau de Recuperação Acelerada.
CUSTO 15

CAÇADOR NATO
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Percepção ou Vigilância.
CUSTO 15

CONHECEDOR DAS ESTRELAS
Uma vez por sessão, pode realizar uma manobra Conhecedor das Estrelas; faça um **teste Difícil (◆◆◆) de Conhecimento (Mundos Centrais)** ou **(Orla Exterior)** para revelar o tipo atual de ambiente planetário e outras informações úteis.
CUSTO 15

ATALHO
Durante uma perseguição, adicione □ por grau de Atalho em qualquer teste feito para perseguir ou escapar de um oponente.
CUSTO 15

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 20

PERCEPÇÃO APRIMORADA
Aliados a curto alcance adicionam □ nos testes de Percepção ou Vigilância. Aliados engajados adicionam □□.
CUSTO 20

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 20

GOLPE RÁPIDO
Adicione □ por grau de Golpe Rápido nos testes de combate contra alvos que ainda não agiram neste encontro.
CUSTO 20

CINTO DE UTILIDADES
Gaste 1 Ponto de Destino para realizar Cinto de Utilidades como uma atividade Livre; saque um item ou uma arma não anotada anteriormente (com restrições) do cinto de ferramentas ou de uma sacola.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

ESPREITADOR
Adicione □ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 25

DESORIENTAR
Após acertar um alvo com um teste de combate, pode gastar (U) (U) para desorientá-lo por uma quantidade de rodadas equivalente aos graus em Desorientar.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Explorador: Árvore de Talentos do Negociador

Perícias de Carreira: Astronavegação, Conhecimento (Orla Exterior), Conhecimento (Saber), Conhecimento (Xenologia), Percepção, Pilotar (Espacial), Sangue Frio, Sobrevivência

Perícias Bônus de Carreira do Negociador: Conhecimento (Mundos Centrais), Conhecimento (Submundo), Falsidade, Negociação.

ATIVO

PASSIVO

CONTATOS (ATIVO) — CUSTO 5
Uma vez por sessão, ao tentar adquirir um item legalmente disponível, diminua a raridade desse item em 1 por grau de Contatos.

PERSUASÃO (ATIVO) — CUSTO 5
Remova ■ por grau de Persuasão nos testes de Falsidade ou Artimanha.

NEGOCIADOR ARDILOSO (PASSIVO) — CUSTO 5
Ao vender produtos legalmente, ganhe 10% a mais de créditos por grau de Negociador Ardiloso.

ELOQUENTE (ATIVO) — CUSTO 5
Quando adquirido pela primeira vez, escolha 1 perícia: Charme, Coerção, Falsidade ou Negociação. Ao fazer testes com ela, gaste ⊕ para receber uma quantidade de ✲ adicional equivalente aos graus em Eloquente.

NEGOCIADOR ARDILOSO (PASSIVO) — CUSTO 10
Ao vender produtos legalmente, ganhe 10% a mais de créditos por grau de Negociador Ardiloso.

INDÔMITO (PASSIVO) — CUSTO 10
Ganhe +1 limite de fadiga.

CARTUCHO SOBRESSALENTE (PASSIVO) — CUSTO 10
A munição não acaba devido ao ▽. Itens com a Propriedade Munição Limitada ficam sem munição como de costume.

ENDURECIDO (PASSIVO) — CUSTO 10
Ganhe +2 limites de ferimentos.

CONTATOS (ATIVO) — CUSTO 15
Uma vez por sessão, ao tentar adquirir um item legalmente disponível, diminua a raridade desse item em 1 por grau de Contatos.

INABALÁVEL (PASSIVO) — CUSTO 15
Pode aprimorar a dificuldade dos testes de Charme, Coerção ou Falsidade uma vez por grau de Inabalável.

ELOQUENTE (ATIVO) — CUSTO 15
Quando adquirido pela primeira vez, escolha 1 perícia: Charme, Coerção, Falsidade ou Negociação. Ao fazer testes com ela, gaste ⊕ para receber uma quantidade de ✲ adicional equivalente aos graus em Eloquente.

INABALÁVEL (PASSIVO) — CUSTO 15
Pode aprimorar a dificuldade dos testes de Charme, Coerção ou Falsidade uma vez por grau de Inabalável.

NEGOCIADOR ARDILOSO (PASSIVO) — CUSTO 20
Ao vender produtos legalmente, ganhe 10% a mais de créditos por grau de Negociador Ardiloso.

NERVOS DE AÇO (PASSIVO) — CUSTO 20
Gaste 1 Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas nos testes de Força de Vontade ou Porte até o fim do encontro.

CONTATOS DO MERCADO NEGRO (PASSIVO) — CUSTO 20
Ao adquirir produtos ilegais, pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.

CONTATOS DO MERCADO NEGRO (PASSIVO) — CUSTO 20
Ao adquirir produtos ilegais, pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.

CONTATOS (ATIVO) — CUSTO 25
Uma vez por sessão, ao tentar adquirir um item legalmente disponível, diminua a raridade desse item em 1 por grau de Contatos.

NEGOCIADOR NATO (PASSIVO) — CUSTO 25
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste qualquer de Negociação ou Sangue Frio.

DEDICAÇÃO (PASSIVO) — CUSTO 25
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.

MESTRE DO COMÉRCIO (PASSIVO) — CUSTO 25
Ao comprar ou vender produtos, quitar ou assumir uma Obrigação, pode sofrer 2 fadigas para vender por 25% a mais, comprar por 25% menos, quitar 1 Obrigação a mais ou assumir 1 Obrigação a menos.

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

O MERCENÁRIO

As oito perícias de carreira do Mercenário são **Atletismo**, **Briga**, **Combate a Distância (Leve)**, **Combate Próximo**, **Disciplina**, **Pilotar (Planetário)**, **Resiliência** e **Vigilância**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma delas.



O PAPEL DO MERCENÁRIO

Quando o assunto é luta, o Mercenário parte para a linha de frente. Ele é menos independente do que um Caçador de Recompensas: prefere ter uma missão definida, um objetivo claro e um pouco de crédito para gastar quando o serviço estiver terminado. Os Mercenários são os capangas e os executores, destinados a defender ou atacar conforme a situação. Eles causam danos ou protegem indivíduos em troca de créditos, o que os torna simples e, às vezes, diretos.

Um Mercenário na Orla Exterior provavelmente veio de um dos três tipos de contextos: pode ter sido um soldado do Império (ou da Velha República antes da queda), pode ter servido em uma força planetária ou organizacional de algum tipo ou simplesmente teve um passado duro, aprendendo a atirar e a lutar como única forma de sobreviver. Independentemente de como os conseguiu, o Mercenário tem as habilidades e talentos que facilitam a tarefa de achar trabalho na Orla Exterior e nas margens da sociedade.

Muitos Mercenários são verdadeiros interesseiros, trabalham para si mesmos ou para alguma guilda ou companhia. Assim como os Caçadores de Recompensas, os que fazem parte de uma guilda podem contar com a assistência fornecida. Porém, eles não têm muita liberdade. Muitos Mercenários fugiram de contratos que violavam sua ética pessoal ou deixavam-nos com um sentimento de que tinham sido explorados com os termos do serviço. Infelizmente, esses Mercenários acabam tendo que vigiar sua retaguarda por anos a fio.

Mercenários Independentes têm maior liberdade, embora também gastem bastante tempo tentando achar um bom emprego, e de preferência um em que a expectativa de vida não seja medida em dias. Reputação pode significar tudo na vida desses profissionais, embora um simples teste de habilidades e competência geralmente possa resultar em uma oportunidade melhor se o empregador ficar impressionado.

ESPECIALIZAÇÕES DOS MERCENÁRIOS

Esta seção apresenta um breve resumo de cada uma das especializações desta carreira e como estão ligadas à carreira e às decisões do jogador.

GUARDA-COSTAS – DEFENSOR PESSOAL

Os Mercenários que optam pela especialização Guarda-Costas são excelentes escolhas no momento de defender pessoas e lugares. Eles tendem a ser altamente habilidosos com todos os tipos de armas, durões e sagazes ao extremo no combate e o tipo de pessoa exato para se ter à frente quando os tiros de blaster começam a ser disparados.

Suas perícias de Carreira adicionais são indicadores de seu trabalho: **Artilharia**, **Combate a Distância (Pesado)**, **Percepção** e **Pilotar (Planetário)**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Com essas perícias, um Guarda-Costas pode manusear qualquer coisa que atire, observar com atenção as coisas ao redor e pilotar qualquer nave de superfície com muita destreza. Quando somam os talentos que adquirem às perícias mencionadas, os Mercenários podem se tornar perfeitos pilotos armados ou operadores de armas pesadas. Ele também se destaca como um soldado resistente.

É bem fácil para um Guarda-Costas encontrar trabalho na Orla Exterior, principalmente se não se importar em cuidar da retaguarda da escória criminosa ou dos agentes corporativos de alto escalão que tentam fazer negócios sem que se tornem vítimas. Sua facilidade com todos os tipos de armas e veículos o faz ser útil em qualquer operação criminosa ou quase legal.

Como integrante de um grupo de Personagens de Jogadores, um Guarda-Costas será considerado um combatente pesado – o sujeito que toma a linha de frente com a maior arma. No entanto, a combinação de perícias e talentos pode ser direcionada para algumas abordagens diferentes. Por exemplo: se houver algum tipo de Político ou Negociador no grupo, a função de um Guarda-Costas pode ser unicamente a de manter essa pessoa viva.

SAQUEADOR – PRÓXIMO E PESSOAL

Saqueadores não se importam necessariamente em atirar contra seus oponentes, mas eles preferem combater de perto, armas em punho, despedaçando e abrindo o caminho a golpes. Os Saqueadores são sujeitos durões – provavelmente os combatentes mais durões em qualquer tipo de conflito. Eles em geral sofrem muitos ataques, mas desferem ainda mais golpes contra aqueles que ousam encará-los.

A lista de perícias de Carreira adicionais de um Saqueador não é nem um pouco surpreendente: **Coerção**, **Combate Próximo**, **Resiliência** e **Sobrevivência**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Os Saqueadores, dentre outras coisas, são excelentes "executores", e geralmente sabem como sobreviver na maioria das situações. No combate, eles são mestres em causar e suportar grandes quantidades de dano.

Os Saqueadores podem vir de mundos com baixo nível tecnológico, onde simplesmente não havia armas avançadas. Ou eles podem vir de uma cultura em que o combate corpo a corpo é considerado honroso e digno, e eles procuram seguir as tradições. Além do que, muitos piratas e corsários de naves espaciais preferem usar armas de combate corpo a corpo para não danificar os sistemas vitais da nave que estão tentando roubar.

Um personagem que escolhe ser um Saqueador pode ter sido um pirata. Ou pode estar na aventura para fazer dinheiro da única maneira que pode: com seus próprios punhos. Também pode ser que ele esteja nessa apenas para aproveitar a aventura, pronto para enfrentar qualquer desafio que encontrar.

SOLDADO MERCENÁRIO – MESTRE DA GUERRA

Se o Saqueador é o mestre do combate corpo a corpo, e o Guarda-Costas é o combatente versátil em armas e equipamentos, então o Soldado Mercenário é o especialista em guerra. Um adepto do combate a distância e das táticas militares, ele é um líder de guerreiros em combate e um combatente mortal por si mesmo.

Os Soldados Mercenários adicionam as seguintes perícias de carreira: **Artilharia**, **Combate a Distância (Pesado)**, **Disciplina** e **Liderança**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Um Soldado Mercenário pode se destacar como uma verdadeira fortaleza mental em situações críticas. Ele é um inimigo mortal por si só, e ainda muito mais mortal se tiver uma tropa para liderar em uma batalha.

Os Soldados Mercenários são os que têm mais chance de terem vindo de um trabalho anterior para uma grande organização, e é quase certo que tiveram um papel de oficial (embora não reconhecido) nesta tropa. Eles possuem uma visão precisa das táticas e das estratégias, embora costumem focar mais nas táticas por uma questão de praticidade e sobrevivência. E até mesmo em situações menos formais, um Soldado Mercenário mostrará um alto grau de disciplina e ordem.

Em um grupo de Personagens de Jogadores, não será surpreendente se o Soldado Mercenário assumir o comando – pelo menos em situações de combate. Embora suas habilidades de liderança não sejam tão abrangentes quanto as outras especializações, elas têm como foco o combate.

HISTÓRIAS DE MERCENÁRIOS

Existem diversos lugares de onde um Mercenário pode ter vindo e muitas direções que pode tomar. As histórias de guerreiros são atemporais e empolgantes, embora não sejam necessariamente simples.

- **Dignidade:** Muitos dos que trilham um caminho de guerreiro fazem isso para cumprir as expectativas daqueles a seu redor. Tal Mercenário pode ter origem em uma cultura guerreira ou em uma cultura em que se admira a sobrevivência do mais apto. Os Mercenários também podem vir de famílias que tenham um histórico de serviço militar ou de excelência em combate e partem para provar serem dignos de sua herança.
- **Consciência:** Na época do Império, muitos soldados descobrem que não podem mais servir a um regime que pratica táticas impiedosas e até políticas genocidas. Não que esse tipo de Mercenário tenha muita moral ou ética, mas existem coisas que ele simplesmente não fará, tais como matar os indefesos ou escravizar populações inteiras. Como ele não deseja desperdiçar sua vida enfrentando a Nova Ordem por conta própria, ele simplesmente agarra as oportunidades que estão ao seu alcance e segue em direção aos confins da galáxia na esperança de desaparecer entre as estrelas e ganhar a vida com o que faz de melhor.
- **Propósito:** Algumas pessoas já nascem com o dom para o combate, ou suas próprias experiências exigem que desenvolvam essas habilidades para sobreviver, e eles se tornam bons nisso. Tal Mercenário pode jamais ter desejado seguir uma carreira tão violenta, mas estas foram as cartas que recebeu, e vai jogar com elas. Sem ter nada melhor para fazer, ele vai levando a vida pela galáxia em busca de uma oportunidade de usar o que sabe para sobreviver e quem sabe, fazer algo significativo com sua vida.
- **Respeito:** Talvez ele não seja muito inteligente. Sua cara parece ter sido atingida por uma chuva de meteoros. Ele conhece muito pouco além de usar e preservar suas armas, mas isto ele faz muito bem e vai receber o respeito dos outros antes de se dar por satisfeito. Mercenários com histórias assim geralmente são fáceis de manipular, mas também são capazes de fazer grandes amizades; é só dar um voto de confiança.
- **Fuga:** Saber lutar pode ser o resultado de muito treino, mas também da necessidade de sobreviver em meio às terríveis circunstâncias ou a um ambiente perverso repleto de inimigos. Um Mercenário com tal história pode estar simplesmente fazendo a única coisa que sempre soube e usando sua experiência para ajudá-lo a fugir de um passado que ele quer esquecer. Pode ser que não conheça muitas coisas, mas ele está determinado a aprender tudo que puder para garantir que ninguém o leve de volta.

CONSELHO DE MYK TARM: VOCÊ RECEBE PELO QUE VOCÊ PAGA

Claro, você pode contratar alguém que venda sua blaster na cantina, conseguir que um Arcona viciado em sal ou um Aqualish sem dedões faça o trabalho sujo por você. Eles cobram barato pelo serviço. E morrem fácil também. O que faço é uma profissão: um conjunto de habilidades que trabalhei duro para conseguir. Se fosse fácil, se qualquer um pudesse fazer, certamente vocês não me contratariam. Mas aqui estão vocês, e precisam de minha ajuda. E vou ajudá-los. E vocês vão pagar pelo meu serviço.

É uma galáxia perigosa. Deixem-me contar um segredo: eu não gosto do que faço. Não acho que pessoas como eu precisam existir. Mas os caras maus, os piratas, os corsários e os exércitos particulares estão por toda a parte, bem armados e, por vezes, bem treinados. Então, sim, vocês precisam de mim. Sou um mal necessário.

Não sei qual é seu problema. E nem me importo muito. O preço é este. Vocês devem estar pensando se têm condições de me pagar. Olhem à sua volta. Pensem no seu problema, vejam quais são suas outras opções. Como vocês poderiam NÃO me contratar?

Mercenário: Rede de Talentos do Guarda-Costas

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Leve), Combate Próximo, Disciplina, Pilotar (Planetário), Resiliência, Vigilância

Perícias Bônus de Carreira do Guarda-Costas: Artilharia, Combate a Distância (Pesado), Percepção, Pilotar (Planetário)

ATIVO

PASSIVO

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 5

FOGO CONTÍNUO (PASSIVO)
Adicione 1 dano por grau de Fogo Contínuo para 1 acerto de um ataque bem-sucedido enquanto usar as perícias Artilharia ou Combate a Distância (Pesado) a longo ou extremo alcance.
CUSTO 5

DURÁVEL (PASSIVO)
Pode reduzir qualquer Lesão Crítica sofrida em 10 por grau de Durável (mínimo de 1).
CUSTO 5

INDÔMITO (PASSIVO)
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

GUARDA-COSTAS (ATIVO)
Uma vez por rodada, realize a manobra Guarda-Costas para proteger um personagem engajado. Sofra uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Guarda-Costas e até o início do próximo turno aprimore na mesma quantidade a dificuldade dos testes de combate que têm o personagem como alvo.
CUSTO 10

RESOLUTO (ATIVO)
Quando aturdido ou desorientado, faça a ação Resoluto; faça um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Disciplina** para remover essa condição. A dificuldade é reduzida por grau de Resoluto.
CUSTO 10

FOGO CONTÍNUO (ATIVO)
Adicione 1 dano por grau de Fogo Contínuo para 1 acerto de um ataque bem-sucedido enquanto usar as perícias Artilharia ou Combate a Distância (Pesado) a longo ou extremo alcance.
CUSTO 10

PREPARAÇÃO (ATIVO)
Realize a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Remova apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.
CUSTO 10

GUARDA-COSTAS (ATIVO)
Uma vez por rodada, realize a manobra Guarda-Costas para proteger um personagem engajado. Sofra uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Guarda-Costas e até o início do próximo turno aprimore na mesma quantidade a dificuldade dos testes de combate que têm o personagem como alvo.
CUSTO 15

PASSO FURTIVO (ATIVO)
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos na próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.
CUSTO 15

POSTURA DEFENSIVA (ATIVO)
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Postura Defensiva e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos para a próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Postura Defensiva.
CUSTO 15

PREPARAÇÃO (ATIVO)
Realize a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Remova apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.
CUSTO 15

VIGOROSO (PASSIVO)
Ganhe +1 de resistência.
CUSTO 20

PASSO FURTIVO (ATIVO)
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos na próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.
CUSTO 20

POSTURA DEFENSIVA (ATIVO)
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Postura Defensiva e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos para a próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Postura Defensiva.
CUSTO 20

RESOLUTO (ATIVO)
Quando aturdido ou desorientado, faça a ação Resoluto; faça um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Disciplina** para remover essa condição. A dificuldade é reduzida por grau de Resoluto.
CUSTO 20

DEDICAÇÃO (PASSIVO)
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

FOGO CONTÍNUO (ATIVO)
Adicione 1 dano por grau de Fogo Contínuo para 1 acerto de um ataque bem-sucedido enquanto usar as perícias Artilharia ou Combate a Distância (Pesado) a longo ou extremo alcance.
CUSTO 25

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 25

RESOLUTO (MELHORADO) (ATIVO)
Ao ficar incapacitado por exceder o limite de fadiga, pode fazer uma ação mais difícil de Resoluto para reduzir a fadiga 1 abaixo do limite.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Mercenário: Rede de Talentos do Saqueador

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Leve), Combate Próximo, Disciplina, Pilotar (Planetário), Resiliência, Vigilância

Perícias Bônus de Carreira do Saqueador: Coerção, Combate Próximo, Resiliência, Sobrevivência

ATIVO

PASSIVO

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 5

ATAQUE FRENÉTICO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Briga ou Combate Próximo, sofra uma quantidade de fadiga para aprimorar o ataque na mesma quantidade de vezes. A fadiga sofrida não pode exceder os graus de Ataque Frenético.
CUSTO 5

FORÇA BESTIAL (PASSIVO)
Adicione 1 dano por grau de Força Bestial a um acerto de ataques bem-sucedidos feitos com as perícias Briga ou Combate Próximo.
CUSTO 5

GOLPES LETAIS (PASSIVO)
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 5

FORÇA BESTIAL (PASSIVO)
Adicione 1 dano por grau de Força Bestial a um acerto de ataques bem-sucedidos feitos com as perícias Briga ou Combate Próximo.
CUSTO 10

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 10

FORTITUDE HEROICA (ATIVO)
Pode gastar 1 Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas nos testes de Agilidade ou Briga até o fim do encontro.
CUSTO 10

DERRUBAR (ATIVO)
Após acertar com um ataque corpo a corpo, pode gastar ⊕ para derrubar o alvo, deixando-o vulnerável.
CUSTO 10

VIGOROSO (PASSIVO)
Ganhe +1 de resistência.
CUSTO 15

GOLPES LETAIS (PASSIVO)
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 15

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 15

ATAQUE FRENÉTICO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Briga ou Combate Próximo, sofra uma quantidade de fadiga para aprimorar o ataque na mesma quantidade de vezes. A fadiga sofrida não pode exceder os graus de Ataque Frenético.
CUSTO 15

ENDURECIDO (PASSIVO)
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 20

FORÇA BESTIAL (PASSIVO)
Adicione 1 dano por grau de Força Bestial a um acerto de ataques bem-sucedidos feitos com as perícias Briga ou Combate Próximo.
CUSTO 20

LUTADOR NATO (ATIVO)
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Briga ou Combate Corpo a Corpo qualquer.
CUSTO 20

GOLPES LETAIS (PASSIVO)
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 20

ATAQUE FRENÉTICO (ATIVO)
Ao fazer um teste de Briga ou Combate Próximo, sofra uma quantidade de fadiga para aprimorar o ataque na mesma quantidade de vezes. A fadiga sofrida não pode exceder os graus de Ataque Frenético.
CUSTO 25

VIGOROSO (PASSIVO)
Ganhe +1 de resistência.
CUSTO 25

POSTURA DEFENSIVA (ATIVO)
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Postura Defensiva e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos para a próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Postura Defensiva.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO (PASSIVO)
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Mercenário: Rede de Talentos do Soldado Mercenário

ATIVO

PASSIVO

Perícias de Carreira: Atletismo, Briga, Combate a Distância (Leve), Combate Próximo, Disciplina, Pilotar (Planetário), Resiliência, Vigilância

Perícias Bônus de Carreira do Soldado Mercenário: Artilharia, Combate a Distância (Pesado), Disciplina, Liderança

COMANDO
Adicione ■ por grau de Comando ao fazer testes de Liderança. Alvos afetados adicionam ■ nos testes de Disciplina pelas próximas 24 horas.
CUSTO 5

RECUPERAR FÔLEGO
Uma vez por encontro, pode usar Recuperar Fôlego como atividade Livre para curar fadiga equivalente aos graus em Recuperar Fôlego.
CUSTO 5

ATAQUE À QUEIMA-ROUPA
Adicione 1 dano por grau de Ataque à Queima-Roupa para um acerto de ataques bem-sucedidos de Combate a Distância (Leve) ou Combate a Distância (Pesado) feitos a curto alcance ou engajado.
CUSTO 5

PASSO FURTIVO
Uma vez por rodada, pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques a distância sofridos. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.
CUSTO 5

RECUPERAR FÔLEGO
Uma vez por encontro, pode usar Recuperar Fôlego como atividade Livre para curar fadiga equivalente aos graus em Recuperar Fôlego.
CUSTO 10

CONFIANÇA
Pode baixar dificuldade dos testes de Disciplina para evitar medo em 1 para cada grau de Confiança.
CUSTO 10

BRAÇO FORTE
Considere armas de arremesso como se tivessem 1 alcance a mais.
CUSTO 10

ATAQUE À QUEIMA-ROUPA
Adicione 1 dano por grau de Ataque à Queima-Roupa para um acerto de ataques bem-sucedidos de Combate a Distância (Leve) ou Combate a Distância (Pesado) feitos a curto alcance ou engajado.
CUSTO 10

COMANDANTE
Faça a ação Comandante; faça um **teste Médio (◆◆) de Liderança**. Uma quantidade de aliados igual ao Porte pode sofrer imediatamente 1 fadiga para realizar 1 manobra gratuita.
CUSTO 15

COMANDO
Adicione ■ por grau de Comando ao fazer testes de Liderança. Alvos afetados adicionam ■ nos testes de Disciplina pelas próximas 24 horas.
CUSTO 15

ATIRADOR NATO
Uma vez por sessão, pode rerrolar 1 teste de Combate a Distância (Leve) ou de Combate a Distância (Pesado) qualquer.
CUSTO 15

TIRO DE SNIPER
Antes de fazer um ataque a distância (sem arremessos), pode realizar uma manobra Tiro de Sniper para aumentar o alcance da arma em 1 faixa de alcance por grau de Tiro de Sniper. Aprimore a dificuldade do ataque em 1 por aumento da faixa de alcance.
CUSTO 15

COMANDANTE (MELHORADO)
A ação Comandante afeta aliados igual ao dobro de Porte e pode gastar ⊕ para que os aliados sofram 1 fadiga e realizem 1 ação gratuita.
CUSTO 20

INDÔMITO
Ganhe +1 limite de fadiga.
CUSTO 20

ENDURECIDO
Ganhe +2 limites de ferimentos.
CUSTO 20

GOLPES LETAIS
Adicione +10 por grau de Golpes Letais em qualquer resultado de Lesão Crítica feita contra os oponentes.
CUSTO 20

PRECISÃO LETAL
Ao ser adquirida, escolha 1 perícia de combate. Adicione uma quantidade de dano equivalente aos graus dessa perícia em um acerto bem-sucedido feito com essa perícia.
CUSTO 25

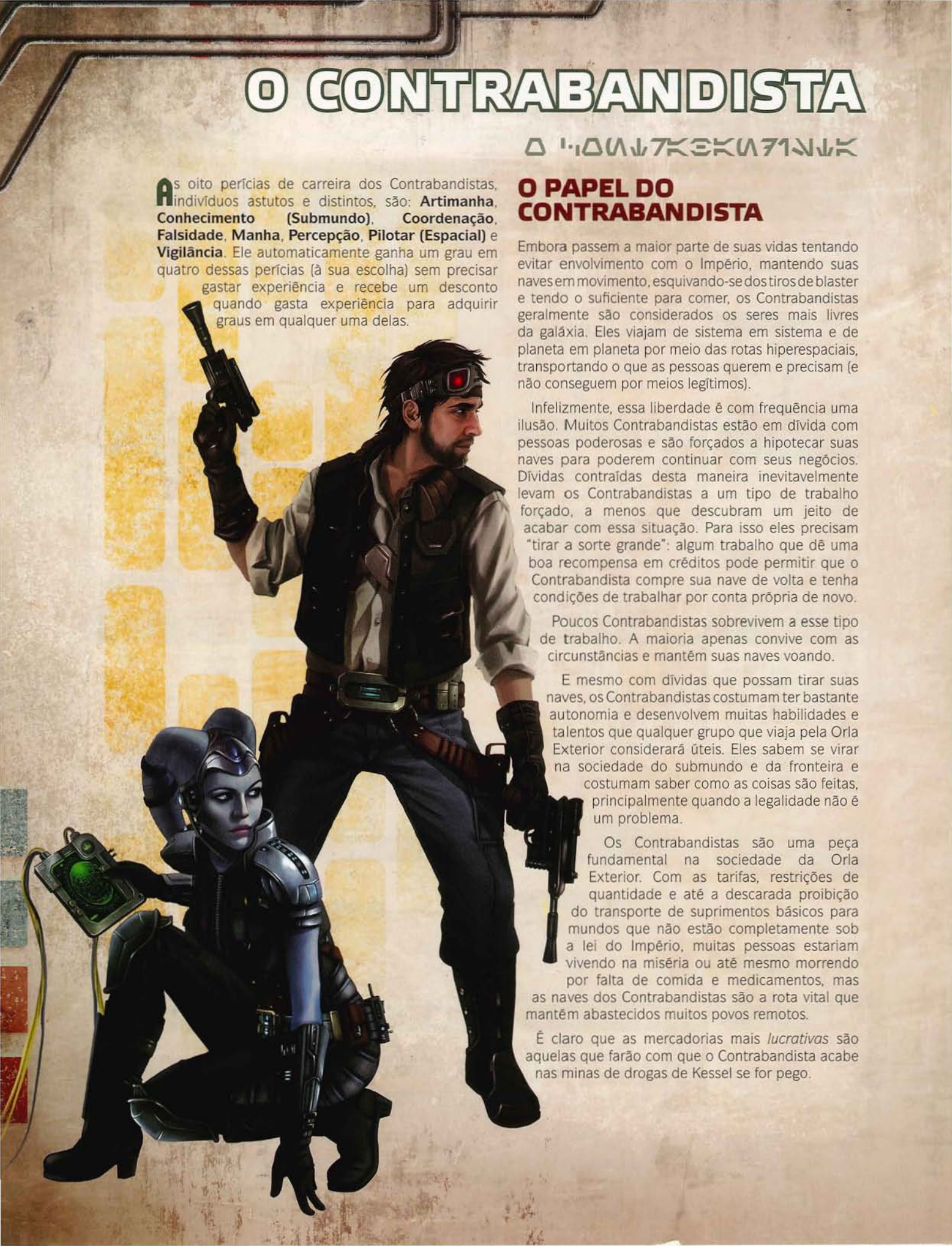
MIRA PERFEITA
Uma vez por rodada, pode realizar uma manobra Mira Perfeita para receber benefícios da mira e aprimorar o teste de combate uma vez por grau de Mira Perfeita.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
Ganhe +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

MIRA PERFEITA
Uma vez por rodada, pode realizar uma manobra Mira Perfeita para receber benefícios da mira e aprimorar o teste de combate uma vez por grau de Mira Perfeita.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

O CONTRABANDISTA



As oito perícias de carreira dos Contrabandistas, indivíduos astutos e distintos, são: **Artimanha**, **Conhecimento (Submundo)**, **Coordenação**, **Falsidade**, **Manha**, **Percepção**, **Pilotar (Espacial)** e **Vigilância**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma delas.

O PAPEL DO CONTRABANDISTA

Embora passem a maior parte de suas vidas tentando evitar envolvimento com o Império, mantendo suas naves em movimento, esquivando-se dos tiros de blaster e tendo o suficiente para comer, os Contrabandistas geralmente são considerados os seres mais livres da galáxia. Eles viajam de sistema em sistema e de planeta em planeta por meio das rotas hiperespaciais, transportando o que as pessoas querem e precisam (e não conseguem por meios legítimos).

Infelizmente, essa liberdade é com frequência uma ilusão. Muitos Contrabandistas estão em dívida com pessoas poderosas e são forçados a hipotecar suas naves para poderem continuar com seus negócios. Dívidas contraídas desta maneira inevitavelmente levam os Contrabandistas a um tipo de trabalho forçado, a menos que descubram um jeito de acabar com essa situação. Para isso eles precisam "tirar a sorte grande": algum trabalho que dê uma boa recompensa em créditos pode permitir que o Contrabandista compre sua nave de volta e tenha condições de trabalhar por conta própria de novo.

Poucos Contrabandistas sobrevivem a esse tipo de trabalho. A maioria apenas convive com as circunstâncias e mantém suas naves voando.

E mesmo com dívidas que possam tirar suas naves, os Contrabandistas costumam ter bastante autonomia e desenvolvem muitas habilidades e talentos que qualquer grupo que viaja pela Orla Exterior considerará úteis. Eles sabem se virar na sociedade do submundo e da fronteira e costumam saber como as coisas são feitas, principalmente quando a legalidade não é um problema.

Os Contrabandistas são uma peça fundamental na sociedade da Orla Exterior. Com as tarifas, restrições de quantidade e até a descarada proibição do transporte de suprimentos básicos para mundos que não estão completamente sob a lei do Império, muitas pessoas estariam vivendo na miséria ou até mesmo morrendo por falta de comida e medicamentos, mas as naves dos Contrabandistas são a rota vital que mantêm abastecidos muitos povos remotos.

É claro que as mercadorias mais *lucrativas* são aquelas que farão com que o Contrabandista acabe nas minas de drogas de Kessel se for pego.

ESPECIALIZAÇÕES DOS CONTRABANDISTAS

As várias opções que um Contrabandista tem para focar sua carreira estão apresentadas abaixo, com o detalhamento das especializações.

PILOTO – UMA GALÁXIA DE DESTINOS

Muitos indivíduos sabem pilotar uma nave espacial, mas um Contrabandista Piloto desenvolve tamanha relação com sua nave que ela se torna uma extensão de seu talento e vontade. Ele consegue fazer uma nave transportadora velha e lenta funcionar muito além de seus níveis de desempenho, e com tempo e algumas modificações, ele é capaz de transformá-la em uma das mais velozes e manobráveis naves a cruzar a galáxia.

É natural que um Piloto dedique-se ao domínio de sua profissão, e suas perícias de carreira adicionais mostram isso: **Artilharia**, **Astronavegação**, **Pilotar (Espacial)** e **Pilotar (Planetário)**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Com os talentos, o Piloto reforça ainda mais seu controle na cabine.

Piloto é outra especialização que raramente deixa o indivíduo desempregado. Se ele ainda não tem sua própria nave (e a inevitável Obrigação que ela traz), é provável que se junte a diversos grupos, criminosos ou não. Uma vez comprovada sua habilidade, ele poderá receber missões razoavelmente boas. Um Personagem de Jogador Piloto será indispensável para o grupo, principalmente depois da primeira batalha espacial ou da primeira crise relacionada à nave.

TRAPACEIRO – UMA GALÁXIA DE VÍTIMAS

Parte vigarista, parte pistoleiro e parte encrenqueiro de cantinas, o Trapaceiro é rápido com a mente, com os pés e para se meter em confusões num piscar de olhos. Ele não dá a mínima para as regras e as leis, exceto quando pode usá-las a seu favor para conseguir muitos créditos ou para acabar com um inimigo. Se tiver muita sorte – e ele costuma ter uma fé inabalável em sua sorte –, conseguirá as duas coisas.

Sua natureza dinâmica é demonstrada nas perícias de carreira adicionais do Trapaceiro: **Charme**, **Combate a Distância (Leve)**, **Falsidade** e **Sangue Frio**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Aliadas aos talentos, essas perícias fazem do Trapaceiro um excelente combatente, peça útil para lidar com o submundo e um indivíduo em quem não se pode confiar.

Os Trapaceiros têm diversas funções na Orla Exterior. Alguns são golpistas, outros são intermediadores e ainda há os que simplesmente buscam emoções, só de olho na próxima aventura. Os Trapaceiros costumam evitar assumir o comando de qualquer coisa, mas se mostram dispostos a se envolver com pessoas poderosas, em geral usando suas habilidades para ajudar seu empregador de diversas maneiras. Os Trapaceiros raramente fincam raízes por muito tempo, pois estão sempre à procura do próximo desafio (principalmente se envolver algum lucro).

Em um grupo de PJs, o Trapaceiro é um tipo de personagem que desempenha vários papéis. Ele tem bastante experiência com o submundo e possui habilidades sociais para atuar como a "cara" do grupo, além de ser útil num combate. Ele pode ou não ser um piloto, mas é quase certo que possui muitas das habilidades ladinas que um grupo possa precisar.

LADRÃO – UMA GALÁXIA DE TESOUROS

Enquanto o Trapaceiro é um pouco espalhafatoso e o Piloto concentra-se em dominar sua nave, o Ladrão é um verdadeiro agente secreto. Seu contexto ideal é entrar em lugares restritos, pegar coisas que não deveria e sair sem que ninguém perceba que esteve por lá. Se conseguir vender o que pegou por uma boa quantia, o Ladrão terá ganhado o dia.

Os Ladrões ganham as seguintes perícias de carreira adicionais: **Artimanha**, **Computadores**, **Furtividade** e **Vigilância**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Aliadas aos talentos, essas perícias fazem que o Ladrão torne-se particularmente adepto a se esconder, encontrar coisas escondidas, passar por travas e pela segurança e surpreender inimigos em combate. Ele também conhece o submundo e sabe onde conseguir o que precisa.

Em geral, os Ladrões costumam trabalhar com um grupo que compartilha seus objetivos criminosos; caso contrário, trabalham sozinhos. A galáxia está repleta de tesouros, sendo que muitos estão protegidos por fechaduras e capangas. Um Ladrão conseguirá facilmente lidar com as fechaduras, mas provavelmente não achará ruim se tiver alguém para ajudá-lo a lidar com os capangas caso as coisas deem errado. Mas se ele, de fato, for muito bom no que faz, talvez isso não seja necessário. Alguns Ladrões têm uma reputação tão alta que pessoas ou grupos poderosos oferecem oportunidades de trabalho para que resolvam uma situação contra um oponente que está além dos domínios da ação legal. É claro que os Ladrões devem sempre estar atentos para não serem traídos.

Como integrante de um grupo de Personagens de Jogador, um Ladrão pode não querer se identificar pela sua especialização e preferir mostrar suas perícias e habilidades apropriadas à carreira de Contrabandista. Na verdade, a maioria dos Contrabandistas tem pelo menos um pouco de habilidade nas áreas em que é especialista, por isso nunca precisa revelar mais do que isso. Além disso, ter um Ladrão especialista pode ajudar o grupo a entrar - ou sair - de alguns lugares extremamente difíceis no futuro.

HISTÓRIAS DE CONTRABANDISTAS

A vida de um Contrabandista é repleta de histórias, mas como alguém começa esse tipo de vida ou para onde vai pode ser a fonte de uma narrativa importante. Estes momentos importantes auxiliam o jogador e o Mestre a desenvolver bem o personagem Contrabandista.

- **A Jornada:** Para alguns, qualquer destino é um bom destino, principalmente se é em algum lugar em que nunca estiveram antes. Um Contrabandista desse tipo às vezes aceitará um trabalho só para ir a um sistema que ainda não conhece (mesmo lucrando mais se aceitasse um trabalho dentro de suas rotas habituais). Ele começou pegando caronas em cargueiros, carregando mercadorias e limpando plataformas só para poder ver novas estrelas. Ele nunca perdeu, de fato, este amor pela jornada.
- **O Segredo:** Para alguém que sofreu ou causou algo terrível, fugir para a Orla Exterior é uma perspectiva muito atraente. Uma nova identidade e uma nova nave ajudam bastante a conseguir uma mudança de vida que irá dificultar que os outros saibam da verdade. Um Contrabandista assim talvez esteja fugindo de Caçadores de Recompensas ou até do Império. Ou ele simplesmente está fugindo de si próprio e dos pecados em seu passado.
- **A Herança:** Quando os Contrabandistas morrem, eles não têm quase nada para deixar de herança, exceto a coisa mais importante de suas vidas. Uma criança, um primo ou até mesmo um caro amigo pode um dia receber a visita de um agente legal que diz "Assine aqui". De repente, ele aparece com uma nave cheia de pontos de navegação e registros de clientes regulares. Ele também tem um cobrador de algum personagem desonesto informando todas as dívidas da nave e a necessidade de continuar com determinadas atividades. É tempo de achar um piloto e aprender a superar seu enjoo do hiperespaço.
- **A Busca:** Em algum lugar da Orla Exterior, algo ou alguém atrai o Contrabandista. Ele começou a ir de um sistema a outro, mas não teve sucesso. Por fim, teve que começar a transportar mercadorias e passageiros para cobrir as despesas e manter a nave funcionando. Agora ele está completamente envolvido na vida de Contrabandista, sem jamais desistir de sua busca.
- **A Perda**: Talvez tenha sido um acidente ou quem sabe um ataque. Independentemente do que houve, toda a tripulação foi perdida, incluindo quem mais amava. Proibido de voar entre os Mundos Centrais novamente, ele partiu para o mais longe que pôde de tudo e de todos que o faziam se lembrar do que havia acontecido. Com o tempo, suas habilidades tornaram-se uma mercadoria útil entre os que não sabiam e os que não se importavam, e lá estava ele voando mais uma vez. Muito mais do que simplesmente voar, ele estava aprendendo truques e talentos que um piloto Imperial em geral não aprende. Ele agora é uma nova pessoa, mas jamais se esquecerá do que aconteceu.

CASADOS COM AS SUAS NAVES

Mais do que os outros personagens, os Contrabandistas costumam ter uma relação especial com suas naves. Às vezes, assim como os antigos marinheiros, dizem que os Contrabandistas estão casados com suas naves. Afinal de contas, não é possível contrabandear se não puder deixar a gravidade de um planeta e partir para a velocidade da luz!

Como a nave espacial de um Contrabandista em geral é a conexão mais importante de sua vida, é comum ele tratar sua nave como se fosse uma pessoa. A maioria dos Contrabandistas do sexo masculino refere-se à nave como "ela", como em "ela chega a passar .5 da velocidade da luz". E as do sexo feminino geralmente fazem o contrário. Em geral, a nave de um Contrabandista possui um nome único, empolgante, algo que seja significativo para o capitão. Ela pode ou não ter sido customizada e decorada de maneira extravagante.

O afeto do Contrabandista por sua nave às vezes é tão grande que ele fica cego às suas falhas. Um hyperdrive teimoso "é temperamental". Os sistemas instáveis são consequência de uma nave "que só precisa ser tratada como uma dama". A lealdade obstinada à nave escolhida e uma vontade de burlar as leis de navegação galáctica são característica que definem os Contrabandistas. E todos eles sabem que se tratarem bem suas naves, elas também cuidarão deles.

Contrabandista: Rede de Talentos do Piloto

Perícias de Carreira: Artimanha, Conhecimento (Submundo), Coordenação, Falsidade, Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Vigilância

Perícias Bônus da Carreira do Piloto: Artilharia, Astronavegação, Pilotar (Espacial), Pilotar (Planetário)

ATIVO

PASSIVO

POTÊNCIA TOTAL

O personagem faz uma ação de Potência Total; ele faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Pilotar** para aumentar a velocidade máxima do veículo em 1 por uma quantidade de rodadas equivalente à Astúcia.

CUSTO 5

PILOTO PROFICIENTE

O personagem remove ■ por grau de Piloto Proficiente de todos os testes de Pilotar (Planetário) e Pilotar (Espacial) que fizer.

CUSTO 10

POTÊNCIA TOTAL (MELHORADO)

O personagem sofre 1 fadiga para tentar realizar Potência Total como uma manobra e baixe a dificuldade para **Média (◆◆)**.

CUSTO 15

INDÔMITO

O personagem adquire +1 limite de fadiga.

CUSTO 20

PILOTO MESTRE

Uma vez por rodada, ao pilotar uma nave espacial, o personagem pode sofrer 2 fadigas para realizar qualquer ação como uma manobra.

CUSTO 25

PILOTO PROFICIENTE

O personagem remove ■ por grau de Piloto Proficiente de todos os testes de Pilotar (Planetário) e Pilotar (Espacial) que fizer.

CUSTO 5

TIRO MORTAL

O personagem gasta 1 Ponto de Destino para acrescentar uma quantidade de dano adicional igual à metade da Agilidade (arredondado para cima) a um acerto em um ataque bem sucedido feito pelas armas montadas de um veículo ou nave espacial.

CUSTO 10

TIRO MORTAL (MELHORADO)

O personagem gasta 1 Ponto de Destino para acrescentar uma quantidade de dano adicional igual à Agilidade (arredondado para cima) a um acerto em um ataque bem sucedido feito pelas armas montadas de um veículo ou nave espacial.

CUSTO 15

POTÊNCIA TOTAL (SUPREMO)

Quando o personagem realizar Potência Total, a velocidade máxima aumenta em 2 ao invés de 1.

CUSTO 20

DEDICAÇÃO

O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.

CUSTO 25

CARTÓGRAFO ESTELAR

O personagem remove ■ por grau de Cartógrafo Estelar dos testes de Astronavegação. Estes levam metade do tempo.

CUSTO 5

CARTÓGRAFO ESTELAR

O personagem remove ■ por grau de Cartógrafo Estelar dos testes de Astronavegação. Estes levam metade do tempo.

CUSTO 10

INDÔMITO

O personagem adquire +1 limite de fadiga.

CUSTO 15

ALVO TRAIÇOEIRO

O personagem considera que a nave ou o veículo que está pilotando tem 1 a menos de perfil ao ser atacado.

CUSTO 20

ENDURECIDO

O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.

CUSTO 25

SALTAR A BORDO

Uma vez por rodada, o personagem pode subir ou descer de um veículo ou animal ou entrar na cabine do piloto ou em uma estação de armas em um veículo como uma atividade Livre.

CUSTO 5

RECUPERAÇÃO ACELERADA

Ao curar fadiga após um encontro, o personagem cura 1 fadiga adicional por grau de Recuperação Acelerada.

CUSTO 10

PILOTO NATO

Uma vez por sessão, o personagem pode rerrolar um teste de Artilharia ou Pilotar (Espacial).

CUSTO 15

DIREÇÃO DEFENSIVA

O personagem aumenta a defesa do veículo ou da nave espacial que está sendo pilotada em 1 por grau de Direção Defensiva.

CUSTO 20

EVASÃO EXTRAORDINÁRIA

Uma vez por encontro, o personagem pode fazer uma ação Evasão Extraordinária. Ele escolhe 1 oponente e faz um teste Resistido de Pilotar (Planetário ou Espacial) para que este não ataque o PJ por uma quantidade de rodadas equivalente à Agilidade.

CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Contrabandista: Rede de Talentos do Trapaceiro

Perícias de Carreira: Artimanha, Conhecimento (Submundo), Coordenação, Falsidade, Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Vigilância

Perícias Bônus da Carreira do Trapaceiro: Charme, Combate a Distância (Leve), Falsidade, Sangue Frio

ATIVO

PASSIVO

CONTATOS DO MERCADO NEGRO (ATIVO)
Ao adquirir produtos ilegais, o personagem pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.
CUSTO 5

PERSUASÃO (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Persuasão nos testes de Falsidade ou Artimanha.
CUSTO 5

SAQUE RÁPIDO (ATIVO)
Uma vez por rodada, o personagem saca ou guarda uma arma ou um item acessível como uma atividade Livre.
CUSTO 5

REAÇÃO RÁPIDA (ATIVO)
O personagem sofre uma quantidade de fadiga para adicionar a mesma quantidade de ✲ nos testes de iniciativa. A fadiga sofrida não pode exceder os graus em Reação Rápida.
CUSTO 5

PERSUASÃO (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Persuasão nos testes de Falsidade ou Artimanha.
CUSTO 10

CONTATOS DO MERCADO NEGRO (ATIVO)
Ao adquirir produtos ilegais, o personagem pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.
CUSTO 10

PERSUASÃO (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Persuasão nos testes de Falsidade ou Artimanha.
CUSTO 10

GOLPE RÁPIDO (PASSIVO)
O personagem adiciona □ por grau de Golpe Rápido nos testes de combate contra alvos que ainda não agiram neste encontro.
CUSTO 10

COMPARTIMENTO SECRETO (PASSIVO)
O personagem adquire um compartimento secreto em veículos ou equipamentos que transporta itens com carga total equivalente aos graus em Compartimento Secreto.
CUSTO 15

ENDURECIDO (PASSIVO)
O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.
CUSTO 15

CONTATOS DO MERCADO NEGRO (ATIVO)
Ao adquirir produtos ilegais, o personagem pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.
CUSTO 15

PASSO FURTIVO (ATIVO)
Uma vez por rodada, o personagem pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques a distância sofridos na próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.
CUSTO 15

ENDURECIDO (PASSIVO)
O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.
CUSTO 20

REAÇÃO RÁPIDA (ATIVO)
O personagem sofre uma quantidade de fadiga para adicionar a mesma quantidade de ✲ nos testes de iniciativa. A fadiga sofrida não pode exceder os graus em Reação Rápida.
CUSTO 20

COMPARTIMENTO SECRETO (PASSIVO)
O personagem adquire um compartimento secreto em veículos ou equipamentos que transporta itens com carga total equivalente aos graus em Compartimento Secreto.
CUSTO 20

PASSO FURTIVO (ATIVO)
Uma vez por rodada, o personagem pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques a distância sofridos na próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.
CUSTO 20

DEDICAÇÃO (PASSIVO)
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

ENCANTO NATURAL (ATIVO)
Uma vez por sessão, o personagem pode rerrolar 1 teste de Charme ou Falsidade qualquer.
CUSTO 25

PONTO FRACO (ATIVO)
Após fazer um ataque bem-sucedido, o personagem pode gastar 1 Ponto de Destino para adicionar em um acerto uma quantidade de danos equivalente à Astúcia.
CUSTO 25

GOLPE RÁPIDO (PASSIVO)
O personagem adiciona □ por grau de Golpe Rápido nos testes de combate contra alvos que ainda não agiram neste encontro.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Contrabandista: Rede de Talentos do Ladrão

Perícias de Carreira: Artimanha, Conhecimento (Submundo), Coordenação, Falsidade, Manha, Percepção, Pilotar (Espacial), Vigilância

Perícias Bônus da Carreira do Ladrão: Artimanha, Computadores, Furtividade, Vigilância

ATIVO

PASSIVO

MALÍCIA
O personagem remove ■ por grau de Malícia de qualquer teste de Conhecimento (Submundo) ou Manha.
CUSTO 5

CONTATOS DO MERCADO NEGRO
Ao adquirir produtos ilegais, o personagem pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.
CUSTO 5

INDISTINGUÍVEL
O personagem aprimora a dificuldade de testes feitos para ser identificado uma vez por grau de Indistinguível.
CUSTO 5

BURLAR A SEGURANÇA
O personagem remove ■ por grau de Burlar a Segurança dos testes feitos para desabilitar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta fechada.
CUSTO 5

CONTATOS DO MERCADO NEGRO
Ao adquirir produtos ilegais, o personagem pode reduzir a raridade em 1 por grau de Contatos do Mercado Negro, aumentando o custo em 50% do custo original por redução.
CUSTO 10

ESQUIVA
Quando o personagem é o alvo de um teste de combate, ele pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 10

INDÔMITO
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 10

COMPARTIMENTO SECRETO
O personagem adquire um compartimento secreto em veículos ou equipamentos que transporta itens com carga total equivalente aos graus em Compartimento Secreto.
CUSTO 10

ESPREITADOR
O personagem adiciona □ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.
CUSTO 15

INDÔMITO
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 15

REAÇÃO RÁPIDA
O personagem sofre uma quantidade de fadiga para adicionar a mesma quantidade de ✲ nos testes de iniciativa. A fadiga sofrida não pode exceder os graus em Reação Rápida.
CUSTO 15

ATALHO
Durante uma perseguição, o personagem adiciona □ por grau de Atalho em qualquer teste feito para perseguir ou escapar de um oponente.
CUSTO 15

BURLAR A SEGURANÇA
O personagem remove ■ por grau de Burlar a Segurança dos testes feitos para desabilitar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta fechada.
CUSTO 20

LADRÃO NATO
Uma vez por sessão, o personagem pode rerrolar 1 teste qualquer de Artimanha ou Furtividade.
CUSTO 20

MALÍCIA
O personagem remove ■ por grau de Malícia de qualquer teste de Conhecimento (Submundo) ou Manha.
CUSTO 20

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE
Uma vez por rodada, o personagem pode sair das posições sentado ou agachado para ficar em pé como uma atividade Livre.
CUSTO 20

MESTRE DAS SOMBRAS
Uma vez por rodada, o personagem sofre 2 fadigas para baixar em 1 a dificuldade do próximo teste de Furtividade ou Artimanha.
CUSTO 25

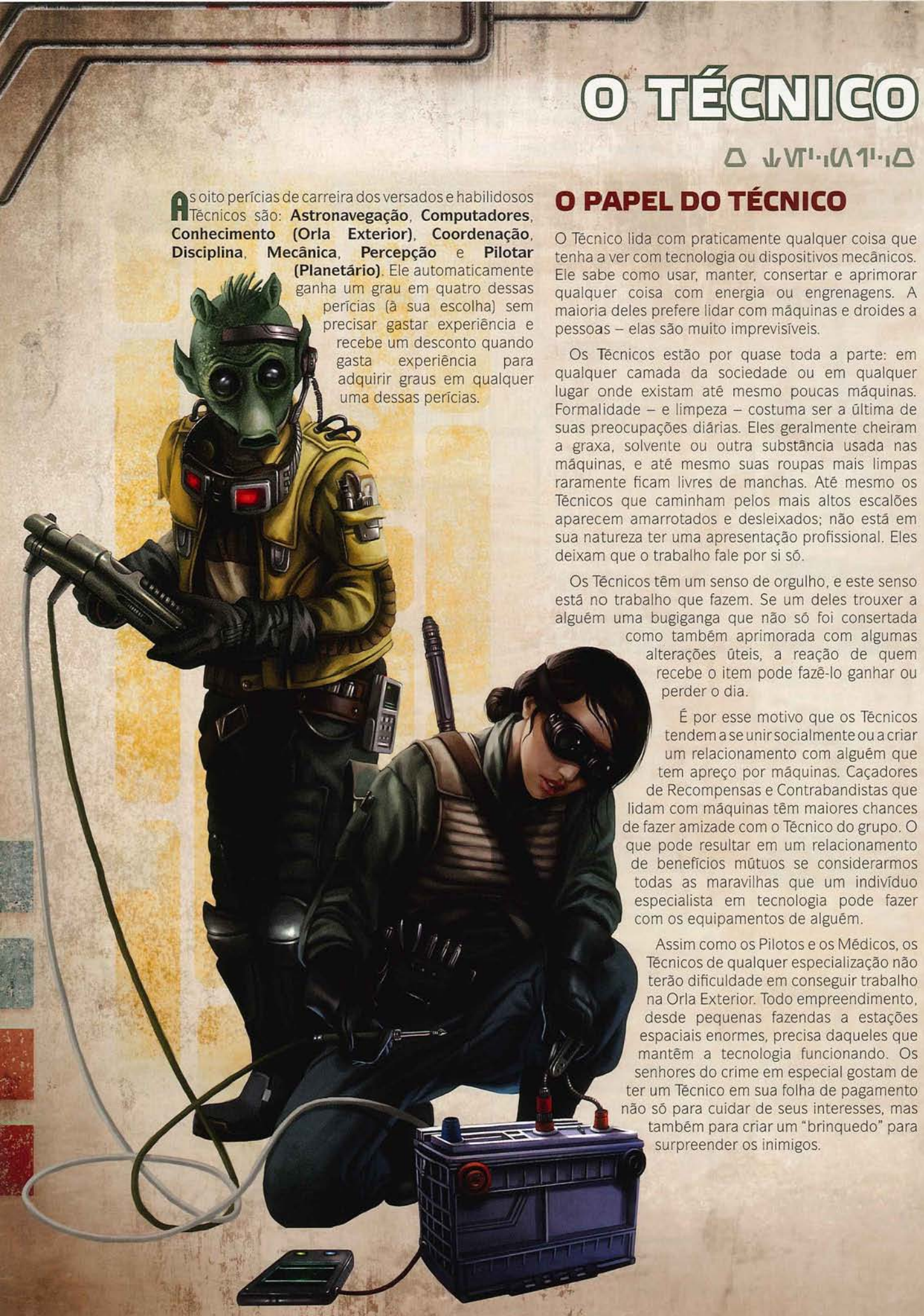
ESQUIVA
Quando o personagem é o alvo de um teste de combate, ele pode realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer uma quantidade de fadiga que não exceda os graus de Esquiva e aprimorar a dificuldade do teste pela mesma quantidade.
CUSTO 25

INDISTINGUÍVEL
O personagem aprimora a dificuldade de testes feitos para ser identificado uma vez por grau de Indistinguível.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazer a característica exceder 6.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

O TÉCNICO



As oito perícias de carreira dos versados e habilidosos Técnicos são: **Astronavegação**, **Computadores**, **Conhecimento (Orla Exterior)**, **Coordenação**, **Disciplina**, **Mecânica**, **Percepção** e **Pilotar (Planetário)**. Ele automaticamente ganha um grau em quatro dessas perícias (à sua escolha) sem precisar gastar experiência e recebe um desconto quando gasta experiência para adquirir graus em qualquer uma dessas perícias.

O PAPEL DO TÉCNICO

O Técnico lida com praticamente qualquer coisa que tenha a ver com tecnologia ou dispositivos mecânicos. Ele sabe como usar, manter, consertar e aprimorar qualquer coisa com energia ou engrenagens. A maioria deles prefere lidar com máquinas e droides a pessoas – elas são muito imprevisíveis.

Os Técnicos estão por quase toda a parte: em qualquer camada da sociedade ou em qualquer lugar onde existam até mesmo poucas máquinas. Formalidade – e limpeza – costuma ser a última de suas preocupações diárias. Eles geralmente cheiram a graxa, solvente ou outra substância usada nas máquinas, e até mesmo suas roupas mais limpas raramente ficam livres de manchas. Até mesmo os Técnicos que caminham pelos mais altos escalões aparecem amarrotados e desleixados; não está em sua natureza ter uma apresentação profissional. Eles deixam que o trabalho fale por si só.

Os Técnicos têm um senso de orgulho, e este senso está no trabalho que fazem. Se um deles trouxer a alguém uma bugiganga que não só foi consertada como também aprimorada com algumas alterações úteis, a reação de quem recebe o item pode fazê-lo ganhar ou perder o dia.

É por esse motivo que os Técnicos tendem a se unir socialmente ou a criar um relacionamento com alguém que tem apreço por máquinas. Caçadores de Recompensas e Contrabandistas que lidam com máquinas têm maiores chances de fazer amizade com o Técnico do grupo. O que pode resultar em um relacionamento de benefícios mútuos se considerarmos todas as maravilhas que um indivíduo especialista em tecnologia pode fazer com os equipamentos de alguém.

Assim como os Pilotos e os Médicos, os Técnicos de qualquer especialização não terão dificuldade em conseguir trabalho na Orla Exterior. Todo empreendimento, desde pequenas fazendas a estações espaciais enormes, precisa daqueles que mantêm a tecnologia funcionando. Os senhores do crime em especial gostam de ter um Técnico em sua folha de pagamento não só para cuidar de seus interesses, mas também para criar um "brinquedo" para surpreender os inimigos.

ESPECIALIZAÇÕES DOS TÉCNICOS

As três especializações para Técnicos brevemente descritas a seguir apresentam um contexto geral em relação à carreira.

MECÂNICO – FAZENDO AS COISAS FUNCIONAREM

Dependendo do indivíduo para quem a pergunta é feita, os Mecânicos são a cola que mantêm tudo no devido lugar ou a graxa que solta tudo de vez. A maioria deles diria que são as duas coisas e voltaria para o trabalho.

As perícias de carreira adicionais de um Mecânico demonstram sua versatilidade: **Artimanha**, **Briga**, **Mecânica** (claro, e o personagem pode começar com dois graus nesta perícia) e **Pilotar (Espacial)**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Pragmáticos e durões são as duas características principais provenientes da rede de talentos do Mecânico, assim como as diversas maneiras com que ele é capaz de consertar o que está quebrado e estar preparado para qualquer imprevisto mecânico que surgir.

Embora seja relativamente fácil encontrar um Mecânico por quase toda a galáxia, é difícil achar um que seja *bom*, e mais difícil ainda achar um de *confiança*. Os capitães das naves passam por vários sistemas (literalmente) para chegar a um Mecânico de confiança, por isso a demanda por estes costuma ser alta.

Um Mecânico ligado ao grupo típico de Personagens de Jogador provavelmente decidiu que não quer gastar seu tempo em uma oficina ou em um hangar de engenharia. Ele talvez queira voar e ver um pouco da galáxia. Por sorte, os Mecânicos costumam aprender algumas coisas sobre como cuidar de si próprios em situações difíceis e com alguns minutos e alguns dispositivos aleatórios, eles podem muito bem montar um modo mais explosivo de lidar com problemas reais.

TECNÓLOGO PROSCRITO – FAZENDO AS COISAS MELHORAREM

Quando querem alguma coisa fora do comum, as pessoas recorrem aos especialistas chamados Tecnólogos Proscritos. Uma blaster que ultrapassa suas restrições de fábrica? Sem problemas. Um transponder que identifica o cargueiro de um contrabandista como uma nave de peregrinação religiosa? Isso vai custar alguns créditos, mas tudo bem. Um droide de protocolo com sua configuração alterada para matar? Quanto você está a fim de gastar mesmo?

Os Tecnólogos Proscritos adicionam as seguintes perícias de carreira: **Conhecimento (Educação)**, **Conhecimento (Submundo)**, **Manha** e **Mecânica**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. O personagem pode começar com dois graus em Mecânica se também escolher essa perícia como uma de seus graus gratuitos em perícias de carreira iniciais. E com os talentos que adquirir, o Tecnólogo Proscrito consegue fazer coisas extraordinárias com a tecnologia. Ele também é inteligente, durão e versátil.

Os Tecnólogos Proscritos acham a Orla Exterior um lugar muito confortável, pois é onde conseguem praticar seu estilo único de trabalho com muito menos chances de entrarem em conflito com agentes Imperiais ou com outras restrições governamentais repressivas. Eles também acham muito mais fácil estabelecer contatos e conseguir os tipos de clientes que realmente apreciam seus serviços. Claro que é muito mais difícil obter equipamentos de ponta, mas um Tecnólogo Proscrito sabe improvisar com o que tem às mãos.

A presença de Tecnólogos Proscritos em grupos de PJs é altamente valorizada principalmente por sua habilidade em fazer qualquer tipo de melhoria nos equipamentos dos outros personagens. Eles também são experientes em manter naves e veículos em funcionamento e, em algumas situações, mostram-se tão habilidosos quanto alguns Exploradores na aquisição de certos produtos. Se o grupo não tiver um Contrabandista, um Tecnólogo Proscrito talvez seja a melhor opção para lidar com os mercados negros locais.

INVASOR – FAZENDO OS DADOS FLUÍREM

Para o Invasor, um computador ou um datapad não passam de um enigma que precisa ser resolvido e que dá recompensas por isso. "Invadir" é o termo usado para os esforços invasivos de roubar ou alterar os dados de um sistema. Com praticamente toda a galáxia conectada a computadores, é muito valioso conhecer um Invasor (e muito perigoso prejudicar um).

Eles costumam atuar no submundo, embora também sejam altamente inteligentes e versados. As perícias de carreira que adicionam são: **Computadores**, **Conhecimento (Educação)**, **Conhecimento (Submundo)** e **Furtividade**. Se esta é a Especialização inicial do personagem, ele pode escolher duas dessas perícias e ganhar um grau em cada uma delas sem gastar experiência inicial. Seus talentos têm como foco principal fazer sistemas eletrônicos e computadorizados dançarem conforme sua música.

Os Invasores estão entre os profissionais mais estimados na Orla Exterior, principalmente no mundo do crime. Porém o valor de um Invasor é tão bom quanto sua reputação: sucesso e lealdade lhe darão muitos créditos, mas suas perspectivas tornam-se menos interessantes se fracassar em uma missão ou trair um empregador.

Um grupo de Personagens de Jogador sem um Invasor terá alguns contratempos, principalmente

se precisar de informações ou se tiver que lidar com problemas que envolvem computadores. Um Invasor pode querer se juntar a um grupo para ficar longe de um mau negócio ou simplesmente porque está preparado para conhecer o próximo planeta. Os Invasores costumam ser um tanto excêntricos, portanto pode haver outras motivações envolvidas.

HISTÓRIAS DE TÉCNICOS

As perícias de um bom Técnico são sempre procuradas tanto nos Mundos Centrais quanto na Orla Exterior. Sendo assim, é de se esperar que a maioria dos Técnicos leve vidas tranquilas e simples trabalhando como engenheiros ou técnicos que fazem reparos em suas próprias oficinas ou como empregados de alguma corporação ou cartel. É claro que alguns Técnicos – geralmente os que se tornam Personagens de Jogadores – não conseguem viver dessa forma. Eles não conseguem se contentar com algo tão humilde ou têm tido alguns problemas no passado que os forçaram a se manter em movimento de um local para outro. Estes são alguns exemplos de histórias de técnicos:

- **Gênio Desequilibrado:** Não é culpa do Técnico se ninguém compreende sua genialidade. É verdade que eles pediram apenas condensadores de resfriamento, mas um gerador de ambiente ártico é tão melhor! Um Técnico de gênio desequilibrado provavelmente tem um ou mais mal-entendidos no passado. Ele acha a burocracia sufocante (principalmente a papelada que deve ser preenchida após uma explosão moderada que pode arrasar um quarteirão da cidade), e se irrita com regras ou indivíduos que tentam limitar sua genialidade. Ele deve seguir em frente e continuar à procura da oportunidade perfeita para demonstrar toda a sua genialidade, sem falar de coisas novas e empolgantes que sirvam para estimular sua curiosidade e desafios para solucionar.
- **Aproveitador:** É bem provável que um Técnico nascido e criado na Orla Exterior nunca tenha visto uma máquina nova em folha saindo direto da fábrica. Ele trabalha exclusivamente com peças de segunda mão (algumas com décadas ou até séculos de uso). Os melhores são capazes de pegar máquinas velhas e quebradas e restaurá-las com qualquer outra coisa para criar invenções únicas e incríveis que jamais poderão ser replicadas. Os Aproveitadores estão sempre à procura de peças de sucata interessantes para suas criações, e na Orla Exterior sempre há sucata nova. Também tem sucata antiga – e muito antiga mesmo, de civilizações há muito tempo extintas – que pode ser extremamente valiosa para pessoas más.
- **Sentimental:** Alguns Técnicos se apegam a uma máquina em particular, como um droide ou uma nave espacial. Talvez porque achem o design fascinante ou talvez seja uma máquina que conhecem a vida toda. Seja qual for o motivo, o Técnico não consegue parar de aprimorá-la, sempre fazendo pequenos ajustes na máquina e deixando-a em boas condições. Pessoas vêm e vão, morrem ou traem outras, mas as máquinas... são constantes.
- **Diagramas Secretos:** Alguns Técnicos obtêm conhecimento que podem ser completamente perigosos. Para alguns, são informações que esses Técnicos roubaram ou tomaram conhecimento sem querer, esboços para uma super arma secreta ou tecnologia ilegal. Para outros, é uma máquina que os Técnicos dedicaram boa parte de suas vidas em sua construção e design até ficar pronta – até seu empregador decidir acabar com o projeto e, com ele, todas as evidências. Esses Técnicos acreditam que uma vida em fuga é a única opção e estão sempre tentando ficar um passo à frente da corporação, do Império ou dos capangas do submundo que querem prendê-los para transformar em recurso o conhecimento que eles têm e que pode ser uma ameaça.

COMPANHIAS DROIDES E BRINQUEDOS FAVORITOS

A companhia de um droide leal é um elemento comum nas histórias de *Star Wars*, e o Técnico é o personagem ideal para incluir um. Claro que a maioria dos preços dos droides foge (e muito) do orçamento inicial de um PJ mesmo depois de aceitar Obrigação inicial adicional. Mas o Mestre pode optar por adicionar um valente droide astromech ou um perturbado droide de protocolo à lista de recursos do Técnico. Esse droide seria um PM controlado pelo Mestre e uma oportunidade para este ter voz nas discussões dos PJs.

Os PJs Técnicos que pensam em ter um droide PJ como companhia devem conversar previamente com o jogador do droide. Os droides não são as únicas peças de tecnologia avançada que os Técnicos talvez queiram customizar. Um PJ Invasor pode ter um datapad adaptado, um Mecânico pode ter uma nave espacial customizada e um Tecnólogo Proscrito... bem, há uma infinidade de coisas que talvez queira modificar! Os jogadores Técnicos interessados em customizar tecnologia devem ler com atenção as seções sobre esse assunto no **Capítulo V: Utensílios e Equipamentos** e no **Capítulo VII: Naves Espaciais e Veículos**.

Técnico: Rede de Talentos do Mecânico

Perícias de Carreira: Astronavegação, Computadores, Conhecimento (Orla Exterior), Coordenação, Disciplina, Mecânica, Percepção, Pilotar (Planetário)

Perícias Bônus de Carreira do Mecânico: Artimanha, Briga, Mecânica, Pilotar (Espacial)

ATIVO

PASSIVO

AFICIONADO POR TECNOLOGIA
O personagem remove ■ por grau de Aficionado por Tecnologia de todos os testes de Mecânica. Ele reduz pela metade o custo para adicionar modificações a acessórios.
CUSTO 5

ENDURECIDO
O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.
CUSTO 5

REPARO METICULOSO
Sempre que o personagem diminuir a quantidade de fadiga sofrida por uma nave ou um veículo, ele reduz 1 fadiga adicional por grau de Reparo Meticuloso.
CUSTO 5

REPAROS EFICAZES
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.
CUSTO 5

SISTEMAS COM REDUNDÂNCIA
Uma vez por sessão, o personagem pode fazer uma ação Sistemas Com Redundância; ele faz um **teste Fácil (◆) de Mecânica** para substituir os componentes de um dispositivo quebrado pelos de um em funcionamento sem quebrá-lo.
CUSTO 10

REPAROS EFICAZES
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.
CUSTO 10

AFICIONADO POR TECNOLOGIA
O personagem remove ■ por grau de Aficionado por Tecnologia de todos os testes de Mecânica. Ele reduz pela metade o custo para adicionar modificações a acessórios.
CUSTO 10

INDÔMITO
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 10

REPAROS EFICAZES
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.
CUSTO 15

VIGOROSO
O personagem adquire +1 de resistência.
CUSTO 15

FALHA DE PROPULSOR
Uma vez por sessão, o personagem pode fazer uma ação Falha de Propulsor; ele faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica** para fazer 1 dispositivo alvo falhar espontaneamente.
CUSTO 15

ENDURECIDO
O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.
CUSTO 15

APARATO
Uma vez por sessão, o personagem faz uma ação Aparato; ele faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica** para adaptar um dispositivo para solucionar um problema atual usando apenas as ferramentas e peças que tem à mão.
CUSTO 20

REPAROS EFICAZES
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.
CUSTO 20

REPARO METICULOSO
Sempre que o personagem diminuir a quantidade de fadiga sofrida por uma nave ou um veículo, ele reduz 1 fadiga adicional por grau de Reparo Meticuloso.
CUSTO 20

RESOLUTO
Quando aturdido ou desorientado, o personagem faz a ação Resoluto; ele faz um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Disciplina** para remover essa condição. A dificuldade é reduzida por grau de Resoluto.
CUSTO 20

MECÂNICO NATO
Uma vez por sessão, o personagem pode rerrolar 1 teste de Mecânica qualquer.
CUSTO 25

REFREAR AVARIA
O personagem gasta 1 Ponto de Destino para realizar Refrear Avaria como uma atividade Livre logo após o veículo ou a nave ter sofrido dano para transformá-lo em fadiga do sistema.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

RESOLUTO (MELHORADO)
Ao ficar incapacitado por exceder o limite de fadiga, o personagem pode fazer uma ação mais difícil de Resoluto para reduzir a fadiga 1 abaixo do limite.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Técnico: Rede de Talentos do Tecnólogo Proscrito

Perícias de Carreira: Astronavegação, Computadores, Conhecimento (Orla Exterior), Coordenação, Disciplina, Mecânica, Percepção, Pilotar (Planetário)

Perícias Bônus de Carreira do Tecnólogo Proscrito: Conhecimento (Educação), Conhecimento (Submundo), Manha, Mecânica

ATIVO

PASSIVO

TECNOAFICIADO
O personagem pode acrescentar 1 ponto de constituição adicional em uma quantidade de itens equivalente aos graus em Tecnoaficiado. Cada item só pode ser modificado uma vez.

CUSTO 5

UTINNI!
O personagem remove ■ por grau de Utinni! dos testes para encontrar ou vasculhar itens ou equipamentos. Esses testes levam a metade do tempo.

CUSTO 5

FALAR BINÁRIO
Ao falar com PMs droides, o personagem pode conferir a eles □ por grau de Falar Binário nos testes.

CUSTO 5

TECNOAFICIADO
O personagem pode acrescentar 1 ponto de constituição adicional em uma quantidade de itens equivalente aos graus em Tecnoaficiado. Cada item só pode ser modificado uma vez.

CUSTO 5

REPAROS EFICAZES
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.

CUSTO 10

INDÔMITO
O personagem adquire +1 limite de fadiga.

CUSTO 10

UTINNI!
O personagem remove ■ por grau de Utinni! dos testes para encontrar ou vasculhar itens ou equipamentos. Esses testes levam a metade do tempo.

CUSTO 10

ENDURECIDO
O personagem adquire +2 de limite de ferimentos.

CUSTO 10

CINTO DE UTILIDADES
O personagem gasta 1 Ponto de Destino para realizar Cinto de Utilidades como uma atividade Livre; ele saca um item ou uma arma não anotada anteriormente (com restrições) do cinto de ferramentas ou de uma sacola.

CUSTO 15

PASSO FURTIVO
Uma vez por rodada, o personagem pode realizar a manobra Passo Furtivo e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos na próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Passo Furtivo.

CUSTO 15

PREPARAÇÃO
O personagem realiza a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Ele remove apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.

CUSTO 15

POSTURA DEFENSIVA
Uma vez por rodada, o personagem pode realizar a manobra Postura Defensiva e sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar nesta mesma quantidade a dificuldade de todos os ataques corpo a corpo sofridos para a próxima rodada. A fadiga sofrida desta forma não pode exceder os graus de Postura Defensiva.

CUSTO 15

IMPROVISO
O personagem escolhe 1 arma, armadura ou outro item para ganhar um aprimoramento permanente enquanto estiver em uso.

CUSTO 20

FALAR BINÁRIO
Ao falar com PMs droides, o personagem pode conferir a eles □ por grau de Falar Binário nos testes.

CUSTO 20

INVENTOR
Ao construir itens novos ou modificar acessórios, o personagem adiciona □ ou remove ■ por grau de Inventor.

CUSTO 20

IMPROVISO
O personagem escolhe 1 arma, armadura ou outro item para ganhar um aprimoramento permanente enquanto estiver em uso.

CUSTO 20

INVENTOR
Ao construir itens novos ou modificar acessórios, o personagem adiciona □ ou remove ■ por grau de Inventor.

CUSTO 25

DEDICAÇÃO
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.

CUSTO 25

CONHECEDOR DO PROJETO
Uma vez por sessão, o personagem pode realizar a manobra Conhecedor do Projeto; ele faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Conhecimento (Educação)**. O sucesso no teste lhe confere familiaridade com o design da nave ou de uma construção.

CUSTO 25

PREPARAÇÃO
O personagem realiza a manobra Preparação para remover ■ por grau de Preparação da próxima ação. Ele remove apenas ■ adicionado pelas circunstâncias do ambiente.

CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

Técnico: Rede de Talentos do Invasor

Perícias de Carreira: Astronavegação, Computadores, Conhecimento (Orla Exterior), Coordenação, Disciplina, Mecânica, Percepção, Pilotar (Planetário)

Perícias Bônus de Carreira do Invasor: Computadores, Conhecimento (Educação), Conhecimento (Submundo), Furtividade

ATIVO

PASSIVO

CRIPTOANALISTA (ATIVO)
O personagem remove ■ por grau de Criptoanalista dos testes para quebrar códigos ou descriptografar comunicações. Ele baixa a dificuldade dos testes para quebrar códigos ou descriptografar comunicações em 1.
CUSTO 5

INDÔMITO (PASSIVO)
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 5

APTIDÃO TÉCNICA (PASSIVO)
O personagem reduz o tempo necessário para completar tarefas que envolvem computadores em 25% por grau de Aptidão Técnica.
CUSTO 5

BURLAR A SEGURANÇA (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Burlar a Segurança dos testes feitos para desabilitar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta fechada.
CUSTO 5

DEFENDER SISTEMAS (PASSIVO)
Ao defender os sistemas de um computador, o personagem adiciona ■ por grau de Defender Sistemas nos testes do oponente.
CUSTO 10

APTIDÃO TÉCNICA (PASSIVO)
O personagem reduz o tempo necessário para completar tarefas que envolvem computadores em 25% por grau de Aptidão Técnica.
CUSTO 10

INDÔMITO (PASSIVO)
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 10

BURLAR A SEGURANÇA (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Burlar a Segurança dos testes feitos para desabilitar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta fechada.
CUSTO 10

PROGRAMADOR NATO (ATIVO)
Uma vez por sessão, o personagem pode rerrolar 1 teste de Astronavegação ou Computadores qualquer.
CUSTO 15

BURLAR A SEGURANÇA (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Burlar a Segurança dos testes feitos para desabilitar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta fechada.
CUSTO 15

DEFENDER SISTEMAS (PASSIVO)
Ao defender os sistemas de um computador, o personagem adiciona ■ por grau de Defender Sistemas nos testes do oponente.
CUSTO 15

INDÔMITO (PASSIVO)
O personagem adquire +1 limite de fadiga.
CUSTO 15

DEFENDER SISTEMAS (PASSIVO)
Ao defender os sistemas de um computador, o personagem adiciona ■ por grau de Defender Sistemas nos testes do oponente.
CUSTO 20

DEFENDER SISTEMAS (MELHORADO) (PASSIVO)
Defender Sistemas agora aprimora a dificuldade dos oponentes uma vez por grau de Defender Sistemas, substituindo os benefícios normais.
CUSTO 20

CRIPTOANALISTA (PASSIVO)
O personagem remove ■ por grau de Criptoanalista dos testes para quebrar códigos ou descriptografar comunicações. Ele baixa a dificuldade dos testes para quebrar códigos ou descriptografar comunicações em 1.
CUSTO 20

DETERMINAÇÃO (PASSIVO)
Quando um personagem sofre fadiga involuntariamente, ele sofre 1 fadiga a menos por grau de Determinação (mínimo de 1).
CUSTO 20

INVASOR PROFICIENTE (ATIVO)
Ao fazer um teste de Computadores, o personagem pode gastar ⊕ para fazer testes futuros de Computadores neste sistema como manobras.
CUSTO 25

MESTRE INVASOR (ATIVO)
Uma vez por rodada, o personagem pode fazer Mestre Invasor como uma atividade Livre para sofrer 2 fadigas e baixar a dificuldade dos testes de Computadores ou de outros testes de invasão em 1 (mínimo de **Fácil** (◆)).
CUSTO 25

FORTALEZA MENTAL (ATIVO)
O personagem gasta 1 Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas nos testes de Astúcia ou Intelecto até o fim do encontro.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO (PASSIVO)
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

Permissão garantida para impressão e cópia desta página para o uso pessoal. © LFL 2013.

ETAPA 6: GASTAR PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Experiência é o recurso primário com o qual os jogadores particularizam seus personagens. Cada um começa com uma reserva inicial de pontos de experiência que podem ser usados para melhorar diversos aspectos de seu PJ. Ao longo de **Fronteira do Império**, eles também recebem experiência adicional que pode ser gasta para melhorar seus personagens.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA INICIAIS

Os personagens começam com uma quantidade de pontos de experiência baseada em suas espécies. Os pontos utilizados durante a criação de personagens são os mesmos que os jogadores recebem durante a partida. Se um jogador não quiser gastar todos os seus pontos de experiência durante a criação de personagens, ele poderá acumulá-los e seu PJ começará com mais pontos de experiência para gastar quando a aventura começar.

ACABARAM OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA?

Lembre-se: um jogador sempre pode aumentar a experiência inicial de seu personagem assumindo Obrigações adicionais como descrito em Obrigação Inicial na página 40.

Os jogadores podem gastar esses pontos com os seguintes aspectos primários para melhorar seus personagens. Veja a **Tabela 2-4: Gastando Experiência Inicial**.

MELHORANDO AS CARACTERÍSTICAS

Durante a criação de personagens, o custo para se aumentar uma característica até o próximo nível mais alto é dez vezes o valor desse nível. Por exemplo: para se aumentar a Força Física do nível 3 para o 4 é 40 pontos de experiência.

Cada melhoria deve ser adquirida separadamente. Isso significa que se o jogador aumentar a Força Física do personagem do nível 3 para 5, o custo será de 90 pontos (40 por aumentar do nível 3 para o 4 e mais 50 por aumentar do 4 para o 5).

Durante a criação de personagens, nenhuma característica pode ultrapassar o nível 5. Ao longo do jogo, nenhuma delas pode ultrapassar o nível 6. Elas podem ser adquiridas com pontos de experiência somente durante a criação de personagens e em nenhum outro momento (porém, ao longo do jogo, as características podem ser melhoradas por meio de talentos específicos).

TREINAMENTO EM PERÍCIAS

Cada perícia possui cinco graus de treinamento disponíveis. Um personagem já pode ter adquirido diversos graus de treinamento nelas graças à sua carreira e profissão iniciais sem nenhum custo. Os PJs podem treinar perícias extras e ganhar graus adicionais durante a criação. Mas é importante observar que, independentemente de qualquer bônus de espécie ou carreira, nenhuma perícia pode ultrapassar o grau 2 durante a criação.

TABELA 2-4: GASTANDO EXPERIÊNCIA INICIAL

Opções	Custo	Limites para a Criação de Personagens
Pode gastar experiência para aumentar características. Este é o único momento em que os personagens podem aumentar as características com pontos de experiência.	Dez vezes o valor do nível adquirido em experiência. Cada nível deve ser adquirido em sequência.	Não pode adquirir nenhuma característica acima de 5 durante a criação de personagens.
Pode gastar experiência para adquirir graus em perícias.	Cinco vezes o valor do grau adquirido em experiência. Cada grau deve ser adquirido em sequência (cada grau de uma perícia não relacionada à carreira custa 5 XP adicionais).	Não pode adquirir nenhuma perícia acima de 2 durante a criação de personagens.
Pode gastar experiência para adquirir talentos das especializações.	Depende da posição do talento na rede de especialização.	Nenhum limite especial, a não ser os limites padrões.
Pode gastar experiência para adquirir novas especializações.	Dez vezes o número de especializações adquiridas incluindo a nova especialização (não relacionada à Carreira custa 10 XP adicionais).	Nenhum limite especial, a não ser os limites padrões.

O custo para treinar perícias é separado em duas categorias: perícias de carreira e as não relacionadas à carreira. O personagem deve ter marcações ao lado de algumas delas com base em sua carreira e profissão iniciais.

O treinamento de uma perícia de carreira para o próximo grau mais alto custa cinco vezes o valor do próximo grau mais alto. Por exemplo, são necessários 5 pontos de experiência para o treinamento de uma perícia de carreira Grau 0 (sem treinamento) para Grau 1. E são necessários 10 pontos de experiência para passar do Grau 1 da perícia de carreira para o 2. Cada grau deve ser adquirido separadamente. Isso significa que adquirir uma perícia de carreira de Grau 2 durante a criação de personagens custa 15 pontos de experiência (5 para passar do Grau 0 para o 1 e mais 10 para passar do 1 para o 2).

Um personagem também pode adquirir graus de perícias não relacionadas à carreira. Cada um custa 5 pontos de experiência adicionais. Por exemplo: são necessários 10 pontos de experiência para o treinamento de uma perícia não relacionada à carreira Grau 0 (sem treinamento) para Grau 1. E são necessários 15 pontos de experiência para melhorar uma perícia de carreira de Grau 1 para o 2. Cada grau deve ser adquirido separadamente. Isso significa que adquirir uma perícia de carreira de Grau 2 durante a criação de personagens custa 25 pontos de experiência (10 para passar do Grau 0 para o 1 e mais 15 para passar do 1 para o 2).

Os personagens podem adquirir graus em perícias durante a criação de personagens ou ao longo das sessões.

ADQUIRINDO TALENTOS

Os talentos são adquiridos por meio das redes de talentos disponíveis do personagem que geralmente resultam de suas escolhas de especialização. As redes de talentos têm um formato único de compras que traz diversas regras e restrições especiais.

A rede de talentos de cada especialização possui quatro colunas e três fileiras. Isso significa que cada rede possui um total de vinte talentos que os personagens podem adquirir. O custo de cada talento depende da fileira que ocupa. A primeira tem os talentos mais baratos, que custam 5 pontos de experiência cada. As opções da próxima custam 10 pontos cada; as da terceira fileira, 15; as da quarta, 20; e as opções da quinta e última fileira, 25 pontos cada.

Observe que as opções em cada rede encontram-se ligadas por uma série de linhas que conectam algumas opções com outras. Os personagens só podem adquirir talentos para os quais estão qualificados. PJs estão qualificados para escolher quaisquer talentos da primeira fileira (do topo) além de quaisquer que estejam conectados a um que já possui.

Ao escolher os talentos em uma rede de uma especialização, lembre-se de que cada escolha só pode ser adquirida uma única vez. No caso de talentos múltiplos (que podem ser adquiridos diversas vezes e com efeitos que são somados sempre que são adquiridos), o único modo de comprá-los diversas vezes é se houver várias opções do mesmo talento nas redes de especialização disponíveis. Em alguns casos, o personagem que já possui um talento em uma especialização precisa comprá-lo novamente, só que em outra especialização, para poder avançar na rede. Se for um talento múltiplo, deverá comprá-lo de novo (e ganhará outro grau nele). Se não for um talento múltiplo, o PJ considera-o como já adquirido e pode passar adiante pela segunda rede de especialização.



Os personagens podem adquirir talentos durante a criação de personagens ou ao longo das sessões.

ADQUIRINDO NOVAS ESPECIALIZAÇÕES

Cada personagem começa com uma única especialização de acordo com a carreira escolhida. No entanto, ele pode obter acesso a especializações adicionais.

Quando um personagem adquire uma especialização, ele basicamente compra a habilidade para adquirir os talentos nela. Além disso, cada especialização possui perícias de carreira. Estas agora são consideradas como perícias de carreira para o personagem (embora não receba avanços grátis nelas como recebeu com sua primeira especialização). Os personagens podem comprar qualquer especialização em qualquer carreira.

O custo para se obter uma especialização adicional da carreira do personagem é 10 vezes o total de número de especializações que ele teria com essa nova. Portanto, um personagem com uma especialização pode adquirir uma segunda relacionada à carreira por 20 pontos de experiência. Se quiser comprar uma terceira relacionada à carreira, o custo será de 30 pontos.

Os personagens também podem adquirir especializações adicionais que não estejam relacionadas à carreira. O custo para se obtê-las é 10 vezes o total de número de especializações que ele teria com essa nova mais 10 pontos de experiência adicionais. Portanto, um personagem com uma especialização pode adquirir uma segunda não relacionada à carreira por 30 pontos de experiência. Se ele já tivesse duas especializações, a terceira também não relacionada à carreira custaria 40 pontos.

ETAPA 7: DETERMINANDO ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Alguns atributos de um personagem são derivados de outras escolhas do jogador durante a criação.

LIMITE DE FERIMENTO

Basicamente, o **limite de ferimento** de um personagem equivale a quantos ferimentos – danos físicos – ele é capaz de suportar antes de ser derrotado. O limite inicial é determinado pela soma do limite de ferimentos de sua espécie com seu nível de Força Física (depois de ter gastado XP inicial). Depois de estabelecer esse valor inicial, aumentar o nível de Força Física durante o jogo não aumentará o limite de ferimento. Este aumento acontece quando o jogador adquire o talento apropriado, como Endurecido.

LIMITE DE FADIGA

O **limite de fadiga** de um personagem representa quanta fadiga – dano psicológico e mental – ele pode suportar antes de ficar atordoado, desnorteado ou incapacitado. O limite inicial de um personagem é determinado pela soma do limite de fadiga de sua espécie com seu nível de Força de Vontade (depois de ter gastado XP inicial). Depois de estabelecer esse valor inicial, aumentar o nível de Força de Vontade durante o jogo não aumentará o limite de fadiga. Este aumento acontece quando o jogador adquire o talento apropriado, como Indômito.

DEFESA

A **Defesa** indica o quão difícil é atingir um personagem em situações de combate. Ela divide-se em defesa contra combate a distância e contra combate corpo a corpo. O valor padrão do personagem em cada nível de defesa é zero.

Em geral, a defesa é obtida através do uso de armaduras ou de uma posição defensiva em combate, como ganhar cobertura. Alguns talentos também podem aumentar um dos níveis de defesa do personagem.

VALOR DE RESISTÊNCIA

O **valor de resistência** determina o quanto de dano um personagem pode minimizar antes de ser gravemente ferido. Esse valor é subtraído de qualquer dano sofrido. Os danos que restarem após a subtração representam os ferimentos que o personagem sofre no seu limite de ferimentos.

O valor de resistência padrão do personagem equivale a seu nível de Força Física. Depois de estabelecer esse valor inicial, se o PJ aumentar seu nível de Força Física, sua resistência também aumenta. Em geral, obtém-se valor de resistência adicional por meio do uso de armaduras. Alguns talentos também podem aumentar o valor de resistência inato do personagem, como o talento Vigoroso. As melhorias de Força Física ao longo da campanha também aumentam o valor da resistência.

ETAPA 8: DETERMINAR AS MOTIVAÇÕES

A Motivação de um personagem ajuda a dar "cor" e distinção ao definir o que o move e o que diferencia dois PJs com a mesma raça, classe e conjunto de perícias. Da mesma forma que a Obrigação dá a eles uma série de objetivos que precisam resolver (e fornece ideias de aventuras para o Mestre), a Motivação serve para ajudar um jogador a interpretar seu personagem dando-lhe algumas características e objetivos predeterminados, fazendo-o ser mais desenvolvido e mais interessante de interpretar.

Durante a criação de personagens, um jogador pode rolar um d10 e determinar sua Motivação primária pela **Tabela 2-5: Motivação Aleatória** ou, se o Mestre permitir, criar sua própria Motivação. Depois que a Motivação primária do personagem estiver definida, o jogador rola um d10 e observa o resultado na tabela para determinar uma Motivação específica. Vários jogadores podem escolher compartilhar suas Motivações entre seus personagens e desenvolver passados ou relações entre o grupo. O Mestre pode lembrar os jogadores que embora muitas Motivações estejam ligadas à Obrigação do personagem, elas não são obrigadas, de modo algum, a estarem conectadas.

A Obrigação causa muito mais efeitos em uma sessão, e a Motivação está mais ligada aos aspectos de interpretação e narrativa do jogo. Para saber mais sobre Motivação e como é usada, veja **Capítulo IX: O Mestre**.

TABELA 2-5: MOTIVAÇÃO ALEATÓRIA

d10	Resultado da Motivação
1-3	Ambição
4-6	Causa
7-9	Relacionamento
10	Role uma vez para duas categorias quaisquer

TABELA 2-6: AMBIÇÕES ESPECÍFICAS

d100	Resultado
01-10	**Amizade:** O personagem busca ser querido pelos outros e se esforça para causar uma boa impressão. Pode ser sociável ou não, confiando em suas ações e feitos para promover a amizade.
11-20	**Amor:** O personagem é movido pelo amor ou intimidade. Já encontrou seu amor verdadeiro ou ainda se esforça para achá-lo.
21-30	**Liberdade:** O personagem deseja ter liberdade para fazer o que quiser. Pode ser um desejo de superar uma ou mais de suas atuais Obrigações ou de ver outros libertos dos grilhões da escravidão e da servidão em todas as suas formas.
31-40	**Fama:** O personagem procura pelos seus quinze minutos de fama e quer ser uma celebridade. Quer que todos vejam seus feitos e ações pela HoloNet e se diverte com a atenção dada pelos fãs e patrocinadores.
41-50	**Ganância:** Dinheiro é o principal motivador para esse personagem. Pode atuar com negócios, investimentos ou até mesmo usar o tradicional método de roubar para aumentar seu crédito bancário.
51-60	**Prestígio:** O personagem quer aumentar sua posição social ganhando títulos, menções honrosas e prêmios. Ele pode ser de origem humilde ou esforçar-se para conseguir uma posição melhor que aquela que tinha.
61-70	**Especialista:** O personagem quer sobressair-se na profissão escolhida e pratica continuamente para chegar à perfeição. Ou ele pode sobressair-se em uma perícia ou duas.
71-80	**Desejo de Viajar/Novidade:** O personagem é movido pelo desejo de explorar a galáxia e raramente fica em um único lugar por muito tempo. Ele está motivado a descobrir regiões remotas ou inexploradas e ver tudo o que puder ou é levado a experimentar novas sensações e atividades, talvez até de maneira hedonista.
81-90	**Poder:** O personagem anseia pelo poder e autoridade sobre os outros. Ele pode não ser um déspota, mas quer controlar tudo e todos ao seu redor, muitas vezes superando-se no processo.
91-00	**Religião/Espiritualidade:** O personagem sente-se atraído ou segue um chamado religioso ou espiritual. Pode ser a doutrina dos Jedi ou dos Sith ou alguma outra crença.

TIPOS DE MOTIVAÇÃO

Em **Fronteira do Império**, as três categorias mais amplas de Motivação são Ambição, Causa e Relacionamento. Como explicado anteriormente, o jogador pode rolar um dado e ver seu resultado correspondente na tabela durante a criação para definir a Motivação de seu personagem ou, se o Mestre permitir, escolher ou criar uma nova Motivação para ele. Depois de determinar a categoria de sua Motivação, ele rola o dado uma vez e observa a tabela da categoria para definir as especificidades.

AMBIÇÃO

O personagem com essa Motivação é movido por um objetivo específico. É uma Motivação interna, geralmente abstrata e talvez egoísta em sua natureza. O personagem com a Motivação Ambição quer se superar de alguma forma – recebendo amor, prestígio, poder ou sabedoria espiritual, por exemplo. O jogador deve definir o objetivo final do personagem e o porquê de fazer o que faz para alcançá-lo.

TABELA 2-7: CAUSAS ESPECÍFICAS

d100	Resultado
01-10	**Religião/Espiritualidade:** O personagem apoia alguma organização ou crença religiosa ou espiritual. Pode ser a doutrina dos códigos Jedi ou Sith ou alguma outra crença.
11-20	**Os Fracos / Caridade:** O personagem luta pelos oprimidos, e tem aversão a opressores e ao totalitarismo. Os interesses dos necessitados estão acima dos seus próprios, e ele pode doar tempo ou dinheiro para ajudar os menos favorecidos.
21-30	**Direitos Não humanos:** O personagem luta pelos direitos de seres não humanos no xenofóbico governo do Império.
31-40	**Política Local:** O personagem apoia uma causa política específica geralmente de um único planeta ou sistema. Envolve-se ativamente com campanhas e candidatos, podendo até lutar em nome de uma organização política.
41-50	**Derrubar o Império:** O personagem despreza o Império e tudo o que ele representa. Pode ou não ser um membro ativo da Rebelião, mas apoia seus objetivos e oferece ajuda e conforto àqueles que se colocam contra a tirania Imperial.
51-60	**Crime:** O personagem apoia a ideia de mercados negros, mercenários e de outros grupos que agem fora da lei. Ele não tem que ser um criminoso, mas pode ajudar outros criminosos, especialmente se forem membros da família, amigos de infância ou se a corrupção estiver enraizada em sua cultura de origem.
61-70	**Emancipação:** O personagem encara a escravidão e o trabalho escravo como uma abominação que deve acabar. Ele fará o que for preciso para ajudar ou tentar libertar quem quer que esteja nessa condição.
71-80	**Direitos Droides:** O personagem acredita que os droides devem ser aceitos como membros plenos da sociedade galáctica, e não serem vistos meramente como ferramentas ou servos.
81-90	**Capitalismo:** O personagem é um capitalista ousado e luta pelos direitos de comerciantes, organizações de comércio e negócios, e às vezes indo contra a vontade do Império e de alguns grupos criminosos.
91-00	**Apoiar o Império:** O personagem apoia os objetivos e métodos do Império, fazendo o melhor que puder para progredir sua causa. Ele defenderá o Império em conversas e pode até mesmo servir em um combate.

TABELA 2-8: RELACIONAMENTOS ESPECÍFICOS

d100	Resultado
01-10	**Local de Origem:** O personagem sente muito orgulho do local onde cresceu. Pode ser um planeta, uma cidade, uma estação espacial ou uma nave específica. Ele esforça-se para melhorar o local de origem e seu povo, defendendo-os a qualquer custo.
11-20	**Animal de Estimação:** O personagem é muito próximo a um animal de estimação ou a qualquer outro que lhe faça companhia e que seja relativamente pequeno e não participe de combates.
21-30	**Amigo de Infância:** O personagem mantém laços com um amigo de infância. Mesmo estando a uma galáxia de distância um do outro, o PJ só quer o melhor para seu amigo.
31-40	**Camaradas:** O personagem mostra absoluta lealdade àqueles que servem junto dele, seja o grupo atual de PJs, ex-companheiros militares ou parceiros de negócios.
41-50	**Irmão ou Irmã:** O personagem tem um ou mais irmãos (ou irmãs) com quem mantém contato próximo. É pouco provável que esse irmão (ou irmãos) seja combatente, e essa Motivação pode ou não combinar com a Obrigação de Relacionamento do PJ.
51-60	**Mentor:** O personagem tem uma relação muito próxima com um mentor, professor ou outro indivíduo que lhe deu apoio, conhecimento e sabedoria quando jovem.
61-70	**Pais:** O personagem mantém laços muito fortes com os pais (ou apenas com o pai ou a mãe), buscando sempre a aprovação deles. Esta pode ser ou não uma situação saudável ou favorável.
71-80	**Família Grande/Clã:** O personagem tem uma família, clã ou tribo muito grande que ele adora. Busca seu bem-estar e aprovação apesar de muitas outras coisas requererem sua atenção.
81-90	**Droide Companheiro:** O personagem tem um carinho especial por um droide em particular. Pode ser um ex-empregado da família, o droide astromecânico de sua nave ou seu fiel droide de protocolo. Também pode ser um PJ droide.
91-00	**Antigo Inimigo:** O personagem criou um vínculo muito próximo com um antigo oponente ou rival. Embora estejam em trégua no momento, eles ainda podem ser extremamente competitivos.

CAUSA

Enquanto a Motivação Ambição lida com um ímpeto interno, a Causa geralmente representa um grupo ou ideia externa pelo qual o personagem mostra interesse. Ela é tão importante que ele não se importa em arriscar sua vida ou ter de sair de sua zona de conforto.

Embora essa Motivação tenha as necessidades dos outros como foco, a crença em uma causa não precisa ser altruísta por natureza ou para o bem comum – na verdade, ela pode até mesmo apoiar alguns princípios perigosos ou prejudiciais a outros.

RELACIONAMENTO

Esta Motivação tem como foco o relacionamento do personagem com uma pessoa, criatura ou até mesmo um local específico. Pode ser uma relação de amor, respeito e educação ou uma relação antagônica, competitiva ou unilateral. O personagem considera os interesses do indivíduo, podendo deixar suas próprias necessidades de lado se este precisar de ajuda. Esta Motivação pode ser inteiramente pessoal ou pública.

MOTIVAÇÕES EM JOGO

Os jogadores devem usar a Motivação de seus personagens como um simples guia para sua interação com o mundo. Um PJ com a Motivação Ambição (Ganância) enxerga o mundo à sua volta de uma maneira totalmente diferente de alguém com a Motivação Relacionamento (Camaradas), por exemplo. Cada uma é simplesmente isso – uma orientação, não uma restrição – e diferentes situações exigirão diferentes ações. Nem todo ato que o personagem realiza tem que ser movido por sua Motivação, mas ele deve tentar fazer isso sempre que puder.

RECORRENDO ÀS MOTIVAÇÕES

Se um jogador estiver perdido em relação ao que seu personagem deve fazer em determinada situação, o Mestre pode conferir sua Motivação e incentivá-lo a agir com "iscas" apropriadas a ela. Por exemplo: um personagem com a Motivação Ambição (Poder) pode se deparar com uma oportunidade de usurpar para si certa autoridade; alguém com a Motivação Causa (Os Fracos/Caridade) pode se deparar com um PM e sentir vontade de ajudá-lo.

O Mestre pode decidir que a Motivação do personagem poderia fazer que certas situações fossem bem-sucedidas e recompensa o jogador com bônus vantajosos por tomar certas atitudes que são adequadas à sua Motivação.



RECOMPENSAS PELA INTERPRETAÇÃO DA MOTIVAÇÃO

Os jogadores podem receber recompensas por permanecerem fieis à sua Motivação, bem como por uma boa interpretação. Essas recompensas ficam a cargo do Mestre, que geralmente as dá em forma de pontos de experiência adicionais. Para mais informações, veja o **Capítulo IX: O Mestre**, na página 311.

Essas informações sobre Motivação estão mais detalhadas no **Capítulo IX: O Mestre** na página 311.

TROCANDO DE MOTIVAÇÕES

Assim como na vida real, a Motivação de um personagem pode mudar com o passar do tempo. Algo pode acontecer em relação ao objetivo da Motivação do personagem, como a morte de seu professor em uma Motivação de Relacionamento (Mentor) ou a destruição do planeta natal do PJ na Motivação de Causa (Política Local).

Nesses casos, o jogador deve decidir se seu personagem segue com a Motivação original (possivelmente por lealdade, vingança ou pelo simples desejo de continuar com o legado do indivíduo) ou se a muda completamente. O jogador não deve escolher uma nova Motivação aleatoriamente, mas, junto com o Mestre, decidir a nova de seu personagem. Mesmo em uma campanha muito extensa, é raro acontecer de um personagem ter que trocar de Motivação.

Se isso acontecer, ele não recebe nenhum ponto de experiência bônus pela Motivação anterior e deverá demonstrar comprometimento com a nova.

MOTIVAÇÕES SECRETAS

Depois que todos os jogadores tiverem definido as Motivações de seus personagens, o Mestre deve anotá-las e mantê-las por perto como referência ao longo da campanha. No entanto, os jogadores não precisam contar aos demais qual é a Motivação de seu PJ. Algumas das listadas acima já podem conter perigos, danos à sociedade ou possibilidade de corrupção que possam ir contra os objetivos gerais do grupo. Isso é intencional, pois manter em segredo a Motivação de um personagem pode, às vezes, dificultar um pouco as coisas para o grupo, mas é uma excelente estratégia para criar tensão e exigir boas interpretações.

Se um PJ escolher manter sua Motivação em segredo, ele pode, se o Mestre permitir, rolar o dado uma segunda vez para conseguir uma falsa. O jogador deve ser encorajado a fingir que está agindo a favor da falsa Motivação enquanto está, de fato, atingindo os objetivos da real.

EXEMPLO: JOGANDO COM MOTIVAÇÕES

Jim rola os dados e observa os resultados nas tabelas: a Motivação de seu personagem Político é de Causa (Apoiar o Império). É de se esperar que muitos do grupo achem essa Motivação desagradável ou até mesmo perigosa. O Mestre deixa Jim rolar os dados novamente, e o resultado é a Motivação Relacionamento (Irmão ou Irmã). Aparentemente, o personagem de Jim estará motivado a ajudar um ou mais irmãos (ou irmãs). No entanto, a verdade é que seu PJ quer apoiar o Império. Ele pode usar essa falsa Motivação como disfarce, "visitando a família" como uma forma de despistar olhares curiosos, mas tomando certas medidas para alcançar os objetivos do Império.

ETAPA 9: EQUIPAMENTO E APARÊNCIA

Até esta etapa, os jogadores puderam cuidar de diversos detalhes mecânicos de seus personagens. Agora, cada um terá a oportunidade de pensar nos detalhes adicionais que ajudarão a definir seu PJ. Esses detalhes tendem a causar um grande impacto narrativo no modo de agir dos personagens, além de dar mais variedade e profundidade às suas existências. Isso significa que os jogadores são capazes de (e até encorajados a) ser tão criativos quanto puderem no momento de inventar a descrição de seus personagens.

EQUIPAMENTO INICIAL

Os Personagens de Jogadores em **Fronteira do Império** recebem uma quantidade de créditos para gastar em equipamentos iniciais antes de a campanha começar. O valor é de 500 créditos, podendo aumentar se o jogador tiver Obrigação adicional (veja a página 40).

A GRANA ESTÁ CURTA?

Lembre-se: um jogador sempre pode aumentar os créditos iniciais de seu personagem assumindo Obrigação adicional como descrito em **Obrigação Inicial** na página 40.

Antes que seus personagens iniciem o jogo, os jogadores podem gastar esses créditos para comprar itens do **Capítulo V** para eles.

Os personagens ficam com os créditos não gastos quando o jogo começa. Além disso, depois de gastar seus créditos iniciais, o jogador rola 1d100. O resultado é o quanto o personagem ganhará de crédito adicional como "dinheiro de bolso" no início da campanha. Esse dinheiro adicional não pode ser gasto durante a criação.

Os PJs começam o jogo sem nenhum item, exceto os que compraram com seus créditos iniciais ou qualquer bugiganga que acharem apropriada para seu personagem (veja a página 180).

DESCRIÇÃO FÍSICA

A aparência dos personagens na **Fronteira do Império** pode variar enormemente. Os PJs podem ser de diversas espécies e, mesmo entre uma mesma espécie, eles podem ser completamente diferentes.

Quando os jogadores estiverem definindo a aparência física de seus personagens, devem levar em consideração as informações sobre a espécie que escolheram. Os aspectos fisiológicos dos Gand, por exemplo, são extremamente diferentes dos dos Wookiees. Da mesma maneira, um jogador que optar por um Droide não tem restrições ao criar a aparência do personagem.

Com as características da espécie em mente, o jogador pode começar a pensar nos detalhes físicos. A lista de detalhes a seguir pode não ser aplicável a todas as espécies, mas dá uma ampla ideia do que o jogador deve levar em consideração.

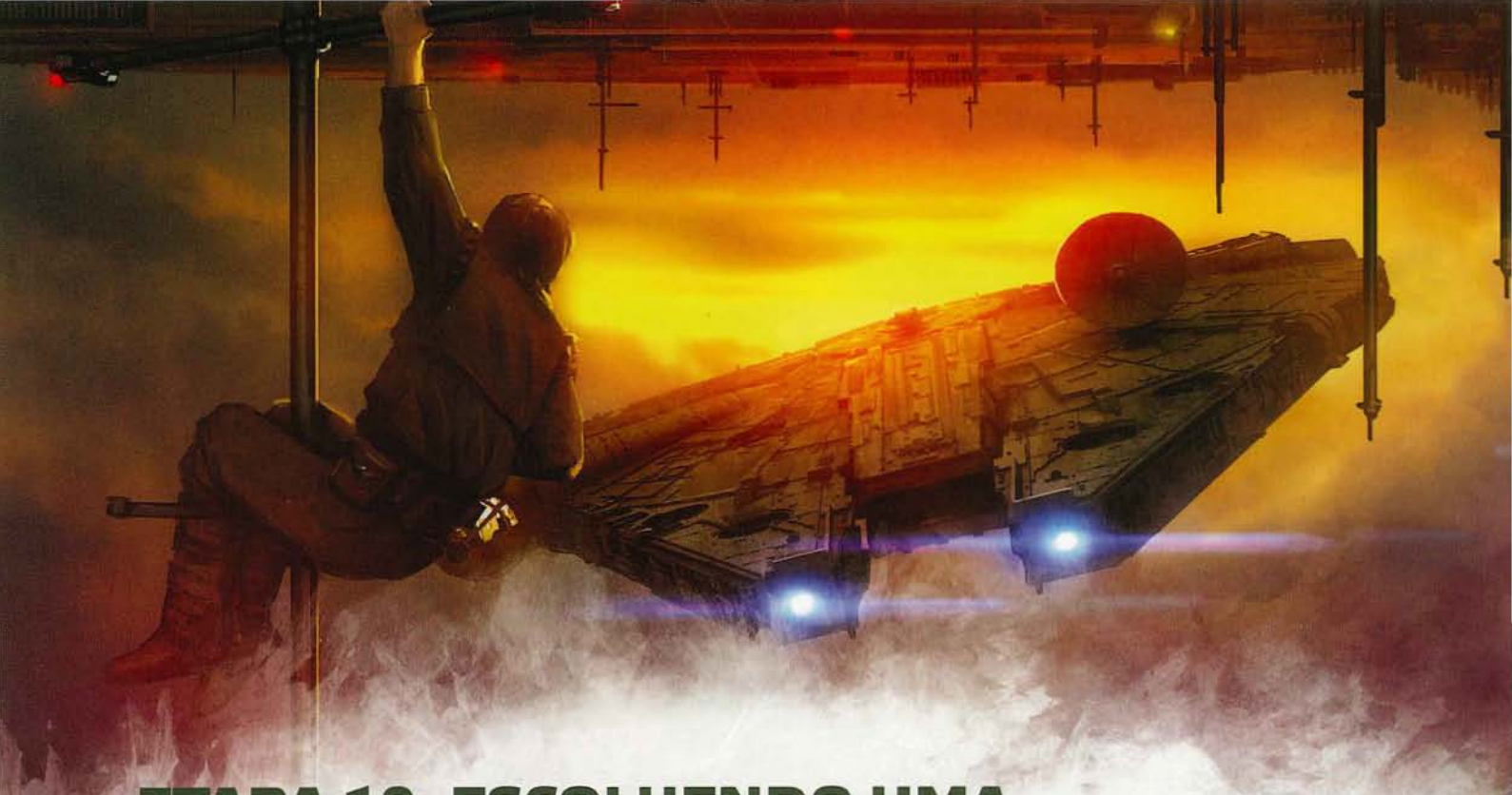
- **Altura, peso e físico:** O físico de um personagem é determinado em primeiro lugar pela sua espécie: os humanos têm em média de 1,5 a 2 metros de altura, enquanto os Wookiees são muito maiores, com 2,2 metros em média. No entanto, mesmo dentro da margem de cada espécie pode haver uma grande variação. Os jogadores devem procurar, na medida do possível, manter o físico de seus personagens dentro dos limites – um Twi'lek de 5 metros de altura seria um exagero que sai da realidade. Mas ficando dentro dos limites, os jogadores podem escolher se seus PJs serão magros, gordos, musculosos, altos, baixos ou qualquer combinação disso. Se preferirem, também podem customizar suas aparências para combinar com suas características Agilidade e Força Física.
- **Cabelo e cor dos olhos:** Nem todas as espécies da galáxia têm cabelo ou olhos (ou pelo menos o que se entende por olhos). E isso pode até variar entre as espécies. Rodianos do sexo masculino, por exemplo, não têm cabelo, mas as Rodianas têm. No entanto, as variações são quase infinitas entre essas espécies que têm diferentes cores de olhos e cabelo. Os Humanos, em particular, tendem a mostrar quase qualquer tipo de cabelo e cor de olhos imagináveis, seja por capricho de seu planeta natal, seja por mudanças artificiais.
- **Pele, escama e cor do pelo:** Algumas espécies em **Fronteira do Império** tendem a ter uma coloração consistente: os Wookiees geralmente são castanhos ou pretos, as escamas dos Trandoshans são, em geral, marrom-esverdeadas em tons variados e os Rodianos são quase sempre verdes. Outras espécies possuem uma variação maior. A cor da pele dos Twi'leks varia de albino para verde, azul e até amarelo, e os Humanos também podem ter diferentes tons de pele.
- **Cicatrizes, tatuagens e outros sinais:** Este é o momento em que os jogadores podem ser bastante criativos, pois as espécies não apresentam restrições para esses tipos de marcas. Eles podem inventar as histórias que contam as origens desses sinais ou desenvolvê-las em um contexto já existente.

PERSONALIDADE

A personalidade é outra área da criação em que os jogadores podem soltar a imaginação. Caráter, excentricidades, hábitos, gostos e aversões – os jogadores podem ser minuciosos ou sucintos, como preferirem.

Um bom ponto de partida para desenvolver a personalidade de um PJ é observar suas Motivações e Obrigação, que até podem servir de inspiração para a criação de um com uma personalidade completamente diferente. Uma pessoa honrável e honesta aflita por conta de sua Obrigação para com uma organização criminosa é uma situação clássica.

Outro modo de desenvolver a personalidade do PJ é deixá-la evoluir ao longo do tempo. Às vezes, as melhores desenvolvem-se no decorrer da campanha, com base nas decisões que o jogador toma naturalmente. Não tenha medo de deixar um personagem sem um caráter definido.



ETAPA 10: ESCOLHENDO UMA NAVE ESPACIAL

Como parte de sua Obrigação, cada grupo começa a campanha com uma nave espacial. Esta é a etapa final da criação de personagens. O Mestre pode escolher uma das três naves abaixo para ser a nave inicial do grupo. Ou então, grupos mais experientes podem escolher a própria nave contanto que não custe mais de 120,000 créditos e o Mestre esteja de acordo.

Essas três naves iniciais desempenham papeis diferentes. A Wayfarer é basicamente uma nave de transporte de cargas, mas é moderadamente versátil para outras funções. A YT-1300 é ainda mais versátil e é a opção mais flexível para o grupo. A Firespray é provavelmente a mais perigosa, mas também a menos versátil das três. Ela também é razoavelmente limitada nas tarefas que pode realizar. Para mais informações sobre naves, veja o **Capítulo VII**.

WAYFARER TRANSPORTE MÉDIO

Esta nave é ideal para grupos grandes, pois tem amplo espaço para a tripulação, passageiros e uma boa quantidade de carga. Por ser maior e com menor manobrabilidade, ela não se dá bem com caças estelares. Grupos com um personagem piloto enérgico e dedicado talvez queiram escolher outra nave. No entanto, a Wayfarer é ideal para grupos que precisam apenas de uma nave resistente que possa transportar carga, explorar a galáxia e aguentar alguns danos de vez em quando (página 263).

CARGUEIRO LEVE YT-1300

Um dos cargueiros leves mais populares da galáxia, a YT-1300 certamente levou a Corporação Corelliana de Engenharia ao centro das atenções. A YT-1300 é veloz, resistente e a mais versátil de todas.

Além de ser facilmente reconhecida, a YT-1300 (página 264) é uma ótima opção para grupos iniciantes devido ao seu bom desempenho em diversas funções. Ela transporta carga e, com algumas modificações, pode ter suas armas ou seus motores aprimorados para servir a contrabandistas ou caçadores de recompensas.

NAVE DE PATRULHA DE SISTEMA FIRESPRAY

A Firespray (página 255) foi um projeto revolucionário em naves de patrulha quando foi construída pela primeira vez durante os anos finais da Velha República e é uma boa opção para grupos menores que querem seguir como caçadores de recompensas ou agentes da lei (ou quem sabe pirataria). A nave possui blindagem resistente e transmissores potentes, além de começar com um armamento razoavelmente forte. Porém, como é menor, ela não é uma boa opção para transportar carga.



III
PERÍCIAS

"Faça ou não faça. Tentativa não há."
– Mestre Yoda

A grande maioria das ações de um personagem é regulada por habilidades que lhe foram ensinadas ou aprendidas com a experiência. Sempre que ele for realizar uma ação com uma probabilidade razoável de sucesso ou fracasso, suas perícias entram em jogo para decidir o resultado. Em alguns casos, a tarefa a ser realizada é tão trivial ou o personagem está tão preparado que o Mestre decide que não é necessário fazer nenhum teste. Em outros, a tarefa é tão improvável que o jogador pode escolher agir de outra forma depois de as probabilidades serem calculadas. Por fim, se houver uma pequena chance de fracasso, o jogador deverá confiar nas perícias de seu personagem para obter sucesso.

Os valores das perícias desempenham esse papel em conjunto com as características. A interação desses dois valores determina diretamente os dados de Habilidade e Proficiência usados quando o PJ tenta realizar uma ação. Suas habilidades inatas são geralmente descritas pelas características, e as perícias requerem aprendizado e prática. Dessa maneira, a combinação de instrução e habilidade inata contribui para as chances de sucesso e fracasso de um personagem.

O QUE SÃO PERÍCIAS?

Tudo o que um personagem possa aprender pode ser considerado uma perícia. No entanto, a galáxia é vasta, e nem tudo o que um personagem pode aprender é aplicável em um jogo de interpretação. Como reflexo disso, **Fronteira do Império** traz uma lista das perícias mais prováveis de serem usadas ao longo das aventuras na galáxia de *Star Wars*. A lista talvez não aborde todas as situações imagináveis, mas deve cobrir as mais prováveis de ocorrer ao longo de uma sessão de um jogo.

As perícias dividem-se em três categorias com base em sua aplicação e uso. As de Conhecimento são completamente mentais. Elas não controlam as ações – apenas o entendimento. As de Combate lidam com o modo de agir e reagir do personagem em um confronto físico direto. Outras perícias podem ser úteis durante um conflito, mas as de combate raramente são usadas sem violência. Todas as perícias que os personagens usam em situações sem combate são chamadas de Gerais.

GRAUS DE PERÍCIA

Sempre que um personagem se prepara para fazer um teste para realizar uma ação, ele começa construindo seu conjunto de dados. A quantidade de dados de Habilidade é determinada pelo maior valor da característica ou perícia relevante utilizada. O menor valor dentre esses dois indica quantos desses dados são aprimorados para de Proficiência. O personagem é considerado sem perícia se não tem nenhum grau nela. O valor da perícia em questão desse PJ é 0, e em seus testes com ela nenhum dado de Habilidade pode ser aprimorado para de Proficiência.

Além da mecânica do jogo, também pode ser útil levar em conta o que os graus de perícia representam do ponto de vista narrativo. Mesmo um único grau em uma perícia representa uma quantidade significativa de tempo gasto aprendendo e praticando seu uso. É até razoável aceitar que outros personagens do universo do jogo dependem muito de suas características para realizar ações que não são suas especialidades. Por exemplo: quase todos conseguem pilotar um speeder em condições normais de tráfego, mas a maioria não tem um grau em Pilotar (Planetária). Em vez disso, eles utilizam a característica Agilidade como padrão para tarefas mais corriqueiras.

Cada grau de determinada perícia representa um ponto significativo de treinamento e prática. Além do que, a prática geralmente deve estar associada a situações que exigem esforço. Um personagem que passa dias fazendo a mesma tarefa em uma linha de montagem de droides não aprimora sua perícia Mecânica. Porém, se esse mesmo personagem fizesse reparos em diferentes tipos droides que foram expostos a péssimas condições ambientais, a chance de aumentar o grau de sua perícia seria maior.

Os dois primeiros graus de uma perícia indicam que a pessoa possui excelente conhecimento dela, mas pouca experiência prática. É o caso do personagem que acabou de concluir uma educação formal como parte do aprendizado ou que iniciou seu primeiro trabalho depois de se formar. Neste nível de competência, ele tem uma noção da perícia, mas dificilmente percebe que sabe muito pouco. Ele até consegue realizar tarefas corriqueiras, mas geralmente se atrapalha nas mais complexas.

Já o terceiro e quarto graus são indicativos de um verdadeiro profissional, ou seja, indivíduos que aperfeiçoaram suas perícias e conseguem ganhar a vida por meio delas. É o caso de médicos talentosos e capacitados, pilotos de respeito ou ladrões astutos. Eles reconhecem que ainda há muito a aprender, mas são capazes de lidar com a maioria das tarefas uma vez preparados para enfrentá-las.

Poucos chegam ao quinto grau de uma perícia. Poucos conseguem apreciar a arte de um mestre de maneira adequada, portanto aqueles que atingem este nível devem deliberadamente se desafiar para aperfeiçoar sua perícia. Os personagens com tamanha competência podem ter uma reputação por seus talentos específicos que ultrapassa as fronteiras da sua comunidade. Esses indivíduos são geralmente movidos e obstinados pela perícia que dominam.

DESCRIÇÕES DAS PERÍCIAS

Esta seção apresenta com detalhes todas as perícias usadas ao longo do jogo. Cada uma é apresentada com explicações de seu uso ideal, assim como as principais diferenças entre perícias similares. Além disso, são fornecidos exemplos que destacam os modos como uma perícia pode usar Vantagens.

Às vezes, o personagem tem tanta sorte que ele pode acabar rolando mais ✲ do que precisa para realizar uma tarefa. Cada perícia mostrará de que maneira utilizar esses ✲ adicionais. Isso é opcional, mas deixa o jogo mais interessante. O Mestre e os jogadores são encorajados a trabalhar em conjunto para fornecer meios alternativos de como ✲ extras podem modificar determinada situação de maneira adequada e surpreendente.

PERÍCIAS PERSONALIZADAS

Se o Mestre permitir, os jogadores podem introduzir novas perícias à campanha. Elas estão mais comumente ligadas às de Conhecimento. As seis de Conhecimento neste livro representam uma visão geral, mas uma campanha com foco em uma região específica da galáxia ou em um estilo específico de jogo talvez possa se beneficiar de outras opções de perícias. O mesmo acontece com jogos que focam em outros aspectos de *Star Wars* e que também podem preferir outras perícias gerais. Se os PJs visitam com frequência planetas onde animais são o principal meio de transporte, uma perícia Trato de Animais pode ser necessária. Alternativamente, se os personagens viajam disfarçados como uma trupe de atores, a perícia Atuar é a mais indicada para este caso. Antes de acrescentar novas perícias ao jogo, o Mestre deve avaliar cuidadosamente se ela é, de fato, essencial para a campanha e com qual frequência seria utilizada. Cada novo grau de perícia que o personagem precisa comprar representa o XP que poderia ser investido nas já existentes.

Quando uma nova perícia entra em jogo, o Mestre e os jogadores decidem em conjunto quais carreiras ou especializações podem oferecê-la como uma perícia de classe. Em alguns casos, talvez o melhor a se fazer seja remover uma padrão da lista antes de acrescentar uma nova para que os níveis de flexibilidade entre arquétipos sejam mantidos. Em outros, uma de caráter mais geral pode estar disponível a todos os jogadores com preço de perícia de carreira.

TABELA 3-1: LISTA DE PERÍCIAS

Perícia	Característica	Tipo	Página
Astronavegação	Intelecto	Geral	104
Artilharia	Agilidade	Combate	120
Artimanha	Astúcia	Geral	104
Atletismo	Força Física	Geral	105
Briga	Força Física	Combate	120
Charme	Porte	Geral	106
Coerção	Força de Vontade	Geral	107
Combate a Distância – Leve	Agilidade	Combate	121
Combate a Distância – Pesado	Agilidade	Combate	121
Combate Próximo	Força Física	Combate	122
Computadores	Intelecto	Geral	107
Coordenação	Agilidade	Geral	108
Disciplina	Força de Vontade	Geral	109
Educação	Intelecto	Conhecimento	123
Falsidade	Astúcia	Geral	110
Furtividade	Agilidade	Geral	111
Liderança	Porte	Geral	111
Manha	Astúcia	Geral	112
Mecânica	Intelecto	Geral	113
Medicina	Intelecto	Geral	114
Mundos Centrais	Intelecto	Conhecimento	123
Negociação	Porte	Geral	114
Orla Externa	Intelecto	Conhecimento	123
Percepção	Astúcia	Geral	115
Pilotar – Espacial	Agilidade	Geral	116
Pilotar – Planetária	Agilidade	Geral	116
Resiliência	Agilidade	Geral	117
Saber	Intelecto	Conhecimento	124
Sangue Frio	Porte	Geral	118
Sobrevivência	Astúcia	Geral	118
Submundo	Intelecto	Conhecimento	124
Vigilância	Força de Vontade	Geral	119
Xenologia	Intelecto	Conhecimento	125

ESCOLHENDO PERÍCIAS

Durante a criação de personagens, é fundamental que todos os jogadores escolham as perícias relativas às suas principais áreas de conhecimento. Um mercenário deve ser capaz de usar uma arma, um político deve conseguir fazer negociações e um piloto deve ter a capacidade de pilotar. Isso não significa que os personagens devem ter suas perícias principais no grau máximo, mas aqueles que não possuem pelo menos um grau nelas podem se arrepender mais tarde.

A escolha das perícias que não são centrais ao personagem deve ser feita com muita atenção. As relacionadas à profissão do personagem são muito mais econômicas do que as não relacionadas à carreira. Jogadores que investem em uma grande quantidade de opções no começo podem descobrir que os sacrifícios não valeram muito a pena. Tarefas corriqueiras geralmente não requerem teste de perícia. Um embaixador aposentado não precisa ser um piloto talentoso se utiliza seu speeder apenas para transporte e nunca para uma perseguição em alta velocidade.

Enquanto isso, algumas perícias costumam aparecer durante as aventuras de um herói. O mais comum é o caso das lesões que requerem a perícia Medicina. Em algumas situações, mover-se com Furtividade é essencial. Em outras, a vida do personagem pode depender de Vigilância ou Atletismo. Em geral, é de interesse do grupo discutir as perícias de maneira coletiva para que os jogadores e o Mestre compartilhem a frequência de uso de determinadas delas.

PERÍCIAS GERAIS

Esta categoria de perícias reúne a maioria das ações realizadas pelos personagens. Em momentos de tensão, todo o sucesso ou fracasso de uma missão depende da eficácia do personagem em usar uma dessas perícias. Embora as gerais não lidem com ações violentas, a sobrevivência do personagem pode depender de seu uso eficaz.

ARTIMANHA (ASTÚCIA)

A Artimanha inclui uma grande variedade de habilidades essenciais na realização de atos criminosos, como as habilidades físicas para se cometer um crime e a familiaridade mental com as diferentes técnicas. Exemplos: bater carteiras, abrir fechaduras, invadir e fugir de instalações de segurança, prestidigitação, disfarce, preparar armadilhas e diversas outras atividades maliciosas. O Mestre de Jogo pode decidir que em um teste de Artimanha específico seja usada Agilidade em vez de Astúcia para refletir uma abordagem mais física.

- Se um personagem tenta abrir uma fechadura ou roubar uma carteira, ele geralmente usa Artimanha. Algumas fechaduras eletrônicas podem requerer Computadores ou Artimanha (ou ambas).

  Depois que um personagem conseguir se soltar daquilo que o prendia usando Coordenação, ele precisará de Artimanha para escapar das celas, pois terá que abrir fechaduras e evitar a segurança.

  Identificar os aspectos mais vulneráveis de um esquema de segurança pode ser uma tarefa quase intuitiva para um personagem habilidoso em Artimanha.

A Artimanha é geralmente resistida pela Percepção do alvo. Nos casos em que não há envolvimento direto de outro personagem, a qualidade do alvo que está sendo superado deve determinar o grau de dificuldade.

Um ou mais ✲ em um teste de Artimanha devem indicar conhecimento adicional que o personagem ativo recebeu sobre a natureza de seu adversário. Isso sugere que o ladrão pode planejar melhor sua estratégia contra o atual inimigo para evitar problemas futuros.

Um personagem pode gastar obtidas em um teste de Artimanha para identificar um alvo em potencial adicional ou receber itens adicionais. Se os PJs forem bem sucedidos na fuga, eles podem descobrir o esconderijo de armas antigas de seu oponente. Um pode ser gasto para dar ao personagem um item que não esperava. Nesses casos, o valor do item roubado deve ser maior do que esperava e pode também conter informações essenciais. Quando um personagem usa Artimanha para abrir uma fechadura, ele pode ter criado um modo definitivo de abri-la, seja com uma chave improvisada ou tendo acesso à verdadeira chave.

obtidas em um teste de Artimanha dão ao Mestre a chance de pegar o personagem logo após realizar sua ação. Dependendo da quantidade de Ameaças gasta pelo Mestre, o PJ estará em diferentes graus de perigo. Quanto mais Ameaça usar, mais imediatos serão a descoberta e o perigo a seguir. O Mestre pode gastar para fazer o personagem deixar para trás alguma prova de seu crime, como um acessório reconhecível – um anel de família do PJ que caia no bolso do alvo quando aquele tenta roubá-lo.

ASTRONAVEGAÇÃO (INTELECTO)

Existem bilhões de estrelas em movimento por toda a galáxia. Planetas e outros corpos menores orbitam constantemente ao redor de muitas dessas estrelas. Há também uma grande quantidade de nebulosas e outras anomalias astronômicas. Viajar pela galáxia de um planeta a outro requer um conhecimento básico sobre a organização e a composição dela. Também é necessário ter um computador de navegação que informe o horário atual e o movimento relativo desses elementos. A perícia Astronavegação representa a habilidade do personagem em utilizar seu

conhecimento da galáxia para programar de maneira eficaz as coordenadas do hiperespaço para qualquer salto.

- Sempre que um personagem quiser programar um computador de navegação para realizar um salto no hiperespaço, deve primeiro fazer um teste de Astronavegação para programar esse computador.
- A Astronavegação regula o conhecimento básico do personagem sobre a geografia da galáxia. Um PJ pode fazer um teste de Astronavegação sempre que quiser saber quais outros planetas e sistemas estão por perto.
- Caso os personagens cheguem a um sistema desconhecido, eles podem utilizar um computador de navegação e a perícia Astronavegação para identificar seu paradeiro.
- A Astronavegação também está relacionada à familiaridade com as rotas hiperespaciais da galáxia e os tipos mais comuns de naves e atividades comerciais nelas.

A dificuldade do salto no hiperespaço baseia-se no destino e na distância a ser percorrida. Viajar para um sistema próximo por uma rota bem estabelecida geralmente requer um **teste Fácil (◆)**, e a dificuldade aumenta conforme a precisão da informação navegacional e outros fatores. Veja a página 246 para mais informações sobre viagem no hiperespaço.

O ✲ adicional além do necessário para calcular o salto no hiperespaço pode ser usado para orientar melhor o destino. Um único ✲ restante permite que o sistema de destino seja alcançado sem nenhum incidente, mas ✲ extras podem fazer a nave do personagem entrar em órbita ao redor do planeta de destino. Alternativamente, os PJs podem usar ✲ adicional para reduzir o tempo gasto com os cálculos quando estiverem com pressa.

Os ↻ rolados como parte de um teste de Astronavegação são geralmente usados para reduzir o tempo da viagem. Em viagens prolongadas, esses ↻ podem ser usados para identificar lugares de parada ao longo do caminho onde a nave poderá ser reabastecida ou realizar negócios extras para ajudar com os custos da viagem. Um ⊕ também pode ser gasto para completar os cálculos de Astronavegação em uma quantidade mínima de tempo ou reduzir drasticamente o tempo de viagem. Esse ⊕ também pode revelar informações altamente valiosas, mas previamente desconhecidas, como uma rota alternativa muito melhor.

O mesmo acontece com uma ⚙ que, se obtida em um teste de Astronavegação, pode diminuir a precisão ou aumentar o tempo de viagem de um salto no hiperespaço ou simplesmente fazer um personagem perder detalhes relevantes quando estiver avaliando rotas hiperespaciais ou mapas galácticos. O ▽ também pode ser gasto da mesma maneira, mas com uma magnitude ainda maior, ou pode provocar algo extremamente terrível, como sair do hiperespaço na trajetória de um asteroide.

ATLETISMO (FORÇA FÍSICA)

Os PJs levam uma vida emocionante, repleta de confrontos físicos. Esses conflitos geralmente vêm de um inimigo com uma blaster, mas também pode ser uma montanha que precisa ser escalada, um rio que precisa ser atravessado a nado ou um abismo que precisa ser pulado. É a perícia Atletismo que regula essas ações. Ela avalia o preparo e o condicionamento físico do personagem. Aqueles que estão ativamente envolvidos em um regime de treinamento físico como os sobrevivencialistas ou atletas profissionais estão sujeitos a ter um alto grau em Atletismo.

- Essa perícia estende-se para qualquer atividade relacionada à escalada – inclusive rapel ou segurar-se em uma corda. A dificuldade dessas tarefas baseia-se nas condições do clima e da superfície durante as tentativas.
- Personagens que tentam nadar em condições desfavoráveis devem fazer um teste de Atletismo. A condição da água – principalmente ondas, correntes e marés – determina o desafio de qualquer esforço para nadar.
- O PJ que tentar saltar na vertical ou na horizontal também precisa fazer um teste de Atletismo. As condições de gravidade e a distância necessária para o salto influenciam na dificuldade.
- Qualquer personagem consegue correr, mas fazer



uma simples corrida ou correr em alta velocidade por um período maior requer um teste da perícia Atletismo.

A dificuldade do teste de Atletismo baseia-se na gravidade da tarefa e das condições. Os PJs que realizam tarefas de rotina em condições normais não precisam fazer teste. Já uma tarefa mais desafiadora – como ter de saltar uma altura maior do que o comprimento de uma pessoa ou ficar flutuando por horas – requer ◆ igual à dificuldade da tarefa. Condições adversas – chuva intensa, ventos tempestuosos ou perseguição agressiva – podem impor um ou mais ■. A combinação desses elementos pode tornar o teste muito mais difícil. E condições extremamente adversas – como ventos parecendo furacões ou uma superfície coberta de óleo – e proezas sobre-humanas podem impor um ou mais ⬢.

✲ adicional em um teste de Atletismo pode reduzir o tempo necessário para o teste ou aumentar a distância percorrida com ele.

🙂 em um teste de Atletismo podem ser usados para garantir uma manobra adicional ao personagem durante seu turno que servirá somente para mover ou realizar algum tipo de atividade física. Veja a página 200 para mais informações e lembre-se de que os personagens só podem fazer um máximo de duas manobras em seu turno. Vantagem também pode gerar □ bônus em outros testes físicos feitos por aliados no mesmo turno ou em que o personagem realizar mais tarde.

Resultados de ⊕ em testes bem sucedidos devem permitir que o PJ realize o teste com resultados realmente impressionantes – em vez de ter de empurrar uma pedra, ele pode lançá-la ao ar, e em vez de agarrar-se à borda de uma plataforma suspensa, pode usar seu impulso para manobrar por cima dela e cair em pé.

Como a perícia Atletismo é geralmente usada para a realização de ações físicas, resultados de ⚙ e ▽ devem, na maioria das vezes, resultar em penalidades físicas. Pequenas quantidades de ⚙ podem causar fadiga no personagem, e grandes quantidades de ⚙ podem fazê-lo cair de bruços ou sofrer um ferimento por torções e contusões. ▽ até pode provocar uma Lesão Crítica, e o Mestre decide se será temática ou rolada nos dados aleatoriamente.

CHARME (PORTE)

Para um personagem de sorriso amável e língua afiada, é provável que consiga viajar pela galáxia dependendo da bondade dos outros. Um indivíduo com essa habilidade é capaz de fazer o elogio certo a seu alvo – geralmente descobrindo o contexto social e cultural do sujeito. Observe que para usar a perícia Charme, o personagem ativo precisa manter certo grau de sinceridade em suas declarações. Para um PJ que corteja abertamente sem base na realidade talvez seja melhor usar a perícia Falsidade. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações. Políticos, vendedores e vigaristas são todos conhecidos por seu Charme.

- Convencer alguém por meio de bajulação, sedução e encanto a fazer exceções especiais a suas práticas habituais geralmente requer Charme.
- Apelar para a boa índole do alvo – mesmo que não exista – geralmente requer Charme por parte do personagem. Esses tipos de pedidos podem fazer que o alvo não poupe esforços para ajudar os personagens sem esperar por recompensa.
- Tentativas de sedução para a maioria das espécies geralmente depende de Charme, mas em situações em que esse interesse é puramente fingimento, o mais apropriado é usar Falsidade.

Em geral, Charme é um teste resistido pelo Porte e Sangue Frio do alvo, exceto em situações em que o PJ tenta usar seu Charme em grupos maiores e, no caso, utiliza-se uma dificuldade pré-definida. É claro que modificadores situacionais também podem ser necessários com base no estilo de vestir, na espécie e em outras características do personagem. Nos casos em que o resultado desejado é diretamente contrário aos interesses do alvo, pode-se acrescentar um dado de Dificuldade adicional.

Nas situações em que o PJ tentar influenciar vários sujeitos ou um alvo já predispostos a reagir de modo favorável diante de si, ele não faz um teste resistido. Em vez disso, a dificuldade é determinada pela quantidade de indivíduos e sua disposição. Grupos maiores ou grupos que simplesmente estejam contra o resultado desejado requerem um teste mais difícil, enquanto que usar Charme em indivíduos já favoráveis diante do personagem requer poucos dados de Dificuldade (ou até mesmo nenhum).

✲ extra em um teste de Charme pode ser usado para ampliar a ajuda do alvo para cenas adicionais. Cada Sucesso gasto dessa maneira dá uma cena extra ao personagem em que o alvo está disposto a ajudá-lo.

🙂 pode ser gasta para afetar sujeitos inesperados além do alvo original, que podem ser simplesmente espectadores ou outros indivíduos que não estejam envolvidos diretamente na cena, mas que, do seu próprio jeito, podem ajudar o PJ. Com um ⊕, o jogador pode escolher que um PM alvo transforme-se em um personagem recorrente predisposto a ajudá-lo. Este sujeito não pode se juntar à tripulação do PJ, mas pode oferecer um preço melhor do que o habitual para fornecer produtos ou fazer vista grossa para exigências da lei.

Por outro lado, ⚙ e ▽ são prejudiciais à posição do personagem em relação àqueles que está tentando influenciar. A Ameaça pode ser usada para reduzir a quantidade de pessoas que ele consegue influenciar

ou para virar os indivíduos já influenciados contra o PJ. O Mestre pode usar um ◈ para fazer um único PM ficar contra o personagem e torná-lo um adversário recorrente menor.

COERÇÃO (FORÇA DE VONTADE)

Algumas pessoas acreditam que se forem temidas, serão respeitadas. Outros podem somente respeitar aqueles que temem. Quando um personagem quer instigar obediência em um alvo por meio de ameaças ou intimidações físicas, ele utiliza Coerção. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações. Os Sith, os ditadores militares e os líderes do crime organizado são conhecidos por sua habilidade em coagir outros indivíduos.

- Sempre que um personagem faz uma ameaça, com ou sem ações hostis, ele está usando a Coerção contra o alvo. Uma ameaça implícita – como gesticular uma arma ou apontar para uma – é suficiente para recorrer à Coerção.
- Se um alvo é questionado ou persuadido em condições de cativeiro, o personagem ativo deve fazer um teste de Coerção.
- Atos de tortura física sempre requerem Coerção. É claro que violência física também pode provocar fadiga ou ferimentos no alvo. Esses atos são separados da tentativa de Coerção real.

Coerção é um teste resistido por Força de Vontade e Disciplina do alvo. Modificadores situacionais (como o grau de incapacidade do alvo ou se o grau de ameaça do personagem ativo é menos relevante do que o esperado) podem afetar o conjunto de dados de maneira significativa. Tentar convencer um alvo a trair suas crenças essenciais implica sempre no acréscimo de um dado de Dificuldade ao conjunto.

Nos casos em que o personagem está tentando intimidar vários alvos ou um único alvo já ameaçado por ele, não precisa fazer um teste resistido. Nestes casos, a dificuldade do teste é determinada pela quantidade de indivíduos e sua disposição. Multidões ou grupos maiores com mais chances de resistir à autoridade imposta requerem um teste mais difícil, enquanto Coagir indivíduos já intimidados requer poucos dados de Dificuldade (ou nenhum).

✲ extra em um teste de Coerção pode ser usado para causar fadiga no alvo em uma proporção de uma fadiga para cada ✲ ✲.

Gastando ☺ ☺, o personagem pode afetar alvos não planejados além do original, como espectadores ou outros indivíduos que não estejam envolvidos diretamente na cena, mas que podem ser intimidados pelo PJ por presenciarem a tentativa de Coerção. Com ⊕, o personagem pode acabar completamente com a vontade do alvo. A lealdade dele muda, fazendo-o um aliado submisso ao personagem ativo e deixando de ser um oponente. Pode-se tirar vantagem do aliado recém-descoberto para se obter mais informações, bens ou até mesmo um espião dentro da organização de um inimigo antigo. No entanto, se a traição for descoberta, essa lealdade forçada pode não durar para sempre.

Intimidação e táticas violentas são tão bem sucedidas quanto o vigor e o pensamento por detrás da tentativa. O Mestre pode gastar ◎ e ◈ para enfraquecer o resultado da tentativa de Coerção do personagem.

O Mestre pode gastar ◎ extra para representar uma indignação crescente ao personagem que está usando Coerção. Independentemente do sucesso ou fracasso da tentativa de Coerção, o alvo pode acabar por odiar o PJ por ter sido coagido. Por outro lado, ◈ pode ser gasto para representar um deslize do personagem que o leva a revelar algo sobre seus objetivos e motivações ao alvo. Por exemplo: um PJ que está tentando coagir um alvo a revelar códigos de segurança para uma rota de navegação Hutt pode deixar escapar informações sobre a mercadoria que está tentando contrabandear no espaço Hutt.



COMPUTADORES (INTELECTO)

A galáxia mal funcionaria sem o constante auxílio dos computadores. Dispositivos espalhados por toda a parte são conectados e coordenados por computadores e cérebros droides. Os indivíduos que têm habilidade com computadores podem, às vezes, explorar esses recursos ou saber como melhor evitar esses sistemas sob o controle deles. Muitas pessoas que não têm consciência de como são dependentes dos computadores acabam sendo manipuladas por indivíduos que podem até cometer crimes sem que suas vítimas tomem sequer conhecimento deles. Até mesmo o uso da HoloNet para comunicações ou entretenimento requer o uso

de computadores – principalmente se houver forças interferindo no sistema. Esta perícia também serve para consertar um sistema danificado de um computador, executar ações de defesa contra invasores e ajudar na manutenção de rotina para manter a programação de computadores e droides funcionando de maneira eficaz.

- Tentativas de abrir uma porta trancada, controlar elevadores ou driblar um sistema de segurança requerem o uso da perícia Computadores.
- Procurar por informações nos registros do alvo, principalmente se estiverem criptografados, requer Computadores para desfazer qualquer medida de segurança e interpretar a estrutura organizacional do material e quaisquer links externos.
- Investigar as ações tomadas por um invasor de sistemas requer a perícia Computadores para identificar quais arquivos foram acessados ou modificados.
- Os esforços para alterar a programação de um droide ou acessar suas memórias requerem que o personagem ativo faça um teste de Computadores.
- Os PJs devem fazer um teste de Computadores para recuperar os dados de um sistema que sofreu dano físico.

A dificuldade do teste de Computadores baseia-se nas defesas dos sistemas e na complexidade inerente a ele contra invasões. Invadir os sistemas de um tapcafe para alterar uma transação pode ser algo bastante simples mas um posto militar pode estar estruturado e preparado para o ataque de um invasor. Em geral, quanto mais vitais forem os materiais protegidos pelo sistema, mais difícil será invadi-lo.

✲ adicional pode ser gasto para reduzir o tempo necessário da ação realizada. Isso geralmente reflete a extensiva familiaridade do personagem com o tipo de sistema em questão.

pode ser gasto para revelar informações adicionais sobre o sistema. O personagem pode descobrir algumas que podem ser invadidas, como registros pessoais do dono ou a presença de defesas bem escondidas. Quando a existência desse tipo de sistemas é descoberta, o personagem pode tentar acessá-los com testes de Computadores adicionais. Um pode ser gasto para ofuscar qualquer ação que o PJ possa ter realizado enquanto invadia o sistema. Cada pode ser gasto para adicionar ao teste caso outro invasor tente detectar ou identificar as ações do personagem com um teste de Computadores.

O Mestre pode gastar obtida no teste de Computadores do personagem como forma de representar seu mau desempenho em tentar ocultar sua presença no sistema. Os sistemas de segurança são alertados para ela, enquanto outros invasores que estejam tentando descobrir provas das ações do personagem podem adicionar ao teste para cada obtida pelo teste de Computadores inicial do PJ.

pode ser gasto pelo Mestre para representar que o personagem deixou rastros com informações de seu próprio sistema no do computador que estava tentando invadir. Para cada obtido no teste de Computadores do personagem, o Mestre pode adicionar em qualquer teste de Computadores futuro em que um PM utilize o sistema invadido para invadir o do computador do próprio PJ.

COORDENAÇÃO (AGILIDADE)

Quando um personagem precisa ir despercebido a um lugar, geralmente tem que se equilibrar sobre superfícies instáveis, rastejar por passagens estreitas ou cair rolando de uma altura perigosa. Para vencer tais desafios, ele precisa ter um extraordinário senso de equilíbrio e um elevado grau de flexibilidade. Apesar de essas habilidades dependerem principalmente das características naturais da pessoa, elas podem ser desenvolvidas por meio de um regime de prática e exercício.

Toda vez que um personagem precisar contorcer seu corpo em uma posição incomum, a Coordenação é usada para calcular o conjunto de dados. Observe que algumas espécies podem ser, por natureza, mais flexíveis do que a média. Esse benefício é discutido na descrição da espécie quando aplicável.

Muitos artistas, mercenários e ladrões são conhecidos por sua flexibilidade e graça naturais. Para alguns, suas vidas dependem frequentemente dessa capacidade em Coordenação. Para outros, a perícia funciona como um complemento importante às demais técnicas.

- Um personagem pode tentar reduzir o dano de uma queda rolando ao cair, para diminuir o impacto, em uma ação bem sucedida de Coordenação. Veja **Queda** na página 215 para mais informações.
- Andar sobre uma superfície estreita, seja uma viga larga ou um cano mais fino, requer um enorme senso de equilíbrio e um teste de Coordenação bem sucedido.
- Os personagens podem usar a Coordenação para escapar de algo que os esteja segurando, virando seus membros em ângulos incomuns para soltar as amarras.
- Rastejar pelas curvas e os desvios de tubulações de esgoto, dutos de ventilação ou rampas de lixo requerem um teste bem sucedido de Coordenação para evitar quedas ou algo pior, como ficar entalado.

Qualquer ✲ adicional recebido ao usar a Coordenação pode ser gasto para aumentar a distância percorrida durante o teste ou diminuir o tempo para realizar a ação. Cada Sucesso gasto dessa maneira pode aumentar a

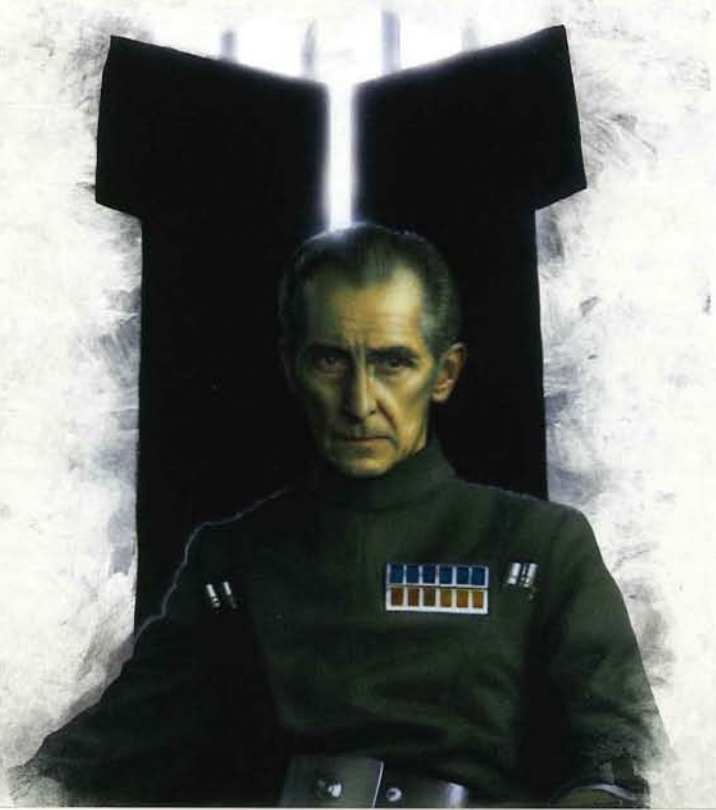
distância em 25%, com um máximo de ✲ ✲ ✲ ✲.

🔱 🔱 em um teste de Coordenação podem ser usadas para conceder uma manobra adicional ao personagem durante seu turno (no entanto, durante um encontro, o PJ só pode usar duas manobras por turno). ⊕ pode ser gasto em um teste de Coordenação para concluir a tarefa com resultados realmente impressionantes, seja com talento narrativo ou garantindo benefícios adicionais enquanto é completada. Por exemplo: em vez de andar sobre uma corda para atravessar um abismo, o personagem pode cortar a corda, balançar-se em direção a outra extremidade e, ao fazer isso, impedir que qualquer outro indivíduo o siga.

Para representar um personagem ferindo seu corpo em meio a um teste de Coordenação, o Mestre pode gastar ⚙ obtida durante o teste para fazer o PJ perder sua manobra gratuita por uma rodada por Ameaça. ▽ representa que algo realmente prejudicial aconteceu ao personagem durante o teste. Ele pode sofrer um ferimento como resultado de um ▽ durante um teste de Coordenação ou perder um equipamento vital.

DISCIPLINA (FORÇA DE VONTADE)

Existem perigos infinitos em todos os cantos da galáxia. Alguns são entidades naturais – como o rancor, wampa e o dragão krayt –, terrivelmente violentas como consequências de seus arredores. Outros, como as terríveis Proles Sith ou a Estrela da Morte, foram criados deliberadamente por seres sencientes e têm como principal objetivo espalhar o terror e a destruição. Ao longo de suas aventuras, os personagens podem encontrar criaturas que querem simplesmente cortá-los em pedaços ou devorá-los. A perícia Disciplina regula a habilidade de um personagem em manter o autocontrole e reagir efetivamente. Esta perícia representa a habilidade do PJ em superar seus instintos biológicos para que possa derrotar qualquer coisa que possa provocar pânico geral em uma pessoa de pouca coragem.



A Disciplina de um personagem permite que ele supere traição e ameaças de outros contra ele. Ela é usada para resistir à Liderança, Coerção e Falsidade. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações.

A Disciplina desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades da Força. Veja o **Capítulo VIII: A Força** para mais detalhes.

- Se um personagem encontra-se suprimido sob fogo pesado, talvez ele precise fazer um teste de Disciplina para atuar normalmente.
- Quando confrontado por uma criatura de aspecto horripilante por natureza, a habilidade do personagem em engajar o adversário em vez de fugir é controlada pela perícia Disciplina.
- Às vezes, um contato pode oferecer um acordo ao personagem que parece bom demais pra ser verdade. A habilidade para resistir às tentações é baseada na Disciplina.
- Separar mentalmente a verdade da ficção e saber quando alguém está mentindo (e não se deixar influenciar por essas mentiras) são, em geral, funções da Disciplina.

A Disciplina é geralmente usada para resistir às ações de outro indivíduo – quando não há rolagem de dados – portanto, nem sempre será possível obter um ✲ extra. Nos casos em que isso é possível, pode-se gastar um ✲ para rebaixar ⬢ para um ◆ na próxima ação do personagem.

Uma 🔱 obtida em um teste de Disciplina pode ser gasta para dar um entendimento adicional ao personagem na situação presente. Ele pode perceber uma vulnerabilidade particular em um inimigo aparentemente indomável ou um padrão incomum em uma barragem de tiros que dá ao personagem uma oportunidade de sair de um local que lhe dá proteção. Às vezes, ver um aliado olhando bem nos olhos do perigo e recusando-se a piscar enche alguém de coragem. ⊕ obtido durante um teste de Disciplina pode ser gasto para adicionar □ a qualquer teste desse feito pelos aliados do PJ durante a rodada seguinte.

O Mestre pode gastar ⚙ obtida em um teste de Disciplina para enfraquecer a determinação do personagem, talvez aplicando uma penalidade em ações futuras ao deparar-se com circunstâncias angustiantes. ▽ pode ser gasto para dominar completamente o personagem. Neste caso, ele só poderá realizar uma única manobra durante a rodada de combate seguinte.

JOGOS E APOSTAS: SANGUE FRIO E FALSIDADE

Em **Fronteira do Império**, os PJs estão sujeitos a participar de jogos de azar, seja como um passatempo e oportunidade para ganhar alguns créditos ou como parte de um ponto principal da trama. Há diversos tipos de jogos. Porém, quase todos os que envolvem jogar contra um oponente têm certo elemento de blefe. Por isso, a menos que haja regras mais detalhadas para determinado tipo de jogo, ele pode ser resolvido com um **teste competitivo Médio (◆ ◆) de Sangue Frio ou Falsidade** entre cada um dos personagens envolvidos no jogo (os jogadores escolhem Sangue Frio se querem jogar honestamente ou Falsidade se querem depender de blefe e trapaça). Cada PJ aposta certa quantidade de dinheiro, e o vencedor do teste fica com tudo. Se não houver um, o dinheiro fica para outra rodada.

Nesse teste, ◆ e ⚙ podem ser gastas para se ter uma vantagem em futuras rodadas do jogo ou para representar apostas boas ou más feitas durante a rodada. Os personagens podem gastar ◆ para diminuir a quantidade de suas próprias apostas ou aumentar a aposta de um oponente pela metade do valor inicial, representando sua habilidade em minimizar perdas ou blefar para que o oponente aposte mais. Esses PJs também podem gastar ◆ ◆ para receber ■ em seu teste durante a rodada seguinte. ⚙ pode causar fadiga normalmente, ou ⚙ ⚙ pode fazer um personagem sofrer um dado de □ durante a próxima rodada de apostas. ✦ pode ser gasto da mesma maneira que ◆ para aumentar ou diminuir as apostas; no entanto, se gasto dessa forma, deve aumentar ou diminuir a aposta em duas vezes seu valor inicial, em vez de metade.

Os personagens também podem usar Artimanha no teste se quiserem trapacear pela primeira vez. O teste funciona normalmente, porém, se houver algum ▽ no resultado, significa que o PJ foi pego trapaceando pelos demais jogadores, e as consequências podem ser desastrosas.

FALSIDADE (ASTÚCIA)

Às vezes, um personagem precisa persuadir alguém a agir de determinada maneira, mas falta-lhe influência para falar. Nesses casos, talvez seja necessário certo grau de flexibilidade moral. Seja um esforço para persuadir alguém a realizar uma compra, fazer um favor ou simplesmente estar em outro lugar, uma mentira oportuna e convincente geralmente pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso. Quando uma mentira é o elemento central de uma tentativa de persuasão, o personagem está usando a perícia Falsidade. Vigaristas, infiltrados e muitos diplomatas e comerciantes de pouca reputação são todos mestres da Falsidade. Muitos indivíduos que não atuam nessas áreas utilizam essa perícia, mas raramente é um foco importante de seu desenvolvimento.

Tentativas de enganar alguém se sujeitam às percepções do alvo. Falsidade é resistida pela Disciplina do alvo. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações. Nos casos em que o personagem está tentando enganar vários alvos ou apenas um que acredita que ele seja confiável, esse PJ não precisa fazer um teste resistido. Nesses casos, a dificuldade do teste é determinada pela quantidade de indivíduos e sua disposição (ou ambas). Multidões ou grupos maiores com mais chances de não acreditar no personagem requerem um teste mais difícil, enquanto que confundir os indivíduos já enganados pode requerer uma dificuldade menor.

- Se um personagem quer enganar um comprador ou vendedor sobre o valor de um item para que possa mudar o preço a seu favor, ele usa a perícia Falsidade.
- Toda vez que um personagem quiser distrair um oponente com sua lábia – mesmo em um contexto de confronto físico –, ele pode usar a Falsidade.
- Quando estiver sendo perseguido, o personagem pode usar a Falsidade para deixar um rastro falso na esperança de que o perseguidor tome uma direção errada e, assim, dando um tempo maior ao personagem ativo para escapar.

✲ extra em uma tentativa de Falsidade pode ser gasto para aumentar a duração da ação de Falsidade. Isso dá mais tempo ao personagem para fugir do planeta antes que a traição seja descoberta ou pode até deixar o alvo com menos chance de perceber a fraude e mais propenso a sofrer enganos futuros.

◆ pode ser usada para aumentar o valor de qualquer produto ou serviço recebido na ação. O alvo simplesmente acredita que está fazendo um acordo em termos justos com o farsante. ✦ pode ser gasto para levar o alvo a acreditar que o personagem é um sujeito confiável. Testes futuros de Falsidade contra o alvo não requerem um teste resistido, pois são simplesmente feitos em uma dificuldade padrão dependendo da natureza da mentira.

⚙ em um teste de Falsidade pode acidentalmente revelar parte da mentira. Talvez o alvo perceba que foi vítima de uma mentira, mas é incapaz de identificar o quanto da interação é falsa, ficando cada vez mais desconfiado do personagem. ▽ pode representar um exemplo ainda mais intenso deste fenômeno: o alvo não só desconfia do personagem como também espalha que ele é um trapaceiro, manchando sua reputação entre as pessoas de uma pequena comunidade. Além

disso, o alvo pode perceber que está sendo enganado e use a situação a seu favor como pretexto para incluir alguma informação falsa. Talvez ele consiga inserir informações duvidosas ao prosseguir com a mentira.

FURTIVIDADE (AGILIDADE)

Em geral, o personagem tem negócios a fazer que serão melhor conduzidos com certo grau de privacidade. Talvez existam indivíduos poderosos – autoridades legais ou criminosas – que se opõem diretamente às suas ações. Talvez o personagem esteja tentando coletar ou fugir de uma recompensa. Nessas condições, uma iniciativa bem sucedida pode depender completamente da habilidade do PJ em não ser visto. A perícia Furtividade representa essa habilidade em praticamente todas as situações.

Qualquer criminoso que precise invadir locais fisicamente deve ser um especialista nesse ramo. O mesmo acontece aos indivíduos com perícias que incluem espionagem para evitar que sejam vistos. A Furtividade também envolve habilidades de camuflagem na natureza, que podem ser vitais a qualquer caçador.

- As tentativas de se esconder de todos os sentidos do oponente dependem da Furtividade, embora as dificuldades possam ser modificadas pelas condições ambientais e equipamento adequado.
- A Furtividade permite que os personagens sigam outros indivíduos sem serem vistos.
- Os personagens talvez tentem esconder pessoas ou objetos da vista de outros, seja por ocultação ou distração. Essas ações dependem da perícia Furtividade.

A dificuldade de um teste de Furtividade geralmente depende das habilidades que o personagem tenta evitar. Os indivíduos de espécies que dependem muito mais do olfato, da audição ou de outros sentidos podem estar mais sujeitos à Furtividade sob diferentes condições de clima ou distraídos por eventos que parecem triviais a uma espécie dependente da visão.

Os testes de Furtividade são geralmente resistidos pela Percepção, baseado no fato de o oponente estar procurando de maneira passiva ou ativa pelo personagem escondido.

✲ extras em um teste de Furtividade podem ser usados para ajudar quaisquer personagens aliados que estejam se infiltrando ao mesmo tempo. Neste caso, um PJ bem-sucedido poderá apontar um fator que poderia levar um aliado a falhar.

pode ser gasta para diminuir o tempo necessário para se realizar determinada tarefa enquanto utiliza a perícia Furtividade. Isso pode representar o personagem encontrando uma boa cobertura, conferido-lhe a habilidade de mover-se rapidamente sem ser visto ou tendo sucesso em enganar alguém importante para que lhe dê acesso ao alvo. Sob as circunstâncias adequadas, o personagem pode gastar um para descobrir um modo de enganar completamente um oponente enquanto a cena durar. Isso pode permitir que o PJ deixe a Furtividade de lado para completar uma tarefa com muito mais rapidez.

O Mestre pode gastar obtidas em um teste de Furtividade para impedir que o personagem fique escondido. Este precisa superar um obstáculo particularmente difícil ou ganhar mais tempo para permanecer fora de vista. O Mestre pode aumentar o tempo necessário para o personagem realizar a ação desejada enquanto permanece escondido em 25% para cada gasta dessa forma. Também pode gastar para fazer o PJ deixar para trás alguma prova de seu crime. Enquanto isso não tem nenhuma influência no sucesso ou fracasso de seu teste de Furtividade, alguma informação, item ou sinal é deixado para trás em relação à identidade do personagem e até seu objetivo.

LIDERANÇA (PORTE)

Até mesmo o maior dos heróis pode precisar da ajuda dos outros de vez em quando para atingir seus objetivos. Sem dúvida, o mais detestável dos vilões emprega, com frequência, legiões de lacaios para ajudá-lo em suas ações criminosas. A habilidade de liderar tais parceiros e seguidores pode desempenhar um papel crucial para o sucesso ou fracasso de qualquer iniciativa. Enquanto alguns seguem por medo ou pela promessa de uma enorme riqueza, a maioria dos indivíduos basicamente escolhe trabalhar com quem confia. A perícia Liderança representa a habilidade do personagem em instigar fé e confiança nas pessoas com quem escolhe interagir. Políticos, agentes militares e chefes do crime determinam seu grau de sucesso com base em suas habilidades de liderar outros.

A Liderança é uma combinação de ser capaz de tomar decisões sábias, sentir-se seguro e decidido ao fazer isso e impor um senso de lealdade e respeito aos subordinados de alguém. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações.

- Se os aliados do personagem tornaram-se alvos dos efeitos do medo (veja a página 298), eles podem ser reanimados com um teste de Liderança.
- Quando um personagem estiver em um local público, ele pode usar a Liderança para influenciar uma multidão a agir, principalmente de maneira política.
- Se os subordinados do PJ caírem na lábia de um oponente, ele pode reafirmar a lealdade desses lacaios à sua causa fazendo um teste bem sucedido de Liderança.

A dificuldade da perícia Liderança baseia-se na

complexidade das ordens que o personagem tenta expressar e na inteligência e profissionalismo dos alvos que quer comandar. Ordens particularmente complexas ou sujeitos bastante entediantes ou inflexíveis requerem uma quantidade maior de dados de Dificuldade, enquanto uma ordem simples dada a um servo leal pode precisar de poucos dados de Dificuldade (ou nenhum).

Quando um personagem tenta controlar um alvo para que faça uma ação que pode acabar prejudicando esse PJ ou é, de certa forma, contra sua natureza ou interesse, é preciso fazer um teste resistido. O teste de Liderança do personagem é resistido pela Disciplina ou Força de Vontade do alvo, dependendo dos detalhes da ordem dada.

✲ extra em um teste de Liderança pode ser usado para prolongar o apoio do alvo por cenas adicionais ou pode aumentar a eficiência ou eficácia do alvo durante as ações ordenadas.

pode ser usada para afetar espectadores, além do alvo. Com ⊕, o jogador pode escolher fazer o PM virar um personagem recorrente decidido a seguir fielmente o personagem ativo. Esse sujeito pode decidir juntar-se à tripulação do PJ, oferecendo seus serviços como um assistente pessoal permanente.

O Mestre pode gastar obtida em um teste de Liderança para diminuir a eficiência das ações dadas, fazendo que levem muito mais tempo para serem concluídas ou que sejam feitas de maneira displicente. pode ser usado para enfraquecer a autoridade do personagem, prejudicando sua habilidade de comandar o alvo e os demais indivíduos que presenciaram a tentativa. Se um PJ acumular diversos em um único teste de Liderança, o alvo pode se tornar um incômodo recorrente para ele, seja recusando completamente ordens futuras ou fazendo outros indivíduos ficarem contra o personagem.

MANHA (ASTÚCIA)

A vida nas fronteiras da galáxia – e nas regiões menos atraentes dos Mundos Centrais – é repleta de traição. É muito raro poder confiar em um estranho, e um amigo pode revelar-se um traidor se a recompensa valer a pena. Os indivíduos que tentam sobreviver nesse meio logo aprendem a reconhecer os sinais de aviso que vêm junto do perigo, bem como os que podem revelar uma oportunidade. Saber para onde ir quando se precisa de ajuda pode ser tão importante quanto saber como evitar confrontos invencíveis.

A perícia Manha representa o entendimento instintivo de anos e anos de experiência. Enquanto poucos aprendem os sinais e desenvolvem uma intuição por meio de estudos cuidadosos e da associação com os que tiveram essa vida conturbada, a maioria aprende essas habilidades na escola da vida. Se um PJ espera prosperar em meio à complexa rede de crime do submundo, ele deve aprender a falar a linguagem desse lugar e reconhecer os papéis de cada um dos envolvidos.

- Se um personagem estiver à procura de um comerciante especialista em produtos clandestinos ou serviços ilícitos, a busca por tal comerciante deve ser feita por meio de um teste de Manha.
- Manha representa a intuição do personagem em perceber sinais sutis na linguagem e nas atitudes dos que agem fora das estruturas legais. Essa perícia pode ser usada para a compreensão de citações sutis em conversas.
- Quando se está lidando com criminosos ou elementos do submundo, saber como aproximar-se deles e começar a conversar sem parecer uma ameaça requer o uso de Manha.

Em geral, a perícia Conhecimento (Submundo) regula fatos e informações específicas envolvendo criminosos e elementos do submundo. Manha lida com o modo de usar essas informações de maneira eficiente e de agir em *qualquer* ambiente ligado ao crime. ✲ extras em um teste de Manha podem ser usados para reduzir o tempo ou investimentos necessários para se obter o item, serviço ou informação desejada.

pode revelar rumores adicionais ou fontes alternativas que podem ser usados na busca de algo. ⊕ pode ser gasto para que o personagem ganhe um contato semipermanente nas ruas, ou seja, alguém com quem possa trocar informações regularmente e com uma garantia razoável de confiança.

O Mestre pode gastar obtidas em um teste de Manha para espalhar as informações coletadas com algumas pequenas mentiras para representar a natureza instável das informações passadas boca a boca nas ruas. pode ser gasto para representar um personagem que deixe escapar detalhes sobre si ou sobre as informações que busca – informações que podem cair nas mãos de um adversário.

MECÂNICA (INTELECTO)

Viagens espaciais são repletas de perigos. Um sistema de suporte de vida quebrado pode fazer uma tripulação ficar desesperada para encontrar um refúgio onde possa aterrissar com segurança. Um motor hiperespacial em pane pode isolá-los em um local muito longe da oficina de reparos mais próxima. Os indivíduos que aceitam tais perigos precisam ter uma confiança enorme na qualidade de sua nave ou nas perícias mecânicas de sua tripulação. Mesmo nos casos em que a confiança baseia-se na qualidade e na frequência de manutenção da própria nave, a presença de um mecânico competente pode ser crucial para a sobrevivência da nave.

Naves atmosféricas e planetárias, droides e até mesmo a blaster mais confiável podem parar de

funcionar no momento mais inoportuno. Esses diferentes dispositivos utilizam diferentes tecnologias, mas existem conceitos fundamentais que qualquer especialista pode transferir de um dispositivo para outro. A perícia Mecânica representa a competência necessária para qualquer reparo. Ela desempenha um papel fundamental para qualquer técnico, sendo também importante para pilotos, sobrevivencialistas e qualquer outro que viaja pela fronteira.

- Qualquer dispositivo que sofra avarias pode ser reparado com a perícia Mecânica e ferramentas adequadas.
- Um personagem pode usar Mecânica antes de começar o conserto para que possa identificar as partes e ferramentas necessárias para o serviço e seu custo aproximado. Essa informação pode ser bastante útil para alguém que quer pagar pelo serviço.
- Às vezes, um personagem pode ter acesso a um vasto suprimento de peças ou dispositivos danificados. Neste caso, qualquer tentativa de construir um dispositivo completamente novo dependerá da perícia Mecânica.

De acordo com o Mestre, pode ser impossível fazer um reparo sem as ferramentas ou peças necessárias. Alternativamente, o Mestre pode escolher aplicar ◆ adicional para representar reparos temporários.

✲ adicional em um teste de Mecânica pode ser usado para aumentar a eficiência da ação. Cada ✲ adicional pode ser usado para reduzir o tempo necessário para o teste em 10-20%.

obtida em um teste de Mecânica pode representar reparos de alta qualidade, podendo até aumentar a qualidade da peça. Isso pode conceder ☐ ao usar a peça ou fazer que tenha a qualidade Superior por uma sessão. ⊕ obtido em um teste de Mecânica pode dar uma função adicional ao dispositivo que só poderá ser usada uma única vez. Exemplos: uma ampliação temporária de velocidade em um motor ou um tiro de blaster mais potente. O Mestre é quem decide a natureza e os detalhes dessa função temporária. Veja a página 243 para regras específicas sobre conserto de naves espaciais e veículos com testes de Mecânica.

em um teste de Mecânica pode representar principalmente reparos de má qualidade ou soluções temporárias. O Mestre pode gastar para fazer a peça ou o sistema pararem de funcionar logo depois de realizado o teste de Mecânica. pode ser gasto para causar danos futuros à peça ou ao sistema ou fazer outras peças pararem de funcionar.

MEDICINA (INTELECTO)

Os personagens são muito propensos a sofrer lesões ao longo de suas viagens. Lesões simples não precisam de cuidados médicos, mas as mais graves podem precisar dos cuidados de um profissional treinado. A perícia Medicina representa esse treinamento e pode

INTERAÇÕES DE PERÍCIAS SOCIAIS

Nem todo conflito precisa ser resolvido com violência. Na verdade, a intenção do PJ talvez seja a de resolver a situação de maneira amigável.

Sempre que um personagem tentar convencer outro a agir de um modo específico, trata-se de um teste de Influência. Esses testes geralmente são usados para determinar como o alvo reage diante da tentativa. Em geral, são testes resistidos, mas não quando lidam com grupos. Se o PJ ativo for bem sucedido, o alvo passa a concordar com seu ponto de vista – pelo menos enquanto a cena durar. Se fracassar, os argumentos apresentados para influenciá-lo simplesmente não funcionam.

Se os personagens têm algum tipo de relacionamento, isso pode acrescentar ☐ ou ■ no teste. Se o alvo já tem alguma prova de que o PJ ativo é confiável, sua chance de cooperar é maior. No entanto, se o alvo souber de atos de traição por parte do personagem ativo, a situação pode se tornar ainda mais desafiadora.

Por fim, as diferentes perícias indicam as diferentes formas de um PJ tentar manipular seu alvo. Charme está relacionado à tentativa de persuadir um alvo sendo gentil com ele. A Coerção representa os esforços em intimidar um oponente para subjugá-lo. Falsidade envolve mentir para o alvo para que ele coopere. Liderança representa o uso da autoridade – real ou imaginária. Negociação envolve convencer alguém a cooperar dando algo que esse indivíduo queira. **A Tabela 3-3: Interações de Perícias Sociais** ilustra as perícias resistidas. Veja as descrições de cada perícia para mais detalhes sobre as diversas perícias sociais em questão.

TABELA 3-3: INTERAÇÕES DE PERÍCIAS SOCIAIS

Perícia Ativa	Perícia Resistida
Coerção, Falsidade, Liderança	Disciplina
Charme	Sangue Frio
Negociação	Negociação ou Sangue Frio



ser usada para tratar de cortes, contusões e lesões que colocam a vida em risco.

- Primeiros socorros de rotina e medpacs dependem das habilidades em Medicina do personagem. Os medpacs são bastante simples de usar, mas a dificuldade varia de acordo com a gravidade do ferimento.
- A habilidade de curar – ou provocar – envenenamentos requer a perícia Medicina. Ela também regula o uso de medicamentos e drogas recreativas.
- Muitos planetas contêm doenças infecciosas raras e parasitas. Um especialista médico experiente está acostumado com os sintomas e os tratamentos de diversas síndromes planetárias como essas.
- Tratamentos mais complexos – que incluem cirurgias, implementos cibernéticos e psicoterapia – são regulados pela Medicina, mas geralmente requerem medicamentos e instrumentos médicos adicionais.

A dificuldade do teste baseia-se na condição de saúde atual do alvo. Veja a **Tabela 3-2: Dificuldade do Teste de Medicina**. Em um teste bem-sucedido, a quantidade de ferimentos que o alvo recupera é igual à quantidade de Sucessos do teste de Medicina, e a quantidade de fadiga que o alvo recupera é igual à quantidade de Vantagens obtidas. Observe que um personagem pode tentar somente um teste de Medicina por semana quando estiver ajudando alguém a se recuperar de seus ferimentos críticos. Os droides não se beneficiam de Medicina, mas podem usar a perícia Mecânica como substituta para esses mesmos testes de cura. Os personagens que tentarem curar suas próprias lesões têm a dificuldade do teste aumentada em ◆◆.

Cada ✲ em um teste de Medicina geralmente cura um único ferimento, até a quantidade máxima de ferimentos atuais que o alvo possui. Além disso, ✲ adicionais não têm nenhum efeito, mas podem representar principalmente assistência médica competente.

TABELA 3-2: DIFICULDADE DO TESTE DE MEDICINA

Estado de Saúde	Teste de Medicina
Ferimentos iguais à metade ou menos do limite de ferimentos	**Fácil (◆)**
Ferimentos acima da metade do limite de ferimentos	**Médio (◆◆)**
Ferimentos ultrapassam o limite de ferimentos	**Difícil (◆◆◆)**
Curar Lesão Crítica	Nível de Gravidade da Lesão Crítica

obtida em um teste de Medicina pode ser gasta para eliminar uma fadiga do alvo. obtido em um teste de Medicina para curar uma Lesão Crítica também pode curar ferimentos adicionais ou vice-versa.

O Mestre pode usar a obtida em um teste de Medicina para causar fadiga em um alvo para representar o choque do procedimento ou aumentar o seu tempo. representa um acidente extremamente terrível, como o personagem causar, sem intenção, mais ferimentos no alvo em quem estava tentando curar de uma Lesão Crítica.

NEGOCIAÇÃO (PORTE)

Na maioria das vezes, a maneira mais fácil de conseguir a cooperação de alguém é dar a esse indivíduo o que ele quer. A arte da negociação está em determinar exatamente o quanto daquilo que o alvo deseja deve ser entregue para se conseguir em troca um produto ou serviço em particular. Um negociador habilidoso não precisará fazer grandes sacrifícios em troca de um serviço vital; já alguém inexperiente pode ser forçado a pagar muito mais – principalmente se deixar o nervosismo aparecer. Essa perícia é essencial para qualquer indivíduo que lida com comércio, mas também é de fundamental importância para aqueles que dependem da venda de seus serviços para sobreviver.



Os personagens precisam fazer negociações eficazes se esperam quitar suas Obrigações um dia. A Negociação é resistida pelo Porte e Sangue Frio do alvo. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações.

- Sempre que um personagem quer comprar produtos ou serviços, deve pagar o preço sugerido ou usar a perícia Negociação.
- Se um personagem quer vender produtos ou serviços, o preço final é determinado por um teste de Negociação.
- Quando dois indivíduos fazem um acordo ou um trato, eles podem fazer um teste de Negociação resistido ou competitivo. O vencedor recebe a melhor parte do acordo.

A Negociação geralmente é um teste resistido que utiliza Sangue Frio ou Negociação do alvo. Modificadores situacionais também podem ser aplicados com base em algum relacionamento anterior entre os personagens envolvidos e a vontade de se ter os produtos e serviços em questão. Os casos em que esta perícia pode ser usada sem um teste resistido são extremamente raros, mas não impossíveis. Neste caso, o Mestre é levado a avaliar a dificuldade do teste em relação aos fatores citados acima.

✲ extras em um teste de Negociação podem ser usados para aumentar o lucro do personagem ativo em 5% para cada ✲. Também podem ser usados para modificar o alcance do acordo para que o acordo dure mais tempo ou mais produtos sejam adquiridos por determinado preço.

obtidas em um teste de Negociação podem ser gastas para receber dádivas não relacionadas: concessões em caso de fracasso ou privilégios em caso de sucesso. Com um , o jogador pode escolher entre fazer o PM alvo virar um cliente fiel ou um vendedor especialista. Este, depois disso, pode ficar de olho nos produtos específicos em que o PJ possa ter interesse ou indicar a outros clientes em relação à qualidade de seu serviço.

obtidas em um teste de Negociação podem ser gastas para aumentar o preços dos produtos que o personagem está tentando comprar, baixar o preço dos que está tentando vender ou encurtar a duração dos contratos que está tentando negociar. O Mestre pode gastar para sabotar seriamente os objetivos do personagem durante a negociação: ele pode receber produtos ou dinheiro falsos ou concordar com condições totalmente fora do âmbito da negociação.

PERCEPÇÃO (ASTÚCIA)

Os personagens precisam estar frequentemente cientes do ambiente ao seu redor. Os sinais mais sutis podem sugerir perigo iminente ou vantagem inesperada. A perícia Percepção representa o estado passivo e constante de atenção do personagem. Esse é o modo como ele percebe pistas escondidas ou sutis quando não está, de fato, procurando por elas. Esta perícia é muito importante para qualquer um que enfrenta perigos constantemente – estejam eles nos confins de um planeta vizinho ou entre a selva urbana de uma cidade em expansão.

Observe que a Percepção inclui todos os sentidos naturais de um personagem. Humanos sem implementos cibernético estão limitados aos cinco sentidos. Porém, muitas outras raças alienígenas têm maneiras adicionais de perceber o mundo a seu redor.

- Se um personagem não estiver consciente de uma armadilha ou emboscada, ele pode fazer um teste de Percepção para evitar ser surpreendido. Ou pode resistir ao teste de Furtividade de um atacante.

- Testes resistidos de Artimanha geralmente são feitos pela Percepção do alvo.
- Um personagem pode fazer um teste de Percepção toda vez que notar um sinal sutil – escutar uma conversa sem querer, sentir o cheiro de um Jawa ou desconfiar que alguma droga foi colocada em sua bebida.
- A Percepção pode ser usada em situações de vigilância em que o usuário está tentando observar um alvo distraído a certa distância.

A Percepção pode ser resistida por perícias usadas para ocultação ou pode ter uma dificuldade causada pelo ambiente. O som de uma fábrica barulhenta pode encobrir uma conversa, assim como um sabor apimentado pode disfarçar o veneno em uma bebida.

✡ extra em um teste de Percepção pode ser gasto para revelar detalhes adicionais: o personagem pode ter reconhecido o sotaque do interlocutor, os pigmentos de uma obra de arte falsa ou o número de atacantes em uma emboscada.

Uma 🔄 pode ser gasta para trazer à memória informações adicionais relacionadas ao objeto visto. Uma familiaridade com uma área de estudo pode representar o motivo de o personagem ter percebido que algo estava fora de lugar desde o início. Um ⊕ pode ser gasto para notar detalhes que podem ser úteis mais tarde, de maneira que os personagens possam receber □ em interações futuras com o elemento observado.

🎯 obtidas em um teste de Percepção podem ser gastas pelo Mestre para esconder do personagem um detalhe crucial sobre a situação ou o ambiente. Um 💎 pode ser gasto para o PJ receber informações falsas sobre os arredores ou o alvo em questão.

PILOTAR (PLANETÁRIA) (AGILIDADE)

Quando os personagens viajam pela superfície de um dos inúmeros planetas da galáxia, eles geralmente ficam longe de suas naves. Naves menores, principalmente as que são adaptadas para o habitat de determinado planeta, são mais usadas para o transporte terrestre. Estão inclusos veículos repulsores, embarcações e naves. Independentemente de como um veículo se movimenta – rolando, planando, caminhando, voando ou flutuando –, é a perícia Pilotar (Planetária) que regula seu uso.

Em condições normais de tráfego e ambiente, um personagem nunca precisará fazer um teste de Pilotar (Planetária). Ele só é feito em condições extremas, como uma perseguição em alta velocidade, viajar em péssimas condições climáticas, usar um veículo com problemas ou qualquer combinação dessas complicações. Para alguns, essa perícia representa emoções intensas e um modo de vida; para outros, não passa de uma necessidade para seus estilos de vida.

- Se o personagem deparar-se com um tipo completamente diferente de nave atmosférica, ele deve fazer um teste de Pilotar (Planetária) para entender seus controles básicos.
- Quando dois personagens estiverem envolvidos em uma corrida sobre a superfície de um planeta, os resultados são determinados por um teste resistido de Pilotar (Planetária).
- Se um personagem estiver perseguindo outro ou sendo perseguido, ele pode fazer um teste resistido de Pilotar (Planetária) para continuar no rastro do alvo ou despistar seu seguidor.

A dificuldade do teste de Pilotar (Planetária) é determinada pela dificuldade de qualquer manobra específica, as condições climáticas atuais e quaisquer características ou falhas do veículo envolvido.

✡ extras em um teste de Pilotar (Planetária) permitem que o personagem ativo receba informações sobre a situação. Alternativamente, ele pode descobrir um modo de alterar seu veículo para que seja mais eficaz no futuro.

🔄 obtida em um teste de Pilotar (Planetária) pode ser gasta para revelar uma fraqueza no estilo de pilotar ou no veículo do oponente, dando ao personagem uma vantagem nas próximas rodadas de combate. ⊕ em um teste de Pilotar (Planetária) pode ser usado para o PJ fazer uma ação de manobra adicional enquanto pilota seu veículo.

O Mestre pode gastar 🎯 🎯 em um teste de Pilotar (Planetária) para dar □ aos oponentes em testes contra o personagem e seu veículo para representar uma falha em um dos sistemas do veículo. 💎 pode ser gasto para causar danos reais no veículo, pois o PJ força os sistemas até o limite durante o teste.

PILOTAR (ESPACIAL) (AGILIDADE)

Para os que viajam de planeta em planeta, sua habilidade de pilotar uma nave espacial é a mais importante de todas. Alguns usam essas naves como armas de guerra, agindo como mercenários em qualquer um dos inúmeros conflitos da galáxia. Outros usam suas naves para transportar os produtos mais requisitados – sejam legais ou ilegais – para serem entregues a consumidores ansiosos. Se a tripulação estiver tentando evitar um ataque inimigo ou evitar chamar atenção, o sucesso ou fracasso depende geralmente da pessoa que está pilotando a nave.





Ações corriqueiras – como decolar ou aterrissar sem grandes problemas – não requerem um teste de Pilotar (Espacial). Se elas forem prejudicadas por uma densa tempestade de areia, um propulsor danificado ou um ataque inimigo, então será necessário fazer testes de perícia.

- Sempre que duas ou mais naves espaciais participam de uma corrida, o resultado é determinado por um teste competitivo de Pilotar (Espacial).
- As perseguições, sejam elas entre os cinturões de asteroides, em um campo de batalha ou às margens de uma variação gravimétrica, são resolvidas com um teste resistido de Pilotar (Espacial).
- Durante um conflito espacial, os pilotos geralmente fazem manobras para determinar quais escudos ficam diante do inimigo e quais armas devem usar. Quando oponentes tentam minimizar estas manobras, determina-se o vencedor com um teste resistido de Pilotar (Espacial).

A dificuldade de um teste de Pilotar (Espacial) baseia-se na complexidade de qualquer manobra específica, de qualquer risco de navegação incomum e quaisquer características ou falhas na nave envolvida.

✲ extras em um teste de Pilotar (Espacial) permitem que o personagem ativo receba informações sobre a situação. Alternativamente, ele pode descobrir um modo de alterar seu veículo para que seja mais eficaz no futuro.

obtida em um teste de Pilotar (Espacial) pode ser gasta para revelar uma fraqueza no estilo de pilotar ou no veículo do oponente, dando ao personagem uma vantagem nas próximas rodadas de combate. Um em um teste de Pilotar (Espacial) pode ser usado para o PJ fazer uma ação de manobra adicional enquanto pilota seu veículo.

O Mestre pode gastar duas em um teste de Pilotar (Espaço) para dar aos oponentes em testes contra o personagem e seu veículo para representar uma falha em um dos sistemas deste. pode ser gasto para causar danos reais no veículo, pois o personagem força os sistemas até o limite durante o teste.

RESILIÊNCIA (FORÇA FÍSICA)

A galáxia não vai parar só porque um personagem precisa de uma pausa. Para alcançar seus objetivos, os PJs devem perseverar para superar os piores obstáculos, como privação de sono, climas hostis e desnutrição. Eles também podem ingerir toxinas sem perceber ao procurarem por comida ou devido aos atos de maldade de um competidor.

A Resiliência representa a fortitude física de alguém contra todas as ameaças desse tipo. Esta perícia reflete a habilidade do corpo de resistir além dos limites. Quando os PJs fazem um teste de Resiliência, significa que suas ações estão levando-os a situações que muitos reprovariam.

- Quando um personagem tenta ficar sem dormir por um tempo significativamente mais longo do que o saudável para sua espécie, ele deve fazer um teste de Resiliência para permanecer acordado.
- Se ingerir alguma toxina, o personagem utilizará a Resiliência para resistir aos seus efeitos.

- Quando um personagem sofre longas exposições a um ambiente hostil – incluindo calor, frio ou poluição tóxica –, um teste de Resiliência bem sucedido pode amenizar as consequências.
- Desidratação e desnutrição podem deixar um personagem rapidamente exausto, e a Resiliência o protege contra esses efeitos..

A dificuldade de um teste de Resiliência baseia-se na gravidade dos efeitos que o personagem tentará superar. Ficar 24 horas acordado pode adicionar uma única ◆, mas viajar pelo deserto de Tatooine sem água e sob o sol do meio-dia é bem mais difícil.

✲ extras em um teste de Resiliência podem ser usados para ampliar a duração dos efeitos do Sucesso, permitindo que o PJ se sustente por um longo período de tempo antes de fazer um teste adicional.

Uma ❦ obtida em um teste de Resiliência pode ser usada para indicar como o personagem e seus aliados podem reduzir a dificuldade de testes futuros contra a mesma ameaça, e um ⊕ pode ser gasto para recuperar três fadigas enquanto o personagem decide solucionar o problema.

O Mestre pode gastar uma ۞ obtida em um teste de Resiliência para sobrecarregar o PJ, provocando penalidades em testes posteriores. ▽ pode ser gasto para causar um ferimento ou uma Lesão Crítica leve em um personagem conforme ele se rende a condições rigorosas.

SANGUE FRIO (PORTE)

A vida nas fronteiras possui uma diversidade infinita de perigos. A habilidade de manter a calma e raciocinar enquanto a vida de alguém está em jogo pode ser fundamental para sobreviver em meio a um turbilhão constante de novas ameaças. Quando um personagem permanece emocionalmente centrado, ele tem mais chance de conseguir priorizar questões de forma eficaz e resolver os problemas mais críticos primeiro. Esses personagens também são melhores para se lembrar e se concentrar em seus objetivos, permitindo que influências externas tenham pouco efeito.

Em algumas situações de combate, a perícia Sangue Frio pode determinar a Iniciativa de um personagem. Isso se aplica em situações em que o PJ ativo preparou-se calmamente para agir. Veja a página 199 para mais detalhes.

O Sangue Frio do personagem permite que ele ignore muitas mentiras em uma discussão. E também é usado para resistir a Charme e Negociação. Veja **Interações de Perícias Sociais** na página 113 para mais informações.

- Em muitas situações, quando alguém está tentando ser gentil demais, a verdade se perde em meio a tanta delicadeza. Os personagens podem usar Sangue Frio para resistir a esses esforços e chegar à verdade.
- Se um personagem armou uma armadilha para um alvo e está cuidadosamente mirando um inimigo, ele pode fazer um teste de Iniciativa usando Sangue Frio, já que ele escolhe calmamente o momento ideal para começar o ataque.
- Se diversos personagens estiverem engajando um indivíduo em um debate em que o momento dos argumentos é importante, Sangue Frio pode ser usado para determinar a Iniciativa, pois esse personagem está mais bem preparado.

É raro ter um ✲ extra em um teste de Sangue Frio, pois geralmente é usado para resistir às ações de outro indivíduo ou para determinar a Iniciativa, que leva em conta todos os ✲.

Uma ❦ obtida em um teste de Sangue Frio pode ser gasta para dar um entendimento adicional ao personagem na presente situação. Ele pode notar uma complicação adicional contra ele antes de entrar em jogo ou um objeto que pode ser usado diretamente contra seu oponente. Exemplos: um asteroide desgovernado em um combate aéreo, um agente de segurança próximo ao alvo de um atirador ou uma predileção do magistrado em relação a determinado estilo de argumento.

Um personagem que obtém um ⊕ no resultado de um teste de Sangue Frio não só permanece inabalável enquanto o caos irrompe a seu redor como também aprende com ele. Para cada ⊕ no resultado de um teste de Sangue Frio, o personagem pode recuperar 3 fadigas.

Às vezes, a situação é tão frenética que pode derrotar até o ser mais inabalável. O Mestre pode gastar ۞ obtida em um teste de Sangue Frio para fazer o personagem perder um detalhe ou evento fundamental. Por exemplo: se um PJ obtém uma ۞ durante um duelo, ele pode estar tão concentrado no alvo que acaba não percebendo que o aliado do alvo está ao lado sacando sua própria arma.

Se a situação estiver extremamente ruim, o personagem pode perder completamente a noção de onde está e o que está fazendo, causando um leve transtorno de estresse pós-traumático. O Mestre pode gastar qualquer ▽ obtido em um teste de Sangue Frio para Atordoar o personagem por uma rodada já que foi derrotado pelo caos a seu redor.

SOBREVIVÊNCIA (ASTÚCIA)

É até bem comum personagens isolarem-se da civilização, seja por opção ou por terem sido abandonados em um planeta à espera de alguma forma de resgate. A perícia Sobrevivência envolve o aprendizado do personagem em reconhecer os perigos naturais do ambiente e tirar vantagem de seus recursos.

Os personagens que passam seus anos de formação em planetas selvagens geralmente possuem essa

perícia como parte de sua história. Outros podem aprendê-la como parte de treinamento militar. Alguns PJs podem ser completamente dependentes dessa perícia já que seus trabalhos têm como foco principal viagens a planetas não colonizados para que possam explorar seus recursos naturais.

- Quando um personagem precisa achar comida, água potável ou abrigo em um ambiente natural, ele deve fazer um teste de Sobrevivência para cada uma dessas tarefas.
- Personagens treinados em Sobrevivência sabem identificar os padrões climáticos, são capazes de reconhecer os sinais de perigo iminente e sabem como se preparar para eles.
- Seguir o rastro de um alvo em um ambiente selvagem – seja um animal ou um indivíduo – depende da Sobrevivência.
- A Sobrevivência controla a habilidade do personagem em lidar com animais domesticados para que possam transportar carga ou gente.

A dificuldade do teste de Sobrevivência depende da gravidade do ambiente. Os fatores principais são: a biocompatibilidade da vida nativa de um planeta com o PJ, as condições climáticas e as ferramentas básicas disponíveis.

O ✲ que exceder a dificuldade em um teste de Sobrevivência pode ser usado para auxiliar outros personagens a sobreviver. Alternativamente, o PJ pode optar por estocar produtos para que possa se manter por um período mais longo sem testes.

🔄 podem ser gastas para que o personagem receba informações sobre o ambiente para facilitar futuros testes de Sobrevivência. Pode ser um bebedouro em que a presença de presas é bastante comum, uma caverna abandonada que serve como um ótimo abrigo ou um pomar com árvores frutíferas biocompatíveis. Quando um personagem estiver em perseguição, pode-se gastar uma 🔄 para que possa aprender algum detalhe sobre o alvo, quantos são, sua espécie ou quão recentes são os rastros. O ⊕ obtido em um teste de Sobrevivência para lidar com animais pode ser gasto para colocar o animal à disposição permanente do PJ de maneira positiva, ficando, assim, com uma companhia leal. Quando um personagem estiver em perseguição, pode gastar ⊕ para que aprenda uma informação vital sobre o alvo, como seu destino, disposição ou a presença de prisioneiros ou carga.

O Mestre pode gastar 🏵 obtidas em um teste de Sobrevivência para representar o gasto do personagem com recursos essenciais durante seu teste, como usar alimentos como isca para capturar presas ou perder combustível em uma tentativa de fazer fogo. 🔻 pode ser gasto para causar ferimentos, Lesões Críticas ou altos níveis de fadiga no personagem por ceder aos ambientes selvagens da galáxia.

VIGILÂNCIA (FORÇA DE VONTADE)

Em tempos de incerteza, os indivíduos que se mostram constantemente preparados para enfrentar diversos desafios têm mais chance de sucesso do que aqueles que simplesmente reagem às circunstâncias instáveis. Esse tipo de estado de preparação requer disciplina mental e pode exigir decisões imediatas quando desastres ou eventos inesperados acontecem.

Os personagens que precisam estar atentos devido à natureza de seus estilos de vida são geralmente vigilantes. Estão inclusos os indivíduos que vivem em ambientes hostis – sejam selvas urbanas ou em meio à natureza – e soldados profissionais. Esta perícia está geralmente associada a um alto grau de autoconfiança.

- Em situações de combate (exceto quando o personagem preparou-se pacientemente para o conflito) Vigilância é usada para calcular a Iniciativa.
- Vigilância representa o quão exigente um personagem é quando se prepara para crises inesperadas. Sempre que houver dúvida se uma pequena peça de equipamento está disponível, pode-se fazer um teste de Vigilância para confirmar sua presença.

A dificuldade de um teste de Vigilância é geralmente modificada pela probabilidade do acontecimento. Um personagem pode estar preparado para uma emboscada ao passar por um beco escuro, mas talvez não esteja preparado para um terremoto no meio da noite. Um resultado ruim nesse tipo de teste pode deixá-lo sem reação enquanto tenta mentalmente descobrir a situação atual.

Ao calcular a Iniciativa, todos os ✲ são geralmente usados como parte do cálculo. Nos casos de um teste vital, ✲ extras podem indicar que o personagem estava muito bem preparado para esse tipo de conflito. Alguns suprimentos importantes podem estar facilmente acessíveis.

Os personagens podem gastar 🔄 em um teste de Vigilância para perceber um fator ambiental que pode desempenhar um papel essencial na cena relevante. Pode ser um ótimo abrigo, uma rota de fuga conveniente ou algo que pode ser usado para distrair um inimigo. ⊕ pode ser gasto para permitir que o personagem faça uma manobra extra durante a primeira rodada de um combate, já que sua percepção aguçada o alerta de uma situação antes de ela começar. Veja a página 200 para mais informações e lembre-se de que os personagens só podem fazer um máximo de duas manobras em seu turno.

O Mestre pode gastar 🏵 obtidas em um teste de Vigilância para fazer o personagem perder uma informação importante sobre a situação ou o ambiente, impedindo-o de ver uma possível vantagem. O Mestre pode gastar 🔻 para incapacitar o PJ de realizar mais do que uma única manobra durante a primeira rodada de combate.

PERÍCIAS DE COMBATE

Perícias com forte foco em confrontos físicos são consideradas perícias de Combate. A aplicação dessas habilidades é quase sempre violenta, mas não necessariamente mortal. Para mais detalhes sobre como usar perícias de Combate em conflitos, veja **Capítulo VI: Conflitos e Combates**. O Capítulo 6 também traz informações relacionadas ao uso de ✲ extras, bem como ⟲ e ⊕ obtidos em um teste de perícia de Combate, e também como o Mestre pode gastar ⚙ e ▽ nessas circunstâncias.

ARTILHARIA (AGILIDADE)

Muitas armas são simplesmente muito grandes para uma pessoa carregar. Para trazer uma arma dessas contra um oponente, ela pode ser colocada a bordo de um veículo, montada rapidamente onde necessário, ou até mesmo construída sobre uma plataforma defensiva. Armas desse tipo podem precisar de uma equipe para transporte, montagem e operação.

Os personagens raramente ganham experiências com armas dessa magnitude fora do treinamento militar. Elas também são difíceis de serem adquiridas, exceto por organizações governamentais. Somente os planetas mais perigosos possuem predadores naturais que requerem uma arma tão poderosa como uma resposta à altura. Artilharia aplica-se a canhões laser e torpedos de prôton instalados em naves espaciais. Grandes sistemas de armas montadas como torres laser rotativas e canhões iônicos também são ativados usando-se esta perícia.

Se um personagem estiver pilotando um caça estelar, ele pode ter armas de direção fixa instaladas. Antes de fazer um teste de Artilharia, o piloto pode precisar manobrar sua nave para obter uma linha de tiro.

- Os personagens que estiverem usando Artilharia para disparar armas de torres rotativas montadas talvez precisem esperar para atirar até que um piloto leve o veículo para uma posição em que os alvos estejam dentro do arco de alcance da arma.
- Computadores de mira complexos e suportes para armas automatizadas são geralmente usados com armas de grande escala. Operar esses equipamentos requer Artilharia

As dificuldades dos testes de Artilharia são determinadas pela distância do alvo ou perfis relativos, dependendo da arma disparada. A dificuldade pode ser modificada pelas manobras que os personagens realizarem e pelos modificadores situacionais de combate específicos como descrito no **Capítulo VI: Conflitos e Combates**.

BRIGA (FORÇA FÍSICA)

Em alguns confrontos físicos, um personagem procura incapacitar seu inimigo sem causar ferimentos graves. Em outros, ele pode ser surpreendido por um combate próximo e não ter nenhuma arma por perto. Alguns indivíduos são exaustivamente treinados em combate desarmado ou preferem utilizar suas armas naturais em disputas físicas. Em qualquer uma dessas situações, Briga é a perícia utilizada para determinar sucesso ou fracasso no combate.

A maioria dos personagens que foram criados em um ambiente hostil tem certo jeito para Briga. Todos os seres – principalmente os que possuem armas naturais – usam Briga quando se deparam com um confronto. Qualquer indivíduo que participar de treinamentos militares ou de imposição da lei aprenderá algumas artes marciais básicas relacionadas à perícia Briga. Mesmo as artes marciais mais avançadas ou misteriosas estão relacionadas a ela. No entanto, armas improvisadas – como garrafas ou pernas de mesa – estão ligadas à perícia Combate Próximo.

Em alguns conflitos, os personagens podem estar restritos pelas normas legais ou sociais a lutar sem armas.



Sacar uma arma pode rapidamente elevar o problema a um estágio de luta letal e gerar outras repercussões, forçando os personagens a depender de sua perícia Briga.

Briga é utilizada em combates desarmados. Veja a página 211 para mais detalhes. A dificuldade dos testes de Briga é Média ◆◆ (a dificuldade de todos os ataques de combate próximo) a menos que o oponente não possa resistir (neste caso pode ser mais fácil, a critério do Mestre). Veja a página 204 para mais detalhes.

COMBATE A DISTÂNCIA (PESADO) (AGILIDADE)

Ao atirar a distância em um alvo, as armas usadas com duas mãos oferecem uma estabilidade maior do que as mais leves usadas com uma só mão. Elas geralmente têm canos mais longos, conferindo um padrão constante de tiro a um alcance muito maior. Por esse tipo de armamento ser maior, os projetistas podem incluir uma reserva de munição maior e também podem deixar a arma muito mais potente do que as menores. Essa combinação pode gerar armas significativamente mais precisas e mortais. Há uma incontável variedade de rifles usados por toda a galáxia. Alguns são lança projéteis simples, enquanto rifles blaster comuns variam de tamanho: desde carabinas a longos rifles sniper. Existem também diversas armas únicas, como a bowcaster Wookiee. O uso de qualquer uma dessas armas diferentes depende da perícia Combate a Distância (Pesado).



Além de serem usadas em combate, é bastante comum usar armas de Combate a Distância (Pesado) em caçadas. É por isso que esses tipos de armas são vistos com muito mais frequência em planetas fronteiriços do que armas de Combate a Distância (Leve). Os personagens que têm como foco suas perícias de sobrevivência podem preferir o alcance adicional que um rifle oferece em confrontos com predadores ou presas ariscas.

- Armas de Combate a Distância (Pesado) causam danos no alvo normalmente. Um subconjunto das armas nesta categoria pode conter a opção atordoante, como algumas especializadas somente em atordoar.

As dificuldades dos testes de Combate a Distância (Pesado) são determinadas pela distância do alvo. A dificuldade pode ser modificada pelas manobras que o personagem realizar e pelos modificadores situacionais de combate específicos descritos no **Capítulo VI: Conflitos e Combates.**

COMBATE A DISTÂNCIA (LEVE) (AGILIDADE)

Muitos personagens preferem manejar uma arma que pode ser usada com uma só mão em vez de carregar algo maior. Essa preferência pode estar baseada na facilidade de esconder tal arma ou não passa de uma escolha de estilo. Já alguns indivíduos acham que devem estar com a outra mão livre para, por exemplo, pilotar uma speeder bike e disparar uma blaster ao mesmo tempo.

Uma ampla seleção de armas enquadra-se na categoria da perícia Combate a Distância (Leve), incluindo qualquer uma que pode ser disparada com uma só mão, sem o benefício de um apoio ou outro elemento de suporte. As diversas pistolas são exemplos bastante específicos, mas também há lanças, redes e detonadores termais. Algumas destas armas são tão pequenas que podem ser facilmente escondidas, enquanto outras só podem ser manuseadas por indivíduos extremamente fortes.

A perícia Combate a Distância (Leve) representa a coordenação motora desenvolvida pelo personagem junto a sua compreensão intuitiva de resistência do vento, gravidade e distância. Logo após pisar em um planeta pela primeira vez, um especialista nesta área talvez queira praticar suas habilidades para entender como os arredores do planeta podem afetá-lo.

- A grande maioria das armas de Combate a Distância (Leve) causam ferimentos nos alvos. As armas capazes de causar fadiga têm uma identificação específica e, em geral, devem ser ajustadas para esse modo de disparo.
- Os personagens podem manusear uma arma de Combate a Distância (Leve) em cada mão ou segurar uma de combate corpo a corpo que pode ser usada razoavelmente com uma mão e segurar uma de Combate a Distância (Leve) na outra. Veja a página 210 para mais informações.

As dificuldades dos testes de Combate a Distância (Leve) são determinadas pela distância do alvo. A dificuldade pode ser modificada pelas manobras que o personagem realizar e pelos modificadores

situacionais de combate específicos descritos no **Capítulo VI: Conflitos e Combates**.

COMBATE PRÓXIMO (FORÇA FÍSICA)

Todas as armas de combate a distância requerem algum tipo de munição e muitas delas são barulhentas. Elas geralmente possuem componentes frágeis ou precisam de manutenção constante e isso pode exigir seu próprio conjunto de ferramentas. Por outro lado, a maioria das armas de combate corpo a corpo é barata, são praticamente silenciosas, requerem pouca manutenção e nenhuma energia além do vigor dos membros de seu portador.

Praticamente qualquer objeto razoavelmente resistente pode ser usado como uma arma improvisada, portanto um personagem que se tornou adepto do Combate Próximo pode se virar frequentemente com o que estiver à mão.

A maioria das armas de combate corpo a corpo depende da força do portador para causar dano, mas algumas têm suas próprias fontes de energia. Essas armas – inclusive bastões atordoantes, vibrolâminas e lanças de energia – são muito mais sofisticadas tecnicamente do que uma simples clava. No entanto, seus princípios fundamentais são os mesmos. Quando um personagem domina a arte de golpear com uma arma de combate corpo a corpo, os conceitos fundamentais são efetivamente transmitidos para outros tipos dessas armas.

Qualquer treinamento militar inclui pelo menos um curso básico de preparação em combate corpo a corpo. Além disso, os personagens que passaram algum tempo em planetas primitivos podem ter aprendido a se defender com armas desse tipo. Em alguns sistemas, nobres e aristocratas também aprendem diversas técnicas de combate próximo como parte de suas tradições culturais.

A dificuldade dos testes de Combate Próximo é Média ◆◆ (a dificuldade de todos os ataques de combate próximo) a menos que o oponente não consiga resistir (neste caso pode ser mais fácil, a critério do Mestre). A dificuldade pode ser modificada pelas manobras que o personagem realizar e pelos modificadores situacionais de combate específicos no **Capítulo VI: Conflitos e Combates**.

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO

As ações de um personagem geralmente são realizadas como resposta a seu conhecimento sobre a situação. Não se pode esperar que os jogadores saibam tanto sobre a vida no universo do jogo quanto os próprios personagens que o habitam. As perícias de Conhecimento servem para preencher essa lacuna. Elas permitem que o jogador tome decisões sobre as ações de seu PJ com base nas informações que este possa conhecer.

✲, ❍, ⊕, ◎ e ▽ podem ser gastos com resultados parecidos dentre as diferentes perícias de Conhecimento. ✲ adicionais indicam que o personagem se lembra das informações ou conclui sua pesquisa com uma pressa extraordinária, enquanto que ❍ podem ser gastas para o PJ aprender informações triviais extras sobre o assunto. ⊕ podem ser gastos para ele aprender informações relevantes e benéficas sobre o assunto, como a compreensão da fraqueza particular de um animal no caso de Conhecimento (Xenologia) ou informações sobre conflitos familiares entre organizações criminosas no caso de Conhecimento (Submundo). ◎ podem ser gastas pelo Mestre para que ele omita um detalhe vital sobre o assunto em questão, enquanto que ▽ podem ser usados para semear informações erradas e mentiras no personagem.



EDUCAÇÃO (INTELECTO)

Entre a maioria das raças e culturas da galáxia, concluir a alfabetização é o primeiro passo determinante para atingir a maioridade. Mesmo nas margens culturais mais primitivas da Orla Exterior, a maioria dos indivíduos chega pelo menos a esse padrão muito antes de atingir a maturidade física. Uma vez alfabetizado, a educação do indivíduo geralmente se expande para cobrir áreas de especialização adicionais.

Normalmente, isso inclui, no mínimo, uma formação elementar em matemática, ciências básicas e conhecimento satisfatório dos princípios de engenharia para reparos simples. Muitos também estudam os fundamentos da filosofia, política e história galáctica. Dessa etapa em diante, compreender as diversas espécies e culturas dominantes da galáxia significa um complemento para uma educação satisfatória.

Os personagens devem frequentemente se basear nos Conhecimentos Essenciais para interagir de modo apropriado com a extensão da galáxia. Para os ignorantes, os lugares além de seus lares raramente fazem sentido. As variações culturais básicas podem tornar-se desafios esmagadores.

- Sempre que um personagem precisar interagir com uma autoridade governamental, ele pode fazer um teste de Educação para determinar a melhor forma de proceder.
- Se um personagem precisar aplicar conhecimento científico básico em uma pesquisa, seu entendimento desta área é representado pela perícia Educação.

Educação também representa uma perícia de Conhecimento padrão. Sempre que surgir uma pergunta que não se enquadra, de maneira clara, em nenhuma das outras perícias de Conhecimento, o personagem pode usar Educação para representar sua compreensão sobre determinado assunto.

A dificuldade de um teste de Educação é, em geral, melhor representada pela raridade das informações em questão. Os personagens que têm documentos de referência disponíveis podem receber bônus significativos, mas usá-los requer um conhecimento dos princípios fundamentais.

MUNDOS CENTRAIS (INTELECTO)

Os mundos próximos ao Núcleo Galáctico geralmente representam o ápice da cultura e civilização galáctica – principalmente por parte dos habitantes desses sistemas. As tradições culturais variam de sistema para sistema e até entre planetas de um mesmo sistema. Alguns conceitos são particularmente comuns entre os mundos do Núcleo, mas ainda há exceções distintas. Um comportamento perfeitamente aceitável em determinado planeta pode representar uma conduta extremamente ofensiva em outro, mesmo estando nessa região culturalmente distinta da galáxia.

Muitas hiper-rotas conectam os Mundos Centrais com as outras regiões da galáxia. É por isso que a presença de visitantes de outros mundos é muito mais comum aqui do que em outros lugares. Os Mundos Centrais representam centros de comércio e diplomacia capazes de conectar planetas em diversas regiões da galáxia.

- Se um personagem precisar identificar o planeta de origem de uma pessoa sem fazer perguntas, ele pode fazer um teste de Mundos Centrais para reconhecer traços de seu sotaque, vestuário e comportamentos associados a um mundo específico.
- Ao interagir com alguém de um Mundo Central, o personagem pode fazer um teste de Mundos Centrais para descobrir quais comportamentos são considerados úteis e educados e quais seriam considerados ofensivos.
- Os personagens especializados em transportar e entregar mercadorias fazem um teste de Mundos Centrais para identificar quais são os melhores mercados para vender ou comprar uma carga específica. Eles também podem identificar os mundos onde tais mercadorias podem ser ilegais.

A Dificuldade de um teste de Mundos Centrais é, de modo geral, proporcional à raridade da informação em questão. É muito mais fácil lembrar-se de uma informação comum sobre Coruscant do que de um fato obscuro sobre uma subseita em uma lua secundária.

ORLA EXTERNA (INTELECTO)

Os sistemas da Orla Externa são repletos de mundos independentes, em geral habitados por aqueles que desfrutam do isolamento e uma liberdade relativa. É por isso que esses diversos mundos exibem uma mistura extraordinária de diferentes culturas e sistemas políticos. Em muitos casos, esses mundos também exibem uma grande variedade de espécies diferentes que desenvolveram uma comunidade compartilhada criada com base nessa diversidade.

Devido à essa extensa variedade de culturas, tudo o que se aprende sobre a cultura de um mundo não é necessariamente relevante para outros sistemas na Orla Externa – mesmos os que estão relativamente próximos. No entanto, existem atitudes comuns e configurações arquetípicas consistentes por toda esta região da galáxia. Além disso, os indivíduos que viajam regularmente entre esses mundos acabam aprendendo uns com os outros, e existem inúmeros locais frequentados por quem viaja pelas hiper-rotas.

- Se um personagem precisa encontrar um planeta



com um recurso ou serviço específico entre os sistemas da Orla Externa, ele pode fazer um teste de Orla Externa para localizar as opções mais próximas e adequadas.

- Ao determinar o melhor local para vender um carregamento de mercadorias, um teste de Orla Externa pode revelar os locais onde as mercadorias são ilegais, procuradas e socialmente aceitáveis.
- Quando um personagem deve interagir com uma pessoa de um mundo da Orla Externa, ele pode usar esta perícia para determinar as ações sociais mais apropriadas para estabelecer um relacionamento vantajoso.

A dificuldade de um teste de Orla Externa baseia-se na obscuridade do mundo e dos produtos em questão. Ela também pode ser modificada com base na especificidade da pergunta.

SABER (INTELECTO)

As regiões da galáxia estão habitadas há mais de um milhão de anos. Durante esse período, inúmeras civilizações surgiram e muitas outras foram extintas. As que faziam viagens interestelares comunicavam-se umas com as outras e compartilhavam suas histórias. Com o passar dos milênios, algumas dessas histórias sofreram modificações e tornaram-se mitos e lendas. Muitas têm uma forte origem em fatos reais, tanto que várias dessas histórias ainda guardam um enorme potencial para lucros.

Os personagens com um interesse particular em culturas perdidas e lendas antigas podem querer transformar esse interesse em profissão. Frotas esquecidas, minas abandonadas e projetos fracassados: tudo pode servir de fonte de lucros extraordinários se recuperado e restaurado. Em outras situações, o personagem pode tropeçar em um artefato relacionado a algumas dessas lendas – um item muito mais valioso do que aparenta ser. Sabendo tirar vantagem dessa conexão – seja com a venda do item ou com a busca de suas origens –, o PJ poderá diminuir significativamente a seriedade de suas Obrigações.

- Sempre que um personagem precisar decifrar uma amostra de escrita antiga ou identificar seu contexto, ele deve fazer um teste de Saber.
- O conhecimento das lendas por parte do personagem associado às proezas de um herói antigo é representado pela perícia Saber.

A dificuldade do teste de Saber baseia-se na obscuridade da informação. Lendas bastante conhecidas podem não precisar de teste, mas os contos de uma raça extinta há milênios podem ser praticamente esquecidos.

SUBMUNDO (INTELECTO)

Em certos lugares, elementos do crime controlam o governo por meio de maquinações ilícitas. Em outros, as famílias criminosas são a única potência reguladora eficaz. Nas regiões de governo mais tradicional, os sujeitos mais sórdidos dependem do sigilo e da fraude como elementos fundamentais para suas práticas. Antes que um personagem possa começar a estabelecer contatos com sujeitos criminosos de um planeta, ele primeiro deve conhecer quais dessas estruturas organizacionais estão em jogo.

Quando um personagem descobre como pode estabelecer contato, ele deve, em seguida, descobrir com

quem precisa falar. Diversos grupos ou indivíduos podem controlar diferentes partes do comércio criminoso. Um contato com alguém que lida com jogos provavelmente é diferente daquele que lida com medicamentos ilícitos, e um terceiro sujeito talvez seja o ponto de contato para armamento militar. Dependendo das necessidades do personagem e dos criminosos ativos em determinado mundo, encontrar o contato certo pode ser um processo trivial ou extremamente demorado.

- A perícia Submundo pode ser usada para determinar quais mundos próximos são os melhores locais para um tipo específico de negócio ilegal.
- A familiaridade com a perícia Submundo pode ser útil se os personagens precisam saber quais são os métodos mais comuns que um oponente pode utilizar para determinado tipo de atividade criminosa.

Quando se conhece a natureza criminosa de um local ou indivíduo, deve ser fácil lembrar-se das informações relevantes. A dificuldade do teste de Submundo deve ser muito mais desafiadora se o indivíduo empenhou-se muito para esconder suas atividades ilegais.

XENOLOGIA (INTELECTO)

As motivações, origens biológicas e filosofias das diversas espécies da galáxia são extremamente divergentes. Um objeto desejado pelos membros de uma espécie pode ser repugnante para outra. Até mesmo intraespécie, as culturas de diferentes sistemas podem ter práticas sociais e ideológicas completamente diferentes. Os indivíduos que catalogaram mentalmente as diferentes espécies da galáxia e aprenderam as características que as definem são peritos em Xenologia.

Qualquer um que precise interagir constantemente com os habitantes dos diversos mundos da galáxia deve tornar-se adepto da Xenologia. Isso é fundamental para qualquer um que precise oferecer tratamento médico aos membros de diversas espécies, pois as diferenças em anatomia e bioquímica básicas podem fazer que os remédios sejam eficazes para uma espécie e letais para outra. O conhecimento das diversas características culturais também é fundamental para o personagem que interage com a sociedade. Uma tática de barganha perfeitamente eficaz contra um Twi'lek pode ser desastrosa quando usada contra um Wookiee.

- Quando o personagem depara-se pela primeira vez com um membro de uma raça desconhecida, ele pode fazer um teste de Xenologia para descobrir de que forma interagir socialmente com esse indivíduo. Isso pode ser usado para evitar uma gafe maior.
- Se o personagem precisa ajudar ou prejudicar um membro de outra espécie, ele pode fazer um teste de Xenologia para identificar um tipo de lesão ou descobrir uma vulnerabilidade característica.
- Diferentes espécies precisam de diferentes condições ambientais e alimentos. Um teste de Xenologia pode permitir que um personagem ofereça o que for mais adequado para um convidado.

A dificuldade de um teste de Xenologia deve basear-se na frequência com que o personagem ativo interage com os membros da espécie em questão e na raridade relativa dessa espécie.

KRANDAK: POUCO CONHECIMENTO É UMA COISA PERIGOSA

Algumas das minhas cobai..., quer dizer, alguns dos meus amigos me perguntam por que fiz Medicina. "Krandak", eles dizem. "Os Trandoshans não apreciam a caça? Não são eles que se deliciam com a emoção de perseguir, de matar? Anos e anos de estudo não parecem algo... assim... entediante?".

A verdade é que eles estão errados. É verdade que muitos dos meus companheiros Trandoshans preferem uma abordagem mais... direta em relação à caça, devo admitir. No entanto, acredito que meus anos de formação só aumentaram minhas habilidades. Afinal de contas, qualquer um é capaz de disparar uma blaster e acertar seu inimigo. Mas você sabia que um golpe bem dado de 2,5 quilogramas pode esmagar a traqueia humana ou que cortar os tendões laterais das panturrilhas de um Gundark pode deixá-lo completamente imobilizado? Você fazia ideia de que um Duros pode morrer por perda de sangue em menos de um minuto com um único furo na aorta pélvica superior?

Eu digo que uma educação médica adequada é um dos melhores investimentos que um caçador de recompensas ou um mercenário podem fazer.



IV

TALENTOS

"Todos que adquirem poder, têm medo de perdê-lo. Até mesmo um Jedi."

–Chanceler Supremo Palpatine



Os PJs geralmente se diferenciam por suas habilidades especiais. Enquanto um personagem secundário rende-se a uma desvantagem esmagadora, espera-se que um herói derrote dramaticamente seu oponente e triunfe. Os talentos dão aos personagens uma mecânica de jogo que os permite realizar tarefas com dons e habilidades sobre-humanos. Geralmente representam técnicas especializadas que um personagem domina – através de prática e estudo intensos. Os talentos estão muito ligados à identidade de um PJ, principalmente à parte de sua identidade representada por sua profissão. Ele tem muito mais chances de obter sucesso nas ações em que se encontra se possuir tanto uma perícia quanto um talento adequados para a situação.

Também é importante observar que os talentos são destinados a usos situacionais. Em linhas gerais, a aplicação deles é muito mais específica do que a das perícias. Para um personagem que pretende usar uma perícia específica de diversas maneiras, o mais adequado seria aprimorá-la em vez de aprender um talento. Entretanto, um PJ envolvido em uma situação em que seus talentos são apropriados pode desfrutar de graus extraordinários de sucesso.

TIPOS DE TALENTOS

Existem muitos tipos diferentes de talentos. Alguns estão associados a uma única perícia ou a um grupo de perícias relacionadas. Estes tipos de talentos tendem a ser habilidades que o personagem adquiriu no processo de domínio dessa perícia. Em muitos casos, eles representam atalhos operacionais – caminhos que um indivíduo experiente sabe que podem ser encurtados de forma segura ou padrões usuais que pode seguir. Em outros, esses talentos são simplesmente habilidades naturais que se encaixam perfeitamente bem com o uso da perícia. Pode ser um processo mental específico, uma habilidade física ou um padrão aprendido.

Vários talentos estão particularmente associados ao conflito físico. Esses talentos de combate representam técnicas que o personagem pode ter aprendido por meio da prática e experiência. São poucas as situações em que essas habilidades parecem sobre-humanas para os inexperientes. No entanto, suas origens normalmente estão relacionadas a um treinamento rigoroso e à experiência pessoal. Muitos

estão particularmente relacionados às habilidades necessárias para vencer um oponente bastante hábil. Outros estão mais associados a evitar o impacto dos ataques de outros indivíduos. A natureza dos talentos de combate em uma rede de talentos específica reforça a natureza arquetípica de determinada especialização. As especializações que têm como foco evitar conflitos físicos possuem menos talentos de combate em relação às destinadas ao combate.

A rede Exilado Sensitivo à Força (**Capítulo VIII**) inclui exclusivamente talentos associados à manipulação da Força. Em vez de representar uma alteração das habilidades naturais de um indivíduo, esses talentos estão todos ligados ao entendimento da Força pelo personagem. Assim como alguns PJs adquirem novas habilidades físicas, o Exilado Sensitivo à Força desenvolve-se em sua habilidade para manipular a Força.

Toda rede de talentos dá acesso à Dedicação. Esse talento é a única maneira que um personagem tem de aumentar uma de suas características depois do jogador concluir sua criação. Ele aparece apenas uma vez em cada rede, geralmente em uma das últimas posições.

GRAUS DE TALENTO E AQUISIÇÃO DO MESMO TALENTO DIVERSAS VEZES

Muitas redes apresentam diversas instâncias de um único talento. Isso acontece porque muitos deles podem ser aprendidos diversas vezes. Ao aprender um talento pela segunda – ou mais uma – vez, o personagem recebe um grau adicional nele. Não há limite para o número de graus que um PJ pode ter em determinado talento – mas há exceções. Em vez disso, o personagem pode aprender quantos graus de cada talento estiverem disponíveis em qualquer uma das suas redes de talento atuais.

Os talentos que não possuem grau só podem ser adquiridos uma única vez. Se um personagem estiver avançando em uma rede de especializações e chegar a um talento sem grau que já adquiriu de outra rede dessas, ele automaticamente obtém esse talento na nova rede de talentos sem gastar pontos de experiência.

EXEMPLO: COMPRANDO TALENTOS MÚLTIPLOS

Robin, o personagem de Matt, possui um grau de Ataque à Queima-Roupa da rede de talentos Artífice. Ao escolher a rede de talentos Soldado Mercenário mais tarde, ele pode comprar até dois graus adicionais de Ataque à Queima-Roupa, deixando Robin com um total de três graus em Ataque à Queima-Roupa. No entanto, se Matt tivesse comprado o Talento Cartucho Sobressalente e só depois escolhido a especialização Negociador, ele não teria que comprar Cartucho Sobressalente novamente ao chegar neste talento na rede de talentos.

REDES DE TALENTOS

Sempre que um jogador desejar que seu personagem adquira um novo talento, ele deverá se certificar de que esse talento está acessível em uma das redes de especializações disponíveis do PJ. Para passar para um novo talento, ele já deve ter comprado todos os talentos anteriores listados na rede para que possa conectar uma "linha" que começa no topo da rede, passa pelos talentos adquiridos e vai até o novo. Todas essas progressões verticais devem seguir as conexões disponíveis mostradas na rede. Observe que em algumas redes não é possível progredir descendo por uma coluna porque não há ligação entre os talentos. Nesses casos, o personagem deve, primeiro, progredir descendo uma coluna vizinha para depois seguir a linha antes de ir para cima ou para baixo na rede para acessar o talento desejado.

DESCRIÇÕES DE TALENTOS

A descrição de cada talento usado em **Fronteira do Império** encontra-se a seguir. Cada talento apresenta as informações necessárias para o jogo:

- **Ativação** mostra se o talento está sempre em uso (Passivo) ou se o personagem precisa realizar alguma ação para ativá-lo (Ativo). Caso seja preciso ativar um talento, o tipo de ação necessária estará indicado. Alguns deles podem ser ativados nos turnos de outros personagens. Neste caso, a Ativação trará a observação "fora de turno".
- **Múltiplo** indica se o talento pode ser comprado diversas vezes (Sim) ou uma única vez (Não).
- **Redes** refere-se às redes de especializações que dão acesso a determinado talento. Observe que, para talentos múltiplos, algumas dessas redes podem permitir que o personagem compre o talento mais de uma vez.
- O último parágrafo descreve as mecânicas de jogo específicas envolvidas no uso de cada talento.

TABELA 4-1: LISTA DE TALENTOS

Nome	Ativação	Múltiplo	Página
Adversário	Passivo	Sim	132
Aficionado por Tecnologia	Passivo	Sim	132
Agente Nato	Ativo (Livre)	Não	132
Álibi Plausível	Passivo	Sim	132
Alvo Traiçoeiro	Passivo	Não	132
Aparato	Ativo (Ação)	Não	132
Aptidão Técnica	Passivo	Sim	132
Atalho	Passivo	Sim	132
Ataque à Queima-Roupa	Passivo	Sim	132
Ataque Frenético	Ativo (Livre)	Sim	132
Atirador Nato	Ativo (Livre)	Não	132
Aturdir	Ativo (Livre)	Não	132
Aturdir (Melhorado)	Ativo (Livre)	Não	132
Aulas de Anatomia	Ativo (Livre)	Não	132
Balanceado	Passivo	Sim	133
Braço Forte	Passivo	Não	133
Burlar a Segurança	Passivo	Sim	133
Caçador	Passivo	Sim	133
Caçador Nato	Ativo (Livre)	Não	133
Cartógrafo Estelar	Passivo	Sim	133
Cartógrafo Mestre	Ativo (Livre)	Não	133
Cartucho Sobressalente	Passivo	Não	133
Cinto de Utilidades	Ativo (Livre)	Não	133
Cirurgião	Passivo	Sim	133
Comandante	Ativo (Ação)	Não	134
Comandante (Melhorado)	Passivo	Não	134
Comando	Passivo	Sim	134
Compartimento Secreto	Passivo	Sim	134
Confiança	Passivo	Sim	134
Conhecedor das Estrelas	Ativo (Manobra)	Não	134
Conhecedor do Projeto	Ativo (Manobra)	Não	134
Contatos	Ativo (Livre)	Sim	135
Contatos do Mercado Negro	Ativo (Livre)	Sim	135
Criptoanalista	Passivo	Sim	135
Dedicação	Passivo	Sim	135
Defender Sistemas	Passivo	Sim	135
Defender Sistemas (Melhorado)	Passivo	Não	135
Derrubar	Passivo	Não	135
Desorientar	Passivo	Sim	135
Determinação	Passivo	Sim	135
Direção Defensiva	Passivo	Sim	135
Discernimento	Passivo	Não	135
Discurso Impiedoso	Ativo (Ação)	Não	135
Discurso Impiedoso (Melhorado)	Passivo	Não	136
Discurso Impiedoso (Supremo)	Ativo (Livre)	Não	136
Dominar Emoções	Passivo	Não	136
Durável	Passivo	Sim	136
Eloquente	Ativo (Livre)	Sim	136
Encanto Natural	Ativo (Livre)	Não	136
Endurecido	Passivo	Sim	136

TABELA 4-1: LISTA DE TALENTOS (CONT.)

Nome	Ativação	Múltiplo	Página
Erudito Nato	Ativo (Livre)	Não	136
Erudito Respeitável	Passivo	Sim	136
Especialista em Bacta	Passivo	Sim	136
Especialista em Conhecimento	Passivo	Sim	137
Espreitador	Passivo	Sim	137
Esquiva	Ativo (Livre, Fora de Turno)	Sim	137
Estabilidade	Ativo (Manobra)	Não	137
Estimulante	Ativo (Ação)	Não	137
Estimulante (Melhorado)	Ativo (Livre)	Não	137
Estimulante (Supremo)	Passivo	Não	137
Evasão Extraordinária	Ativo (Ação)	Não	137
Falar Binário	Passivo	Sim	137
Falha de Propulsor	Ativo (Ação)	Não	137
Foco Acentuado	Ativo (Manobra)	Não	137
Fogo Contínuo	Passivo	Sim	137
Força Bestial	Passivo	Sim	138
Fortaleza Mental	Ativo (Livre)	Não	138
Fortitude Heroica	Saque Rápido	Não	138
Golpe Certeiro	Ativo (Livre)	Não	138
Golpe Paralisante	Ativo	Não	138
Golpe Rápido	Passivo	Sim	138
Golpes Letais	Passivo	Sim	138
Grau da Força	Passivo	Sim	138
Guarda-Costas	Ativo (Manobra)	Sim	138
Improviso	Passivo	Sim	138
Inabalável	Passivo	Sim	138
Indistinguível	Passivo	Sim	138
Indômito	Passivo	Sim	138
Intimidador	Ativo (Livre, Fora de Turno)	Sim	139
Invasor Proficiente	Ativo (Livre)	Não	139
Inventor	Passivo	Sim	139
Lábia	Passivo	Sim	139
Ladrão Nato	Ativo (Livre)	Não	139
Levantar-se Rapidamente	Ativo (Livre)	Não	139
Lutador Nato	Ativo (Livre)	Não	139
Malícia	Passivo	Sim	139
Mecânico Nato	Ativo (Livre)	Não	139
Médico Nato	Ativo (Livre)	Não	139
Mestre da Medicina	Ativo (Livre)	Não	139
Mestre das Sombras	Ativo (Livre)	Não	139
Mestre do Comércio	Ativo (Livre)	Não	139
Mestre Invasor	Ativo (Livre)	Não	141
Mira Certeira	Ativo (Manobra)	Sim	141
Mira Perfeita	Ativo (Manobra)	Sim	141
Negociador Ardiloso	Passivo	Sim	141
Negociador Nato	Ativo (Livre)	Não	141
Nervos de Aço	Ativo (Livre)	Não	141
Passo Furtivo	Ativo (Manobra)	Sim	141
Percepção Aprimorada	Passivo	Não	141
Percepção de Emoções	Passivo	Não	141

TABELA 4-1: LISTA DE TALENTOS (CONT.)

Nome	Ativação	Múltiplo	Página
Percepção do Perigo	Ativo (Livre)	Não	141
Persuasão	Passivo	Sim	141
Pesquisador	Passivo	Sim	141
Piloto Mestre	Ativo (Livre)	Não	141
Piloto Nato	Ativo (Livre)	Não	142
Piloto Proficiente	Passivo	Sim	142
Ponto Fraco	Ativo (Livre)	Não	142
Pontos de Pressão	Ativo (Livre)	Não	142
Porte Vigoroso	Ativo (Livre, Fora de Turno)	Não	142
Postura Defensiva	Ativo (Manobra)	Sim	142
Potência Total	Ativo (Ação)	Não	142
Potência Total (Melhorado)	Ativo (Manobra)	Não	142
Potência Total (Supremo)	Passivo	Não	142
Precisão Letal	Passivo	Sim	142
Preparação	Ativo (Manobra)	Sim	143
Procurar Alimento	Passivo	Não	143
Proficiência com Armadura	Passivo	Não	143
Proficiência com Armadura (Melhorado)	Passivo	Não	143
Programador Nato	Ativo (Livre)	Não	143
Rastreador Especialista	Passivo	Sim	143
Reação Rápida	Ativo (Livre, Fora de Turno)	Sim	143
Recuperação Acelerada	Passivo	Sim	143
Recuperar Fôlego	Ativo (Livre)	Sim	143
Reflexos Extraordinários	Passivo	Não	143
Reflexos Incomuns	Passivo	Sim	143
Refrear Avaria	Ativo (Livre, Fora de Turno)	Não	143
Reparo Meticuloso	Passivo	Sim	143
Reparos Eficazes	Passivo	Sim	143
Resoluto	Ativo (Ação)	Sim	144
Resoluto (Melhorado)	Ativo (Ação)	Não	144
Retórica Inspiradora	Ativo (Ação)	Não	144
Retórica Inspiradora (Melhorado)	Passivo	Não	144
Retórica Inspiradora (Supremo)	Ativo (Livre)	Não	144
Revelação Genial	Ativo (Livre)	Não	144
Sadio	Passivo	Sim	144
Saltar abordo	Ativo (Livre)	Não	144
Saque Rápido	Ativo (Livre)	Não	144
Sentidos Incomuns	Passivo	Sim	144
Sexto Sentido	Passivo	Não	144
Sistemas com Redundância	Ativo (Ação)	Não	144
Sobrevivente	Passivo	Sim	145
Sobrevivente Nato	Ativo (Livre)	Não	145
Tecnoaficiado	Passivo	Sim	145
Tiro de Sniper	Ativo (Manobra)	Sim	145
Tiro Mortal	Ativo (Livre)	Não	145
Tiro Mortal (Melhorado)	Ativo (Livre)	Não	145
Toque do Destino	Ativo (Livre)	Não	145
Utinni!	Passivo	Sim	145
Veloz	Passivo	Não	145
Vigoroso	Passivo	Sim	145

ADVERSÁRIO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Só para PM
Aprimora a dificuldade de qualquer teste de combate que tem este PM como alvo uma vez por grau de Adversário.

AFICIONADO POR TECNOLOGIA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Mecânico
Remova ■ por grau de Aficionado por Tecnologia de todos os testes de Mecânica. Além disso, o custo em créditos para adicionar modificações às conexões diminui em 50%. Esse valor não aumenta com diversos graus de Aficionado em Tecnologia.

AGENTE NATO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Manha ou Coerção.

ÁLIBI PLAUSÍVEL
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Político
Remova ■ por grau de Álibi Plausível de todos os testes de Coerção e Falsidade que o personagem tentar fazer.

ALVO TRAIÇOEIRO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
Qualquer veículo que o personagem pilota conta como se tivesse nível de perfil menor do que o normal quando atacado (mínimo de zero).

APARATO
Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Mecânico
Uma vez por sessão, o personagem pode realizar uma ação de Aparato. Com um teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica, ele pode montar um dispositivo para resolver um problema atual usando as ferramentas e peças disponíveis. O Mestre deve aprovar este dispositivo, que funcionará somente enquanto durar o encontro atual. As ferramentas são destruídas no processo. ⊕ podem ser gastos para que as ferramentas sejam restauradas e usadas posteriormente.

APTIDÃO TÉCNICA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Invasor
Para cada grau, o personagem diminui a quantidade de tempo necessário para completar tarefas relacionadas a Computadores em 25%.

ATALHO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Ladrão, Patrulheiro
Durante uma perseguição, o personagem adiciona □ igual a seus graus em Atalho em qualquer teste feito para perseguir um oponente ou escapar de um.

ATAQUE À QUEIMA-ROUPA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Artífice, Soldado Mercenário
O personagem adiciona um dano por grau de Ataque à Queima-Roupa a ataques bem-sucedidos de Combate a Distância (Pesado) ou Combate a Distância (Leve) realizados a curta distância ou engajado.

ATAQUE FRENÉTICO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Sim
Redes: Saqueador
Quando o personagem fizer um teste de combate de Briga ou Combate Próximo, ele poderá sofrer certo número de fadiga e, em seguida, aprimorar a habilidade de seu teste de combate nesse mesmo valor. Esse valor não pode exceder seus graus em Ataque Frenético.

ATIRADOR NATO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Soldado Mercenário
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Combate a Distância (Leve) ou de Combate a Distância (Pesado).

ATURDIR
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
Quando o personagem faz testes de Combate Próximo, ele pode escolher causar danos como se fossem fadigas, e não ferimentos. Isso não faz ignorar resistência.

ATURDIR (MELHORADO)
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
Quando o personagem causa dano de fadiga com testes de Briga ou Combate Próximo, ele pode gastar um resultado de ⊕ para aturdir seu alvo (veja a página 218) por uma rodada por ⊕ gasto.

AULAS DE ANATOMIA
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Assassino, Médico
Após um ataque bem-sucedido com uma arma que não seja de veículo ou nave espacial, o personagem pode gastar um Ponto de Destino para adicionar uma quantidade de dano igual a seu Intelecto em um acerto do ataque.



BALANCEADO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Político, Erudito
O personagem escolhe duas perícias quaisquer. Elas se tornam permanentemente perícias de carreira.

BRAÇO FORTE
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Soldado Mercenário
Os personagens com o talento Braço Forte consideram as armas de arremesso como se tivessem um alcance a mais – o alcance máximo é médio.

BURLAR A SEGURANÇA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Invasor, Ladrão
Remova uma quantidade de ■ igual a seus graus em Burlar a Segurança dos testes de Artimanha ou Computadores feitos para desativar um dispositivo de segurança ou abrir uma porta trancada.

CAÇADOR
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Sobrevivencialista
O personagem adiciona □ por grau de Caçador em todos os testes de perícia quando interagir com feras ou animais selvagens, inclusive testes de combate. Adicione +10 por grau em todas as rolagens de Lesão Crítica contra animais por grau de Caçador.

CAÇADOR NATO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Patrulheiro
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Percepção ou Vigilância.

CARTÓGRAFO ESTELAR
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Morador da Fronteira, Piloto
Remova ■ por grau de Cartógrafo Estelar de todos os testes de Astronavegação. Além disso, esses testes de Astronavegação levam 50% menos tempo. Esse valor não aumenta com diversos graus de Cartógrafo Estelar.

CARTÓGRAFO MESTRE
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Morador da Fronteira
Uma vez por rodada, o personagem pode sofrer duas fadigas para diminuir a dificuldade de seu próximo teste de Astronavegação em um, podendo ser diminuído até **Fácil (◆)**.

CARTUCHO SOBRESSALENTE
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Artífice, Negociador
O personagem não fica sem munição com o resultado ▽. Itens com a Propriedade Munição Limitada ficam sem munição como de costume.

CINTO DE UTILIDADES
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Tecnólogo Proscrito, Patrulheiro
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para realizar Cinto de Utilidades como uma atividade Livre para encontrar uma inesperada (porém essencial) ferramenta pequena em seu cinto de utilidades, sacola ou bolsos, com um valor de raridade que não exceda 4. Esta ferramenta não pode ser uma arma a menos que tenha a Propriedade Munição Limitada 1.

CIRURGIÃO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Médico
Quando o personagem faz um teste de Medicina para ajudar alguém a se recuperar de seus ferimentos, o alvo cura um ferimento adicional por grau de Cirurgia.

COMANDANTE

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Soldado Mercenário
O personagem pode fazer uma ação Comandante. Quando obtém sucesso em um **teste Médio (◆ ◆) de Liderança**, um número de aliados igual ao seu Porte pode imediatamente sofrer uma fadiga para realizar uma manobra. Essa manobra não conta para o limite de manobras que um personagem pode fazer por turno. Caso haja dúvidas em relação à ordem de ação dos aliados, o personagem com Comandante dá a palavra final.

COMANDANTE (MELHORADO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Soldado Mercenário
Quando o personagem realiza uma ação Comandante, ele pode afetar os aliados o equivalente a duas vezes o valor de seu Porte. Além disso, pode gastar ⊕ obtidos em seus testes de Liderança para que um aliado sofra uma fadiga para realizar uma ação, e não uma manobra.

COMANDO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Soldado Mercenário
Receba □ por grau de Comando quando fizer testes de Liderança (ou outros tipos de testes para inspirar, liderar ou motivar pessoas). Alvos que foram inspirados também adicionam □ por grau em qualquer teste de Disciplina posterior que fizerem pelas próximas vinte e quatro horas. Esse valor não aumenta com graus adicionais de Comando.

COMPARTIMENTO SECRETO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Trapaceiro, Ladrão
Qualquer equipamento grande, veículo ou droide pertencente ao personagem tem um ou mais compartimentos secretos para o contrabando de equipamento de tamanho adequado. O jogador decide a quantidade de compartimentos, mas o valor total de carga dos itens não pode exceder os graus do personagem em Compartimento Secreto. O tamanho dos compartimentos é proporcional ao tamanho do veículo ou droide em questão. Muitos droides humanoides só conseguem armazenar itens do tamanho de uma arma de uma mão, enquanto que uma nave espacial de perfil 4 é capaz de armazenar humanoides em seus compartimentos. Os testes para detectar esses compartimentos têm dificuldade **Heroica (◆◆◆◆◆)**.

CONFIANÇA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito, Soldado Mercenário
O personagem pode diminuir a dificuldade de qualquer teste de Disciplina em um nível por grau de Confiança para evitar os efeitos de medo. Se reduzir a dificuldade para zero, o PJ não precisará fazer um teste de Disciplina.

CONHECEDOR DAS ESTRELAS

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Não
Redes: Patrulheiro
Uma vez por sessão, o personagem pode gastar uma manobra para fazer um **teste Difícil (◆ ◆ ◆) de Conhecimento (Orla Externa)** ou de **Conhecimento (Mundos do Núcleo)**. Se for bem sucedido, ele possui familiaridade com o tipo de ambiente planetário em que está. Sabe se o planeta é habitado e, caso seja, onde encontrar seus habitantes. Ele também conhece os efeitos ambientais incomuns, predadores hostis ou potenciais fontes de lucro.

CONHECEDOR DO PROJETO

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Não
Redes: Tecnólogo Proscrito
Uma vez por sessão, o personagem pode gastar uma manobra para fazer um **teste Difícil (◆ ◆ ◆) de Conhecimento (Educação)**. Sucesso significa que o personagem conhece a planta de uma construção ou de uma nave capital. Ele agora sabe a localização de componentes ou instalações essenciais na nave ou



no veículo, assim como sua própria localização. Ele também é capaz de planejar rotas incomuns para desviar de obstáculos. Resultados adicionais de ✲, ☹ ou ⊕ podem revelar outras informações úteis se o Mestre concordar.

CONTATOS

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Sim
Redes: Negociador
Uma vez por sessão, quando o personagem tentar comprar um item legalmente disponível, ele pode diminuir a raridade desse item em um nível por grau de Contatos.

CONTATOS DO MERCADO NEGRO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Sim
Redes: Trapaceiro, Ladrão, Negociador
Quando o personagem quer comprar produtos ilegais, exóticos ou por meio do mercado negro, ele pode diminuir a raridade de um item em um nível por grau em Contatos do Mercado Negro. Para cada nível de raridade diminuído, o custo do item aumenta em 50% em relação a seu valor original.

CRIPTOANALISTA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito, Invasor
O personagem remove uma quantidade de ■ igual a seus graus em Criptoanalista de qualquer tentativa de quebrar códigos ou decodificar comunicações. Além disso, o PJ diminui em um a dificuldade dos testes de Computadores ou Intelecto feitos para quebrar códigos ou decodificar comunicações. Esse valor não aumenta com graus adicionais de Criptoanalista.

DEDICAÇÃO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Guarda-Costas, Médico, Exilado Sensitivo à Força, Morador da Fronteira, Artífice, Saqueador, Mecânico, Tecnólogo Proscrito, Piloto, Político, Erudito, Trapaceiro, Patrulheiro, Invasor, Soldado Mercenário, Sobrevivencialista, Ladrão, Negociador.
Cada grau aumenta permanentemente em um ponto uma única característica à escolha do jogador. Este aumento não pode fazer a característica passar de seis.

DEFENDER SISTEMAS

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Invasor
Quando um personagem tentar defender um sistema de computador contra invasores (ou quando um oponente tenta invadir um computador que pertence ao PJ ou foi programado por ele), ele adiciona uma quantidade de ■ igual a seu grau de Defender Sistemas aos testes de seu oponente.

DEFENDER SISTEMAS (MELHORADO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Invasor
Quando um personagem tentar defender um sistema de computador contra invasores, ele aprimora a dificuldade do conjunto de dados de um oponente um número de vezes igual a seu grau de Defender Sistemas. Este talento substitui os benefícios do talento Defender Sistemas.

DERRUBAR

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Morador da Fronteira, Saqueador
Após acertar um alvo com um ataque corpo a corpo, o personagem pode deixá-lo prostrado gastando um ⊕. Caso o alvo seja maior do que o PJ ativo, será necessário um ⊕ adicional para cada nível de perfil acima.

DESORIENTAR

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Artífice, Patrulheiro
Após atingir um oponente em um teste de combate, o personagem pode gastar ☹ ☹ para desorientar seu inimigo (veja a página 218). Alvos desorientados adicionam ■ em todos os testes de perícia. O alvo fica desorientado por um número de rodadas igual aos graus em Desorientar do atacante.

DETERMINAÇÃO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito, Invasor, Médico
Quando o personagem sofre fadiga, ele sofre uma a menos por grau de Determinação (mínimo de um). Isso não se aplica se o PJ sofre fadiga voluntariamente.

DIREÇÃO DEFENSIVA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Morador da Fronteira, Piloto
O nível de defesa em todas as zonas de qualquer veículo que o personagem pilotar é aumentado em um por grau de Direção Defensiva.

DISCERNIMENTO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Percepção e Disciplina passam a ser perícias de carreira (se ainda não forem).

DISCURSO IMPIEDOSO

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Político
O personagem pode realizar a ação Discurso Impiedoso por meio de um **teste Médio (◆◆) de Coerção**. Para cada ✲, um inimigo a curta distância sofre uma fadiga.

O PJ também pode gastar . Para cada gasta, um alvo que já tenha sido afetado sofre 1 fadiga adicional.

DISCURSO IMPIEDOSO (MELHORADO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Político
Cada inimigo afetado pelo Discurso Impiedoso sofre ■ em todos os testes de perícia por um número de rodadas equivalente aos graus em Coerção do personagem. Este efeito não se acumula.

DISCURSO IMPIEDOSO (SUPREMO)

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Político
O personagem pode sofrer voluntariamente 1 fadiga para realizar Discurso Impiedoso como uma manobra em vez de uma ação.

DOMINAR EMOÇÕES

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Quando o personagem fizer um teste de Charme, Coerção ou Falsidade, ele pode incluir uma quantidade de ⬡ igual ao seu nível da Força. Cada ◯ adiciona ✲ em testes de Charme. Cada ● adiciona ✲ em testes de Coerção ou Falsidade. No entanto, para cada ◯◯, adicione ▼ em testes de Coerção e Falsidade, e para cada ●●, adicione ▼ em testes de Charme. Isso não se aplica a alvos imunes aos poderes da Força.



DURÁVEL

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Morador da Fronteira
O personagem pode diminuir o resultado de uma Lesão Crítica que sofrer em 10 por grau de Durável (mínimo de um).

ELOQUENTE

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Sim
Redes: Negociador
Quando um personagem adquire este talento, ele escolhe uma perícia: Charme, Coerção, Falsidade ou Negociação. Ao fazer testes com essa nova perícia, ele pode gastar ⨁ para receber uma quantidade de ⨁ adicionais equivalente a seus graus em Eloquente.

ENCANTO NATURAL

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Político, Trapaceiro
Uma vez por jogo, o personagem pode rolar novamente um teste de Charme ou Falsidade.

ENDURECIDO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Morador da Fronteira, Artífice, Saqueador, Mecânico, Tecnólogo Proscrito, Piloto, Político, Erudito, Trapaceiro, Patrulheiro, Soldado Mercenário, Sobrevivencialista, Negociador.
O personagem aumenta em dois seu limite de ferimentos por grau de Endurecido.

ERUDITO NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Erudito
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Conhecimento.

ERUDITO RESPEITÁVEL

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito
O personagem rebaixa a dificuldade dos testes na mesma quantidade de seus graus em Erudito Respeitável para interagir com instituições de ensino.

ESPECIALISTA EM BACTA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Médico
Os pacientes que estão sob os cuidados do personagem curam um ferimento adicional por grau de Especialista em Bacta toda vez que curarem um ferimento em um tanque de Bacta ou estiverem sob supervisão médica ou cuidados de longa duração.

ESPECIALISTA EM CONHECIMENTO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito
Quando o personagem adquire este talento pela primeira vez, ele pode escolher uma perícia de Conhecimento. Ao fazer testes com essa nova perícia, ele pode gastar ⊕ para receber uma quantidade de sucessos adicionais equivalente a seus graus em Especialista em Conhecimento.

ESPREITADOR

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Patrulheiro, Sobrevivencialista, Ladrão
O personagem adiciona □ por grau de Espreitador em todos os testes de Coordenação e Furtividade.

ESQUIVA

Ativação: Ativo (Livre, Fora de Turno)
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Médico, Morador da Fronteiro, Político, Ladrão
Quando um personagem é o alvo de um teste de combate (a distância ou corpo a corpo), ele pode imediatamente realizar Esquiva como uma atividade Livre para sofrer certa quantidade de fadiga e, em seguida, aprimorar a dificuldade do teste de combate pela mesma quantidade. A quantidade de fadiga que o personagem sofre não pode exceder seus graus em Esquiva.

ESTABILIDADE

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Quando o personagem recupera fadiga ao final de cada encontro, ele pode rolar dados da Força igual ao seu Nível da Força.
A quantidade de fadiga adicional que ele recupera é igual ao resultado de ○.

ESTIMULANTE

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Médico
O personagem pode realizar a ação de uso de Estimulante. Para isso, ele deve ter acesso a medicamentos, um medpac ou stimpacks. O PJ faz um **teste Médio (◆◆) de Medicina**. Em caso de sucesso, ele e um aliado com quem esteja engajado aumentam uma característica à sua escolha em um até o final do encontro e sofrem quatro fadigas. Cada característica individual de um único PJ só pode ser aumentada uma vez pelo uso do Estimulante durante um encontro.

ESTIMULANTE (MELHORADO)

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Médico
Quando o personagem realizar a ação Estimulante, ele pode aumentar a dificuldade do teste de Medicina para **Difícil (◆◆◆)** como uma atividade Livre. Se fizer isso, o alvo da ação sofre uma fadiga em vez de quatro.

ESTIMULANTE (SUPREMO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Médico
Ao realizar a ação Estimulante, cada ⊕ pode ser gasto para aumentar uma característica adicional em um ponto.

EVASÃO EXTRAORDINÁRIA

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
O personagem pode realizar a ação Evasão Extraordinária quando estiver pilotando um veículo ou uma nave espacial. Ele escolhe um oponente e faz um **teste Resistido de Pilotar (Planetário ou Espacial)**. Se for bem sucedido, o veículo ou a nave do oponente não poderá fazer nenhum ataque contra o veículo ou nave do personagem por uma quantidade de rodadas igual à Agilidade do PJ. A ação Evasão Extraordinária só pode ser realizada uma vez por encontro.

FALAR BINÁRIO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito, Tecnólogo Proscrito
O personagem concede □ por grau de Falar Binário para quaisquer tarefas que ele mandar um droide do Mestre realizar.

FALHA DE PROPULSOR

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Mecânico
Uma vez por sessão, o personagem pode realizar uma ação de Falha de Propulsor para fazer um **teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica**. Se for bem-sucedido, um dispositivo (que deve ser aprovado pelo Mestre) falha espontaneamente por causa do envolvimento do personagem ou porque falharia de qualquer modo, e o PJ percebeu isso (essa é uma decisão do personagem).

FOCO ACENTUADO

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força, Erudito
Antes de fazer um teste de perícia, o personagem pode realizar a manobra Foco Acentuado. Ele sofre uma fadiga para aprimorar a habilidade do teste de perícia somente uma vez.

FOGO CONTÍNUO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas
O personagem adiciona um dano por grau de Fogo Contínuo a um acerto em ataques bem sucedidos de Combate a Distância (Pesado) ou Artilharia com uma arma que não seja de veículo ou nave espacial a longo ou extremo alcance.

FORÇA BESTIAL
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Saqueador
O personagem causa +1 dano a um acerto em todos os testes bem-sucedidos de Briga e Combate Próximo por grau de Força Bestial.

FORTALEZA MENTAL
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Erudito, Invasor
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas contínuas em qualquer teste relacionado à Astúcia ou Intelecto até o final do encontro. O PJ ainda sofre com a lesão em si.

FORTITUDE HEROICA
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Saqueador, Sobrevivencialista
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas contínuas em qualquer teste relacionado à Briga ou Agilidade até o final do encontro. O PJ ainda sofre com a lesão em si.

GOLPE CERTEIRO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Assassino, Soldado Mercenário
Em um ataque bem-sucedido durante um combate com uma arma que não seja de veículo ou nave espacial, o personagem pode gastar um Ponto de Destino para adicionar uma quantidade de dano igual à sua Agilidade a um acerto em um ataque bem sucedido.

GOLPE PARALISANTE
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
O personagem pode voluntariamente aumentar a dificuldade de um teste de combate em um para desferir um golpe paralisante. Se for bem sucedido e causar danos no limite de ferimentos do alvo, este sofre uma fadiga sempre que se movimenta até o final do encontro.

GOLPE RÁPIDO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Trapaceiro, Patrulheiro
Quando o personagem faz um teste de combate, ele pode adicionar □ por grau de Golpe Rápido nesses testes contra qualquer alvo que ainda não tenha atuado no encontro.

GOLPES LETAIS
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Saqueador, Soldado Mercenário
O personagem adiciona +10 por grau de Golpes Letais em qualquer rolagem de Lesão Crítica feita contra os oponentes.

GRAU DA FORÇA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Cada grau aumenta permanentemente o Nível da Força em um.

GUARDA-COSTAS
Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode realizar uma manobra Guarda-Costas para proteger um PJ aliado com quem esteja engajado. O personagem sofre uma quantidade de fadiga que não pode exceder seus graus em Guarda-Costas. Até o início da sua próxima rodada, esse talento aprimora a dificuldade de todos os testes de combate que têm como alvo o aliado sob proteção a uma quantidade de vezes igual ao número de fadiga que o personagem sofreu.

IMPROVISO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Artífice, Tecnólogo Proscrito
O personagem escolhe uma arma de uso pessoal ou uma armadura por grau de Improviso. Ele pode aumentar o dano da arma em um, diminuir o custo de Vantagem para seu Acerto Crítico ou qualquer outro efeito em um (mínimo de um) ou aumentar em um a defesa contra combate corpo a corpo ou a distância de uma armadura. Como segunda opção, o jogador pode diminuir a carga de um item em dois até um mínimo de um. O bônus só tem efeito enquanto o personagem estiver usando o item. Caso este seja perdido ou destruído, o PJ pode colocar o efeito Improviso em uma nova arma pessoal ou armadura.

INABALÁVEL
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Político, Negociador
A dificuldade de qualquer teste de Charme, Coerção ou Falsidade tentado contra o personagem é aprimorada uma vez por grau de Inabalável.

INDISTINGUÍVEL
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Ladrão
A aparência do personagem é tão comum que as pessoas têm dificuldade em identificar traços distintivos. Oponentes aprimoram a dificuldade de qualquer teste feito para identificá-lo uma vez por grau de Indistinguível.

INDÔMITO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim

Redes: Assassino, Guarda-Costas, Médico, Morador da Fronteira, Mecânico, Tecnólogo Proscrito, Piloto, Político, Patrulheiro, Invasor, Soldado Mercenário, Erudito, Sobrevivencialista, Ladrão, Negociador.
Para cada grau de Indômito, o limite de fadiga do personagem aumenta em um.

INTIMIDADOR

Ativação: Ativo (Livre, Fora de Turno)
Múltiplo: Sim
Redes: Artífice
Quando o personagem tentar um teste de Coerção, ele pode sofrer uma quantidade de fadiga para rebaixar a dificuldade do teste um número de vezes equivalente à fadiga sofrida. Esse número não pode exceder seus graus em Intimidador. Quando o PJ é o alvo de um teste de Coerção, ele pode sofrer uma quantidade de fadiga para aprimorar a dificuldade do teste um número de vezes equivalente à fadiga sofrida. Esse número não pode exceder seus graus em Intimidador.

INVASOR PROFICIENTE

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Invasor
Quando o personagem faz um teste de Computadores, ele pode gastar ⊕ para ganhar um controle limitado sobre o sistema alvo. Testes de Computadores subsequentes neste sistema podem ser feitos como manobras.

INVENTOR

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Tecnólogo Proscrito
Quando o personagem constrói itens novos ou modifica conexões existentes (veja **Capítulo V: Utensílios e Equipamentos**), ele pode escolher adicionar □ ou remover ■ do teste por grau de Inventor.

LÁBIA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Político
Remova ■ por grau de Lábia de todos os testes de Charme e Liderança que o personagem fizer.

LADRÃO NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Ladrão
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Artimanha ou Furtividade.

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Assassino, Morador da Fronteira, Ladrão
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode sair da posição deitado ou sentado e ficar em pé como uma atividade Livre.

LUTADOR NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Saqueador
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Briga ou Combate próximo.

MALÍCIA

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Morador da Fronteira, Exilado Sensitivo à Força, Ladrão
Remova ■ por grau de Malícia de qualquer teste de Conhecimento (Submundo) ou Manha que o personagem tentar fazer.

MECÂNICO NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Mecânico
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Mecânica.

MÉDICO NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Médico
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Medicina.

MESTRE DA MEDICINA

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Médico
Uma vez por rodada, o personagem pode sofrer duas fadigas para diminuir a dificuldade de seu próximo teste de Medicina, podendo ser diminuído até **Fácil (◆)**.

MESTRE DAS SOMBRAS

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Assassino, Ladrão
Uma vez por rodada, o personagem pode sofrer duas fadigas para diminuir a dificuldade de seu próximo teste de Furtividade ou Artimanha, podendo ser diminuído até **Fácil (◆)**.

MESTRE DO COMÉRCIO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Negociador
Antes de fazer um teste ao comprar ou vender itens, assumir ou quitar uma Obrigação, o personagem pode escolher sofrer duas fadigas. Se o teste for bem sucedido, ele vende o item por 25% a mais de seu preço original, compra o item por 25% menos, quita um ponto adicional de Obrigação ou assume um ponto a menos de Obrigação.



MESTRE INVASOR
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Invasor
Uma vez por rodada, o personagem pode realizar Mestre Invasor como uma atividade Livre para sofrer duas fadigas e diminuir a dificuldade do próximo teste de Computadores ou outro teste relacionado à invasão de sistemas em um, podendo ser diminuído até **Fácil (◇)**.

MIRA CERTEIRA
Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode realizar uma manobra de Mira Certeira antes de tentar um teste de combate e sofrer uma quantidade de fadiga. Esta não pode exceder os graus do personagem em Mira Certeira. Em seguida, ele diminui a defesa do alvo (corpo a corpo ou a distância) em um por fadiga sofrida para aquele teste de combate.

MIRA PERFEITA
Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Soldado Mercenário
Uma vez por rodada, antes de o personagem fazer um ataque a distância, ele pode realizar uma manobra Mira Perfeita. Ao realizar esta manobra, o PJ recebe todos os benefícios por mirar e também aprimora sua rolagem de ataque uma vez por grau de Mira Perfeita.

NEGOCIADOR ARDILOSO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Negociador
Quando o personagem vende produtos legais para um comerciante ou para um negócio com boa reputação, ele recebe 10% de créditos adicionais por grau de Negociador Ardiloso (com base no preço de venda original do produto ou item).

NEGOCIADOR NATO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Negociador
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Negociação ou Sangue Frio.

NERVOS DE AÇO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Político, Negociador
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para ignorar os efeitos de Lesões Críticas contínuas em qualquer teste relacionado à Força de Vontade ou Porte até o final do encontro. O PJ ainda sofre com a lesão em si.

PASSO FURTIVO
Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Soldado Mercenário, Tecnólogo Proscrito, Trapaceiro
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode realizar uma manobra Passo Furtivo para dar um passo para o lado e tentar evitar ataques a distância iminentes. O PJ sofre uma quantidade de fadiga que não pode exceder seus graus em Passo Furtivo. Até o início da sua próxima rodada, esse talento aprimora a dificuldade de todos os testes de combate a distância que têm o personagem como alvo a uma quantidade de vezes igual ao número de fadiga sofrida por ele.

PERCEPÇÃO APRIMORADA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Patrulheiro
Aliados a curto alcance do personagem adicionam ■ em seus testes de Percepção e Vigilância. Aliados engajados ao PJ adicionam ■■.

PERCEPÇÃO DE EMOÇÕES
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
O personagem adiciona ■ em todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade a menos que o alvo seja imune aos Poderes da Força.

PERCEPÇÃO DO PERIGO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Uma vez por sessão, o personagem pode remover ■■ de um teste de perícia de qualquer um.

PERSUASÃO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Exilado Sensitivo à Força, Trapaceiro, Negociador
Remova □ por grau de Persuasão em qualquer teste de Falsidade ou Artimanha.

PESQUISADOR
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Erudito
O personagem remove □ por grau de Pesquisador de todos os testes de Conhecimento. A pesquisa leva 50% menos tempo (essa porcentagem não aumenta com diversos graus de Pesquisador).

PILOTO MESTRE
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
Uma vez por rodada, quando o personagem estiver pilotando uma nave (pilotada com a perícia Pilotar (Espacial)), ele pode sofrer voluntariamente duas fadigas para fazer qualquer ação como uma manobra.

PILOTO NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Artilharia ou Pilotar (Espaço).

PILOTO PROFICIENTE

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Morador da Fronteira, Piloto
O personagem remove ■ por grau de Piloto Proficiente de todos os testes de Pilotar (Planetário) e Pilotar (Espacial) que tentar fazer.

PONTO FRACO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Trapaceiro, Sobrevivencialista
Após um ataque bem-sucedido com uma arma que não seja de veículo ou nave espacial, o personagem pode gastar um Ponto de Destino para adicionar uma quantidade de dano igual à sua Astúcia em um acerto de um ataque bem sucedido.

PONTOS DE PRESSÃO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Médico
Quando o personagem faz um teste de Briga contra um indivíduo, ele pode optar por não causar danos na forma de ferimentos no alvo, mas causar o dano equivalente na forma de fadiga, mais a quantidade de fadiga adicional igual a seus graus em Medicina. Esses testes não podem ser feitos com nenhuma arma, mas esse dano de fadiga não é reduzido pela resistência.

PORTE VIGOROSO

Ativação: Ativo (Livre, Fora de Turno)
Múltiplo: Não
Redes: Político
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para recuperar a quantidade de fadiga equivalente ao seu Porte.

POSTURA DEFENSIVA

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Artífice, Saqueador, Tecnólogo Proscrito
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode realizar uma manobra de Postura Defensiva para assumir uma posição defensiva contra ataques corpo a corpo iminentes. O personagem sofre uma quantidade de fadiga que não pode exceder seus graus em Postura Defensiva. Até o início da sua próxima rodada, esse talento aprimora a dificuldade de todos os testes de combate corpo a corpo que têm o PJ como alvo uma quantidade de vezes igual à quantidade de fadiga sofrida por ele dessa forma.

POTÊNCIA TOTAL

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
O personagem pode levar um veículo ou nave além dos seus limites de velocidade. Ele pode realizar a ação Potência Total fazendo um **teste Difícil (◆ ◆ ◆) de Pilotar**. Se for bem sucedido, a velocidade máxima da nave aumenta em um por um número de rodadas equivalente à Astúcia. A nave continua não podendo realizar ações ou manobras que normalmente não poderia (como ações que exigem uma velocidade mínima).

POTÊNCIA TOTAL (MELHORADO)

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
O personagem pode sofrer voluntariamente uma fadiga para realizar Potência Total como uma manobra. Além disso, a dificuldade da Potência Total diminui para **Média (◆ ◆)**.

POTÊNCIA TOTAL (SUPREMO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
Quando o personagem realiza Potência Total com sucesso, a velocidade máxima da nave aumenta em dois (e não em um) por um número de rodadas equivalente à sua Astúcia.

PRECISÃO LETAL

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Artífice, Soldado Mercenário
Toda vez que o personagem adquirir um grau de Precisão Letal, ele deverá escolher uma perícia de combate. O PJ pode adicionar seus graus de treinamento básico nessa perícia de combate como danos adicionais a um acerto em um ataque bem sucedido feito com essa perícia de combate com armas que não sejam de veículo ou nave espacial. O personagem não pode escolher a mesma perícia de combate duas vezes.



PREPARAÇÃO
Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Artífice, Tecnólogo Proscrito, Erudito
O personagem pode se Preparar realizando uma manobra. Isto permite que ele remova ■ por grau de Preparação do próximo teste de perícia que for influenciado por mudanças de condições, clima rigoroso, superfícies instáveis, gravidade zero, gravidade intensificada ou outros obstáculos físicos que tornariam um teste de perícia mais difícil.

PROCURAR ALIMENTO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força, Patrulheiro, Sobrevivencialista
Remova até ■■ dos testes de perícia para encontrar água, comida ou abrigo. Os testes de Sobrevivência para procurar alimentos levam a metade do tempo.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
Quando estiver usando armadura, o valor total de resistência do personagem é aumentado em um.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURA (MELHORADO)
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Artífice
Quando estiver usando armadura com um valor de resistência dois ou mais, o personagem aumenta sua defesa em um.

PROGRAMADOR NATO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Invasor
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Astronavegação ou Computadores.

RASTREADOR ESPECIALISTA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Sobrevivencialista
Remova ■ por grau de Rastreador Especialista em testes para achar ou seguir rastros. Os testes de Sobrevivência feitos para rastrear alvos levam 50% menos tempo do que o normal. Esse valor não aumenta com graus adicionais de Rastreador Especialista.

REAÇÃO RÁPIDA
Ativação: Ativo (Livre, Fora de Turno)
Múltiplo: Sim
Redes: Trapaceiro, Ladrão
O personagem pode sofrer uma quantidade de fadiga para adicionar a mesma quantidade de ✲ a qualquer teste de Vigilância ou Sangue Frio para estabelecer a ordem de iniciativa. O número de fadiga não pode exceder seus graus de Reação Rápida.

RECUPERAÇÃO ACELERADA
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Morador da Fronteira, Piloto, Patrulheiro
Quando o personagem cura fadiga depois que um encontro tiver acabado, ele cura uma fadiga adicional por grau em Recuperação Acelerada.

RECUPERAR FÔLEGO
Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Sim
Redes: Soldado Mercenário
Uma vez por encontro, o personagem pode realizar Recuperar Fôlego como uma atividade Livre para recuperar certa quantidade de fadiga equivalente a seus graus em Recuperar Fôlego.

REFLEXOS EXTRAORDINÁRIOS
Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
O personagem recebe +1 de defesa contra combate corpo a corpo.

REFLEXOS INCOMUNS
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Exilado Sensitivo à Força
O personagem adiciona □ por grau de Reflexos Incomuns em todos os testes de Vigilância.

REFREAR AVARIA
Ativação: Ativo (Livre, Fora de Turno)
Múltiplo: Não
Redes: Mecânico
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para realizar Refrear Avaria como uma atividade Livre imediatamente depois de um veículo ou nave que consertou nesse encontro sofrer danos. O PJ explica por que o dano aparentemente grave era, na verdade, superficial, e a avaria causada pelo ataque torna-se fadiga de sistema.

REPARO METICULOSO
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Mecânico
Sempre que um personagem diminui a quantidade de fadiga sofrida por uma nave ou um veículo, ele diminui uma fadiga adicional por grau de Reparo Meticuloso.

REPAROS EFICAZES
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Mecânico, Tecnólogo Proscrito
O personagem conserta +1 de avaria do casco por grau de Reparos Eficazes sempre que consertar um veículo ou uma nave.

RESOLUTO

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Mecânico
O personagem pode realizar a ação Resoluto. Em qualquer turno em que ficar desorientado ou aturdido, ele poderá realizar a ação Resoluto (deve ser realizada mesmo que o personagem esteja normalmente impedido de fazer ações quando fica aturdido). Ele faz um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Disciplina**. Se for bem sucedido, deixa de ficar aturdido ou desorientado. A dificuldade deste teste diminui em um por grau adicional de Resoluto, podendo ser diminuído até **Fácil (◆)**.

RESOLUTO (MELHORADO)

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Guarda-Costas
O personagem pode usar sua ação Resoluto para recuperar-se da condição incapacitado por ter excedido seu limite de fadiga. Em seu próximo turno depois de ficar incapacitado, ele pode fazer um **teste Heroico (◆◆◆◆◆)** como sua ação Resoluto (esta ação pode ser feita mesmo que o personagem esteja normalmente impedido de realizar ações). Se for bem sucedido, diminua sua fadiga para um ponto abaixo de seu limite de fadiga. A dificuldade deste teste diminui em um por grau adicional de Resoluto, podendo ser diminuído até **Fácil (◆).**

RETÓRICA INSPIRADORA

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Político
O personagem pode fazer a ação Retórica Inspiradora por meio de um **teste Médio (◆◆) de Liderança**. Para cada ☆, um aliado a curto alcance recupera uma fadiga. Para cada ☆, um aliado que esteja se beneficiando da Retórica Inspiradora recupera uma fadiga adicional.

RETÓRICA INSPIRADORA (MELHORADO)

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Político
Cada aliado afetado pela Retórica Inspiradora recebe □ em todos os testes de perícia por um número de rodadas equivalente aos graus em Liderança do personagem. Este efeito não se acumula.

RETÓRICA INSPIRADORA (SUPREMO)

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Político
O personagem pode sofrer voluntariamente 1 fadiga para realizar Retórica Inspiradora como uma manobra em vez de uma ação.

REVELAÇÃO GENIAL

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Erudito
Uma vez por sessão, o personagem pode optar por fazer um teste de perícia usando Intelecto em vez da característica relacionada a essa perícia. Ao fazer isso, ele deve explicar como, neste caso em particular, sua inteligência o está ajudando a superar esse desafio.

SADIO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Sobrevivencialista
Adicione □ por grau de Sadio em todos os testes para resistir ou se recuperar dos efeitos de venenos e outras toxinas. Este talento diminui a duração de quaisquer efeitos contínuos ou danos relacionados a toxinas ou venenos em uma rodada por grau de Sadio (mínimo de um).

SALTAR A BORDO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto, Patrulheiro
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode subir ou descer de um veículo ou animal, deslizar para uma cabine ou estação de armas de uma nave como uma atividade Livre em vez de uma Manobra.

SAQUE RÁPIDO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Assassino, Exilado Sensitivo à Força, Trapaceiro
Uma vez por rodada no turno do personagem, ele pode sacar ou guardar uma arma de fácil acesso como uma atividade Livre, e não como uma manobra. Este talento também reduz em uma manobra o tempo para sacar ou guardar uma arma que geralmente requer mais do que uma manobra para ser sacada ou guardada adequadamente.

SENTIDOS INCOMUNS

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Exilado Sensitivo à Força
O personagem adiciona □ por grau de Sentidos Incomuns em todos os testes de Percepção.

SEXTO SENTIDO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
O personagem recebe +1 de defesa a distância.

SISTEMAS COM REDUNDÂNCIA

Ativação: Ativo (Ação)
Múltiplo: Não
Redes: Mecânico
Com um **teste Fácil (◆) de Mecânica**, o personagem pode coletar componentes de um dispositivo em funcionamento para consertar um quebrado sem ter que quebrar o que está funcionando. Isso permite que o PJ conserte um dispositivo quebrado sem ter

as peças de reposição necessárias, matérias-primas ou kits de reparo (o teste inicial também não sofre penalidades pela falta de kits de reparo). No entanto, isso só é possível se o dispositivo em funcionamento tiver pelo menos o mesmo tamanho e o mesmo nível tecnológico do quebrado (é impossível consertar uma nave com uma pistola blaster ou um sabre de luz com as peças de uma roda d'água).

SOBREVIVENTE

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Sobrevivencialista
O personagem remove ■ por grau de Sobrevivente dos testes para se deslocar por terrenos ou superar efeitos de terrenos ou do ambiente. Diminua os tempos de viagens por terra em 50% (esse valor não diminui com diversos graus de Sobrevivente).

SOBREVIVENTE NATO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Sobrevivencialista
Uma vez por sessão, o personagem pode rolar novamente um teste de Resiliência ou Sobrevivência.

TECNOAFICIADO

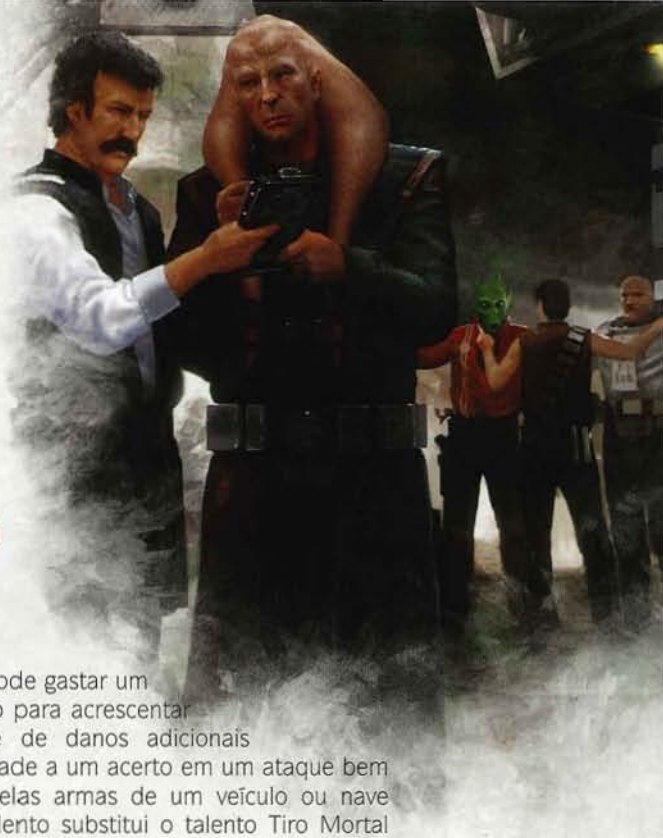
Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Artífice, Tecnólogo Proscrito
O personagem faz um equipamento ficar mais customizável. Ele escolhe um equipamento e aumenta seu número de pontos de constituição em um. Só pode fazer isso uma vez por equipamento, mas pode modificar uma quantidade igual aos graus em Tecnoaficiado. Se o PJ perder um equipamento alterado, pode aplicar Tecnoaficiado em um novo.

TIRO DE SNIPER

Ativação: Ativo (Manobra)
Múltiplo: Sim
Redes: Assassino, Soldado Mercenário
Uma vez por turno e antes de fazer um ataque a distância (que não seja de arremesso), o personagem pode realizar uma manobra para tentar um Tiro de Sniper. Este aumenta o alcance máximo da arma do PJ em até uma faixa de alcance por grau. Para cada grau além do valor máximo normal da arma, aprimore a dificuldade do teste em um (isso é adicionado à dificuldade do disparo por causa do alcance longo).

TIRO MORTAL

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para acrescentar uma quantidade de danos adicionais igual à metade de sua Agilidade (arredondado para cima) a um acerto em um ataque bem sucedido feito pelas armas de um veículo ou nave espacial.



TIRO MORTAL (MELHORADO)

Ativação:
Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Piloto
O personagem pode gastar um Ponto de Destino para acrescentar uma quantidade de danos adicionais igual à sua Agilidade a um acerto em um ataque bem sucedido feito pelas armas de um veículo ou nave espacial. Este talento substitui o talento Tiro Mortal anterior.

TOQUE DO DESTINO

Ativação: Ativo (Livre)
Múltiplo: Não
Redes: Exilado Sensitivo à Força
Uma vez por sessão, o personagem pode adicionar □ □ em um teste de perícia qualquer.

UTINNI!

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Tecnólogo Proscrito
O personagem remove uma quantidade de ■ igual aos graus em Utinni! de testes feitos para encontrar ou vasculhar itens ou utensílios. Estes testes podem incluir testes de Negociação, Percepção ou outros, dependendo das circunstâncias e da aprovação do Mestre. Tais testes de perícia levam metade de seu tempo habitual (esse tempo não aumenta com vários graus de Utinni!).

VELOZ

Ativação: Passivo
Múltiplo: Não
Redes: Sobrevivencialista
O personagem não sofre as penalidades por se mover por um terreno acidentado (ele se move sobre esse terreno com velocidade normal, sem gastar manobras adicionais).

VIGOROSO

Ativação: Passivo
Múltiplo: Sim
Redes: Guarda-Costas, Saqueador, Mecânico, Sobrevivencialista
O personagem recebe +1 resistência por grau de Vigoroso.



V

UTENSÍLIOS E EQUIPAMENTOS

"Religiões supersticiosas e armas antigas não são páreas para uma blaster."

– Han Solo

Habilidade, inteligência e pura sorte são vantagens valiosas em **Fronteira do Império**. Mas somente um caipira bobalhão entra desarmado no espaçoporto de Mos Eisley ou perambula pela superfície gelada de Hoth sem uma armadura acolchoada isolante. Personagens sagazes preparam-se para as situações que provavelmente enfrentarão pelo caminho – e um pouco mais adiante. Todo contrabandista que se preze sabe que precisa carregar uma arma grande o suficiente para manter a escória a distância, além de uma blaster compacta caso as coisas saiam do controle em um encontro. Os soldados sabem que a maioria das armaduras usadas nas situações do dia a dia não vai parar um tiro direto de blaster, mas eles também sabem que elas podem ser sua salvação quando uma granada de fragmentação explode. O equipamento de um ladrão bem-sucedido não se limita a apenas armas e armaduras. Respiradores são indispensáveis para eliminar os mynocks das naves no espaço profundo, e toda a sorte do mundo para aquele que tentar consertar um hiperpropulsor sem uma hidrochave.

Neste capítulo, os jogadores encontrarão informações sobre armas pessoais, armaduras e equipamentos vitais para poderem explorar desde os Mundos Centrais até as fronteiras. Eles também descobrirão como os créditos vêm fácil e vão embora mais fácil ainda. Este livro apresenta a maioria dos equipamentos comumente encontrados pela galáxia. A lista de ferramentas úteis apresentada aqui deve satisfazer a maior parte das necessidades de personagens independentes.

ECONOMIA GALÁCTICA

O fluxo vital de todos os mundos é sua economia – o que ele exporta e importa. Algumas atividades comerciais são locais, como é o caso da umidade colhida nos desertos de Tatooine e transportada para suas cidades grandes. Já outros comércios são planetários. A robusta madeira greel de Pii II e IV é bastante apreciada pelos Mundos Centrais, e as naves espaciais Corellianas são fabricadas no setor de Corellian e vendidas e revendidas por toda a galáxia.

O comércio dessas mercadorias pelas hiper-rotas também exige legiões de naves, pilotos e tripulações



que, em troca, exigem comida, combustível e exploradores para trilhar as rotas mais rápidas pelo hiperespaço; além disso, também precisam de armas para proteger as cargas dos interessados em "colher" o que já havia sido juntado.

Federações comerciais, associações e governos locais regulam e tributam esse tipo de comércio onde puderem. A maior parte dessa riqueza é destinada para o bem comum. Autoridades locais, como as que governam a Cidade das Nuvens em Bespin, autorizam e contratam uma empresa de guardas e navios de escolta para acompanhar os cargueiros que compram seu valioso gás Tibanna. Isso gera empregos para centenas de mineradores, comerciantes e técnicos que lidam com gás – e abastece toda a galáxia com gás blaster.

Claro que onde há regras, sempre há alguém para infringi-las, e onde há taxas, sempre há alguém disposto a evitá-las. Contrabandistas e negociantes do mercado negro obtêm muitos lucros com o transporte e venda de produtos restritos ou tributados pelos sistemas. Alguns desses produtos são da mais desprezível variedade, como narcóticos viciantes ou escravos. Alguns produtos podem ser usados para o bem ou para o mal, como armas ou explosivos que podem ser usados para propósitos que vão desde crimes e terrorismos até lutas contra regimes locais tirânicos e opressivos. Alguns carregamentos podem ser de natureza heroica, como os que trazem medicamentos a um povoado isolado ou os que contrabandeiam provisões para algum planeta remoto que sofre com um governo repressivo ou monopolista.

Os personagens em **Fronteira do Império** podem ser vigaristas brutais, contrabandistas inescrupulosos, mercenários ou caçadores de recompensas implacáveis, mas alguns realmente se veem como heróis para os cidadãos comuns oprimidos pelas autoridades. É claro que não faz mal nenhum obter algum lucro no meio do caminho.

DINHEIRO

Mercadorias e serviços são pagos com "créditos". Este é um termo universal que abrange desde moedas locais com nomes e denominações distintos até o Crédito Imperial padrão galáctico. Todos são intercambiáveis e podem estar sob a forma de notas e moedas físicas ou armazenadas em cartuchos de crédito digital (também chamados de "chips"). O dinheiro em cédulas e moedas é mais usado por criminosos que não querem deixar nenhum tipo de rastro eletrônico ou por habitantes de mundos remotos que não confiam em instituições que estão a anos-luz de distância.

Para a maioria, esses temores não têm nenhum fundamento. Os cartuchos de crédito são codificados dentro dos valores limite de dinheiro do planeta que emitiu esses cartuchos, e são mantidos pelo Clã Bancário

A ECONOMIA COMO UM GANCHO DE AVENTURA

Toda a economia galáctica é um organismo vivo, quase como a própria Força. Cada recurso – e seu transporte por planetas ou sistemas para os indivíduos que querem comprá-lo – não é apenas um mero fato de um mundo distante, mas sim um gancho para uma aventura.

Por exemplo: Coruscant é um mundo com poucos recursos naturais para seus trilhões de habitantes. Isso significa que cargueiros repletos de comida e água devem viajar diariamente ao planeta para abastecer sua população. Os oficiais do Império em Coruscant são os responsáveis pela administração desses recursos, que são entregues primeiro aos oficiais e suas famílias, permitindo que suprimentos adicionais sejam distribuídos gradativamente até chegar na "ralé", que habita a cidade baixa.

O que acontece se reduzirem o fornecimento desses suprimentos? Imagine um ambicioso senhor do crime em ascensão que deseja governar o submundo de Coruscant. Com uma pequena frota de naves piratas, ele pode secretamente atacar alguns dos fornecedores que estão nas hiper-rotas sobre o planeta, privando seus cidadãos de comida e água.

Legiões de homens e mulheres perambulando pelas ruas começam a ter fome e sede, e acabam se tornando violentos. O senhor do crime quer que o problema chegue a seu ponto mais crítico. O tumulto tomou conta das ruas, distritos financeiros estão incendiados e a batalha entre a população e as tropas Imperiais já começou.

Este é um cenário perfeito para muitas aventuras. Os Personagens de Jogador podem ser contratados para atuar como piratas pelo senhor do crime ou como guardas para fazer a segurança dos carregamentos que estão a caminho. Ou eles podem conseguir reduzir alguma Obrigação que tenham com seus próprios contatos do crime ao entrarem infiltrados entre os piratas e expondo o rival. Eles podem até querer usar suas habilidades de contrabandistas para trazer comida e água à população faminta – e obter um lucro decente no processo!

InterGaláctico (o CBIG). Os personagens podem carregar crédito em seus cartuchos de crédito nas filiais localizadas pela galáxia; esses cartuchos geralmente são seguros. É extremamente difícil falsificá-los até para o mais inteligente dos invasores de sistemas. Somente organizações criminosas de elite conseguem alterar ou fabricar chips falsificados e se forem pegas, são tratadas com agilidade e rigor pelas forças de segurança do CBIG. As táticas rápidas e vorazes do banco são quase sempre apoiadas pelo Império, governos locais ou ambos.

MOTIVAÇÕES

As duas motivações principais dos heróis-vigaristas de **Fronteira do Império** são Obrigação e créditos. A Obrigação é apresentada com mais detalhes no **Capítulo II** e geralmente envolve responsabilidades financeiras, como contrair uma dívida com um senhor do crime Hutt. Mas até mesmo a maioria dos vigaristas sem Obrigações financeiras estão em busca de lucros. Alguns estão interessados em créditos brutos e na vida fácil que acreditam que virá com a riqueza. Já outros estão com os olhos voltados para uma nave mais veloz, uma base secreta em um mundo na fronteira ou quem sabe para um dote por uma noiva escrava cara.

A maioria dos trabalhos que o grupo assume deve oferecer recompensas em dinheiro relativamente baixas (veja **Mantendo a Tripulação Ávida** na página 151). Artigos como hiperpropulsores sobressalentes, novos droides, transportes terrestres ou mesmo naves espaciais podem servir de recompensa – ou podem ser dados aos personagens se assumirem mais Obrigação (ou começarem com ela). Isso permite que o grupo tenha acesso às ferramentas necessárias para novas aventuras, mas impede que tenham pilhas de dinheiro, o que os faria recusar novas oportunidades.

RARIDADE

Alguns itens são muito mais difíceis de comprar do que outros dependendo de onde o personagem se encontra no momento. Afinal, a galáxia é um lugar vasto, e os trâmites e as complicações do comércio galáctico significam que alguns itens que são fáceis de achar em determinados locais são difíceis de achar em outros. Claro que, não importa o lugar, alguns itens são raros de se achar, assim como existem outros que estão sempre disponíveis e são baratos.

A raridade em **Fronteira do Império** é uma simples maneira de medir a dificuldade de se achar um item em uma escala de 0-10, sendo 0 o mais fácil de localizar e 10 o mais difícil. É claro que a disponibilidade de um item para compra nunca deve depender apenas da rolagem de dados. As necessidades da trama fazem que a disponibilidade seja uma decisão do Mestre, pelo menos parcialmente. No entanto para itens simples, a raridade oferece uma maneira fácil para o Mestre determinar se

TABELA 5-1: RARIDADE

Raridade	Teste	Exemplos
0	Simples (–)	Bastão Luminoso
1		Comlink de longo alcance
2	Fácil (◆)	Medpac
3		Óculos Digitalizadores
4	Médio (◆◆)	Pistola Blaster
5		Rifle Blaster
6	Difícil (◆◆◆)	Membro Cibernético
7		Bowcaster
8	Muito Difícil (◆◆◆◆)	Detonador Termal
9		Campo de Invisibilidade Portátil
10	Heroico (◆◆◆◆◆)	Pacote de Lesai

algo está disponível e permite que os jogadores cacem itens específicos. É preciso fazer um teste de Negociação para se achar um item em um planeta (mas o Mestre pode permitir que o personagem use uma perícia de Conhecimento adequada em vez da Negociação).

A **Tabela 5-1: Raridade** apresenta as raridades, a dificuldade do teste para se achar esses itens raros e exemplos desses itens. A **Tabela 5-2: Modificadores de Raridade** traz alguns modificadores gerais que podem ser aplicados à raridade de um item com base na localização e no nível tecnológico do mundo onde ele está. Alguns mundos podem impor seus próprios modificadores. Estes podem fazer a raridade de um item ser maior do que 10. Neste caso, a dificuldade do teste permanece Heroica, mas o Mestre pode aprimorá-la uma vez para cada raridade acima de 10.

O MERCADO NEGRO

Nem todos os produtos encontram-se disponíveis em todos os planetas. Uma cidade pode banir armas dentro de seus limites, e a maioria das autoridades planetárias proíbem detonadores termais. Vender produtos ilegais é perigoso, porém lucrativo para os que ousam se arriscar. Deparar-se com um deles significa lidar com criminosos e capangas gananciosos.

TABELA 5-2: MODIFICADORES DE RARIDADE

Modificador de Raridade	Circunstâncias
–2	Mundo Central Primário como Coruscant, Duro ou Corellia
–1	Outro Mundo Central
–1	Mundo na rota de comércio primária
+0	Colônia ou Mundo da Orla Interna
+0	Mundo Civilizado
+1	Mundo da Orla Média
+1	Mundo recém-colonizado, mundo distante
+2	Mundo da Orla Externa
+2	Mundo da Fronteira
+3	Mundo do Espaço Selvagem
+4	Mundo Não Civilizado

Cabe ao Mestre decidir o que é ilegal em cada mundo ou isso pode constar na descrição do planeta. Achar um item ilegal normalmente requer um teste de Manha. A dificuldade geralmente depende da raridade do item (veja a **Tabela 5-1**), mas pode ser aumentada com base na capacidade de aplicação da lei do planeta (conforme o Mestre determinar).

Vender itens ilegais também requer um teste de Manha com a mesma dificuldade descrita acima. Se três ou mais ⚙ ou um ▽ forem rolados, algo deu errado: o comprador tenta roubar os personagens ou a Polícia local chega para prender esses criminosos insolentes, por exemplo.

Achar itens do mercado negro sempre requer um teste de Manha, e pode custar muito mais do que o preço de tabela dependendo de sua escassez em um mundo específico. Isso varia de um lugar para o outro, portanto cabe ao Mestre determinar se um item é restrito ou não, em que grau de restrição e qual é a dificuldade para localizá-lo. Alguns itens têm um (R) em seu preço para indicar que são restritos e sempre são considerados itens de mercado negro.

A maioria dos negociantes do mercado negro estabeleceu padrões, clientes e hábitos que os mantêm ativos nos negócios. Talvez os Personagens de Jogador não tenham esses contatos e acabam vendendo para um criminoso que, por sua vez, planeja revender os produtos. Por isso, PJs que vendem itens ilegais lucram um quarto do preço de tabela com um teste bem-sucedido de Manha, metade do valor com ✲ ✲, e três quartos com ✲ ✲ ✲ ou mais.

Itens extremamente exóticos e ilegais, como animais raros ou animais de estimação exóticos, podem ser vendidos por um preço muito alto, determinado de acordo com a história e a dificuldade de achá-los. As regras acima apresentam as regras gerais para comprar e vender a maioria dos itens ilegais.

MANTENDO A TRIPULAÇÃO ÁVIDA

Para o Mestre, administrar a economia pode ser bastante complicado. É importante encorajar a tripulação a poupar créditos para grandes iniciativas, como uma nave espacial nova, um suborno em um jogo de sabacc de alto risco ou entradas para uma corrida entre sistemas, mas também é prudente deixá-los sem muito crédito para que sempre estejam em busca de mais. Não é fácil motivar um grupo a aceitar uma missão perigosa se estiver cheio de créditos.

Uma forma de conseguir isso é limitar as recompensas em dinheiro pelas missões e serviços que fizer. Em vez de recompensar os personagens com 10.000 créditos por levarem passageiros a Duro ou completar a Sisar Run, dê-lhes suprimentos para a nave ou itens que não sejam particularmente valiosos, mas que podem quitar a Obrigação. Um carregamento de rifles blaster usados pode valer somente 1.000 créditos, mas Borga, o Hutt, irá aceitá-lo em troca de 5 Obrigação.

Além de dinheiro, o Mestre também pode dar ao grupo as coisas que querem (ou as coisas que a aventura requer que tenham). Por exemplo: se os jogadores quiserem uma nave maior e melhor, eles poderão espiar a que desejam em uma frota pirata local. Se conseguirem capturá-la, poderão ficar com ela – mas também serão perseguidos pelo capitão e pela tripulação pirata.

Essas táticas nem sempre funcionarão, mas um grupo bem-sucedido conseguirá obter rapidamente uma reserva de créditos decente. Para manter o grupo quase sem dinheiro, porém ainda permitindo que economize, receba, barganhe ou até ganhe as recompensas que tanto procura, o Mestre deve ocasionalmente drenar seus ganhos ilícitos (ou dar oportunidades ao grupo para fazer o mesmo).

Celebração: Quando os heróis forem para o próximo espaçoporto para descansar e relaxar ou juntar informações para seu mais recente trabalho, eles poderão celebrar – gastar os créditos ganhos com muito esforço com bebida, apostas, boa comida e informações. Isso requer um teste de Charme. Sucesso e fracasso custam créditos, no entanto também podem resultar em vantagens valiosas em serviços futuros. O Mestre determina a quantidade exata de créditos gastos considerando o local, mas geralmente deve ser entre 50 e 100 créditos.

Com ✲ o personagem aprende algo proveitoso para sua situação ou trabalho atual, como informações sobre guardas, contatos úteis ou a localização de um alvo. Com ☋ ele aprende algo inesperado e valioso, como a escala e o número de guardas do alvo, a localização de uma recompensa ou o nome da cidade de um planeta que contém algum item raro que o personagem esteja procurando.

Cada ۞ rolada não só dobra os créditos originais gastos como também pode causar problemas, como brigas de bar ou chamar a atenção de criminosos locais.

Obrigação: Quando a Obrigação do grupo (ou do personagem) é ativada, pode-se gastar créditos para manter grupos interessados fora de seu rastro por um curto período de tempo se o Mestre permitir. Pode ser um suborno para um caçador de recompensas, um pagamento a um operário desonesto para que ele plante um rastro falso ou um pagamento a alguém que possa tirá-los sorrateiramente do local. O Mestre deve determinar o preço exato, que depende da natureza da Obrigação e seu nível atual. Baixos níveis de Obrigação devem ser relativamente baratos para serem evitados, enquanto que níveis mais altos podem ser quase incalculáveis.

Manutenção de Naves: É caro manter uma nave. Se não for cauteloso, avarias sofridas em batalhas ou voos em campos de asteroides podem levar o capitão à falência. As regras para reparo e manutenção de naves estão na página 243.

VENDA E TROCA

A venda de itens legais segue procedimentos similares aos da venda de itens ilegais. Personagens de Jogador podem, em geral, vender um item por um quarto de seu preço original se fizerem um teste bem-sucedido de Negociação. Esse valor aumenta para metade com ✲ ✲ e três quartos com ✲ ✲ ✲ ou mais.

Em algumas situações, os PJs podem querer realizar atividades comerciais, comprando diversos itens em um lugar e vendendo-os em outro onde são mais raros. Essas ações podem ser desenvolvidas na narrativa, mas se o Mestre quiser utilizar alguns procedimentos mecânicos para isso, aqui estão algumas regras básicas.

O comércio funciona da mesma maneira com itens do mercado negro (Restrito) ou com itens legais. Sua venda segue as regras de venda de itens descritas acima, sejam eles legais ou do mercado negro. No entanto, ao determinar o preço de venda com base no sucesso do teste de Negociação, multiplique primeiro o valor do item com base na diferença da raridade de onde o item foi comprado e onde foi vendido, usando como referência a **Tabela 5-2** e a **Tabela 5-3: Aumento de Custos no Comércio**. Com esse valor novo e maior, determine o preço de venda a partir dos resultados do teste de Negociação.

TABELA 5-3: AUMENTO DE CUSTOS NO COMÉRCIO

Aumento da Raridade	Aumento do Custo
+0-1	X1
+2	X2
+3	X3
+4 ou mais	X4

Claro que estas regras não dão conta de todas as particularidades, como compras em grandes volumes, publicidade e propaganda e muitos outros fatores que podem influenciar nos preços e nos custos. É por esse motivo que as regras de compra, venda e troca são modificadas pelo Mestre e estão sujeitas à sua aprovação. É importante observar que essas regras só se aplicam em atividades comerciais. Se os PJs venderem um carregamento cheio de blasters em um mundo utilizando essas regras e, mais tarde, um deles comprar uma blaster nesse mundo, ele pagará o custo de tabela, sem acréscimos. Lembre-se: estas regras são apenas para o comércio.

Sempre tenha em mente que, em um comércio intergaláctico, o Mestre tem a palavra final em relação ao valor do item, que também pode basear-se em fatores narrativos. Por exemplo: se os PJs apanharem alguns rifles blaster E-11 de stormtroopers mortos, eles podem tentar vendê-los. No entanto, mesmo não sendo (R), um rifle blaster é obviamente uma arma Imperial. Alguns comerciantes talvez se recusem a comprá-los e outros podem oferecer um preço bem baixo pelas armas, mesmo que os PJs tenham rolado bem no teste de Negociação. Por fim, alguns podem oferecer um preço razoável pelas armas, decidir trair os personagens e denunciá-los para o Império.

CARGA

Fronteira do Império enfatiza histórias incríveis, contos épicos e ação rápida. Controlar o peso de cada stimpack não é uma tarefa divertida, mas saber que um herói tem um carregamento de armas que acabou de roubar para a Rebelião é um elemento importante da história, como também é importante ter uma ideia da quantidade de provisões que um ladrão pode carregar ao atravessar o Deserto de Jundland.

Em geral, os jogadores e o Mestre não precisam controlar a carga de um personagem (o quanto ele carrega). No entanto, isso às vezes pode ser uma parte importante da história, e o jogador precisará saber se o peso, massa e volume total dos itens que o herói estiver usando delimitam suas ações.

VALORES DE CARGA

Todos os equipamentos deste capítulo têm um valor de carga. A maioria dos itens que podem ser carregados tem um valor entre 0 e 5 – desde objetos relativamente leves (como cartuchos de crédito ou roupa leve) a mais pesados (como rifles blaster ou bastões gaffi). O valor de carga das armaduras é detalhado mais adiante e possui um valor para quando a armadura é usada (o peso fica distribuído de maneira adequada) e outro para quando é carregada (é apenas mais um item).

A carga não representa somente o peso; ela também representa massa, volume e a facilidade de se carregar itens. Uma armadura bem ajustada ao corpo não acrescenta muita carga; já um punhado de varas gimer tem um valor de carga alto porque não são fáceis de carregar.

Itens pequenos como dataslates, facas ou a maioria das pistolas têm valor de carga 1 ou 2. Itens médios, como rifles blaster, uma sacola de granadas thermite ou um kit de gancho e corda têm valor de carga 3 ou 4. Itens maiores ou pesados, tais como caixas, rifles blaster de repetição ou uma caixa de ferramentas pesada, têm valor de carga 5 ou 6.

Se for essencial para a história ter mais detalhes, 10 itens casuais carregados livremente têm valor de carga 1. Se eles estiverem guardados de maneira eficaz (como flechas de bowcaster em uma aljava ou cristais em uma algibeira), 20 itens casuais terão valor de carga 1. Se, por algum motivo, o personagem não conseguir armazenar seu equipamento de forma organizada, o Mestre poderá aumentar o valor total de carga em vários pontos para refletir a dificuldade em armazenar e carregar itens de maneiras menos eficazes.

Quando carregados, os seres vivos geralmente impõem valores de carga 5 mais a Força Física desses seres. Um humano típico, como um soldado da Aliança Rebelde, tem Força Física 2 e, consequentemente, um valor total de carga 7. Um erudito de Garos IV com Força Física 1 tem valor de carga 6. Esses valores podem mudar de acordo com as características específicas das espécies, como a massa gorda de um Hutt ou os ossos ocos de um ser aviário.

EXEMPLO DE CARGA

Pash e Lowhhrick foram contratados para sequestrar um assistente do Senhor do Crime – um Rodiano chamado Kappo. Lowhhrick está tentando fugir com Kappo sobre seu ombro e seu limite de carga é 9 (5 mais sua Força Física 4). O valor de carga de Kappo é 7. Somando a carga do criminoso e do bowcaster de Lowhhrick (valor de carga 5), o Wookiee tem 3 pontos de carga acima de seu limite, por isso faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Atletismo** e sofre ■■■ em todos os testes de Agilidade e Força Física até tirar o capanga de seu ombro.



LIMITE DE CARGA

O "limite de carga" dos personagens é 5 mais seu nível de Força Física, que delimita o quanto conseguem carregar em condições normais e sem sofrer penalidades. Se o valor total de carga ficar acima do limite, quer dizer que o herói está "sobrecarregado" e ele sofre um ■ em todas as rolagens de Agilidade e Força Física para cada ponto de carga acima de seu limite. Esse efeito é adicionado a qualquer dado de ■ sofrido por fadiga ou outras condições, caso tenha alguma em jogo.

E se o personagem estiver sobrecarregado com uma quantidade igual ou maior do que seu nível de Força Física, ele não receberá mais uma manobra gratuita a cada turno. O PJ ainda pode realizar até duas manobras, mas cada uma custará duas fadigas. Por exemplo: Com Força Física 2, Luke não receberá uma manobra gratuita a cada turno se estiver carregando 9 pontos de carga ou mais.

LEVANTANDO E CARREGANDO CARGA EM EXCESSO

Os personagens não devem carregar mais do que seus limites de carga permitem. No entanto se for necessário, eles podem fazer isso por um curto período de tempo (e sofrem os efeitos descritos acima).

Caso um PJ precisar levantar um objeto maior do que seu limite de carga, tal como um aliado que caiu de uma torre ou de um parapeito, ele deverá fazer um teste de Atletismo. Será um teste com dificuldade Simples se o valor de carga do objeto for menor ou igual ao limite de carga do personagem. Adicione 1 à dificuldade do teste para cada ponto de carga a mais, sendo que o limite máximo de carga adicional é 4 e a dificuldade máxima é **Muito Difícil (◆◆◆◆)**. Por exemplo: um profissional autônomo com Força Física 2 e limite de carga 7 tenta levantar uma pedra com um valor de carga 10. Como são 3 pontos a mais, a dificuldade é **Difícil (◆◆◆)**.

Personagens adicionais podem ajudar somando suas Forças Físicas ao valor total do objeto que está sendo levantado. No exemplo acima, um Wookiee com Força Física 4 adiciona +4 ao limite de carga para esta tarefa específica.

EQUIPAMENTOS ESCONDIDOS

Os personagens em **Fronteira do Império** carregam, com frequência, pequenos artefatos. Às vezes o personagem quer que todos vejam o grande disruptor pendurado sobre seu ombro e a blaster pesada em sua cintura, pois sabe que a intimidação pode impedir uma briga. Mas, em outras situações, um trapaceiro precisa entrar sorrateiramente em certos lugares com uma pequena ajuda, como quando Leia entrou no palácio de Jabba com um detonador termal escondido.

Itens com valor de carga 1 ou menos podem ser facilmente escondidos entre as roupas. Não é necessário fazer nenhum teste para que se possa esconder itens a menos que um inimigo faça uma inspeção no alvo – geralmente por meio de uma revista. Neste caso, o indivíduo que a estiver fazendo rola um **teste Resistido de Percepção** contra a Furtividade do alvo. No teste de quem faz a revista, adicione □ para cada ponto de carga do item escondido que exceder 1. No caso de vários itens, use o de valor mais alto. O Mestre deve adequar isso de acordo com a situação. Uma espécie incomum de proporções grandes consegue facilmente esconder itens com valor de carga 2, por exemplo.

As mesmas regras são aplicadas em situações semelhantes, como esconder um rifle blaster (valor de carga 4) em um contêiner com restos de droides. O Mestre deve decidir qual valor de objeto pode ser escondido sem chamar a atenção e adicionar □ para cada ponto de carga a mais.

CARGA E VEÍCULOS

Os compartimentos de carga das naves também podem armazenar certa quantidade de carga. Um padrão pode conter uma grande variedade de carga, como listado na descrição do veículo. Os painéis de contrabando têm limites variados. Esses pequenos compartimentos geralmente ficam ao redor da nave para não serem detectados. A maioria dos painéis de contrabando tem limite de carga que varia de 2 a 30 dependendo do tamanho e da localização.

PERÍCIAS DE COMBATE

As perícias representam a habilidade de usar, identificar, manter e cuidar das armas em cada categoria. Por exemplo: a perícia Artilharia controla os disparos com grandes armas montadas, tais como a torre rotativa laser terra-ar, e também é usada para identificar problemas, reiniciar o sistema caso ele superaqueça, identificar fabricantes e assim por diante. Esta seção apresenta como as perícias de combate se relacionam às diversas armas.

ARTILHARIA

A perícia Artilharia lida com armamentos maiores que geralmente requerem suporte, torre rotativa ou algum local onde possam ser instalados e usados de maneira eficaz. Ela engloba armas montadas em veículos e a maior parte dos sistemas de armas das naves, plataformas fixas para dispositivos, tais como blasters pesadas de repetição e-web, blasters de assalto, canhões iônicos, plataformas de mísseis, torres rotativas laser, torpedos de prôton e outros armamentos e materiais bélicos.

As armas de Artilharia não podem ser usadas contra alvos engajados à arma e seu portador.

BRIGA

Armas de briga geralmente são leves e cobrem as mãos do portador. Elas são fáceis de manejar em combate próximo e, na maioria das vezes, são feitas com protetores para as mãos ou alças para que não caiam facilmente durante uma briga desenfreada. Cestus, soqueiras, garras de metal, vibropunhos e luvas de combate são exemplos de armas de briga, assim como as diversas técnicas de combate desarmado. Muitos animais e algumas das raças mais selvagens lutam com garras ou patas, e a perícia Briga também controla esses ataques. Um atacante deve estar engajado a um alvo para tentar um ataque de Briga.

COMBATE A DISTÂNCIA (LEVE)

As armas de Combate a Distância Leve geralmente são manejadas com uma mão, tais como pistolas blaster ou outras pistolas. Esta categoria também inclui itens que podem ser arremessados com uma mão, tais como boleadeiras, facas ou granadas.

O uso de uma arma de Combate a Distância Leve quando engajado a um inimigo aumenta a dificuldade do teste em um.

COMBATE A DISTÂNCIA (PESADO)

Armas de Combate a Distância Pesado geralmente devem ser manejadas com duas mãos, tais como bowcasters, blasters pesadas ou lança-chamas. Essa categoria também inclui itens maiores de arremesso, tais como lanças ou machados de arremesso.

O uso de uma arma de Combate a Distância Pesado quando engajado a um inimigo aumenta a dificuldade do teste em dois.

COMBATE PRÓXIMO

Armas de Combate Próximo podem ser para uma ou duas mãos e geralmente têm mais do que trinta centímetros de comprimento. Esta categoria abrange uma grande variedade de armas, que vão desde bastões gaffi e alabardas a bastões de cortosis e vibrofacas.

Um atacante deve estar engajado a um alvo para tentar um ataque de Combate Próximo.

PROPRIEDADES DOS ITENS

Alguns equipamentos apresentam propriedades especiais que adicionam variedade e intensidade à ampla variedade de armamentos no universo de *Star Wars*. Algumas propriedades especiais já fazem parte de certos itens, mas outras são propriedades gerais que podem ser aplicadas pelo Mestre para personalizar um item para a história.

As propriedades especiais podem ser passivas ou ativas. As passivas estão sempre ativadas e não requerem ativação do usuário. As ativas devem ser acionadas pelo portador, geralmente gastando uma ou mais para ativar seu efeito.

Na maioria das vezes, as propriedades dos itens estão associadas a um número. Este é o **nível** delas. Os níveis afetam as propriedades em diversas maneiras, dependendo da propriedade em questão.



Propriedades ativas requerem [ação] [ação] para acionar, a menos que a descrição diga o contrário. As das armas só podem ser ativadas em um ataque bem-sucedido, a menos que se diga o contrário.

ATORDOAR (ATIVA)

Uma arma com a propriedade Atordoar causa fadiga no alvo. Quando esta propriedade é ativada, a quantidade de fadiga que provoca é igual ao nível de Atordoar da arma.

AUTOMÁTICA (ATIVA)

Uma arma Automática pode ser regulada para fazer diversos disparos em série e potencialmente espalhar flechas, flechetes, balas ou outros projéteis em uma área. A vantagem de uma arma Automática é que ela pode acertar diversos alvos ou acertar um único alvo diversas vezes.

O ataque feito com uma arma regulada no modo Automático é geralmente menos precisa e o atacante deve aumentar a dificuldade do teste de ataque em ◆. O portador pode optar por não usar a propriedade Automática na arma; neste caso, ele não poderá ativar essa propriedade, mas também não sofre a penalidade mencionada anteriormente.

Se o ataque acertar o alvo, o atacante pode ativar a propriedade Automática gastando [ação] [ação]. Ela pode ser ativada diversas vezes. Toda vez que o atacante acioná-la, a arma causa um acerto adicional no alvo. Cada um destes equivale a um acerto adicional da arma, e cada acerto causa o dano base mais o número de ✲ não cancelados no teste.

Esses acertos adicionais podem ser provocados no alvo ou em outros que estejam dentro do alcance da arma. Se o atacante quiser acertar diversos alvos, ele deve tomar esta decisão antes de fazer o teste. Além disso, se desejar fazer isso, seu alvo inicial sempre deverá ser o com o maior nível de dificuldade e a maior defesa (caso um alvo tenha a maior defesa e outro tenha a maior dificuldade, é o Mestre quem escolhe qual será o inicial). O primeiro acerto sempre deve ser contra o alvo inicial. Os demais podem atingir qualquer um dos outros alvos escolhidos.

As armas Automáticas também podem ativar uma Lesão Crítica para cada acerto obtido no ataque pelo custo normal; a Lesão Crítica deve dirigir-se ao alvo do acerto em questão.

CAPTURAR (ATIVA)

Uma arma com a propriedade Capturar prende um inimigo e restringe seus movimentos. Quando essa propriedade é acionada, o alvo fica imobilizado (veja a página 218) durante um número de rodadas equivalente ao nível de Capturar da arma. Um alvo Capturado pode tentar fazer um **teste Difícil (◆ ◆ ◆) de Atletismo** como sua ação no turno para livrar-se do efeito. Um alvo imobilizado não consegue realizar nenhuma manobra.

CERTEIRA (PASSIVA)

Armas certeiras são mais fáceis de segurar ou mirar, seja pelo seu formato ou sua tecnologia. Para cada nível desta propriedade, o atacante adiciona ■ a seu conjunto de dados de ataque enquanto estiver usando esta arma.

CONCUSSIVA (ATIVA)

O ataque da arma pode deixar o alvo em estado de choque por causa de golpes poderosos ou ondas de choque violentas, ficando incapaz de fazer qualquer outra coisa além das ações básicas. O alvo fica aturdido (veja a página 218) por um número de rodadas equivalente ao nível Concussivo da arma. Um alvo aturdido não pode fazer nenhuma ação.

CORTOSIS (PASSIVA)

Cortosis é um mineral encontrado principalmente na Orla Exterior. É extremamente raro e valioso e foi usado durante as Guerras Clônicas contra os cavaleiros Jedi. Existem duas variedades desse mineral. A versão mais rara de todas pode desativar temporariamente a lâmina de um sabre de luz. O mineral Cortosis mais comum ainda é uma substância miraculosa, pois quando usado na confecção de uma armadura, ele forma uma liga molecular extremamente resistente a armas de energia.

As armas com a propriedade Cortosis são imunes à propriedade Incisiva. As armaduras com essa propriedade tornam a resistência do usuário imune às propriedades Perfurante e Penetrante.

DANO ATORDOANTE (PASSIVA)

Algumas armas atordoam seus alvos em vez de causar danos normais. Neste caso, a arma causa fadiga em vez de ferimentos. Este dano ainda é reduzido pela resistência do alvo.

Uma variante deste dano é o modo Atordoante. Como uma ação livre, o portador pode ajustar sua arma para a posição "Atordoar". Neste caso, a arma atordoa seu alvo como descrito acima. Quando armas com a opção atordoar são usadas para causar danos atordoantes, seu alcance muda para curto e não pode ser aumentado.

DEFENSIVA (PASSIVA)

Armas defensivas são particularmente boas em repelir ataques corpo a corpo iminentes. Um personagem que empunha uma arma com a propriedade Defensiva aumenta sua defesa contra combate corpo a corpo de acordo com o nível da propriedade Defensiva da arma.

DEFLEXÃO (PASSIVA)

Um item com a propriedade Deflexão aumenta a defesa de combate a distância do portador de acordo

com o nível de Deflexão do item.

DERRUBAR (ATIVA)

Quando a propriedade Derrubar é acionada, o alvo cai prostrado ao chão. A menos que se diga o contrário, Derrubar requer 🔱 para ser ativada e mais uma 🔱 adicional por perfil acima de um.

DESAJEITADA (PASSIVA)

Uma arma Desajeitada é grande, incômoda, pesada ou de difícil manipulação. Para manejá-la de maneira adequada, o personagem precisa que sua característica Força Física seja igual ou maior que o nível da propriedade Desajeitada da arma. Para cada ponto de Força Física faltando ao personagem, ele deve aumentar em um a dificuldade de todos os testes realizados com a arma.

DESORIENTAR (ATIVA)

Uma arma com a propriedade Desorientar pode deixar um oponente aturdido. Quando essa propriedade é acionada, o alvo fica desorientado (veja a página 218) durante um número de rodadas equivalente ao nível de Desorientar da arma. Um alvo desorientado adiciona ■ a todos os testes de perícia que realizar.

EXPLOSIVA (ATIVA)

A arma tem uma propagação ampla, causa explosões ou tem um efeito de área similar, como a detonação de uma granada ou uma ogiva de um lançador de mísseis. Se um ataque é bem-sucedido e a propriedade Explosiva é ativada, cada personagem (amigo ou inimigo) engajado a seu alvo original sofre um número de ferimentos equivalente ao nível Explosivo da arma (mais um ferimento adicional por Sucesso, como de costume).

Em uma área relativamente pequena e fechada, o Mestre pode decidir que todos que estiverem no aposento sofrerão danos.

Se a propriedade Explosiva não for ativada, o artefato detona assim mesmo, mas o azar ou uma mira ruim (ou reações rápidas por parte das vítimas) indicam que a explosão pode não atingir mais ninguém em seu raio. No entanto, o portador também pode ativar a propriedade Explosiva se o ataque falhar gastando 🔱 🔱 🔱. Neste caso, o alvo original e todos os engajados a ele sofrem uma quantidade de dano equivalente ao nível Explosivo da arma.

FENDER (ATIVA)

Quando esta propriedade é ativada, o atacante escolhe um item empunhado pelo alvo (como uma arma, escudo ou um item no cinto). Este item é danificado um grau: ele vai de não danificado para Menor, de Menor para Moderado ou de Moderado para Maior. Se uma arma que já esteja sofrendo dano Maior for o alvo de um teste bem sucedido de Fender, ela é destruída. A ativação desta propriedade requer 🔱. Se ativada diversas vezes em um único ataque, cada ativação pode ser aplicada contra a mesma arma, e potencialmente transformando uma arma sem danos em destruída em um único ataque.

FLAMEJANTE (ATIVA)

As armas Flamejantes causam dano ao longo do tempo. Se o ataque for bem-sucedido, o alvo continuará sofrendo o dano básico da arma por um número de rodadas equivalente ao nível Flamejante da arma. O dano é aplicado no início de cada ação do alvo.

A vítima pode tentar conter o dano rolando no chão e fazendo um teste de Agilidade como uma ação. Se for uma superfície sólida como o saguão de uma nave, trata-se de um **teste Médio (◆◆) de Coordenação**, mas se for sobre a grama ou um chão mais macio, trata-se de um **teste Fácil (◆) de Coordenação**. Pular na água faz o dano parar imediatamente. Em ambas as situações acima, considera-se que a chama provém de combustão, não de uma reação química. Neste último caso, a vítima não tem muito que fazer.

GUIADA (ATIVA)

Certos tipos de projéteis podem beneficiar-se de alterações na trajetória depois de serem disparados, tais como mísseis guiados. Se um personagem errar o alvo ao disparar uma arma Guiada e a propriedade Guiada for ativada, ele poderá fazer um teste de ataque no final da rodada. A dificuldade do teste é calculada comparando-se o perfil da arma com o perfil do alvo (veja a página 235), e a quantidade de dados de Habilidade do teste é igual ao nível de Guiada da arma. Se o teste for bem-sucedido, a arma atinge o alvo e causa danos normalmente.

A propriedade Guiada requer 🔱 🔱 🔱 para ser ativada, a menos que a descrição da arma diga o contrário. Lembre-se de que a propriedade Guiada pode ser ativada em ataques subsequentes, como forma de representar que o projétil continua perseguindo o alvo.

"Enganação" é uma contramedida feita contra o projétil, tais como sinalizadores que desviam um míssil infravermelho. A "enganação" aumenta diretamente a defesa do alvo contra ataques feitos com a propriedade Guiada.

IMPRECISA (PASSIVA)

Armas imprecisas são de má qualidade ou inferiores, o que as torna menos precisas. Ou a natureza da arma pode inibir a precisão. Armas imprecisas adicionam ao conjunto de dados do atacante uma quantidade de ■ igual ao nível de Imprecisão das armas.

INFERIOR (PASSIVA)

Um item inferior é um item medíocre e representa um trabalho de má qualidade. Uma arma Inferior gera automaticamente 🏵 em todos os testes relacionados a

seu uso e seu dano básico é diminuído em um. A carga das armaduras Inferiores é aumentada em um e sua defesa é diminuída em um. Caso não tenha defesa, diminua o valor de resistência da armadura em um (mínimo zero).

IÔNICA (PASSIVA)

Armas iônicas são feitas para afetar sistemas elétricos em vez de causar danos brutos. São indicadas para as naves derrubarem escudos, sensores e motores de seus oponentes. Comparadas às armas laser, o alcance das armas iônicas é menor e elas causam uma quantidade maior de dano, porém o dano é causado como fadiga de sistema (geralmente em veículos). O dano ainda é reduzido por armadura e resistência. Os danos causados por armas iônicas afetam o limite de fadiga dos droides.

LENTA (PASSIVA)

Armas Lentas são geralmente armas grandes, pesadas e que precisam ser montadas, tais como o turbolaser encontrado em naves capitais ou canhões iônicos de defesa planetária. Embora causem danos potentes, essas armas precisam de tempo para recarregar ou esfriar entre um disparo e outro. O nível de Lenta da arma indica quando ela pode ser disparada depois de um ataque. Por exemplo: um turbolaser pesado com Lenta 2 deve esperar duas rodadas depois de ter sido disparado para que possa disparar novamente.

MUNIÇÃO LIMITADA (PASSIVA)

Algumas armas disparam projéteis complexos ou notavelmente grandes que custam uma quantidade significativa de créditos, ou são por si próprios uma arma completa que é gasta quando lançada. Uma arma com a propriedade Munição Limitada só pode ser usada para fazer um número de ataques igual ao seu nível de Munição Limitada, depois disso ela requer uma manobra para ser recarregada. Além disso, cada tiro gasta uma unidade de uma quantidade limitada de munição, que deve ser adquirida ou obtida antes que a arma possa ser usada. Isso também se aplica a granadas e outras armas de "uso único" com propriedade Munição Limitada 1 (o portador não está "recarregando" a granada, mas pegando outra para usar – porém são equivalentes mecanicamente).

PENETRANTE (PASSIVA)

As armas com a propriedade Penetrante atravessam as armaduras mais resistentes e geralmente são armas pesadas ou de naves.

As com essa propriedade ignoram um ponto de Armadura para cada nível de Penetrante (isso significa que também ignoram 10 pontos de resistência para cada nível de Penetrante).



PERFURANTE (PASSIVA)

Um ataque realizado com esta arma ignora um ponto de resistência por grau de Perfurante. Caso a arma tenha mais graus de Perfurante do que a resistência total do alvo, a arma ignora por completo a resistência dele. Por exemplo: Perfurante 3 contra resistência 2 ignora 2 pontos de resistência, mas o "ponto" adicional de Perfurante não tem nenhum efeito.

PREPARAR (PASSIVA)

Armas com esta propriedade precisam de tempo para ser preparadas antes que sejam usadas. O portador deve realizar um número de manobras de preparação equivalente ao nível de Preparar da arma antes de atacar com ela.

SINCRONIZADA (ATIVA)

Algumas armas, como os canhões laser adaptados para o caça estelar Headhunter Z-95, são desenvolvidos para atirar ao mesmo tempo e no mesmo alvo. Isso aumenta a probabilidade de acertos e o dano causado. Ao disparar uma arma sincronizada em um ataque bem-sucedido, a arma obtém um acerto. O portador pode gastar ◐ ◐ para ganhar um acerto adicional, e pode fazer isso uma quantidade de vezes equivalente ao nível de Sincronizada da arma. Acertos adicionais de armas Sincronizadas só podem ser aplicados contra o alvo original. Cada acerto causa o dano base da arma mais o total de ✲ obtidos no teste.

SUPERIOR (PASSIVA)

Um item Superior é um item excepcional e representa um trabalho de excelente qualidade. Uma arma Superior gera automaticamente ◐ em todos os testes relacionados a seu uso e seu dano básico é aumentado em um. A carga das armaduras Superiores é reduzida em um e o valor de sua defesa é aumentado em um.

TRATOR (PASSIVA)

Em vez de disparar raios causticantes de laser ou descargas iônicas, esta arma dispara raios eletromagnéticos relativamente inofensivos que capturam naves e as prendem no espaço. Raios Trator, como todas as armas, são disparados no alvo com um teste da perícia apropriada (geralmente Artilharia) e com todos os modificadores adequados. Quando a arma atingir o alvo, este não poderá se mexer a menos que o piloto faça um teste bem-sucedido de Pilotar com a dificuldade baseada no nível do raio trator. Este sempre está entre parênteses nas estatísticas da arma, próximo da propriedade.

VORAZ (PASSIVA)

Quando esta arma causa uma lesão crítica ou um acerto, o personagem adiciona dez vezes o nível de Voraz à rolagem crítica. Por exemplo: com Voraz 3, a vítima adiciona +30 ao resultado de acerto crítico.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

Cada arma possui uma variedade de características que definem suas habilidades e as tornam diferentes. Todas as armas compartilham diversas características, mas algumas apresentam propriedades especiais que acrescentam regras adicionais para seu manuseio.

NOME

O nome da arma. Pode ser um nome geral aplicável a diversas armas semelhantes.

PERÍCIA UTILIZADA (PERÍCIA)

A perícia de combate utilizada ao atacar com esta arma.

DANO BÁSICO (DANO)

O dano básico causado pela arma. Este é o dano mínimo que ela inflige caso seu ataque acerte o alvo. Cada ✡ restante obtido durante o teste de ataque adiciona um ponto de dano a este valor de dano básico.

ALCANCE

O alcance da arma. Ele é medido em faixas. Armas de combate corpo a corpo requerem que o atacante esteja engajado ao alvo. As de combate a distância têm alcance curto, médio, longo ou extremo.

NÍVEL CRÍTICO (CRIT)

Indica a quantidade de 🔱 necessária para provocar uma Lesão Crítica com esta arma. Se o nível crítico da arma é acionado, o personagem rola dados percentuais de acordo com o quadro de Lesões Críticas correspondente para determinar o efeito no alvo. Uma Lesão Crítica só pode ser acionada em um acerto bem-sucedido que cause dano, excedendo o valor de resistência do alvo.

Algumas armas e alguns talentos modificam a rolagem de Lesões Críticas, tornando uma Lesão Crítica potencialmente mais ou menos eficaz. Além disso, um personagem só pode gerar uma rolagem Crítica por acerto no alvo. No entanto, se a rolagem resultar em 🔱 suficientes para ativar diversas vezes o nível crítico da arma, o personagem pode optar por adicionar +10 à rolagem de lesão crítica para cada ativação subsequente.

EXEMPLO: DIVERSAS LESÕES CRÍTICAS

O contrabandista Pash dispara sua blaster contra um mercenário Rodiano, causando um total de três Lesões Críticas! Pash rola um Crítico, mas adiciona +20 ao resultado.

CARGA (CARGA)

A carga é, por natureza, uma medida abstrata do quão pesado e desajeitado um item é para carregar e transportar. Quanto maior a carga, mais difícil é de se carregar item. Veja mais detalhes sobre carga na página 152.

PONTOS DE CONSTITUIÇÃO (PC)

Muitos itens podem ser personalizados, e a extensão é determinada pelo número de pontos de constituição que possui. A grande maioria das armas tem um número limitado de pontos de constituição que determinam quais acessórios podem ser instalados nessas armas. Veja este assunto com mais detalhes na página 187.

PREÇO

Este é o preço da arma no mercado.

Um (R) ao lado do preço significa que é uma arma restrita e não pode ser comprada no mercado regular. Neste caso, o preço listado é o preço médio aproximado do mercado negro.

RARIDADE

A raridade do item, antes de se aplicar modificadores (veja a página 149).

ESPECIAL

São as propriedades ou outras regras especiais de cada arma. Descrições mais detalhadas dessas propriedades podem ser encontradas na página 154, enquanto as regras específicas de cada tipo de arma estão apresentadas nas descrições de armas que começam na página seguinte.

MANUTENÇÃO DAS ARMAS

Invariavelmente, as armas vão se desgastando. Resultados de 💎 podem indicar que ela já esteja com problemas, falhe ao disparar, emperre, quebre ou acabe ficando inútil até ser consertada.

Armamentos de baixa tecnologia que geralmente não requerem células de energia ou programação sofisticada (bowcasters ou gaderffiis) podem ser consertados com a perícia Mecânica ou a perícia

MUNIÇÃO

A energia é a principal fonte de alimentação das armas em *Star Wars*. Somado ao jogo de base narrativa e repleto de ação em **Fronteira do Império**, isso quer dizer que os jogadores não precisarão controlar a munição das armas de seus personagens. Presume-se que os PJs sempre têm reservas de energia ou cartuchos suficientes para enfrentar qualquer tiroteio. Isso também se aplica a armas primitivas, tais como armas que disparam projéteis.

Claro que existem algumas exceções, principalmente as armas com a Propriedade Munição Limitada. Esta Propriedade serve para representar armas com cartuchos limitados, tais como lança mísseis e torpedos de prôton, e armas de uso único, como granadas ou redes.

A outra exceção acontece quando as armas ficam mesmo sem munição – no caso de um teste de combate gerar um símbolo de Desespero que o Mestre gasta para deixar o personagem sem munição. Nestas situações, a arma fica inutilizável até o fim do encontro, a menos que o personagem tenha pensado antes e trazido recargas extras (veja a página 181).

correspondente usada para manipular a arma. Armas mais sofisticadas que dependem de programação, circuitos ou eletrônicos (tais como uma torre rotativa laser ou um lançador de mísseis) também podem ser consertadas com a perícia Computadores ou com a perícia correspondente da arma (embora Mecânica sempre possa ser usada para consertar uma arma).

Os reparos das armas geralmente são classificados como Menor, Moderado ou Maior. A magnitude do reparo necessário indica duas coisas: a gravidade de qualquer penalidade aplicada ao portador da arma quando tentar manipular uma arma com defeito e o nível de dificuldade dos reparos necessários. O conserto de uma arma requer tempo e ferramentas adequadas e, em geral, uma ou duas horas por nível de dificuldade. Se um personagem tenta consertá-la em menos tempo, a dificuldade é aumentada em um. E se ele não tem as ferramentas adequadas, a dificuldade também é aumentada em um. Esses fatores são cumulativos. Por isso, ao consertar uma blaster sem as ferramentas adequadas e em menos tempo, a dificuldade é aumentada em dois.

TABELA 5-4: CONSERTANDO EQUIPAMENTOS

Reparo Necessário	Nível de Dificuldade	Penalidade pelo Uso
Menor	◆	Um dado de Contratempo adicional.
Moderado	◆◆	Um dado de Dificuldade adicional.
Maior	◆◆◆	Inutilizável

O custo dos reparos equivale à porcentagem do custo base da arma: 25% para um reparo menor, 50% para um reparo moderado e 100% para um reparo maior. Reduza o total em 10% para cada Vantagem obtida no teste de Reparo se o personagem estiver fazendo o conserto por conta própria (um Personagem do Mestre que conserta armas não reduz o preço por conta de sua perícia).

De fato, às vezes é mais fácil comprar uma arma nova do que consertar uma, mas isso nem sempre é possível. Também não está incluso o preço de nenhuma possível alteração, que não é considerada no custo do conserto.

EXEMPLO DE REPARO

A pistola ornamentada de Pash sofreu uma avaria maior. O custo base da pistola é 1.000 créditos. Portanto, custará 250 créditos para fazer um reparo menor, 500 para um reparo moderado e 1.000 para um reparo maior. Como Pash está muito longe de seus contatos da organização criminosa Sol Negro – onde comprou a arma –, ele arrisca gastar 1.000 créditos em peças na cidade local.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

A galáxia está repleta de dispositivos estranhos e incríveis. Uma grande quantidade deles serve para explodir, eliminar ou, no mínimo, intimidar os adversários daqueles que os utilizam. As armas a seguir são as mais comuns entre os indivíduos que optam pela vida nas fronteiras e os adversários que poderão encontrar.

BLASTERS

As blasters são o tipo de arma mais comum na galáxia. Há uma infinidade de formas e tamanhos que variam desde armas "compactas" a armas de repetição pesadas. Todas têm uma câmara de gás cheia de algum tipo de vapor inflamável (como o gás Tibanna, de Bespin) que funciona como propulsor. Quando a arma é disparada, o gás é levado para uma segunda câmara que o "agita". O próximo compartimento transforma o gás em partículas, que se juntam para formar um tipo de cristal. O resultado final é um fluxo de partículas capaz de rasgar tudo, desde seres vivos a metal leve.

A tecnologia blaster está por toda parte e é acessível até mesmo para os menos habilidosos em fabricar, modificar e consertar dispositivos.

TABELA 5-5: ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

Nome	Perícia	Dano	Crit	Alcance	Carga	PC	Preço	Raridade	Especial
Armas de Energia									
Blaster Compacta	Combate a Distância (Leve)	5	4	Curto	1	1	200	4	Modo Atordoante
Pistola Blaster Leve	Combate a Distância (Leve)	5	4	Médio	1	2	300	4	Modo Atordoante
Pistola Blaster	Combate a Distância (Leve)	6	3	Médio	1	3	400	4	Modo Atordoante
Pistola Blaster Pesada	Combate a Distância (Leve)	7	3	Médio	2	3	700	6	Modo Atordoante
Carabina Blaster	Combate a Distância (Pesado)	9	3	Médio	3	4	850	5	Modo Atordoante
Rifle Blaster	Combate a Distância (Pesado)	9	3	Long	4	4	900	5	Modo Atordoante
Rifle Blaster Pesado	Combate a Distância (Pesado)	10	3	Longo	6	4	1,500	6	Automática, Desajeitada 3
Blaster de Repetição Leve	Combate a Distância (Pesado)	11	3	Longo	7	4	(R) 2,250	7	Automática, Desajeitada 4, Perfurante 1
Blaster de Repetição Pesada	Artilharia	15	2	Longo	9	4	(R) 6,000	8	Automática, Desajeitada 5, Perfurante 2, Voraz 1
Bowcaster	Combate a Distância (Pesado)	10	3	Médio	5	2	1,250	7	Desajeitada 3, Derrubar
Blaster Iônica	Combate a Distância (Leve)	10	5	Curto	3	3	250	3	Desorientar 5, Dano Atordoante (só para Droides)
Pistola Disruptora	Combate a Distância (Leve)	10	2	Curto	2	2	(R) 3,000	6	Voraz 4
Rifle Disruptor	Combate a Distância (Pesado)	10	2	Longo	5	4	(R) 5,000	6	Desajeitada 2, Voraz 5
Armas de Projéteis									
Pistola de Projétil	Combate a Distância (Leve)	4	5	Curto	1	0	100	3	
Rifle de Projétil	Combate a Distância (Pesado)	7	5	Médio	5	1	250	3	Desajeitada 2
Armas de Arremesso									
Boleadeira / Rede	Combate a Distância (Leve)	2	–	Curto	1/3	2	20	2	Capturar 3, Derrubar, Munição Limitada 1
Explosivos e Outras Armas									
Projetor de Chamas	Combate a Distância (Pesado)	8	2	Curto	6	2	1,000	6	Flamejante 3, Explosão 8
Lança mísseis	Artilharia	20	2	Extremo	7	4	(R) 7,500	8	Explosão 10, Desajeitada 3, Guiada 3, Penetrante 1, Preparada 1, Munição Limitada 6
Granada de Fragmentação	Combate a Distância (Leve)	8	4	Curto	1	0	50	5	Explosão 6, Munição Limitada 1
Granada Atordoante	Combate a Distância (Leve)	8	NA	Curto	1	0	75	4	Desorientar 3, Dano Atordoante, Explosão 8, Munição Limitada 1
Detonador Termal	Combate a Distância (Leve)	20	2	Curto	1	0	(R) 2,000	8	Explosão 15, Penetrante 1, Voraz 4, Munição Limitada 1

A maioria das blasters pode ser ajustada para o modo Atordoante, sobrecarregando o sistema nervoso da vítima, a qual fica basicamente paralisada (veja a propriedade Dano Atordoante na página 157). Blasters com esta habilidade apresentam "Modo Atordoante" na descrição das propriedades especiais. Tiros atordoantes só podem ser utilizados em alcance curto, independentemente do alcance normal da arma. A troca entre "Atordoar" e "Matar" neste tipo de arma é relativamente simples e requer uma ação livre.

Uma pessoa também pode comprar uma blaster que só dispare no modo Atordoante. Essas armas são chamadas de "picada" ou apenas "blasters atordoantes". O falecido Senador Bail Prestor Organa, de Alderaan, carregava esse tipo de arma, assim como os raros pacifistas ou caçadores de recompensas que preferem trazer de volta suas presas vivas sem nenhum acidente. Carabinas blaster e todas as pistolas (com exceção das blasters pesadas) podem ser adquiridas como blasters atordoantes a um custo igual à metade do valor habitual de sua versão normal.

TABELA 5-6: ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Nome	Perícia	Dano		Alcance	Carga	PC	Preço	Raridade	Especial
Armas de Briga									
Soqueiras de Metal	Briga	+1	4	Engajado	1	0	25	0	Desorientar 3
Luvas de Choque	Briga	+0	5	Engajado	0	1	300	2	Atordoar 3
Armas de Combate corpo a corpo									
Faca de Combate	Combate Próximo	+1	3	Engajado	1	0	25	1	
Gaderffii	Combate Próximo	+2	3	Engajado	3	0	100	2	Defensivo 1, Desorientar 3
Lança de Energia	Combate Próximo	+3	2	Engajado	3	3	500	4	Perfurante 2, Modo Atordoante
Sabre de Luz	Sabre de Luz	10	1	Engajado	1	0	(R) 10,000	10	Penetrante 1, Fender, Voraz 2
Porrete	Combate Próximo	+2	5	Engajado	2	0	15	1	Desorientar 2
Vibromachado	Combate Próximo	+3	2	Engajado	4	3	750	5	Perfurante 2, Fender, Voraz 3
Vibrofaca	Combate Próximo	+1	2	Engajado	1	2	250	3	Perfurante 2, Voraz 1
Vibroespada	Combate Próximo	+2	2	Engajado	3	3	750	5	Perfurante 2, Voraz 1, Defensiva 1

PISTOLA COMPACTA

As menores das blasters são pequenas e fáceis de esconder, mas ainda têm uma potência extraordinária. Devido ao cano curto e à carga muito menor, o alcance é reduzido. O personagem adiciona ■ a seu teste de Percepção ao tentar achar uma pistola compacta no corpo de uma pessoa.

Modelos: Pistola Blaster de Batedor do Exército Imperial, Compacta Q2 da Merr-Sonn.

PISTOLA BLASTER LEVE

Uma boa combinação entre ocultamento e poder, as pistolas blaster leves são a opção para quem costuma fingir não precisar de uma arma, mas geralmente precisa. Contrabandistas, espiões e trapaceiros que preferem não revelar seu lado mais sombrio geralmente carregam blasters leves. Espécies menores tendem a preferi-las também, simplesmente por causa de seu peso e conveniência compatíveis com sua massa corporal.

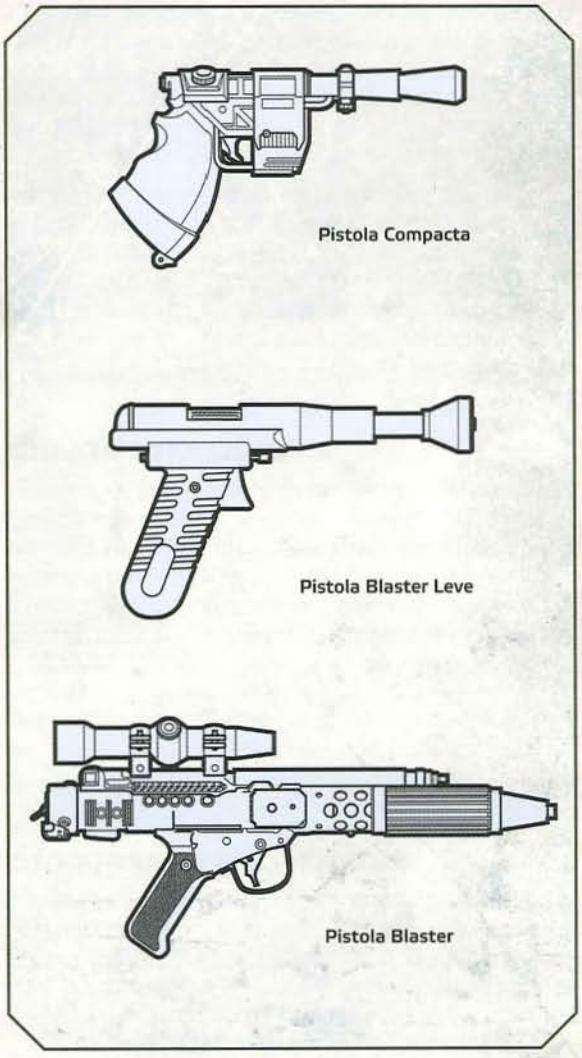
Modelos: Pistola Blaster Modelo 44 da Merr-Sonn, Pistola Blaster DL-18 da BlasTech.

PISTOLA BLASTER

A maioria dos viajantes espaciais leva consigo pistolas blaster padrão. Elas carregam potência suficiente para romper uma armadura plastoide, têm um alcance razoável e são muito leves, podendo ser carregadas para qualquer lugar, a qualquer hora. A maioria dos vigaristas também prefere o estilo "pistoleiro" ao portar uma blaster em sua cintura.

Viajantes espaciais que geralmente precisam lutar a bordo de suas naves carregam esse tipo de arma uma vez que seu tiro é bastante eficaz contra muitos tipos de armaduras, mas não potente o suficiente para fender o casco da maioria das naves.

Modelos: Blaster DH-17 da BlasTech, Pistola Blaster SE-14 e SE-14C da BlasTech.



PISTOLA BLASTER PESADA

Blasters pesadas são ideais para os viajantes espaciais que definitivamente querem que todos saibam que estão carregando poder de fogo. São armas muito potentes que trocam alcance, sutileza e ocultação por intimidação e a capacidade de abrir grandes buracos em qualquer coisa (exceto portas reforçadas). As pistolas blaster pesadas combinam a potência de um rifle blaster com o tamanho reduzido de uma pistola. Mesmo não sendo excepcionais nessas características (são um pouco mais fracas do que um rifle blaster e maiores do que uma pistola), elas ainda são armas excelentes e mortais. Sua principal desvantagem é que carregam menos tiros do que rifles e pistolas, uma consequência de sua potência.

Os Mestres podem gastar ⚙ ⚙ ⚙ ou 💎 para forçar uma pistola blaster pesada a ficar sem munição (veja a página 207).

Modelos: Pistola Blaster Pesada DL-44 da BlasTech, Modelo 434 da Merr-Sonn.

RIFLE / CARABINA BLASTER

O rifle ou a carabina blaster é a arma de fogo mais comum entre soldados e forças de segurança pela galáxia. Seus canos alongados disparam muito mais longe do que as pistolas blaster, e seus cartuchos mais pesados geralmente ativam uma explosão de partículas mais potente.

Soldados a serviço do Império carregam rifles blaster E-11 com coronha dobrável. A curto alcance, o rifle pode ser disparado com uma mão – como se fosse uma pistola pesada. A coronha fica estendida quando disparada em alvos mais distantes para que o soldado consiga estabilizar melhor sua mira.

Modelos: Rifle Blaster E-11 (diversos fabricantes), Rifle Blaster A280 da BlasTech.

RIFLE BLASTER PESADO

Caçadores e franco-atiradores geralmente levam rifles blaster carregados com um gás acelerador potente, tecnologia XCiter avançada, cristais de alto foco ou uma combinação dos três. Foram fabricados para fazer disparos extremamente poderosos contra alvos maiores ou que estejam usando armadura pesada, além de fazer disparos em série. Os rifles blaster pesados também são excelentes para acertar alvos humanoides. O enorme dano que causa serve como uma mensagem eficaz aos comparsas da vítima.

Modelos: Rifle Blaster Pesado DLT-19 da BlasTech e RT-97C da BlasTech.

BLASTER LEVE DE REPETIÇÃO

Blasters leves de repetição são armas de suporte usadas por militares e mercenários. Elas possuem alta cadência de tiros e foram feitas para suprimir e ferir indivíduos sem armadura. A enxurrada de "luz" produzida por essas armas geralmente é suficiente para forçar os inimigos a jogarem-se ao chão.

Modelos: Blaster Leve de Repetição T-21 da BlasTech.

BLASTER PESADA DE REPETIÇÃO

Essas armas mortais foram feitas para destruir máquinas leves, alvos com armaduras ou oponentes atrás de coberturas leves. Blasters de repetição pesadas (tais como a blaster E-Web usada pelos soldados Imperiais) são, de fato, armas de suporte. Elas são colocadas sobre tripés e alimentadas por geradores portáteis. Para isso, são necessários dois soldados: um para servir de atirador e outro para manipular o gerador e os terminais de energia. Entre os militares, o segundo operador geralmente monitora um sistema de comunicação acoplado ao gerador para a seleção dos alvos.

Essas blasters de repetição são pesadas demais para disparar de maneira eficiente sem um tripé, a menos que o usuário seja extremamente forte. Para armar um tripé, a tripulação precisa gastar três ações. No custo da arma está incluso um tripé como o exemplo mostrado na página 194.

Modelos: Blaster de Repetição E-Web da BlasTech.

BOWCASTER

Os Bowcasters estão associados aos Wookiees de Kashyyyk. Eles são tão próprios dos Wookiees quanto os gaderffiis são do Povo da Areia.

As diversas setas que essas armas podem disparar oferecem ao portador uma grande variedade de opções. A munição padrão consiste em setas metálicas aceleradas por polarizadores posicionados na ponta do cano da arma. Isso aumenta a potência e a velocidade das setas, para que os projéteis pesados atinjam o alcance equivalente ao das blasters convencionais.

A munição padrão é um micro explosivo capaz de ultrapassar armaduras, metais ou a carne espessa de seres, como a das criaturas gigantes nativas de Kashyyyk. Outros tipos de munição incluem detonadores sônicos, munições luminosas que atordoam e cegam ou munições de fumaça feitas para criar cobertura para guerreiros Wookiees.

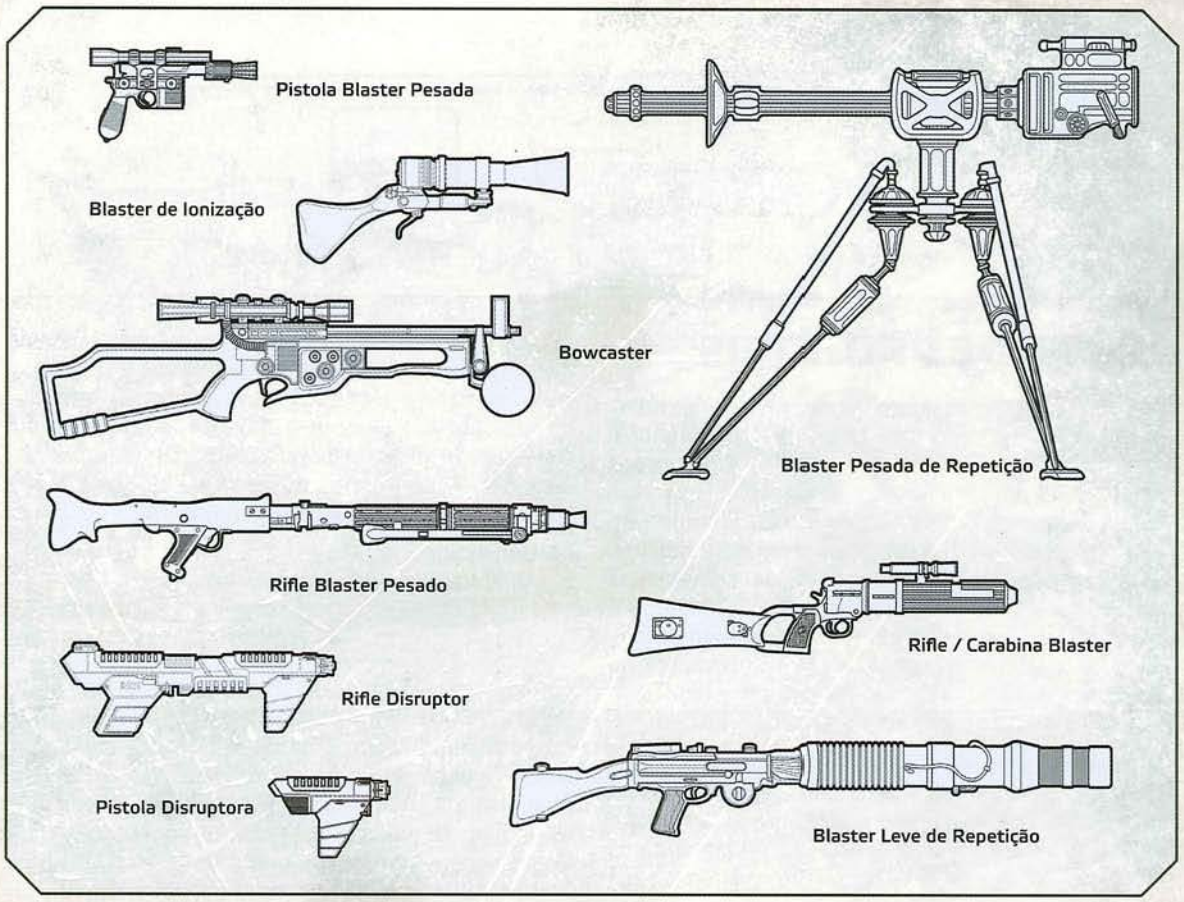
Cada bowcaster é feito sob medida para seu portador – por isso o custo elevado. A maioria deles requer bastante força para engatilhar, mas os mecanismos de engatilhamento automático são uma das alterações mais comuns (o bowcaster de Chewbacca possui engatilhamento automático e uma mira de baixa luz).

O bowcaster apresentado neste jogo dispara munições padrões microexplosivas e não possui um mecanismo de engatilhamento automático. Seu usuário precisa gastar uma manobra para engatilhar a arma antes de cada disparo.

Modelos: Arma feita sob medida.

BLASTER DE IONIZAÇÃO

Essas armas anti-droides funcionam por meio da combinação do poder de um rifle blaster com o típico plugue de contenção de um droide. Contrário ao nome,



esse plugue não incapacita um droide mecanicamente, mas fixa-se em sua parte externa e emite um comando de parar que não pode ser recusado. A blaster de ionização amplifica o comando através da reserva de energia da blaster para um alcance de aproximadamente 12 metros em um arco amplo e desfocado.

Formas de vida orgânica não sentem mais do que uma breve picada, mas os droides são atingidos pelo comando de parar e ao mesmo tempo sobrecarregados com energia que impede escudos que possam resisti-lo. A maioria dos droides fica inerte por até meia hora quando atingidos por um disparo de ionização (refletido no dano atordoante).

Blasters de ionização funcionam somente em droides e ciborgues e só causam dano de fadiga de acordo com a propriedade Atordoante. Essas armas não causam nenhum efeito em seres orgânicos além de uma picada breve e indolor.

Modelos: Blaster Jawa usada de ionização, Carabina Iônica DEMP 2 da Merr-Sonn.

RIFLE / PISTOLA DISRUPTORA

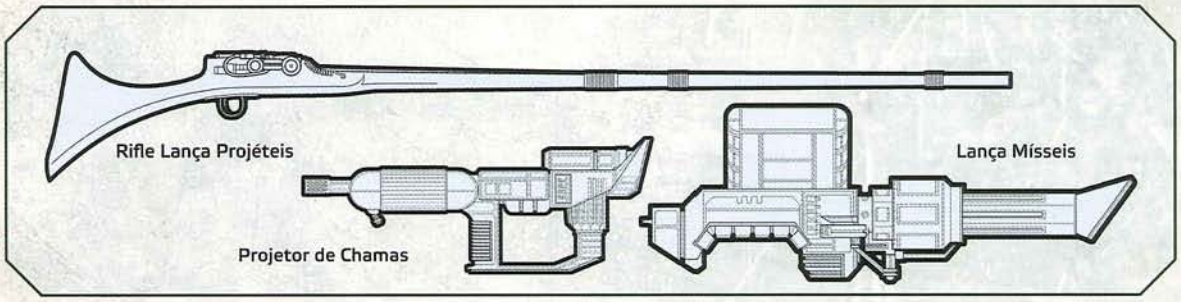
As armas disruptoras, ilegais entre a maioria dos mundos civilizados, têm como foco um feixe de partículas altamente energizado capaz de desintegrar membros ou outra partes maiores dos corpos das vítimas. A tecnologia dessas armas é basicamente a mesma de um rifle blaster, mas conta com um XCiter enorme e um módulo de atuação especializado que processa muito mais gás blaster do que o habitual que, combinado a um cilindro galven, produz o feixe de partículas. A maioria das armas disruptoras tem um alcance reduzido, mas alguns tipos de rifles têm o alcance ampliado por meio de cilindros galven reforçados nada baratos projetados principalmente para atiradores e franco-atiradores.

O Sindicato Tenloss fabrica um dos poucos disruptores produzidos em massa, o rifle DXR-6 e a pistola DX-2. Seu principal cliente é a notável organização criminosa Sol Negro, mas o sindicato também fornece produtos para alguns trapaceiros impiedosos e outros vigaristas. Sabe-se que alguns inquisidores e interrogadores Imperiais portavam essas armas, mas talvez mais para intimidar e provocar terror do que para usá-las efetivamente.

Sempre que uma vítima for atingida por um disruptor, um resultado de Lesão Crítica provoca um efeito "Aleijar" a menos que a rolagem na **Tabela 6-10** resulte em um ferimento ainda mais grave.

Os disruptores não se beneficiam de aprimoramentos ou acessórios que aumentam o alcance ou fazem essas armas dispararem vários tiros.

Modelos: Rifle Disruptor DXR-6 da Tenloss, Pistola Disruptora DX-2 da Tenloss.



ARMAS DE PROJÉTEIS

Consideradas como as armas de mundos "esquecidos", as armas de projéteis são fáceis de fazer, fabricar e consertar até mesmo em lugares com pouca infraestrutura ou tecnologia. A premissa básica é simples – algum tipo de propulsor fica encapsulado em um cartucho selado. Quando o acelerador é detonado, ele propulsiona um tipo de projétil (geralmente metal) através do cano da arma. O tamanho do projétil e a potência com que é impulsionado determinam seu poder de impacto, enquanto que o comprimento do cano, espiralado ou não (que faz o projétil girar) tem impacto direto no alcance e na precisão do projétil.

Apesar do preconceito que a maioria tem contra essas armas "antiquadas", elas são bastante comuns entre atiradores e assassinos. Embora façam muito barulho e soltem fumaça, armas de projéteis ainda são muito mais difíceis de serem rastreadas na escuridão do que tiros das blasters.

PISTOLA DE PROJÉTIL

Pequenas, compactas e barulhentas, essas pequenas armas são bem raras. Quem as tem é por algum valor sentimental, como uma herança deixada por um parente distante de um mundo com baixa tecnologia ou porque essas armas são facilmente encontradas no mundo desses indivíduos.

Modelos: Pistola de Projétil Striker da Oriolanis.

RIFLE DE PROJÉTIL

Uma versão maior da pistola de projétil, o rifle de projétil também se utiliza de reações químicas para disparar uma "bala" projétil sólida com grande velocidade em direção ao alvo. Os rifles de projétil têm canos muito maiores do que as pistolas e são capazes de disparar balas maiores a grandes distâncias. No entanto, essas armas têm baixa precisão e penetração, além de utilizarem um tipo de munição rara que tanto pode ser feita à mão e ter sua eficácia comprometida quanto ser incrivelmente cara.

Mas muitas culturas primitivas e nômades usam esses rifles de projétil que são, geralmente, variantes caseiras. Um exemplo disso é o Povo da Areia, de Tatooine. Esses nômades primitivos e violentos têm pouco acesso ao tipo de gás utilizado nas blasters e muito menos à tecnologia XCiter. De vez em quando, eles conseguem munição nas incursões às fazendas de umidade do planeta e utilizam os projéteis em seus rústicos rifles de longo alcance. Essas armas são bastante eficazes contra os colonos isolados, Jawas e ratos womp que compartilham o deserto.

Modelos: Rifle de Projétil Dresseilan, Rifle de Caça 6-2Aug2 das Armas Czerka.

BOLEADEIRA OU REDE

Em algumas situações, o caçador de recompensas precisa capturar um inimigo vivo em vez de morto. Para apanhar sua vítima, ele pode utilizar boleadeiras ou redes – geralmente para entregá-la a uma autoridade ou a uma organização criminosa. As duas armas foram feitas para serem arremessadas ou lançadas a curta distância para apanhar o oponente. Embora seja mais fácil utilizar uma arma atordoante, redes e boleadeiras têm suas vantagens. Por serem feitas com baixa tecnologia, as chances de aparecerem nos scanners de armas é muito pequena, e as armas atordoantes podem provocar danos permanentes ao alvo.

As redes e as boleadeiras dependem da propriedade Capturar para incapacitar o usuário, ou seja, requerem mais do que um acerto bem-sucedido. Por exigirem muita habilidade do usuário, somente os mais talentosos ou extremamente desesperados tendem a usá-las. A maioria dos indivíduos prefere o modo atordoante de uma blaster para derrubar um alvo.

O usuário pode gastar um ⊕ para garantir que a vítima esteja bem presa a ponto de não realizar nenhuma manobra, e sua única ação a cada turno será um **teste Heroico (◆◆◆◆◆) de Atletismo** para tentar se libertar.

EXPLOSIVOS E PROJETORES DE CHAMAS

Embora as blasters sejam as armas mais comuns na galáxia, muitos indivíduos também utilizam outros tipos de armas menos conhecidas. Dispositivos explosivos, projetores de chamas e outras armas podem não ser tão utilizados quanto as blasters, mas são igualmente mortais.

PROJETOR DE CHAMAS

Os dispositivos projetores de chamas são usados principalmente para destruir estruturas ou plantações, em vez de armas pessoais. Claro que também são muito bons em queimar a carne e os ossos das vítimas.

Os projetores de chamas são populares em parte devido a seu cone de fogo amplo, capaz de atingir diversos alvos em um único jato de chamas. Ao ativar a propriedade Flamejante da arma, o usuário pode optar por aplicá-la em um alvo qualquer que foi atingido pelo ataque; esta propriedade pode ser ativada diversas vezes, afetando um alvo diferente por vez. No entanto, o mestre pode gastar ⚙ ⚙ ou ▽ para aplicar a propriedade Flamejante da arma em um aliado atingido pelo ataque original.

Modelos: Carabina Flamejante C-22 da Merr-Sonn, Rifle Flamejante CR-24 da Merr-Sonn.

LANÇA MÍSSEIS

Os lança mísseis são dispositivos pesados e portáteis que disparam projéteis impulsionados por chamas. A maioria dispara ogivas de prôton feitas para destruir veículos de transporte pequenos, mas também podem ser usados outros tipos de munição.

Os lança mísseis são objetos elaborados, equipados com micro plataformas repulsoras que os tornam fáceis de carregar por soldados de infantaria, além de telas rastreadoras avançadas para detectar a velocidade, o alcance e a assinatura de energia do alvo. Esta assinatura é particularmente importante porque os lança mísseis podem ser disparados em um de três modos. O primeiro é o modo infravermelho, que segue a direção da assinatura de energia de uma nave. O segundo é o modo acionado por gravidade, em que o lança míssil rastreia a plataforma propulsora do alvo. Ambos os modos podem ser "enganados" através do uso de sinalizadores para distrair os sensores de calor ou de pequenas plataformas propulsoras. Veja a propriedade Guiado para saber como lidar com esses dois modos de ataque.

O terceiro método de disparo é o direto. Esse modo requer mais habilidade, mas o projétil, que é lançado em linha reta, não pode ser enganado por detritos ou sinalizadores (e perde a propriedade Guiado). Claro que se outro alvo surgir no trajeto do míssil ou se o atacante errar a mira, o míssil atingirá qualquer coisa que estiver em seu caminho. Os lança mísseis requerem uma manobra de preparação antes de serem disparados.

Modelos: Lança Míssil PLX-2M da Merr-Sonn.

GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO

Há uma grande variedade de granadas por toda a galáxia que vão desde explosivos caseiros feitos com conchas orgânicas em mundos primitivos a revestimentos metálicos produzidos em massa cheios de fragmentos de metal. Todos têm o mesmo propósito: causar o máximo de dano e caos possível em uma área ampla.

As granadas de fragmentação são muito eficazes contra alvos sem armadura, rasgando a carne exposta e provocando enormes danos aos tecidos moles. As armaduras, tais como as usadas pelos soldados Imperiais, amortecem de forma significativa os efeitos das granadas. Os que se perguntam por que os soldados do Império usam armaduras que não detêm tiros de blaster provavelmente nunca viram esses soldados surgirem ilesos da fumaça e da destruição de uma granada de fragmentação.

Elas podem ser ajustadas para detonar por impacto ou com um dispositivo de tempo para detonar em até 3 rodadas após serem ativadas no início da ação do atacante. Algumas granadas também têm um acionador de pressão, ou "homem morto", que uma vez apertado detona imediatamente após ser solto.

Modelos: C-22 da Merr-Sonn.

GRANADA DE ATORDOAMENTO

As granadas de atordoamento utilizam ondas sônicas, choques de concussão e outros métodos para atordoar seus alvos.

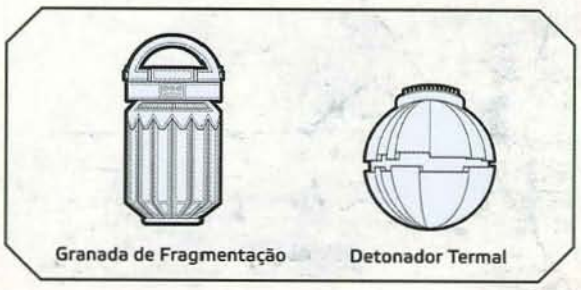
Assim como as granadas de fragmentação, as de atordoamento podem ser ajustadas para detonar por impacto ou com um dispositivo de tempo para detonar em até 3 rodadas após serem ativadas. As granadas de atordoamento raramente têm detonadores de pressão.

Modelos: Granada de Atordoamento C-10 da Merr-Sonn.

DETONADOR TERMAL

Estes dispositivos traiçoeiros são do tamanho das granadas de fragmentação, mas possuem um revestimento de térmita-barádio ao redor de um núcleo de barádio. No momento da detonação, a reação de fusão resultante gera uma onda de partículas capaz de desintegrar qualquer coisa na explosão. A maioria das autoridades proíbe o uso dos detonadores termais por causa da instabilidade do barádio. Um detonador é capaz de derrubar um prédio.

Ao utilizar um detonador termal, qualquer resultado ▽ no teste indica que o detonador explode antes do tempo. O atacante sofre o dano completo causado pela



arma a menos que realize uma manobra adicional e consiga escapar; neste caso, o único dano que sofre é o da Explosão.

Os detonadores termais podem ser ajustados para detonar por impacto ou com um dispositivo de tempo para detonar em até 3 rodadas após serem ativados no início da ação do atacante. Algumas granadas também apresentam um interruptor de pressão que, uma vez apertado, detona imediatamente após ser solto. Os detonadores termais são tão potentes que sua propriedade Explosão afeta qualquer um que estiver a um alcance curto do alvo original.

Modelos: Detonador Termal Classe-A da Merr-Sonn.

ARMAS DE BRIGA

Esta categoria destina-se às armas criadas para serem usadas diretamente sobre os punhos. Soqueiras de metal e luvas de choque são bem comuns entre os fora da lei da galáxia.

Ao usar uma arma de Briga, os usuários adicionam sua característica Força Física ao dano causado, a menos que a descrição da arma indique o contrário (o símbolo (+) próximo ao dano indica que os usuários devem adicionar sua Força Física ao dano).

SOQUEIRAS DE METAL

Lutadores que "jogam sujo" e outros que querem proteger seus punhos do couro duro de certas espécies alienígenas utilizam soqueiras de metal, manoplas ou outras proteções. Os gângsteres em alguns mundos referem-se às soqueiras como "potenciadores de negociação".

Outra grande vantagem das soqueiras de metal é que os indivíduos podem escondê-las no bolso ou em outro compartimento. O personagem adiciona ■ a seu teste de Percepção ao tentar achar soqueiras de metal no corpo de alguém.



LUVAS DE CHOQUE

Fios bem finos e metálicos transformam luvas isolantes comuns em luvas de choque. Artistas marciais utilizam essas luvas para ampliar seus ataques brutais com as mãos, e alguns trapaceiros perversos são conhecidos por "fechar um acordo" com apertos de mão que deixam o rival sofrendo de convulsões no chão.

Modelos: X-21 Proteção Pessoal Corelliana.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Em uma galáxia repleta de blasters, bowcasters e detonadores termais, as armas de combate corpo a corpo são surpreendentemente comuns. Alguns lutadores preferem uma lâmina a uma blaster, pois sabem que a lâmina é mais confiável e incrivelmente mortal nas mãos certas. Outros reconhecem que uma arma de haste letal ou um vibromachado cruel dá a confiança e intimidação de que um vigarista precisa para entrar num covil de ladrões e assassinos e sair vivo.

Ao usar uma arma de Combate Próximo, os usuários adicionam sua característica Força Física ao dano causado, a menos que a descrição da arma indique o contrário (o símbolo (+) próximo ao dano indica que os usuários devem adicionar sua Força Física ao dano).

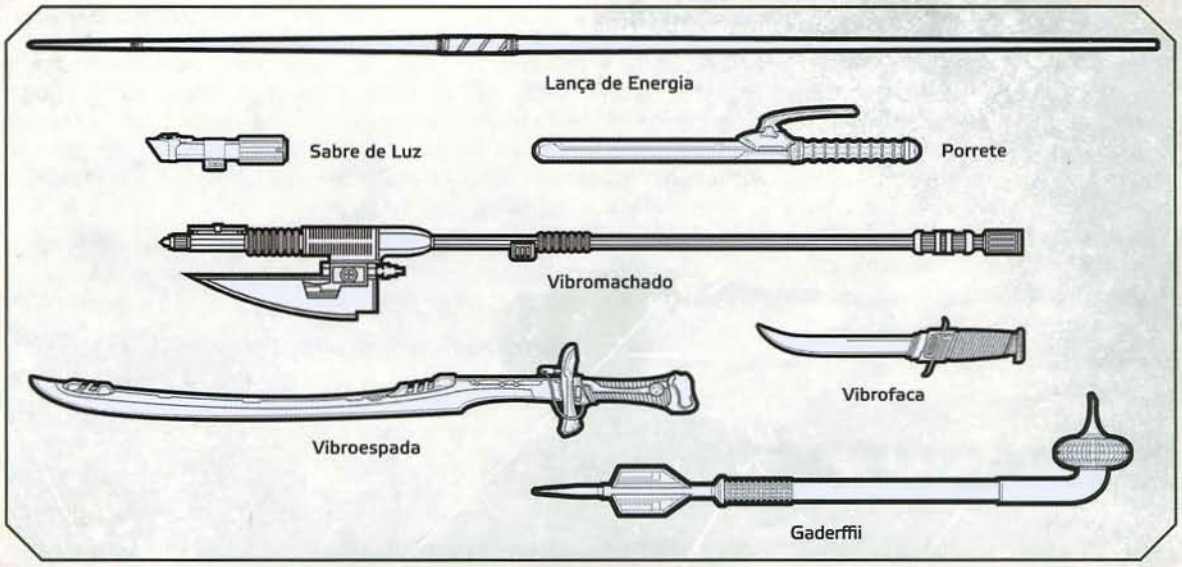
FACA DE COMBATE

Combatentes impiedosos contam com suas lâminas afiadas para retalhar e esfaquear seus adversários. Essas facas são mais fáceis de esconder do que armas de fogo, e são igualmente mortais se seu portador é treinado para manejá-las.

As facas são consideradas as armas dos cidadãos pobres, ladrões e assassinos; portanto, carregar uma faca à vista dos demais pode provocar um estigma social quando em reuniões sociais ou aumentar o efeito de um ladrão entre a escória.

GADERFFII

O Povo da Areia de Tatooine carrega consigo bastões brutais de madeira de lei do deserto, ossos ou chifres de dragão krayt ou metal usado. Uma das extremidades do gaderffii possui quatro lâminas salientes usadas para cortar e retalhar oponentes. A outra extremidade tem uma curva externa e termina em um tipo de cravo, com o lado oposto servindo como um porrete simples. Embora os gaderffiis pareçam brutais para alguns, o diferencial dessas armas está em sua versatilidade – elas são capazes de apunhalar, cortar ou golpear dependendo da intenção do usuário. Os gaderffiis



também podem servir de bengalas para o Povo da Areia caminhar sobre o terreno irregular de Tatooine e guiar os pesados banthas.

São necessárias duas mãos para manipular um gaderffii.

LANÇA DE ENERGIA

Lanças de energia são bastões metálicos de um metro de comprimento com pontas de energia em uma das extremidades. Um dispositivo na ponta de energia vibra o suficiente para despedaçar carne, aço e rocha. O outro dispositivo provoca um choque elétrico que pode ser ajustado para um nível mais fraco para provocar ou controlar ou para um nível mais alto para causar dor lancinante ou morte. Cada modo foi desenvolvido para fácil utilização – não é necessário ter muita habilidade para manipular um bastão e causar lesões devastadoras com o modo vibratório ou elétrico. Porém esse tipo de arma em mãos habilidosas é quase tão poderoso quanto um sabre de luz.

Quando utilizado no Modo Atordoante, a Lança de Energia não se beneficia da propriedade Perfurante 2. São necessárias duas mãos para manejar uma lança de energia.

Modelos: Controlador FP da SoroSuub.

SABRE DE LUZ

A arma dos Jedi é uma raridade em **Fronteira do Império**. Os trapaceiros e vigaristas na galáxia não viajam pelas mesmas órbitas desses venerados cavaleiros. Ao deparar-se com um sujeito desse tipo, almas impuras tendem a manter distância, pois suas armas são feitas de energia pura e podem cortar qualquer coisa – desde membros a portas reforçadas.

Normalmente, é necessário ter a perícia Sabre de Luz para manipular um, mas esta perícia não está disponível aos PJs neste livro, por isso os jogadores devem usar um sabre de luz sem treinamento (escolhendo Força Física ou Agilidade como a característica básica). Isso é intencional, pois poucos seres na galáxia sabem lutar adequadamente com um sabre de luz. No entanto, se o Mestre perceber que é necessário, ele pode criar a perícia Sabre de Luz como uma perícia personalizada para os jogadores. Os sabres de luz não podem ser fendidos.

PORRETE

Os porretes podem ser feitos de metal, madeira, ossos ou outros materiais, mas todos cumprem a mesma função básica: ferir a carne, quebrar os ossos e rachar os crânios. Forças policiais pela galáxia utilizam porretes para intimidar e controlar manifestantes ou ladrões insignificantes. As áreas mais cultas preferem este tipo de arma à violência letal.

VIBROMACHADO

Os Gamorreans, principalmente os que são contratados pelos notáveis Hutts, geralmente carregam machados de um metro de comprimento equipados com tecnologia vibratória. Como a maioria dos vibromachados é pesada e tem centro de gravidade baixo, só os seres consideravelmente fortes conseguem segurar essas armas (seres altos ou esguios têm dificuldade em segurar esses machados pesados sem perder o equilíbrio).

Um vibromachado provoca danos enormes. A área de impacto sofre traumas profundos por causa da lâmina e da vibração. Por esse motivo, os ferimentos causados pelos vibromachados são particularmente cruéis – por isso são altos o dano e a chance de Acertos Críticos.

São necessárias duas mãos para manipular um vibromachado.

Modelos: Vibromachado Cortador BD-1 da SoroSuub.

VIBROFACA

A vibrofaca é basicamente uma faca de combate modificada. Como se provaram muito eficazes, elas começaram a ser produzidas desta maneira na galáxia. A premissa básica é simples – um pequeno, porém poderoso dispositivo no cabo que faz a lâmina vibrar numa frequência incrivelmente alta, agindo basicamente como uma serra elétrica em miniatura. As vibrofacas não são tão poderosas quanto os sabres de luz contra a maioria dos materiais, mas não é preciso ser um Jedi para manipulá-la.

Modelos: Vibrolâmina Treppus-2 da Merr-Sonn.

VIBROESPADA

Muitas civilizações galácticas demoraram para melhorar a simples, porém eficaz lâmina com vibrações ultrassônicas induzidas. As vibrações de alta frequência da lâmina deixam a arma muito mais afiada e permitem que atravesse a maioria dos materiais com facilidade.

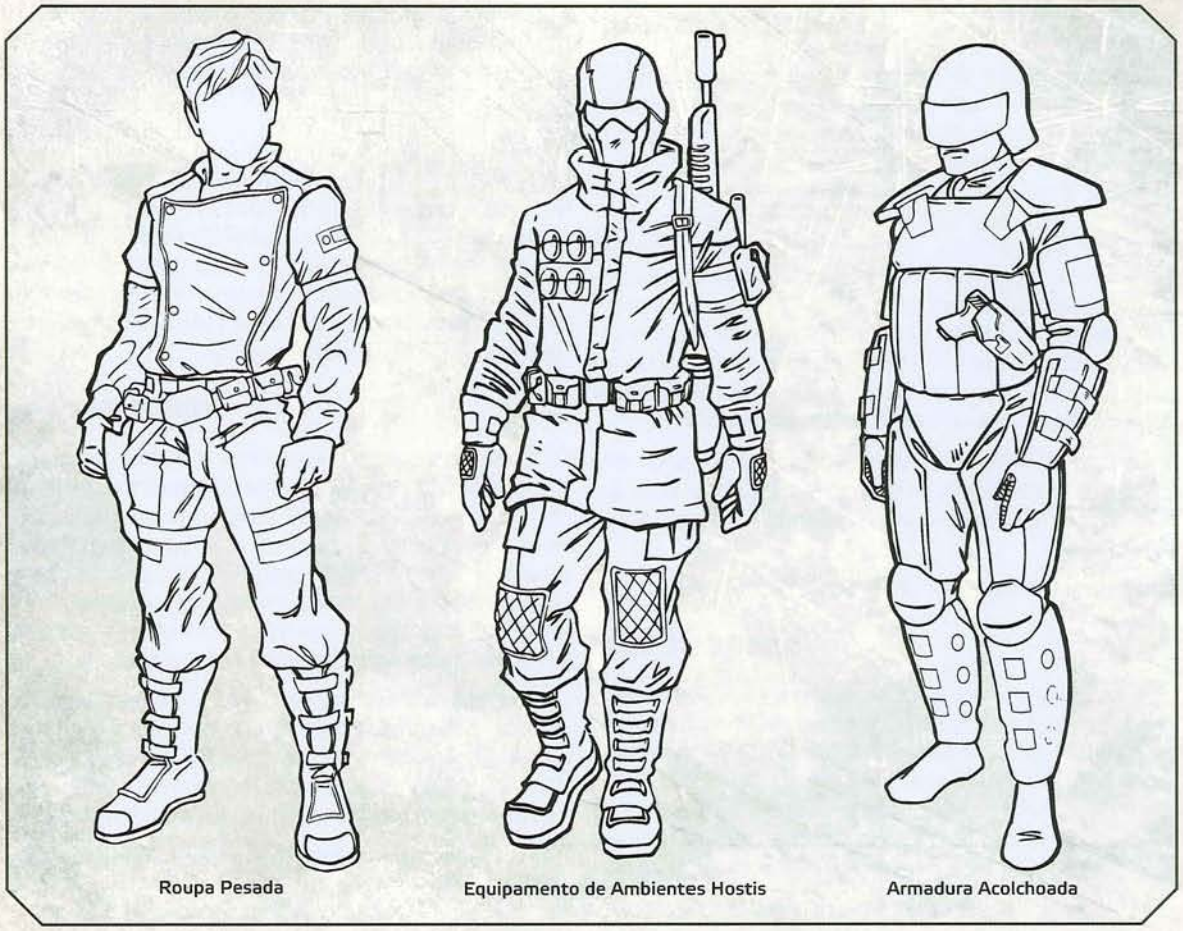
Existem muitas variações de vibrolâminas, mas a vibroespada é a mais comum entre os que se imaginam verdadeiros duelistas.

Modelos: Espada de Duelo Damask-4 da Merr-Sonn.

ARMADURAS

Poucos heróis e vilões da galáxia usam armadura porque a maioria das armas consegue penetrá-las. Porém, isso não é uma regra, e usar armadura ou até mesmo uma película de couro fina oferece um pouco de proteção contra tiros de blaster de raspão ou contra as armas enferrujadas dos habitantes de algum mundo primitivo.

Alguns indivíduos, como os soldados Imperiais, usam armadura como uniforme. Seus trajes de corpo inteiro não só os protegem contra armas de efeito em área, tal qual as granadas de fragmentação, como também os desumanizam até certo ponto, apresentando uma imagem única para os mundos que o Império tenta colocar sob seu domínio.



Roupa Pesada | Equipamento de Ambientes Hostis | Armadura Acolchoada

CARACTERÍSTICAS DAS ARMADURAS

Seja um capacete ou um colete, todas as armaduras possuem as seguintes características em comum. Elas também compartilham algumas características com armas, principalmente custo, carga, pontos de constituição e raridade (veja a descrição de cada característica na página 158).

DEFESA

A defesa de uma armadura adiciona uma quantidade de ■ equivalente ao conjunto do atacante. Isso reflete a habilidade da armadura em desviar o dano para longe do corpo do usuário.

RESISTÊNCIA

Resistência é adicionada à Força Física do alvo e subtraída de qualquer dano sofrido. Por exemplo: se um ataque causa 10 de dano, a resistência 2 somada à Força Física 2 reduz o dano em 4, ficando um total de 6 de dano.

CARGA

Cada conjunto de armadura tem um número de carga. Este é o valor de carga do item quando é carregado. No entanto, as armaduras foram feitas para serem usadas e, quando o fazem, o valor de carga diminui. Todas as armaduras que estão sendo usadas têm seu valor de carga reduzido em 3.

TIPOS DE ARMADURA

A lista abaixo apresenta os tipos de armadura mais comuns encontrados pela galáxia.

ROUPA PESADA

Uma boa jaqueta de couro, macacão usado por pilotos ou capas finas de lã não detêm muito dano, mas são melhores do que nada. A maioria dos personagens que vivem nas fronteiras do Império prefere usar roupa pesada no dia a dia.

EQUIPAMENTO DE AMBIENTES HOSTIS

Qualquer indivíduo que viaje para fora dos planetas civilizados da galáxia deve considerar levar consigo algum tipo de equipamento para ambientes hostis. Trajes para ambientes quentes e desérticos geralmente incluem mantos volumosos, óculos, turbantes, bolsos refrigerados e recicladores de água. Trajes para ambientes mais frios geralmente consistem de parkas isolantes, calças acolchoadas e sobrepostas, óculos para neve e chapéus grossos.

Os personagens que usarem estes equipamentos poderão ignorar ■ impostos pelo ambiente onde estiverem. O equipamento deve ser compatível com o ambiente.

Modelos: Conjunto Completo ScorSear 200 e Froz 350 da Pretormin Environmental.



ARMADURA ACOLCHOADA

Os soldados e forças locais da Aliança Rebelde geralmente usam armaduras acolchoadas tecidas com fibras resistentes à energia. Elas tendem a resistir e absorver parte da energia de um tiro de blaster, embora geralmente sejam de pouca serventia contra um tiro direto. No entanto, esse tipo de armadura oferece uma proteção razoável contra golpes ou danos concussivos devido ao enchimento. Também têm a vantagem de serem relativamente confortáveis, e muitos indivíduos conseguem usá-las sem chamar muita atenção dos agentes da lei locais nos mundos da fronteira.

Modelos: Armadura de Agentes da Lei "Protetor X" da Companhia Tagge.

ROUPA REVESTIDA

Esta categoria de armaduras envolve coletes, jaquetas ou calças leves com placas de plastoide ou cerâmica, às vezes com camadas de dispersão de energia de malha. Embora esse tipo de armadura seja muito leve, ele encobre os órgãos vitais mais importantes. Em sua maior parte, essas placas são imperceptíveis contanto que o traje seja razoavelmente volumoso. Um **teste Médio (◆ ◆) de Percepção** detecta que o traje da pessoa possui revestimento.

Porém as placas entrelaçadas ao tecido não só absorvem golpes como também desviam alguns tiros para que não atinjam partes vitais.

Modelos: Vestimenta de Assassino "Perseguidor das Sombras" do Sindicato Tenloss.

LAMINADA (ARMADURA DOS SOLDADOS IMPERIAIS)

Os soldados Imperiais usam armaduras de plastoide que cobrem o corpo todo e impedem os danos. Elas não detêm tiros diretos de blaster, mas são razoavelmente eficazes contra danos concussivos diretos e estilhaços. Essas armaduras contam com amplificadores de visão e comlinks sintonizados na mesma frequência. Como essas armaduras foram feitas para funcionar

TABELA 5-7: ARMADURAS

Tipo	Defesa	Resistência	Preço	Carga	Pontos de Constituição	Raridade
Equipamento de Ambientes Hostis	0	1	500	2	1	1
Roupa Revestida	1	1	1,000	3	1	6
Armadura Pesada de Combate	1	2	(R) 5,000	6	4	7
Roupa Pesada	0	1	50	1	0	0
Laminada	0	2	2,500	4	3	5
Escudo Defletor Pessoal	2	0	10,000	3	0	8
Armadura Acolchoada	0	2	500	2	0	1

com sistemas de energia, elas podem ser facilmente modificadas com acessórios clandestinos.

A armadura laminada é usada por cima de um colete corporal apertado. Este sistema oferece um isolamento significativo, facilitando o uso em diversos ambientes. Para serviços de maior duração em ambientes extremos, são feitas versões de armaduras apropriadas.

Modelos: Armadura de Soldado Imperial do Departamento de Pesquisa Militar.



Armadura Pesada de Combate

Armadura Laminada

ARMADURA PESADA DE COMBATE

Alguns soldados Imperiais, caçadores de recompensa e até mesmo droides mais robustos equipam-se com armadura pesada. Elas procuram proteger contra tiros de blaster normais, mas na corrida armamentista de ataque contra defesa, o poder ofensivo de uma boa blaster ainda está muito à frente de qualquer coisa que um humanoide pode usar.

As armaduras pesadas de combate podem ser completamente fechadas e garantir os mesmos benefícios que as armaduras laminadas para o corpo todo descritas acima, ou podem ser formadas por um traje pesado e um capacete.

Modelos: Armadura de Soldado de Choque Mandalorian.

ESCUDO DEFLETOR PESSOAL

Embora sejam raros, grandes e difíceis de usar, os escudos defletores pessoais são uma das poucas armas de defesa que podem resistir a tiros de blaster. Os escudos defletores utilizam blindagem de raio/partícula que deflete e bloqueia projéteis.

São difíceis de usar porque o dreno de energia é enorme, e isso as faz funcionar por um tempo limitado. Quando o usuário estiver com um escudo defletor pessoal, o Mestre pode gastar qualquer ◈ obtido na rolagem do usuário para fazer o escudo ficar sem energia até o final do encontro.

O escudo tem energia suficiente para dez minutos. São necessárias três horas e também instalações elétricas para recarregar um escudo defletor.

As empresas galácticas modernas geralmente não fabricam escudos defletores pessoais. A tecnologia usada para fazer escudos que não emitam tanta radiação capaz de matar os usuários orgânicos é muito rara, e os que existem são quase sempre feitos sob medida.

EQUIPAMENTOS

Talvez não sejam tão empolgantes quando uma blaster ou um snubfighter, mas os equipamentos básicos geralmente são a base para um ataque ou um empreendimento bem-sucedido. Comunicações confiáveis, sobrevivência em mundos inóspitos, conserto de droides recalcitrantes e manter os aliados vivos depois de tudo ter dado errado são tarefas impossíveis se não houve preocupação em equipar todos os envolvidos com antecedência. Afinal, de nada adiantará ter uma boa blaster se sua reserva de energia falhar.

COMUNICAÇÕES

Dada a escala em que muitas operações são conduzidas, uma comunicação confiável é de vital importância. Existem diversos dispositivos para a criação de comunicações eletrônicas confiáveis e até mesmo seguras entre indivíduos ou grupos. Nem tudo é uma mera questão de quantidade; alguns requisitos baseiam-se em comunicadores silenciosos e sutis para ações clandestinas ou comlinks super seguros para impedir que outros tentem escutar as informações.

AS FERRAMENTAS CERTAS PARA O TRABALHO

No sistema de **Fronteira do Império**, cada peça única de equipamento nem sempre fornece um bônus único à mecânica do jogo. Isso é devido à natureza narrativa do sistema. Em vez disso, muitas peças de equipamentos auxiliam o usuário em diferentes tarefas. Um par de macrobinóculos pode, por exemplo, facilitar avistar algo que esteja muito distante. Sempre que um personagem utilizar um equipamento para ajudá-lo em uma tarefa que ele faria de qualquer maneira, o Mestre e o jogador podem concordar em adicionar ■ ao conjunto de dados.

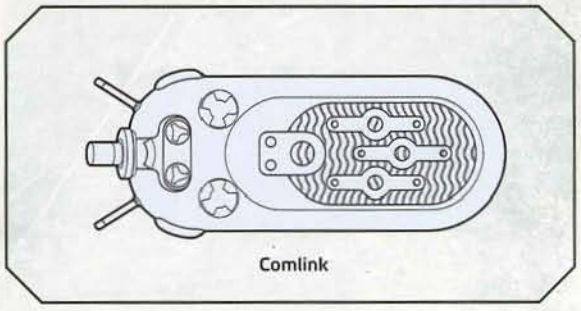
Em algumas situações, o equipamento permite a realização de tarefas que sem ele seriam impossíveis. Por exemplo: dois personagens podem se comunicar via comlink estando a mais de 100 quilômetros de distância, o que seria impossível sem o dispositivo. Nestes casos, o equipamento não dá bônus adicionais, pois apenas permite que a tarefa aconteça.

Por fim, alguns equipamentos dão bônus ou vantagens específicos em algumas situações. Nestes casos, informações sobre a vantagem e quando pode ser aplicada aparecem na descrição do equipamento. Isso é adicionado às vantagens descritas nos dois casos anteriores.



COMLINK

Dispositivos comuns por toda a galáxia, os comlinks podem ter diferentes formas dependendo da função e do usuário. Eles permitem a comunicação em áudio entre dois sujeitos, mas os modelos avançados conseguem transmitir para diversos usuários ou grupos de rede. Os comlinks pessoais são geralmente pequenos cilindros portáteis capazes de estabelecer a comunicação entre sujeitos que estejam distantes dentro da baixa órbita. Alguns modelos são embutidos em capacetes e partes de armaduras. As versões de longo alcance geralmente são levadas como se fossem sacolas maiores ou dentro de mochilas, e podem alcançar um indivíduo do outro lado de um planeta ou em naves em alta órbita (ou qualquer outro lugar no mesmo sistema estelar). A maioria opera em um conjunto padrão de frequências que pode ser ajustado para evitar detecção.



Comlink

HOLOMENSAGEM

Geralmente usados em negócios formais ou para assuntos de indivíduos ricos, esses pequenos dispositivos em forma de discos geram gravações ou transmissões holográficas que podem ser vistas como pequenas projeções. O usuário pode segurar esse dispositivo com apenas uma mão. Embora sejam incomuns, os holomensagens tiveram um papel fundamental em muitos esquemas de vingança ou armadilhas.

VENENOS

Venenos são usados há séculos para matar ou incapacitar, mesmo sendo considerados desonestos ou antiéticos. Existem diversos formatos e estilos que vão desde aplicações na pele, inalações a simples aditivos alimentares. O veneno típico mata a vítima em minutos, deixando sinais evidentes de uma morte não natural.

Venenos de boa qualidade não deixam rastros e podem ser regulados para que a vítima morra no

CONSUMÍVEIS

Em meio ao planejamento de ações hostis ou saltos no hiperespaço, também é bom planejar qual será a próxima refeição. Um compartimento repleto de drogas de Kessel é extremamente valioso, mas se a nave não tiver nenhuma provisão, o contrabandista não sobreviverá para vendê-las. Porém nem todos os produtos consumíveis servem de alimento. A função dos venenos é matar ou incapacitar inimigos, enquanto as bebidas alcoólicas, como a cerveja Corelliana, também podem incapacitar o alvo – mas de uma maneira muito mais divertida.

É provável que existam mais tipos de bebidas alcoólicas do que qualquer outro tipo de alimento ou bebida na galáxia. A maioria é feita como um bioproduto de reações químicas naturais que envolvem matéria vegetal, embora também existam variantes sintéticas. Dependendo do mundo e da cultura, o álcool pode ser ilegal, um tabu, parte de um ritual, algo trivial ou até mesmo fazer parte do dia a dia. Os preços também variam muito.

Assim como as bebidas, também existem diversos tipos de alimentos. Desde as simples, porém nutritivas gorba melts, wafers palp abomináveis, fatias de batatas proteicas sintéticas a bolinhos recheados com caranguejos vivos dos Mon Calamari. Tem sempre algo na galáxia para todos os gostos.

O custo das refeições pode ser desde incrivelmente barato ao excessivamente luxuoso e caro. Por isso, é impossível elaborar uma lista com o preço de cada comida ou bebida. No entanto, comprar alimentos ou bebidas deve raramente ser um assunto relevante para o jogo, a menos que acrescente algo à narrativa. O custo de uma bebida em uma cantina provavelmente não é algo importante para a história, mas conseguir mais dinheiro para ir a um jantar requintado (e encontrar o tão aguardado alvo para um assalto) é relevante.

momento certo, mas as versões de qualidade inferior não são confiáveis e apenas causam indigestão ou enfermidade grave. Alguns venenos não chegam a matar a vítima, mas podem prejudicá-la de diversas maneiras desagradáveis.

Existem muito mais venenos do que os apresentados neste livro. No entanto, cada um possui diversos componentes da mecânica do jogo. Os venenos sempre vêm com uma Dificuldade; esta é a Dificuldade do teste de Resiliência que a vítima deve fazer para evitar seus efeitos. Os venenos sempre têm um efeito listado, esta é a consequência de um teste de Resiliência fracassado. Os efeitos são geralmente divididos em duas partes: o efeito principal e os efeitos secundários que podem ser ativados por ⚙ ou ▽ adicionais.

Veja os diversos tipos de venenos a seguir. Eles podem ter muitos nomes ou diferentes fórmulas em muitos mundos, mas seus efeitos e aplicações gerais são os mesmos.

NEUROTOXINA POTENTE SINTÉTICA PADRÃO

Este é um veneno sintético geral produzido em centenas de mundos (ilegalmente, na maioria das vezes) que afeta as reações bioquímicas da maior parte das criaturas, podendo até ser fatal. Este veneno pode ser introduzido no corpo da vítima por um spray, ingestão alimentar ou injeção (com um aplicador ou dardo). Para resistir a uma única dose do veneno, a vítima deve fazer um **teste de dificuldade Média (◆◆)**, enquanto que para duas ou mais doses combinadas em uma única aplicação, trata-se de um **teste de dificuldade Difícil (◆◆◆)**. O veneno causa 5 ferimentos se a vítima falha no teste. Cada ⚙ obtida no teste causa uma fadiga no alvo para representar o esforço de combater o efeito do veneno. E o Mestre pode gastar ▽ para que a vítima faça novamente o teste contra o veneno na próxima rodada, já que ele ainda está em seu sistema.

ANESTÉTICO POTENTE SINTÉTICO PADRÃO

Trata-se de um anestésico geral produzido em muitos mundos para procedimentos médicos, com a finalidade de deixar o usuário inconsciente. Não é de se estranhar que muitos criminosos achem-no valioso. Este veneno pode ser introduzido no corpo da vítima através de um spray, ingestão alimentar ou injeção (com um aplicador ou dardo). Para resistir a uma única dose do veneno, a vítima deve fazer um **teste de dificuldade Média (◆◆)**, enquanto que para duas ou mais doses combinadas em uma única aplicação, trata-se de um **teste de dificuldade Difícil (◆◆◆)**. O veneno causa 5 fadigas se a vítima falha no teste. Se o teste resultar em uma ou duas ⚙, a vítima também terá que desistir de sua manobra grátis durante a próxima rodada (mas ela ainda poderá realizar duas manobras); no caso de ⚙⚙⚙ ou mais, a vítima fica atordoada durante a próxima rodada. E o Mestre pode gastar ▽ para que ela faça novamente o teste contra o veneno na próxima rodada, já que ele ainda está em seu sistema.

NEUROPARALÍTICO POTENTE SINTÉTICO PADRÃO

Venenos que paralisam a vítima, mas deixam intactas funções cognitivas (não matam-na), são difíceis de fabricar e administrar. No entanto, existem alguns venenos desse tipo. Este só pode

ser introduzido na vítima via injeção com um aplicador ou dardo. Seja quantas forem as doses, a **dificuldade é Difícil (◆◆◆)**. O veneno Atordoa a vítima por 3 rodadas se ela falha no teste. Além disso, cada ⚙ obtida no teste causa uma fadiga na vítima, e o Mestre pode gastar 🔻 para que ela faça novamente o teste contra o veneno na próxima rodada, já que ele ainda está em seu sistema.

MELHORIAS/REPOSIÇÕES CIBERNÉTICAS

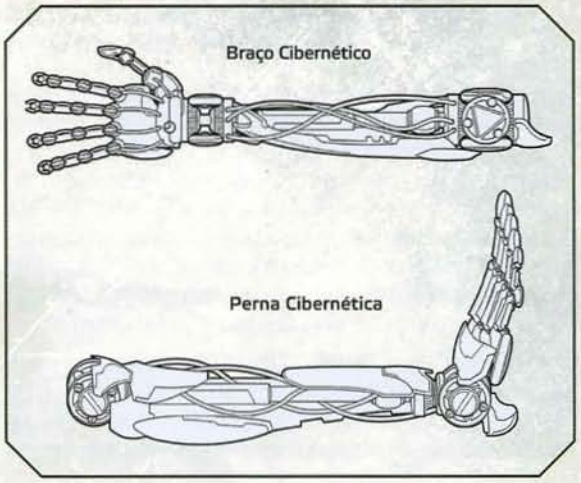
A tecnologia faz parte da vida em quase todos os mundos da galáxia e, para alguns, ela faz parte de seus próprios corpos. Algumas melhorias cibernéticas são visíveis porque o usuário não se importa com o que os outros vão pensar sobre suas próteses mecânicas ou por que ele não tem condições de comprar algo melhor. Outras são cópias quase perfeitas de membros perdidos ou estão escondidas no corpo do indivíduo, e poucos perceberiam a diferença sem a ajuda de dispositivos de detecção.

As melhorias e reposições cibernéticas geralmente aumentam o valor das perícias ou características, dando bônus base às habilidades dos personagens. A combinação das melhorias adquiridas com as melhorias fornecidas pela cibernética podem aumentar a perícia ou característica do personagem um nível acima do valor máximo normal (sete para características e seis para perícias).

Cada personagem só pode adquirir e instalar uma quantidade de melhorias e reposições cibernéticas equivalente a seu nível de Força Física.

As melhorias cibernéticas apresentadas a seguir são obviamente de natureza mecânica, com exceção dos Protéticos Repli-Membro das Indústrias BioTech, que não ampliam o usuário como os outros dispositivos cibernéticos. No entanto, foram feitos para desempenhar a mesma função do membro original e para serem cobertos com carne sintética para parecerem quase idênticos ao membro substituído.

Uma desvantagem das melhorias e reposições cibernéticas é que podem ser afetadas por armamentos feitos para desabilitar tecnologias, tais como blasters de ionização ou canhões iônicos. Se a melhoria cibernética for atingida por armas que normalmente só afetam droides, ela para de funcionar temporariamente enquanto durar a cena ou até ser consertada. As consequências disso dependem da melhoria em questão e ficam para o Mestre decidir sem deixar de fazer sentido (por exemplo: um personagem com duas pernas cibernéticas com defeito não só perderia qualquer bônus dado pelas pernas como também ficaria incapacitado de andar).



BRAÇOS CIBERNÉTICOS (MOD V AND MOD VI)

As Indústrias BioTech são líderes no fornecimento de dispositivos cibernéticos por toda a galáxia, e seus braços cibernéticos Mod V e Mod VI foram feitos para adaptarem-se a centenas de espécies alienígenas. Esses braços cibernéticos servem para aumentar o vigor (no caso do Mod V) ou para dar destreza manual (no caso do Mod VI). Embora tenha sido criada para substituir membros perdidos em acidentes, a BioTech constata uma abundância de vendas para indivíduos que não se importam em substituir seus braços por equivalentes mecânicos.

O Braço Cibernético Mod V fornece +1 de Força Física; e o Mod VI, +1 de Agilidade. Se o personagem substituir ambos os braços com melhorias cibernéticas, ele deverá utilizar o mesmo modelo, pois são criados para funcionar em conjunto. No entanto, os modificadores dos dois braços não são cumulativos.

Modelos: Braço Cibernético Mod V e Mod VI das Indústrias BioTech.



PERNAS CIBERNÉTICAS (MOD II AND MOD III)

A especialidade da BioTech em substituir membros naturais por cibernéticos ainda melhores também se estende à substituição de pernas. Para aqueles que têm recursos financeiros, a perda desses membros não significa nenhuma perda de habilidade, podendo até dar maior mobilidade do que antes. Modelos avançados como o Mod II podem oferecer uma potência maior, enquanto que os Mod III utilizam implantes giroscópicos guiados por computador para uma rapidez superior.

As pernas cibernéticas devem ser adquiridas em pares. As Pernas Cibernéticas Mod II fornecem +1 de Força Física; e o Mod III, +1 de Agilidade. O usuário deve ter as duas pernas substituídas por pernas cibernéticas para receber o bônus em suas características.

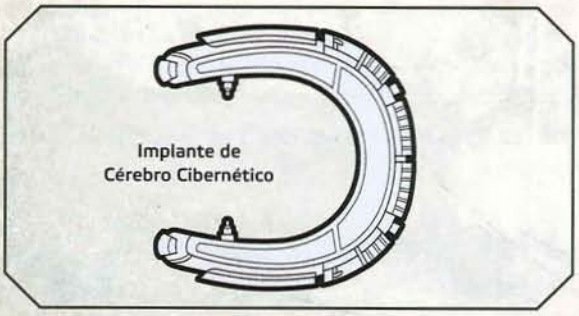
Modelos: Pernas Cibernéticas Mod II e Mod III das Indústrias BioTech.

IMPLANTE DE CÉREBRO CIBERNÉTICO

Uma invenção fascinante no campo da Cibernética é o implante cibernético: um dispositivo de computador feito para aumentar a capacidade cerebral do usuário. Como exemplo, o implante Aj^6 é uma melhoria comum para os indivíduos que devem inspecionar amplas operações ou processar constantemente enormes quantidades de informação. O implante é colocado ao redor das orelhas do usuário e atrás da cabeça para se unir ao cérebro e alcançar velocidades de raciocínio superiores, bem como armazenar informações para análise posterior. A unidade popular também permite controle de computadores e capacidade de comlink.

Um implante de cérebro cibernético fornece +1 de Inteligência e inclui um comlink e um link de acesso a computadores.

Modelos: Implante Cibernético Borg Construct Aj^6 da BioTech.



IMPLANTE DE ARMADURA

O implante de armadura, outro produto da onipresente Companhia Tagge e outras corporações, é útil em situações onde blindagem evidente pode ser impraticável ou parecer um insulto aos futuros sócios de um negócio. Essas placas finas ficam sob a pele, onde conseguem absorver tiros inimigos causando poucos ferimentos graves ao tecido vulnerável.

Implantes de armadura fornecem +1 de resistência.

Modelos: Implante de Armadura Mod V da Companhia Tagge, Implante "Duraskin" da BioTech.

OLHOS CIBERNÉTICOS

Provavelmente uma das melhorias cibernéticas mais difíceis seja a substituição de olhos, pois a maioria das pessoas consegue detectar até mesmo o menor erro. A linha de olhos cibernéticos da Athakam MedTech consegue passar despercebida, e muitos concordam que o Mod III talvez seja sua melhor façanha. Embora não sejam os olhos naturais do usuário, eles fornecem maior acuidade e reconhecimento visuais.

Os olhos cibernéticos fornecem +1 de Vigilância e Percepção ao usuário.

Modelos: Olhos Cibernéticos Mod III da Athakam MedTech.

IMPLANTE DE IMUNIZAÇÃO

Devido à ampla variedade de formas de vida e à frequência com que muitas viajam pela galáxia, não é de se admirar que as enfermidades tornem-se uma grande preocupação. A maioria dos indivíduos depende de tratamento ou algum tipo de medicamento de resistência local, que podem variar de um mundo para outro. Os Implantes de Imunização da Athakam MedTech resolvem esses problemas com simplicidade e eficácia por meio do uso de uma mistura defensiva abrangente subdérmica, desenvolvida para proteger contra quase todos os tipos de doenças conhecidos. O implante Mod I é a versão mais usada, pois combina ampla eficácia e resultados a longo prazo em um único dispositivo sob a pele.

O Implante de Imunização dá +1 de Resiliência do usuário.

Modelos: Implante de Imunização Mod I da Athakam MedTech.

ARMA CIBERNÉTICA

Só depois de seis modelos é que os desenvolvedores de armas da BlasTech obtiveram sucesso, mas o Mod VII, também conhecido por "braço blaster", finalmente combinou um membro realista com uma arma de alcance mortal. A empresa usava membros cibernéticos terceirizados como base para seus equipamentos e modificava-os com os projetos próprios para obter o produto final. Preferido pelos caçadores de recompensas e assassinos, o antebraço artificial pode abrir-se para expor uma blaster de curto alcance e disparar uma saraivada de tiros antes que a maioria dos inimigos fique ciente de que estão em perigo.

O braço-blaster cibernético padrão parece ser um braço cibernético normal, mas possui uma pistola blaster leve retrátil que pode ser implantada como um acessório. Ela fica presa ao braço e não pode ser removida, derrubada ou desarmada.

Modelos: Aprimoramento de Arma para Braço Cibernético Mod VII das Indústrias BlasTech, Blaster Sintemembro da Athakam MedTech.

MEMBRO CIBERSCANNER

Este braço cibernético é mais do que um simples substituto para um membro; ele inclui um scanner básico para detecção a média distância. O CiberScanner exibe informações em um projetor holográfico que aparece sobre a palma da mão do usuário e é capaz de mostrar movimento, formas de vida, assinaturas de energia e outros alvos comuns que estejam por perto.

O Membro Scanner Mod IV incorpora um scanner portátil e, diferente da maioria dos cibernéticos, fica oculto por uma cobertura de carne sintética para disfarçar o fato de que há algo mais além do membro.

Modelos: Membro CiberScanner da Neuro-Saav Technologies, Braço ScanMaster da NeuroFrabritech.

SUBSTITUTOS PROSTÉTICOS

Devido à natureza geralmente violenta da galáxia e às perigosas armas usadas para resolver desavenças, muitos perdedores (e vencedores) desses conflitos podem acabar sem alguns dedos ou com braços e pernas a menos do que quando começaram. Outros ainda podem ter os olhos ou os órgãos internos destruídos. Embora a tecnologia de clonagem e os regeneradores de carne possam ser usados para reparar essas perdas, poucos recorrem à essa opção por ser cara e geralmente ilegal. Em vez disso, muitos optam por substitutos mecânicos.

Os Substitutos Prostéticos Repli-Membro das Indústrias BioTech são algumas das opções mais populares. Estes cibernéticos foram desenvolvidos para oferecer funcionalidade idêntica ao membro ou órgão original e são instalados com um revestimento de carne sintética que os torna quase iguais ao componente orgânico que substituem.

Os membros e os principais órgãos (inclusive órgãos sensoriais como olhos e orelhas, além do coração, pulmões, fígados e outros) podem ser substituídos por uma opção Repli-Membro. Estes substitutos não dão nenhum bônus ou melhoria ao personagem, mas restauram-no à normalidade. Existem dois registros de custos gerais para os Prostéticos Repli-Membro: o primeiro é para membros e o segundo é para órgãos. No entanto, fica a critério do Mestre aumentar ou diminuir os custos dependendo das circunstâncias.

Modelos: Substitutos Prostéticos Repli-Membro das Indústrias BioTech.

DISPOSITIVOS DE DETECÇÃO

Conhecer o inimigo é só o primeiro passo, pois saber o que ele faz e aonde vai é igualmente importante. Os equipamentos de vigilância e detecção auxiliam a garantir que nenhuma visita indesejada apareça em meio às atividades ilícitas ou surpresas inesperadas estejam à espreita em áreas desertas.

ELETROBINÓCULOS

Os eletrobinóculos podem ter diversos formatos e tamanhos dependendo da função e da espécie que os usar. Os Modelos TD2.3 da Neuro-Saav, por exemplo, são acionados eletricamente e permitem altos níveis de ampliação em zoom e vistas panorâmicas. Também oferecem visão em níveis muito altos ou muito baixos de iluminação, termografia e (nas versões mais caras) modos de gravação e reprodução. Elementos informativos também fornecem distâncias, elevações e velocidades de alvos à vista.

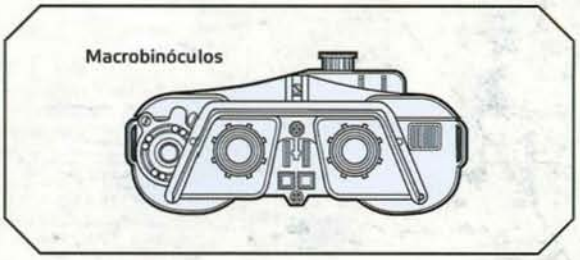
Eletrobinóculos permitem que o usuário enxergue normalmente em condições de luz baixa ou extremamente intensa, e possibilitam uma capacidade de aumento de alvos a até dez quilômetros de distância. Quando os personagens usam eletrobinóculos, eles podem remover até um ■ adicionado devido à longa distância ou má iluminação.

Modelos: Eletrobinóculos Modelo TD2.3 da Neuro-Saav, "Longsight" da Fabritech, Exército Imperial Modelo 3 da Companhia Tagge.

MACROBINÓCULOS

Uma versão muito mais simplificada dos complexos eletrobinóculos, os macrobinóculos utilizam sistemas de imagem rudimentares para ampliar objetos que estão muito distantes dos usuários. São mais confiáveis do que os eletrobinóculos por conterem poucos sistemas que podem parar de funcionar. No entanto, abrem mão da melhoria de imagens e dos sistemas de gravação, bem como qualquer capacidade de baixa luz. Existem inúmeras marcas de macrobinóculos no mercado, mas a maioria das diferenças entre elas é puramente estética.

Modelos: Diversos modelos.



ÓCULOS DIGITALIZADORES

Mais simples do que os eletrobinóculos, os óculos digitalizadores acentuam a visão através da combinação da amplificação da luz e da termografia. São comuns em situações ilegais e de combate por não precisarem de esforço ou mãos extras para manipulá-los.

Os óculos digitalizadores permitem que o usuário veja normalmente no escuro.

Modelos: Óculos Digitalizadores X-2000 da Fabritech, B3 Torjeka, Luminator da Companhia Tagge.

SCANNER DE USO GERAL

A maioria dos scanners é pequena e portátil, e esses equipamentos foram desenvolvidos para serem simples e duráveis para uso de campo por batedores e exploradores. Dependendo do modelo, eles indicam a presença de formas de vida, fontes de calor e radiação, emissões acústicas ou qualquer combinação do tipo que esteja por perto. Alguns funcionam em todas as direções, mostrando os resultados em telas ou displays holográficos, enquanto outros são direcionais e só fornecem as indicações para onde estão apontando. Um exemplo disso é o EnhanceScan da Cryoncorp. Pequeno o suficiente para ser carregado por um único batedor, o scanner tem monitoramento de forma de vida, sensor de movimento, detector de metal e a habilidade de interceptar transmissões de comlinks de frequência padrão. O sensor de movimento opera a até quinhentos metros de distância, enquanto que o restante dos sistemas detecta alvos a até um quilômetro e meio de distância, e o interceptor de comlinks pode pegar sinais muito mais distantes.

Modelos: Scanner de Uso Geral EnhanceScan da CryonCrop, Scanner Mineral das Indústrias Crozo, GenScan CUE.

SCANNER PORTÁTIL

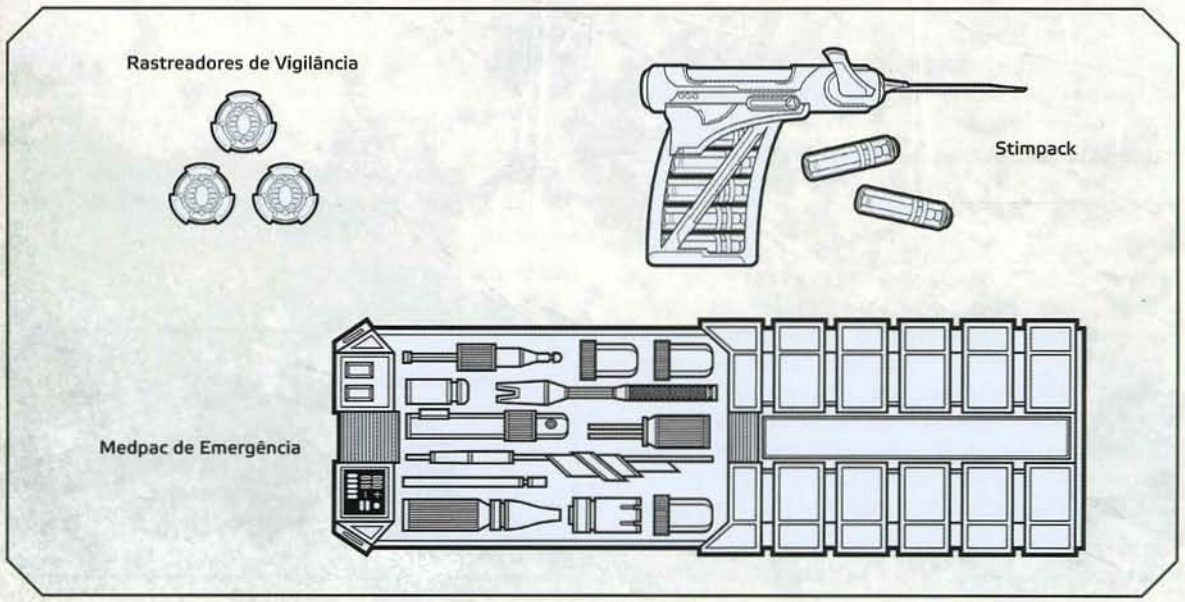
"Scanner portátil" é um termo abrangente para uma ampla variedade de dispositivos de scanner portáteis desenvolvidos para executar verificações de propósitos específicos. Algumas das versões mais comuns são os medisensores, tais como o Medisensor RFX/K fabricado pelas Indústrias BioTech. O dispositivo pode ser usado separadamente ou ligado a um medpac ou datapad, e exibe uma variedade de biossinais úteis sobre o alvo. Outros scanners são usados para examinar contaminantes atmosféricos, venenos, pragas ou, micro fraturas ou pontos de tensão em estruturas mecânicas.

Modelos: Medisensor RFX/K.

RASTREADORES DE VIGILÂNCIA

Estes pequenos sinalizadores (menos de três centímetros de diâmetro) são geralmente colocados no alvo via dardo ou outro meio furtivo, fixando-se por aderência ou magnetismo. Uma vez no alvo, os rastreadores transmitem informações sobre localização, direção e variação de movimento ao usuário, o que os torna indispensáveis para monitorar um inimigo. Os modelos mais caros, como o SureSnoop da Rhinsome Tracking Corp, é capaz de transmitir informações através de obstáculos a mais de dezenas de quilômetros de distância, enquanto os modelos Rover e Trailmaster das Indústrias Astroserver e o Observador da MechBlaze, que são mais baratos, tendem a ter alcances muito mais curtos e podem ser bloqueados por edifícios grandes ou volumes espessos de pedra ou metal.

Modelos: SureSnoop da Rhinsome Tracking Corp, Rover e Trailmaster das Indústrias Astroserver, Observador da MechBlaze.



APARATOS MÉDICOS

De nada adianta terminar uma missão particularmente rentável se ninguém sobreviver para desfrutar dos créditos. Ter o equipamento médico adequado ajuda a garantir que um indivíduo estará sempre pronto para o próximo encontro, não importa o quão ruim foi o encontro anterior. Muitos desses itens são feitos para aumentar e ampliar a (ou simplesmente permitir o uso da) perícia Medicina.

BACTA

Bacta é um líquido usado para cura, feito de uma bactéria cultivada artificialmente desenvolvida há milhares de anos. Este líquido não é nada menos que milagroso, atuando em uma ampla variedade de espécies e curando ferimentos terríveis deixando pouca ou nenhuma cicatriz. É geralmente usado em tanques grandes para a imersão total do paciente, mas também pode ser administrado sob a forma de emplastros, injeções, algibeiras e até por meio de consumo direto. Embora os tanques grandes de Bacta sejam raros fora da maioria das instalações, algumas naves geralmente possuem tanques portáteis, e a maior parte dos medpacs e kits de campo possuem emplastros de Bacta. Ele acelera grandemente as taxas de cura, como descrito na página 220.

Modelos: Nenhum.

MEDPAC DE EMERGÊNCIA

Medpacs são frequentes até nas naves que não se engajam em atividades de legalidade duvidosa, pois mesmo com pouco treinamento médico é possível utilizar os conteúdos dos medpacs para tratar de ferimentos e salvar vidas. A maioria das naves leva diversos medpacs, e eles acabam sendo um componente comum presente na maioria dos equipamentos de sobrevivência. Os medpacs padrões contêm curativos, adesivos bacta, medicamente básicos, antissépticos, ferramentas e facas médicas, coaguladores de sangue, aplicadores de pele sintética e mais, todos feitos para fácil utilização e rápida estabilização de pacientes. O GLiS (General Life-Sustaining) também tem um scanner de diagnóstico simples para monitorar os sinais vitais do paciente e um computador que fornece opções de tratamentos. O propósito deste medpac é prover primeiros socorros básicos de campo.

Personagens com medpacs de emergência podem tentar curar outros realizando testes de Medicina sem nenhuma penalidade, como detalhado na página 219.

Modelos: Medpac de Sobrevivência da Athakam MedTech, Medpac de Emergência GLis da Chiewab.

MEDPAC

Um pouco maiores e infinitamente mais avançados do que um medpac de emergência padrão, o FastFlesh é um bom exemplo de um medpac carregado por um médico treinado. O medpac contém instrumentos para cirurgias de emergência no campo de batalha, um computador e um mediscanner melhores para diagnósticos, replicadores avançados de nutrientes sintéticos para manter os nutrientes vitais do paciente, talas de pulverização e medicamentos antirradiação e venenos biológicos.

Este medpac permite ao usuário realizar procedimentos médicos um pouco mais complexos no campo de batalha e pode ser tão bom quanto as enfermarias em naves menores. Personagens com medpacs podem tentar curar outros realizando testes de Medicina sem nenhuma penalidade como descrito na página 219, e também recebem um ☐ adicional a todas as tentativas. Além disso, o armazenamento de stim dá ao usuário o equivalente a um stimpack

RECREAÇÃO/DIVERSÃO

A vida não é feita só do trabalho interminável de uma missão para outra; até mesmo os que vivem viajando gostam de jogos ou outros divertimentos para passar o tempo entre as estrelas. Jogos de azar, de habilidade e apostas em relação aos resultados – tudo para manter a mente afiada de vez em quando (e o chip de créditos carregado se tudo der certo).

Dejarik: Dejarik, que utiliza uma mesa com display holográfico para projetar peças do jogo de monstros míticos e reais, é um jogo de habilidade bem popular para dois jogadores. O display holográfico permite que as peças "lutem" como parte do jogo, e muitos espectadores apreciam a carnificina tanto quanto a habilidade real que os jogadores usam.

Sabacc: Um jogo de apostas favorito por toda a galáxia, o sabacc é jogado com um baralho. Os jogadores precisam fazer alguma combinação de 23 ou -23 (ou combinações mais esotéricas, como um "2" e "3") para vencer. No entanto, as cartas são eletrônicas, mudando aleatoriamente durante o jogo. Isso mostra que o sabacc é um jogo de blefe e de forçar riscos tanto quanto um jogo de habilidade e lógica, e contar cartas é um truque praticamente impossível.

Dados de Apostas: Dados de Apostas são dados de seis faces com (três) lados vermelhos e (três) azuis. São usados para apostas simples em que os jogadores apostam nos resultados possíveis. A simplicidade dos dados torna-os populares entre os mundos da fronteira ou em longas expedições, onde entretenimentos mais complexos provavelmente não funcionariam.

por cena (embora o Mestre possa decidir que o dispositivo ficou sem stims devido ao uso contínuo).

Modelos: Primeiro Transmissor da Athakam MedTech, Medpac FastFlesh da BioTech.

STIMPACK

Stimpacks são tubos autoinjetores que contêm medicamento, bacta e analgésicos. São produtos de emergência para a recuperação da saúde prontos para uso e úteis para curas rápidas no campo de batalha. Existem inúmeros fabricantes de stimpacks, desde a Companhia Amalgamada de Farmacêuticos Chiewab à Athakam MedTech.

Um personagem pode injetar um stimpack em si próprio ou em outro personagem realizando uma manobra. Stimpacks são itens de uso único e curam 5 ferimentos automaticamente. Os PJs podem usar stimpacks mais de uma vez, mas cada uso cura um ferimento a menos (sendo assim, o segundo uso cura quatro, o terceiro cura três e assim por diante). O sexto stimpack não cura nenhum ferimento – o personagem já está tão saturado do medicamento que ele não tem mais efeito. Leva um dia para o corpo processar os stimpacks e para poder usá-los com plena eficácia. Veja a página 220 para mais informações.

Modelos: Diversos modelos.

PELE SINTÉTICA, CARNE SINTÉTICA

Estes revestimentos artificiais de carne artificial são usados para tratar de ferimentos e revestir membros cibernéticos. A pele sintética é mais usada para unir-se ao tecido real geralmente para ajudar na recuperação, enquanto a carne sintética é mais usada para cobrir dispositivos mecânicos para fazê-los parecer orgânicos, como no caso de droides que precisam ter uma aparência realista. Como acontece com os stimpacks, a pele sintética é fabricada por inúmeras empresas, embora as Indústrias BioTech sejam líder de produção nessa área.

As aplicações de pele sintética podem ser usadas como primeiros-socorros no tratamento de cortes e contusões. As aplicações de pele sintética são itens de uso único.

Modelos: Diversos modelos.

SEGURANÇA

A segurança é uma operação dupla. De um lado, o objetivo é proteger as próprias informações, créditos e outros itens de valor. Do outro, é invadir cofres, barreiras de armazenamento de dados e outros redutos físicos ou eletrônicos protegidos. Essa disputa entre proteção e acesso pode variar; quando um ataque à segurança é bem-sucedido, geralmente o próximo passo é proteger o que quer que tenha sido roubado para que não seja alvo do ataque de outro.

DISPOSITIVO DE INTERFERÊNCIA

Onde há gente querendo se comunicar, há gente querendo impedir a comunicação e, sendo assim, há os chamados dispositivos de interferência. Versões menores conseguem obstruir os sinais locais, enquanto outras versões mais potentes são capazes de deixar planetas inteiros sem comunicação com o restante da galáxia. O "Granizo" da Miradyne é um dos menores. Trata-se de um dispositivo relativamente portátil capaz de suprimir frequências padrões de comlinks num raio de mais de duzentos e cinquenta metros. Seu foco também pode ser um único alvo (como uma construção individual) a até três quilômetros de distância.

Atravessar o ruído criado por um dispositivo de interferência requer um teste de Computadores, sendo a dificuldade proporcional à distância e à potência do dispositivo. Quanto mais potente e mais perto estiver o dispositivo, maior a dificuldade. O "Granizo" requer um **teste Médio (◆◆)**, que se torna mais difícil em alcances curtos (o Mestre é quem decide a dificuldade exata, mas deve aumentá-la para Difícil ou Muito Difícil se estiver a um alcance médio ou próximo do dispositivo).

Modelos: 1 x-Granizo de Interferência da Miradyne.

KIT DE DISFARCE

Apesar de suas características impressionantes (ou por causa delas), há momentos em que um indivíduo precisa parecer menos consigo próprio. Os kits de disfarce contêm elementos que fazem alguém ficar com uma aparência diferente da habitual com maquiagem, apliques, lentes e até falsas digitais e ocultadores de DNA em kits mais avançados. Outros kits podem conter equipamentos práticos de camuflagem para a cidade e para o campo, mesclando o indivíduo ao meio ambiente e não entre outras pessoas. Existem inúmeros kits de disfarce produzidos na galáxia, principalmente porque muitos deles devem ser feitos para uma espécie específica. No entanto, os materiais e custos de todos os kits são similares.

Modelos: Diversos modelos.

ARROMBADOR ELETRÔNICO DE FECHADURA

A galáxia está repleta de dispositivos de segurança para proteger itens valiosos. Um ladrão que se preze sabe que quanto maior a segurança, mais valiosos são os itens protegidos e maior é o desejo de tê-los para si. Muitas fechaduras por toda a galáxia apresentam sistemas eletrônicos complexos que superam as fechaduras mecânicas simples de antigamente. Arrombadores eletrônicos de fechaduras, como os fabricados pela empresa com o nome criativo de OutlawTech (um grupo de invasores e técnicos criminosos) são sistemas automáticos de invasão antissegurança capazes de invadir a maioria das fechaduras eletrônicas padrões. Existem muitos outros

modelos mais avançados que requerem nenhuma habilidade da parte do usuário e que são capazes de abrir as fechaduras mais complicadas/complexas.

Modelos: Arrombador Eletrônico de Fechaduras da OutlawTech.

ALGEMAS

Existem diversos formatos de dispositivos de contenção, mas todos servem para controlar e manejar um prisioneiro consciente. Amarras básicas são fortes o suficiente para manter um Wookiee sob controle e fazem parte do kit padrão de qualquer caçador de recompensas. As algemas são fabricadas por diversas empresas, tais como a Locris Syndicated Securities, mas devem seguir o mesmo projeto básico.

Livrar-se das algemas geralmente é uma questão de força física ou agilidade e flexibilidade impressionantes. A dificuldade de cada dispositivo de contenção difere dependendo da marca e do modelo, mas para os mais comuns é necessário fazer um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Atletismo ou Coordenação** para escapar.

Modelos: Bind-1 da Locris Syndicated Securities.

PLUGUES DE CONTENÇÃO

Os plugues de contenção têm a mesma função em droides que as algemas usadas em outros seres sencientes. Quando acoplados a um droide, podem sobrepujar suas programações. O ajuste mais simples desliga o droide, mas os plugues de contenção também podem forçá-los a fazer qualquer ação comandada pela pessoa que tenha posse do controle dos plugues de contenção. Os padrões são fabricados aos montes pelas empresas, como as Indústrias Automaton.

A maioria dos droides não consegue resistir aos plugues de contenção quando estão acoplados a eles (um processo que requer alguns segundos e um soldador). Porém qualquer Personagem de Jogador que for um droide é feito, obviamente, com um material mais resistente do que os droides do Mestre. Os PJs droides podem fazer um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Disciplina** para superar os efeitos de um plugue de contenção e agir normalmente quando ele é aplicado. Eles podem refazer o teste se o Mestre permitir.

Modelos: Diversos modelos.

MISTURADOR DE FREQUÊNCIAS

Misturadores de frequências são dispositivos usados para criptografar comunicações para a privacidade ou segurança (ou os dois). Podem ser acoplados à maioria dos comlinks ou outros equipamentos semelhantes, e somente os que tiverem um misturador de frequências conectado são capazes de entender a conversa. Podem ser facilmente escondidos graças ao tamanho pequeno, algo fundamental já que seu porte é ilegal na maioria dos mundos civilizados. Empresas como a Chedak fabricam modelos como o Mark 5 principalmente para uso militar ou policial, mas muitos acabam indo parar no mercado negro.

O uso dos misturadores de frequência adiciona ■■ em qualquer teste para tentar decodificar e compreender a transmissão.

Modelos: Misturador de Frequências Mark 5 da Chedak.

EQUIPAMENTOS PARA INVADIR SISTEMAS

Os invasores utilizam seus talentos extraordinários para acessar e controlar os computadores, e estas são suas principais ferramentas. Suas maiores armas são seus próprios computadores altamente personalizados (geralmente de maneira ilegal), munidos com os mais recentes programas de decodificação e sondas de dados. Os outros itens são chips de crédito falsificados para acessar contas bancárias ou alterar os níveis monetários. Mas, assim como os próprios invasores, suas ferramentas também são únicas; um invasor consegue identificar outro simplesmente analisando as digitais eletrônicas deixadas por seus instrumentos.

Modelos: Diversos modelos.

SOBREVIVÊNCIA

Estar preparado para enfrentar uma blaster inimiga não importa nada quando não há comida ou água e nem sequer como conseguir esses recursos. Os itens de sobrevivência entram em jogo quando os personagens fazem longas viagens por terras selvagens ou desoladas, tornando a viagem menos perigosa.



RAÇÃO DE EMERGÊNCIA

Tão insossas quanto a vida de um soldado Imperial, as rações de emergência são itens comuns de naves menores usados para aumentar ou substituir a comida habitual de naves. Cada ração pode facilmente tornar-se uma refeição completa através de aquecedores embutidos e hidratação limitada. A maioria das naves contêm rações de emergência em caso de desastres, tais como aterrissagens forçadas ou falhas no motor, e embora nem todos sejam feitos para o Exército Imperial, a maioria segue a mesma fórmula padrão. Como esperado, essas rações são itens de uso único.

Modelos: Rações de Emergência do Exército Imperial.

MÁSCARAS DE AR E RESPIRADORES

Nem todos os planetas ou ambientes mostram-se hospitaleiros a todas as espécies e, sendo assim, muitas delas precisam de aparelhos que as ajudem a respirar. Os mais básicos são simples grampos nasais que filtram contaminantes; também há itens de alta qualidade como as máscaras com reservatórios de gás, máscaras de filtragem para atmosferas tóxicas e até mesmo respiradores aquáticos para longas atividades submarinas.

O Roamer-6 da Gandorthral Atmospherics é uma variante relativamente simples armazenada a bordo de muitas naves que filtram atmosferas nocivas e fornece gases adicionais para a produção de uma combinação adequada de oxigênio e nitrogênio. Outras variantes (principalmente as que são feitas por espécies alienígenas que devem passar longos períodos em atmosferas hostis) podem ser mais discretas ou mais confortáveis de se usar, mas têm praticamente a mesma função.

Dispositivos respiratórios podem ser ajustados para fornecer quase qualquer tipo de atmosfera, embora as mais comuns sejam as atmosferas de oxigênio-nitrogênio. No entanto, algumas variações dos Gand utilizam respiradores para inalar uma mistura de amônia que imita a atmosfera de seu planeta natal.

Modelos: Roamer-6 da Gandorthral Atmospherics.

TRAJE ESPACIAL

Os trajes espaciais são vitais para quem planeja viajar no espaço. Esses trajes também são úteis quando devem ser feitos reparos externos entre partidas e chegadas ou quando entrando em uma atmosfera completamente desconhecida. O Padrão X da Companhia Tagge (na verdade produzido por uma dúzia de fabricantes secundários e distribuidoras em Kuat, Fondor, Bilbringi e Corellia) é um modelo popular para diversas naves ou estações espaciais. Ele não inclui suporte de vida a longo prazo, mas é útil para passeios espaciais curtos. Inclui pequenos propulsores para auxiliar na movimentação, magbotas para adesão em gravidade zero, um comlink e encaixes para micro ferramentas. Como a maioria dos trajes, ele também vem com kits de conserto para pequenos rasgos ou vazamentos de ar.

Modelos: Traje Espacial Padrão X da Companhia Tagge.

KIT DE SOBREVIVÊNCIA PARA ACIDENTES

Embora a vida geralmente seja controlada e confortável, há momentos em que a sobrevivência física torna-se um problema. Um pouso forçado pode fazer a tripulação ficar confinada nos desertos de Tatooine ou falhas em um speeder podem fazê-la permanecer na neve glacial por um longo período. A maioria das naves (principalmente as menores, como os caças e as cápsulas de fuga) contêm kits de sobrevivência até o resgate chegar ou até a falha ser consertada. A Pretormin Environmental (uma empresa especializada em itens de exploração e sobrevivência) fabrica um modelo popular de kit de sobrevivência pequeno o suficiente para caber em uma cápsula de fuga ou em um snubfighter. O kit contém uma capa térmica, faca multiuso, sinalizadores, dois comlinks de emergência, um carretel de fio, barras de alimento, medpac básico (equivalente ao Medpac de Emergência GLiS), dois respiradores, filtro d'água e um jarro, bastão luminoso, 50 metros de microfibra ultra resistente, dez rações de emergência e uma pistola sinalizadora. Alguns piratas acrescentam blasters compactas ou outras armas em seus kits, pois sabem que seus inimigos também podem estar à procura desses itens, embora a Pretormin Environmental não coloque armas nos kits.

Modelos: Kit de Sobrevivência para Acidentes da Pretormin Environmental.

BARRACA

As barracas podem ser encontradas em kits maiores de sobrevivência e fornecem proteção a uma ou mais pessoas. Quase qualquer pedaço de pano grande pode se tornar uma tenda se for preciso, mas a maioria prefere modelos feitos de seda resistente com suportes internos para montar automaticamente.

Modelos: Diversos modelos.

MIUDEZAS DIVERSAS

Muitos dos equipamentos que os personagens carregam são tão corriqueiros ou baratos que não há necessidade de anotá-los em suas fichas. Cronômetros, instrumentos de escrita, canivetes, chips de crédito, trajes informais, sapatos, chapéus, bijuteria e peças de decoração, lanches, recordações, imagens holográficas de amigos e parentes – tudo isso e muito mais são detalhes que enfeitam os personagens, mas não são importantes o suficiente a ponto de precisarem ser anotados. Os jogadores podem presumir que possuem miudezas diversas dependendo do que acham que seus personagens realmente carregariam.

CAPA TÉRMICA

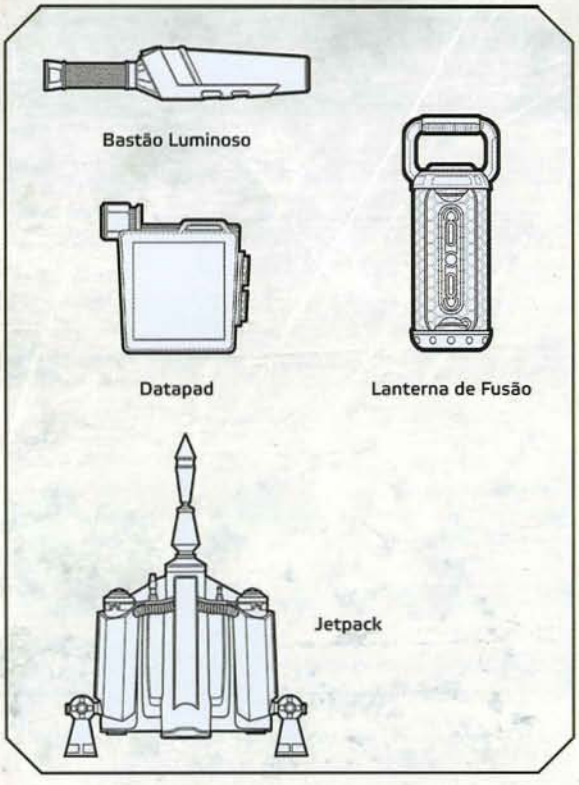
Para os indivíduos que não estão acostumados ao calor e frio extremos, uma proteção térmica é item obrigatório. As capas térmicas podem ser usadas enquanto os usuários se movimentam ou como cobertor ou barracas improvisadas. Dependendo do acesso à tecnologia do usuário, as capas podem ser de tecidos simples porém eficazes ou de malhas sintéticas ultra finas que podem caber no bolso. A maioria das capas protege contra ambientes frios, sendo que os modelos mais avançados possuem materiais refletivos para também serem usados em áreas de extremo calor.

Capas e cobertores termais removem até ■ ■ de todos os testes feitos para lidar com os efeitos de frio ou calor extremos.

Modelos: Diversos modelos.

FERRAMENTAS

O uso de ferramentas é o que separa os sencientes das demais formas de vida, e saber usar ferramentas é o que geralmente separa os sencientes bem-sucedidos do restante. Ferramentas são usadas para a realização de tarefas específicas ou para torná-las mais fáceis; podem ser qualquer coisa desde um simples machado a uma reserva de energia de fusão (e tudo o que há entre eles). Como acontece com as armas, na hora do desespero, qualquer coisa pode virar uma ferramenta, mas não será tão eficaz quanto o item adequado.



MOCHILA

Uma mochila é extremamente útil, principalmente para carregar equipamentos de sobrevivência ou até mesmo aliados e droides pequenos. A maioria delas é uma combinação simples de tecido e alças, sendo que os melhores modelos incluem estruturas internas e suportes para as costas para que conteúdos pesados possam ser carregados por mais tempo.

As mochilas aumentam o limite de carga do personagem em 4.

Modelos: Diversos modelos.

EQUIPAMENTOS PARA ESCALADA

Embora os equipamentos para escaladas sejam geralmente usados em áreas selvagens, distantes de turboelevadores artificiais ou escadas, eles também podem ser úteis para atingir áreas mais elevadas clandestinamente. A maioria desses equipamentos incluem uma bobina de corda sintética ou cabo líquido, com um gancho ou outro acessório para prender a corda. O kit Básico da Pretormin Environmental também inclui quatro ganchos de rápida adesão que podem prender-se com firmeza a praticamente qualquer superfície.

Modelos: Equipamento de Escalada Básico da Pretormin Environmental.

DATAPAD

Os datapads estão presentes na maioria dos planetas tecnologicamente civilizados e servem para registrar, armazenar, exibir e organizar quase todo tipo de informação, desde um texto básico até gravações holográficas. A maioria vem com um display pequeno, mas alguns utilizam projetores holográficos e, dependendo do modelo, são pequenos o suficiente para caber em uma ou duas mãos. Os datapads são geralmente codificados ou criptografados para que somente o dono possa operá-los; alguns até são regulados para apagar todos os dados caso usuários não-autorizados tentem acessá-los.

Modelos: Diversos modelos.

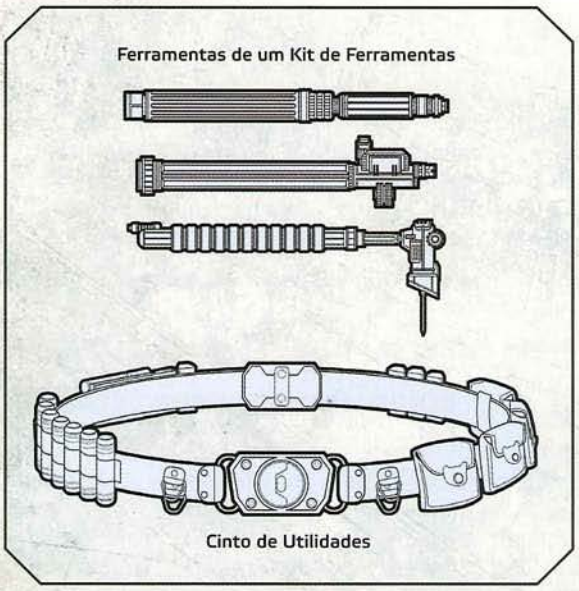
LANTERNA DE FUSÃO

Estes pequenos dispositivos fornecem luz e calor para a área em que se encontram. Também são duráveis e confiáveis, e geralmente fazem parte de kits de viagem e kits de sobrevivência maiores. Os personagens podem conectar outros dispositivos eletrônicos a uma lanterna de fusão para usar energia dela, como datapads, bastões luminosos e pequenos scanners.

Modelos: Lanterna de Fusão Powermax da SoroSuub.

BASTÃO LUMINOSO

Um bastão luminoso é uma fonte de luz portátil capaz de iluminar uma área com um feixe direcional. Este é



um dispositivo comum com diversas versões, sendo que cada um opera com um fonte de energia química interna ou uma pequena célula de energia recarregável.

Modelos: Diversos modelos.

JETPACK

Um jetpack é ideal para alta manobrabilidade e ataques surpresas. A maioria usa pequenos propulsores que são acionados no ar por períodos curtos, mas alguns aumentam este feito com dispositivos antigravitacionais. Suas únicas desvantagens são que esses jetpacks são grandes, pesados, o combustível é limitado e que é necessária uma habilidade considerável para pilotá-los em segurança.

O modelo Z-6 usa uma turbina alimentada a ar que impulsiona o usuário, mantendo a estabilidade através de bocais de exaustão direcionais e um gyro-estabilizador. O piloto utiliza uma interface de controle verbal e controles no pulso para guiar o jetpack.

O jetpack permite que uma pessoa assuma o papel de um veículo de Perfil 1, Velocidade 2, Manobrabilidade 0 e Limite de Fadiga do Sistema 3 que só pode operar na atmosfera e requer Pilotar (Planetário) para funcionar.

Modelos: Jetpacj Z-6 da Mitrinomon.

MUNIÇÕES/RESERVAS DE ENERGIA ADICIONAIS

Tecnologia funciona com energia, e embora a maioria dos dispositivos conte com fontes internas de energia, estas precisam de manutenção. Células de energia são pequenos discos de bateria capazes de manter dispositivos portáteis funcionando por mais tempo, enquanto as reservas de energia são versões maiores ideais para blasters e outros equipamentos de alta demanda. Munições adicionais permitem que os personagens ignorem um resultado ◈ "sem munição"

TABELA 5-8: UTENSÍLIOS E EQUIPAMENTOS

Item	Preço	Carga	Raridade
Comunicadores			
Comlink (portátil)	25	0	0
Comlink (longo alcance)	200	2	1
Holomensagem	250	0	4
Venenos			
Neurotoxina Sintética Padrão (1 dose) (R)	(R) 50	0	6
Anestésico Sintético Padrão (1 dose)	35	0	4
Neuroparalítico Sintético Padrão (1 dose) (R)	(R) 75	0	6
Dispositivos de Detecção			
Eletrobinóculos	250	1	1
Scanner de Uso Geral	500	2	3
Scanner Portátil	100	0	2
Macrobinóculos	75	1	2
Óculos Digitalizadores	150	0	3
Rastreadores de Vigilância	(R) 175	0	4
Médicos			
Bacta (litro)	20	1	1
Bacta (tanque cheio)	4,000	12	1
Medpac de Emergência	100	1	1
Medpac	400	2	2
Stimpack	25	0	1
Pele Sintética	10		1
Cibernéticos			
Braço Cibernético Mod V e VI	10,000	-	6
Implante de Cérebro Cibernético	10,000	-	6
Olhos Cibernéticos	7,500	-	6
Perna Cibernética Mod II e III	10,000	-	6
Arma Cibernética	4,000	-	7
Membro CiberScanner	4,000	-	7
Implante de Imunização	5,000	-	6
Implante de Armadura	7,500	-	6
Repli-Membro Prostético (membro)	2,000	-	4
Repli-Membro Prostético (órgão)	1,000	-	4
Recreação/Entretenimento			
Dados de Apostas	1	0	0
Mesa de Dejarik	350	10	1
Baralho de Sabacc	40	0	0
Segurança			
Algemas	25	0	0
Dispositivo de Interferência	400	4	3
Misturador de Frequências	1,000	0	5
Kit de Disfarce	100	2	4
Arrombador Eletrônico de Fechadura	(R) 1,000	1	5
Plugue de Contenção	35	0	0
Equipamentos para Invadir Sistemas	500	2	4

TABELA 5-8: UTENSÍLIOS E EQUIPAMENTOS (CONT.)

Item	Preço	Carga	Raridade
Sobrevivência			
Kit de Sobrevivência para Acidentes	300	5	2
Ração de Emergência	5	0	0
Máscara de Ar	25	1	1
Traje Espacial	100	4	1
Barraca	100	4	1
Capa Térmica	200	2	1
Ferramentas			
Mochila	50	-	0
Equipamento para escalada	50	1	2
Datapad	75	1	1
Remendo para Reparos de Emergência	25	0	1
Cartuchos Extras	25	1	1
Lanterna de Fusão	150	2	2
Bastão Luminoso	10	1	0
Jetpack	4,500	2	7
Kit de Ferramentas	350	4	2
Cinto de Utilidades	25	-	0

com uma arma de combate a distância. Os personagens podem gastar uma manobra para recarregar suas armas e voltar para o combate.

Modelos: Diversos modelos.

KIT DE FERRAMENTAS

Em uma galáxia tecnológica, um kit de ferramentas é imprescindível. Toda nave, independentemente do tamanho ou função, possui algum tipo de kit para reparos mecânicos ou elétricos, pois pedir ajuda pode não ser prático (ou seguro). Os kits também servem para consertar droides ou partes cibernéticas danificadas, principalmente os que foram tão modificados que requerem uma mecânica proficiente. Os kits de ferramentas precisam ter uma grande variedade de itens, já que muitos usuários gostam de experimentar e fazer aprimoramentos por conta própria. Martelos básicos, hidrochaves, plugues de contenção, limpadores de terminais de energia, cortadores de fusão, soldas laser e sônicas, fios e componentes extras, calibradores de energia e, é claro, óculos de proteção e luvas grossas são os componentes padrão. Muitas dessas ferramentas também servem como boas armas improvisadas. Para os indivíduos acostumados com reparos extensos, alguns kits incluem sondas de diagnóstico e outras ferramentas que ajudam a determinar a natureza da falha. Um mecânico experiente consegue consertar quase tudo com um kit de ferramentas bem conservado e completo, contanto que tenha tempo suficiente para os reparos (o que às vezes é um problema).

Os kits de ferramentas permitem que os mecânicos façam a maioria dos testes de Mecânica para consertar dispositivos mecânicos, além de também serem usados para "curar" droides.

Modelos: Diversos modelos.

REMENDO PARA REPAROS DE EMERGÊNCIA

Os remendos para reparos de emergência, como o Pocket Tech da SoroSuub, foram desenvolvidos para serem portáteis e usados com agilidade em uma situação de emergência. Um remendo para reparos de emergência consiste em um disco de durasteel semiflexível marcado com soldas térmicas de ativação. Alguns também contêm uma camada de isolamento interna inativa eletricamente para proteger contra falta de energia. O remendo pode ser rapidamente aplicado sobre a parte danificada do chassi do droide, então quase imediatamente soldado ao local, mantendo a região interna, que está vulnerável, segura de danos futuros e mantendo a integridade estrutural do chassi.

Os remendos para reparos de emergência são itens de uso único que os mecânicos podem usar para remendar pequenos orifícios em equipamentos ou veículos ou que os droides podem usar para curar ferimentos (sendo este o mais comum). É necessário que o personagem realize uma manobra para usar um remendo para reparos de emergência em si próprio ou em outro indivíduo ou coisa. Um remendo para reparos de emergência cura automaticamente 3 ferimentos de um droide. Um droide pode usar remendos para reparos de emergência cinco vezes por dia. O sexto remendo para reparos de emergência não cura nenhum ferimento – o droide já está tão remendado que outros não terão nenhum efeito. Leva um dia para os diagnósticos de autorreparo do droide (ou alguns reparos atuais) restaurarem o suficiente de sua funcionalidade para seu corpo aceitar mais remendos de emergência. Veja a página 220 para mais informações.

Modelos: Pocket Tech da SoroSuub.

CINTO DE UTILIDADES

O cinto de utilidades é um item comum para indivíduos em missões que precisam ter fácil acesso a ferramentas e utensílios; até os soldados Imperiais usam-nos. Os conteúdos dos cintos de utilidades variam dependendo do usuário e de seus planos; em missões de sabotagem, os cintos podem conter explosivos e chips para invadir a segurança, enquanto que o mecânico de uma nave o tem cheio de suas ferramentas favoritas. Alguns cintos também possuem coldres ou cartuchos para armas. Os cintos de utilidades aumentam o limite de carga do personagem em 1.

Modelos: Diversos modelos.

ITENS DO MERCADO NEGRO

Mercados negros existem por toda a galáxia, desde a escória de mundos fronteiriços sem lei aos cantos secretos de fortalezas Imperiais. Um contrabandista talvez visite o mercado negro para evitar impostos planetários ou Imperiais sobre produtos legais ou para descarregar itens roubados sem a inspeção das autoridades, mas ele também pode estar à procura de itens de contrabando que não se encontram disponíveis em portos regulamentados.

DROGAS

Os contrabandistas utilizam o termo "droga" para descrever uma variedade de misturas químicas tão diversas e estranhas quanto os planetas da galáxia. Porém apesar de suas diferentes origens e efeitos específicos, muitos tipos de drogas compartilham duas propriedades principais: um agradável efeito temporário seguido por efeitos colaterais negativos. Até variações de drogas com propriedades medicinais ou terapêuticas podem causar dependência. Muitas variedades de drogas proporcionam um êxtase seguido por uma depressão, mas algumas drogas, tais como o detestável glitterstim produzido nas minas de Kessel, proporcionam efeitos mais exóticos e às vezes imprevisíveis quando ingeridas. Por esses motivos, embora muitas variedades de drogas sejam legais na galáxia, até esses tipos passam por um controle rigoroso na maioria dos mundos.



Controle rigoroso e ilegalidade significam que a droga é um item de contrabando popular entre os contrabandistas da galáxia. O Império também reforça a proibição de diversos tipos de drogas, mas sabe-se que alguns soldados, pilotos e cientistas Imperiais utilizam substâncias para melhorar o desempenho (às vezes sob ordem dos superiores e às vezes por conta própria). Embora seja mais seguro, de certo modo, lidar com drogas do que traficar armas, isso não deixa de ser uma atividade perigosa para um contrabandista. As empresas criminosas envolvidas na produção e distribuição de drogas raramente são conhecidas por sua boa natureza e paciência. Han Solo entrou em um grande problema com Jabba, o Hutt, quando foi forçado a abandonar um carregamento cheio do precioso glitterstim que estava transportando para o senhor do crime. O fato de que autoridades Imperiais estavam prestes a embarcar na Millennium Falcon quando Han abandonou o carregamento de nada acalmou a ira de Jabba, e a escolha indiscutivelmente razoável de Han ainda acabou lhe rendendo uma marca de morte.

AVABUSH

Avabush é uma droga que induz ao relaxamento e à letargia, e alguns a utilizam como um sonífero ilícito. Ao contrário de muitos tipos de drogas, a Avabush não tem propriedades alucinógenas e não causa dependência na maioria das espécies. No entanto, esta droga apresenta uma particularidade curiosa que a separa de inúmeras drogas semelhantes: a avabush faz os usuários ficarem mais honestos e pode ser usada para extrair informações quando utilizada com um questionamento insistente. Embora não tenha muito valor, avabush só pode ser encontrada no planeta Baros e em determinadas estufas especializadas que cultivam amostras. É consideravelmente menos eficaz do que os diversos soros da verdade usados com frequência pelo Império, mas é mais difícil de detectar e menos desagradável para os que a consomem.

Um personagem que consumiu avabush sente-se letárgico e só pode aprimorar uma única ◆ para ⬡ em qualquer teste devido ao entorpecimento mental. Além disso, sempre que este personagem tentar mentir ou esconder a verdade intencionalmente, o Mestre aprimora uma ◆ qualquer do conjunto de dados para um ⬢ Os efeitos da avabush duram por uma cena ou um encontro de combate.

Restrições: A avabush é proibida ou controlada na maioria dos mundos que tem a presença do Império.

ESTIMULANTE AZUL

Derivado de um corante industrial usado em operações de larga escala, tais como a fabricação de naves espaciais, o estimulante azul é uma droga conhecida por pilotos e atiradores que melhora o desempenho. Em geral, é distribuída como um líquido azul que fica armazenado em latas de metal para impedir que derrame sobre a pele ou sobre superfícies que podem ser danificadas com facilidade. Embora ninguém pareça conhecer a origem exata dessa droga, aparentemente alguma alma corajosa chegou à conclusão de que ao consumir esta mistura química feita para pintar naves espaciais, humanos e muitas outras espécies podem beneficiar-se temporariamente de tempos de reação ampliados. É claro que esse poder tem um custo – o estimulante azul provoca inúmeros efeitos colaterais prejudiciais, e overdoses são comuns principalmente entre pilotos que sobrepõem doses e mais doses da droga durante extensas operações de combate.

Um personagem que esteja sob os efeitos do estimulante azul pode aprimorar a habilidade de

TABELA 5-9: ITENS DO MERCADO NEGRO

Item	Preço	Carga	Raridade
Avabush (dose)	(R) 25	0	6
Avabush (contêiner com 100 doses)	(R) 2000	3	7
Estimulante Azul (dose)	(R) 10	0	5
Estimulante Azul (contêiner com 100 doses)	(R) 750	3	6
Bastões Mortais (1 dose)	(R) 5	0	1
Bastões Mortais (contêiner com 100 doses)	(R) 250	3	2
Glitterstim (dose)	(R) 100	0	7
Glitterstim (contêiner com 100 doses)	(R) 5,000	5	8
Lesai (dose)	(R) 500	0	9
Lesai (compartimento selado com 20 doses)	(R) 7,500	2	10
Yarrock (1 dose)	(R) 350	0	8
Yarrock (contêiner com 100 doses)	(R) 20,000	3	9

qualquer teste relacionado à Agilidade, Astúcia ou ao Intelecto que realizar, como reflexo de sua concentração e acuidade mental amplificadas. No entanto, este efeito artificial prejudica o cérebro. Um personagem que esteja sob os efeitos do estimulante azul não pode remover fadiga ao final de nenhuma cena ou encontro até o fim da sessão. Os efeitos benéficos do estimulante azul duram uma cena ou um encontro de combate.

Restrições: O estimulante azul é ilegal na maioria dos mundos.

GLITTERSTIM

O glitterstim é um tipo de droga extremamente raro, refinado a partir das teias tecidas pelas aranhas de Kessel e extraído pelos desventurados escravos enviados para trabalhar no profundo breu. Devido às suas propriedades fotoativas, não pode ser exposto à luz durante nenhuma etapa antes de ser consumido. Por isso, operários movem-no cuidadosamente em seus diversos estágios da escuridão das cavernas para recipientes especiais e, em seguida, para os pequenos e opacos maços nos quais são vendidos. O Império protege toda a produção dessa droga, e um carregamento repleto de glitterstim é um verdadeiro tesouro para qualquer contrabandista extremamente ambicioso tentar vendê-lo.

O valor do glitterstim tanto está associado à singularidade de suas propriedades quanto à sua raridade. Embora seja garantido que o glitterstim proporcione um forte êxtase e cause dependência como muitas drogas semelhantes, há rumores de que provoque outro efeito muito mais interessante ao ser consumido. Acredita-se que o glitterstim dá àqueles que o ingerem habilidades telepáticas limitadas. Claro que existem os que afirmam que esta chamada telepatia não passa de uma alucinação induzida pela droga, mas muitos juram ser verdade devido às habilidades intuitivas que cada dose da droga proporciona. Infelizmente, junto a esses supostos poderes vêm outro efeito – o glitterstim, aos poucos e sem dúvida alguma corrói a mente, queimando alguns nervos no cérebro relacionados à visão, e à coordenação, e ao equilíbrio mental.

O glitterstim é uma droga altamente viciante com propriedades alucinógenas. Seu uso adiciona três ☐ em todos os testes de Percepção e Vigilância até o final da cena. Além disso, alguns usuários relatam ganhar habilidades telepáticas temporárias, e cabe ao Mestre decidir se ganharão esta habilidade ou não.

Restrições: O glitterstim é ilegal na maioria dos mundos, e o comércio desta droga é agressivamente monitorado e controlado pelas autoridades Imperiais.

LESAI

Lesai é um tipo de droga que não é extraído, mas que cresce em um fungo encontrado somente em alguns tipos de lagartos dos planetas Zebitrope IV e VIII. Ao coletar esse distinto bolor de cor roxa e aplicá-lo debaixo do maxilar, os indivíduos de muitas espécies sencientes podem acabar com suas necessidades de dormir. As manchas deixadas pelo fungo são difíceis de disfarçar, mas ele provoca outros efeitos colaterais reconhecidos. A maioria das espécies torna-se psicologicamente, se não fisicamente, dependente da droga com muita rapidez, e os usuários que não recebem doses de lesai com frequência desmaiam e só acordam dias depois.

Um personagem que consome lesai pelo menos uma vez a cada vinte e quatro horas não precisa dormir e não sofre nenhuma penalidade ou fadiga pela falta de sono. O personagem pode remover fadiga como se tivesse dormido a noite inteira após qualquer período de oito ou mais horas em que não se envolveu em nenhuma atividade estressante (como combate, esforço mental intenso ou discussão de carga emocional). O único efeito colateral perceptível do lesai é que essa droga deixa manchas roxas no local da aplicação. Se um personagem sob os efeitos do lesai ficar vinte e quatro horas sem nenhuma dose da droga, ele sentirá cada vez mais dificuldade de ficar acordado até receber

mais lesai ou dormir. Alguns oficiais Imperiais afirmam que o lesai transforma os usuários em monstros imorais e sem qualquer sentimento ou compaixão. Se isso é verdade ou não, o Mestre é quem decide e deve ficar à vontade para não revelar sua decisão aos jogadores com personagens que usam lesai.

Restrições: O lesai é ilegal na maioria dos mundos onde o Império tem forte presença.

YARROCK

Durante eras incontáveis, a droga chamada yarrock foi produzida em Iridonia, criação dos xamãs para dar aos guerreiros desse mundo uma maior clareza de espírito e propósito violento. Embora existam outras drogas espalhadas pela galáxia para o mesmo objetivo, muitos guerreiros veteranos reagem com respeito, lisonja ou até medo ao menor sinal das pelotas pretas que contêm yarrock. Um soldado sob os efeitos do yarrock torna-se implacável e consegue livrar-se de dificuldades físicas terríveis. Infelizmente, todo êxtase é seguido de uma queda e essa droga não é exceção – ao seguir seu curso, o efeito da droga parece se inverter, e cada etapa torna-se uma viagem sem fim até que o guerreiro consiga metabolizar toda a química ou simplesmente desmaie de exaustão. Alguns também dizem que essa droga afeta até a alma do usuário, levando-a cada vez mais para a escuridão com o passar do tempo, mas dados científicos legítimos sobre este assunto são escassos.

A droga yarrock dura por uma cena. Um personagem que esteja sob os efeitos do yarrock não precisa fazer nenhum teste de Medo, pois é como se obtivesse sucesso automaticamente. No entanto, uma vez que tenha usado o yarrock, ele também deve adicionar ■ em qualquer teste relacionada à Força de Vontade ou Porte até o fim da sessão.

Restrições: Por ser uma droga muito rara, poucos planetas claramente regulam seu uso, já que os únicos carregamentos passam por negociadores do mercado negro.

BASTÕES MORTAIS

Os bastões mortais são uma criação desagradável derivada do cogumelo balo do planeta Balosar e distribuída sob a forma líquida em pequenos tubos vermelhos e amarelos. Embora seja uma droga levemente alucinógena, os bastões mortais têm o nome certo: o componente ativo, Ixetal Cilona, é altamente viciante e prejudicial à saúde do indivíduo. Cada dose a mais é uma parte a menos da vida do indivíduo e, simultaneamente, aumenta o vício. Os bastões mortais são ilegais por motivos óbvios, e alguns contrabandistas que traficam drogas ou armas ilícitas evitam transportar carregamentos desta droga específica sob a alegação de "razões morais". O uso de bastões mortais também enfraquece temporariamente a ligação do indivíduo com a Força, apesar de poucos usuários ou até mesmo negociantes saberem deste fato.



As consequências causadas pelos bastões mortais são desagradáveis a longo prazo, mas, a menos que a campanha dure décadas ou um personagem já esteja viciado em bastão mortal há alguns anos, é pouco provável que os personagens experimentem a morte verdadeiramente horrível provocada por essa droga. O vício em bastões mortais por toda uma vida normalmente diminui pela metade a expectativa de vida da maioria das espécies, embora algumas sejam mais e outras menos suscetíveis aos efeitos do Ixetal Cilona. Os efeitos a curto prazo de uma única dose duram por uma cena ou por um encontro de combate e adiciona ■ em qualquer tarefa que o personagem realizar, e pode enfraquecer a ligação do personagem com a Força em certos aspectos de acordo com a decisão do Mestre.

Restrições: Os bastões mortais são substâncias controladas na maioria dos mundos, e só os adultos podem comprá-los. São totalmente ilegais em muitos mundos, principalmente naqueles com altos padrões de saúde.

TABELA 5-10: EQUIPAMENTOS PESSOAIS

Item	Preço	Carga	Raridade
Decodificador de Dados	(R) 1,000	1	6
Conjunto de Camuflagem de Pele	(R) 2,500	2	7
Campo Pessoal de Invisibilidade	(R) 20,000	1	9

EQUIPAMENTOS ÚNICOS ILEGAIS

Algumas tecnologias são tão poderosas, tão perigosas ou tão subversivas que as autoridades proíbem seu uso pelos cidadãos. Por exemplo, armas militares de alta potência são contrabandeadas na maioria dos mundos em que tiroteios públicos são vistos como crime e não como forma de entretenimento. Na maioria dos planetas, é preciso ir a um mercado negro para encontrar grande parte dos itens apresentados abaixo.

DECODIFICADOR DE DADOS DOS TECNÓLOGOS PROSCRITOS

Decodificadores de dados são as ferramentas básicas do ofício para muitos invasores. Enquanto os invasores droides são programados para decodificar sequências complexas, geralmente os invasores orgânicos não possuem esta opção inata e, sendo assim, dependem de um decodificador para fazer o trabalho pesado de

obter acesso ao sistema para que suas verdadeiras habilidades possam vir à tona. A maioria dos decodificadores também funciona como dispositivos de gravação, capazes de extrair, em segundos, quantidades enormes de informações de sistemas mal protegidos. Os invasores droides podem ter um decodificador (ou sistemas equivalentes) instalados internamente com o mesmo custo. Os decodificadores de dados adicionam ◻ ◻ em qualquer teste de Computadores para invadir computadores (ao contrário de apenas um, como de costume, por ter as ferramentas certas para o trabalho).

Restrições: O Império e muitos governos planetários restringem a posse de decodificadores. Organizações militares e de aplicação da lei utilizam legalmente esses dispositivos, mas é proibido o uso dessa tecnologia por civis.

CONJUNTO DE CAMUFLAGEM DE PELE DOS TECNÓLOGOS PROSCRITOS

Um conjunto de camuflagem de pele é basicamente um kit de disfarce completo que permite ao usuário mudar temporaria, porém radicalmente, sua aparência e até driblar bioscanners, ocultando sua sequência genética ou copiando a de uma pessoa gentil o suficiente para "doar" uma amostra. O disfarce é tão convincente que a dificuldade de qualquer teste feito para descobrir a verdadeira identidade do usuário é **Heroica (◆◆◆◆◆)**.

Restrições: Muitos dos componentes do kit são perfeitamente legais, mas a maioria das autoridades planetárias e Imperiais condena qualquer indivíduo que esteja carregando um conjunto de itens que fazem o usuário mascarar-se a um nível genético.

CAMPOS PESSOAIS DE INVISIBILIDADE

Como o próprio nome sugere, os campos pessoais de invisibilidade são campos invisíveis miniaturizados que permitem que o usuário desapareça da vista de criaturas orgânicas e droides sem acuidade visual suficiente. A maioria dos campos são relíquias de uma era antiga, embora muitas organizações militares tenham feito diversos esforços para recriar essa tecnologia.

Embora sejam extremamente eficazes para os que desejam passar despercebidos, o defeito principal da maioria dos campos pessoais de invisibilidade é que são suscetíveis a falhas. Os cientistas acreditam que isso possa ser um resultado inevitável da miniaturização de tecnologia desenvolvida para naves espaciais, uma falha de projeto ou uma consequência de muitos dos dispositivos ativos serem antigos. Em todo o caso, poucos indivíduos têm sorte em possuir um desses dispositivos, e sua infame tendência a falhas faz muitos possíveis usuários agirem com cautela. Ao usar este dispositivo, o usuário torna-se invisível a olho nu. Além disso, a dificuldade de qualquer teste para descobrir a localização do usuário por meio da audição, do olfato ou da observação do ambiente ao redor é **Heroica (◆◆◆◆◆)**.

Restrições: Como os campos pessoais de invisibilidade são raríssimos, poucos governos ocupam-se em restringir seu uso. Alguns desses campos são artefatos legítimos de eras atrás, outros são tecnologias militares roubadas, e os elementos de sua criação determinam sua legalidade. Claro que os agentes da lei não costumam atentar-se a esses detalhes quando prendem pessoas usando esses campos invisíveis para cometer crimes.

CUSTOMIZAÇÕES E MODIFICAÇÕES

Na galáxia de Star Wars, as armas e os equipamentos são feitos de todas as formas possíveis e imagináveis. Alguns são feitos à mão, como os bowcasters customizados de Kashyyyk, o planeta natal dos Wookiees. Outros podem ser produtos de uma linha de montagem em um mundo industrial como Coruscant, podendo ser bem diferentes de produtos semelhantes fabricados em outros mundos. A blaster compacta que Han Solo carrega não se parece nem um pouco com a que Lando Calrissian carrega.

As estatísticas e regras para equipamentos em Fronteira do Império enquadram-se em categorias relativamente gerais para apresentar regras claras, simples e unificadas de uso, mas as características dos equipamentos de seu personagem podem ser customizadas cosmeticamente (sem nenhum efeito para o jogo) e mecanicamente (alterando as regras e estatísticas básicas).

Em geral, os jogadores podem adquirir acessórios para customizar seus equipamentos. Esses acessórios são itens físicos acoplados ou instalados em itens, veículos e armas para adicionar habilidades ou melhorar o desempenho. Os acessórios vêm com um conjunto básico de modificadores que são automaticamente passados para o objeto logo que são instalados. Sua instalação é um processo relativamente simples (pois já são feitos para fácil instalação) e requerem poucos minutos de trabalho ininterrupto.

Os acessórios são incluídos nos pontos de constituição listados no bloco de estatísticas de um equipamento. Cada acessório proporciona algum tipo de bônus ou vantagem à nave, veículo ou arma (um ou

dois pontos extras de velocidade para o motor de uma nave turbinada ou mais resistência para uma armadura, por exemplo). Na maioria dos casos, isso é o máximo que os acessórios podem proporcionar. O jogador gasta seu dinheiro para comprar o acessório novo e sai com um equipamento único e melhorado adaptado especificamente às suas necessidades. No entanto, se o PJ deseja customizar e personalizar um equipamento mais adiante no jogo, ele usa o sistema de modificação.

ACESSÓRIOS DE MODIFICAÇÃO

A maioria dos acessórios possui uma lista de **modificações**. Tratam-se de modificações adicionais que um mecânico habilidoso pode fazer a um acessório para melhorar a arma ou o desempenho do item. Cada modificação encontra-se abaixo das **opções de modificação** de cada acessório.

Todas elas são exclusivas para equipamentos. Algumas opções de modificação apresentam um número antes da modificação que indica que a opção pode ser instalada diversas vezes. Caso não haja esse número, cada opção poderá ser instalada apenas uma vez.

As modificações representam a habilidade de mecânicos e técnicos para ajustar e customizar os equipamentos. São customizações disponíveis aos indivíduos habilidosos com dispositivos e equipamentos. Claro que até mesmo o mecânico mais habilidoso tem um limite do quanto pode modificar um item específico de tecnologia, por isso cada acessório tem uma lista separada de opções de modificação.

INSTALANDO MODIFICAÇÕES

Para instalar uma modificação o usuário escolhe uma opção de modificação que não tenha sido instalada. Ele gasta 100 créditos em componentes e suprimentos, certifica-se de ter um kit de ferramentas, gasta algumas horas sobre a bancada e faz um **teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica**.

Se for bem-sucedido, consegue instalar a modificação em seu equipamento e o item recebe os bônus da modificação. Porém se fracassar, a modificação não será instalada e ele não poderá tentar instalar essa modificação novamente. Se falhar e obtiver pelo menos um ▽, o acessório também se torna inútil durante o processo.

Cada modificação adicional instalada em um acessório além da primeira aumenta em um a dificuldade do teste de Mecânica e custa 100 créditos adicionais além do custo base.

TIPOS DE MODIFICAÇÕES

Existem diversos tipos de modificações, cada um pertencente a uma das categorias a seguir.

- **Modificações de dano:** Aumenta o dano causado pela arma.
- **Modificações da propriedade da arma:** Adiciona uma propriedade à arma. Os valores de algumas propriedades podem aumentar; neste caso, a modificação classifica essa propriedade como "Propriedade (+1)" para indicar que pode aumentar uma propriedade existente se já estiver presente ou acrescenta a propriedade com um nível 1 caso não esteja.
- **Modificações de talentos inatos:** Permite que o usuário receba o talento listado somente quando manuseia este equipamento e afeta somente este equipamento. Por exemplo: se uma blaster tivesse o Talento Inato Saque Rápido, o usuário poderia usar Saque Rápido para sacar ou guardar somente a blaster e nenhum outro equipamento.
- **Bônus de perícias e características:** Dá ao usuário um bônus na perícia ou característica listada como se ele tivesse +1 grau nessa perícia ou característica ao usar o item modificado.
- **Modificação Adicional:** Algumas modificações podem não se enquadrar em nenhuma das categorias listadas. Caso uma modificação faça algo específico e único, esta informação está na descrição.

ACESSÓRIOS PARA ARMAS

Quanto mais tempo o típico morador da fronteira ficar com sua arma, maior será a chance de ele modificá-la de alguma forma para aumentar seu desempenho ou adequá-la a seu gosto e suas necessidades. Veja a seguir uma seleção de acessórios e modificações comuns que podem ser instaladas em armas de uso pessoal. Devido à natureza pessoal da customização, é quase impossível listar todas as possíveis modificações que um morador da fronteira pode fazer em seu equipamento, e embora a lista abaixo seja detalhada, está muito longe de ser completa.

Observe que mesmo levando em consideração os pontos de constituição para a personalização de uma arma, o espaço para a instalação dos acessórios é limitado até mesmo na maior arma. Por exemplo: acessórios que ficam debaixo do cano da arma, como

TABELA 5-11: ACESSÓRIOS PARA ARMAS E ARMADURAS

Acessório	Preço	Carga	PC Necessários	Raridade
Acessórios para Armas				
Alça para Arma	100	-	1	0
Apoio Frontal	250	-	1	1
Aprimoramento Acelerador de Bowcaster	250	-	1	4
Cano Espiralado Ampliado	1,750	-	2	4
Cano de Atirador	1,200	-	2	4
Cano Largo	1,725	-	2	4
Cano Serrado	250	-	1	4
Customização Avançada de Arma	5,000	-	1	6
Empunhadura Balanceada	1,500	-	2	5
Engatilhador Automático de Bowcaster	500	-	1	3
Lâmina Mono-Molecular	1,000	-	1	5
Lâmina Serrilhada	50	-	1	1
Lançador de Granadas sob o Cano	(R) 2,000	-	2	5
Luneta Multi-Visão	2,000	-	1	3
Mira Frontal Removida	25	-	1	0
Mira Telescópica	250	-	1	1
Módulo de Atuação Blaster	500	-	1	4
Ponta Pesada	250		2	3
Projetor de Chamas sob o Cano	(R) 3,000	-	2	5
Suporte Bipé	100	-	1	1
Suporte para Arma	500	-	2	2
Suporte Tripé	250	-	2	3
Acessórios para Armaduras				
Customização Avançada de Arma	5,000	-	1	6
Kit de Ótica Aprimorada	1,750	-	1	3
Sistema de Aquecimento	1,000	-	1	3
Sistema Ótico de Camuflagem	5,500	-	2	6
Sistema de Aprimoramento de Potência	5,500	-	2	4
Sistema de Proteção Termal	1,000	-	1	3
Tecido Cortosis	10,000		2	8
Selada à Vácuo	1,000	-	1	3

bipés e armas auxiliares, só podem ser instalados em armas longas, como rifles blaster ou rifles de projétil. Além disso, ainda usando como exemplo os acessórios que ficam debaixo do cano da arma, armas do tamanho de rifles só podem ter um acessório sob o cano instalado devido às limitações de espaço. Os jogadores e o Mestre devem usar o bom senso ao escolher os acessórios e prestar muita atenção às descrições deles que indicam o local em que podem ser instalados e em quais armas.

ALÇA PARA ARMA

Alças para armas são pedaços de tecido sintético ou couro feitos para fácil manipulação de armas longas como rifles blaster e rifles de projétil. Existem diversos estilos, que variam desde uma única alça ajustável para carregar uma arma no ombro até múltiplas alças feitas de materiais específicos que permitem diversas configurações. Estes acessórios só podem ser usados em armas de Combate a Distância (Pesado).

Modelos: Alça de couro Bantha Customizada, Alça tática de três pontos, Alça de um ponto de fácil remoção.

Modificadores Básicos: Reduz em 1 o nível de Desajeitada.

Opções de Modificação: 1 Modificação de Talento Inato (Saque Rápido).

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 100 créditos.

APOIO FRONTAL

O apoio frontal é um simples encaixe fixado sob o cano de uma arma com o tamanho de um rifle. É uma modificação bem conhecida entre mercenários desenvolvida para que o usuário tenha mais controle sobre a arma. Este acessório só pode ser aplicado em rifles (mas não rifles

pesados) e carabinas.
Modelos: Apoio Frontal Modelo 9 das Armas Galácticas, Apoio Removível de Pistola 14ª da Dolmax, Apoio Tático Ergonômico AG44S da Merr-Sonn.
Modificadores Básicos: Diminui a dificuldade adicional de fazer testes de Combate a Distância (Pesado) com esta arma enquanto estiver engajada para ◆ (ao invés de ◆◆).
Opções de Modificação: 1 Modificação de Talento Inato (Ataque à Queima-Roupa +1), 1 Modificação de Propriedade da Arma (Certeira +1).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 250 créditos.

APRIMORAMENTO ACELERADOR DE BOWCASTER

Construído a partir de peças sucateadas de blasters e de uma peça ocasional de um gerador de uma plataforma repulsora, o aprimoramento acelerador de bowcaster é a segunda modificação mais comum nos bowcasters Wookiees depois do engatilhador automático. Este acessório é basicamente um aprimoramento dos aceleradores das setas da arma e permite que o bowcaster dispare setas altamente destrutivas com mais potência do que o normal. Estes acessórios só podem ser aplicados nos bowcasters Wookiees e não podem ser comprados, e sim feitos pelo dono do bowcaster com um **teste Médio (◆◆) de Mecânica** ou pelo armeiro que fez a arma.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Aumenta o dano da arma em um ponto.
Opções de Modificação: 2 Modificações de Dano +1, 2 Modificações de Propriedade da Arma (Perfurante +1).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: Não disponível para venda; peças custam 250 créditos.

CANO ESPIRALADO AMPLIADO

Usando um modelo de galven atualizado e simplificado e adaptadores de pulso estático resistentes, este cano de arma customizado aumenta a potência do dano e a penetração em armaduras de rifles blaster e rifles blaster pesados. A consequência de todo este poder de fogo é um maior desgaste tanto da estrutura quanto do cano da blaster, fazendo que a manutenção e o tempo de inatividade da arma sejam mais frequentes. Este acessório só pode ser usado em rifles blaster e rifles blaster pesados.
Modelos: Cano Espiralado Ampliado "Penetrante" 243X da Dolmax, Cano Avançado HH78 da Arakyd, Cano Perfurante Modelo 213 da BlasTech.
Modificadores Básicos: Aumenta o dano da arma em um ponto. Adiciona ■ em todos os testes de Mecânica sempre que fizer a manutenção da arma.
Opções de Modificação: 2 Modificações de Dano +1, 1 Modificação de Propriedade da Arma (Certeira +1), 1 Modificação de Propriedade da Arma (Perfurante +1).
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 1.750 créditos.

CANO DE ATIRADOR

O Cano de Atirador KX765 da Merr-Sonn foi projetado para atender as necessidades do morador da fronteira em relação à precisão de longo alcance. Muito conhecido entre caçadores de recompensas e assassinos, este cano tem quase dois metros de comprimento e é feito de materiais leves. Ele possui um adaptador de pulso estático moderno e um modelo de circuito galven mais robusto que aumenta o alcance e a precisão da arma. Como consequência do aumento de alcance e precisão, a arma fica um pouco desajeitada para usar e quase impossível de esconder devido ao comprimento do cano. Esta modificação só pode ser aplicada em rifles blaster.
Modelos: Cano de Atirador KX756 da Merr-Sonn, Cano "Tiro no Escuro" WQ80 da SoroSuub, Cano de Atirador Olhos de Águia 3300 da Arakyd.
Modificadores Básicos: Aumenta o alcance da arma em uma Faixa de Alcance, a arma ganha a Propriedade Carga 2.
Opções de Modificação: 2 Modificações de Propriedade da Arma (Certeira +1), 1 Modificação de Talento Inato (Tiro de Sniper).
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 1.200 créditos.

CANO LARGO

Geralmente aplicado em rifles blaster e carabinas, o Cano Largo "Espingarda" da BlasTech é uma modificação comum entre viajantes espaciais e moradores da fronteira. Projetado para combates corpo a corpo, este acessório substitui o cano padrão de uma blaster por um menor, mais volumoso, mais largo e equipado com um supressor de luz. Com um conjunto de cristais de prisma localizado no final do cano e um modelo galven reconfigurado, este cano espalha o feixe da blaster em diversos feixes menores que saem do cano como um spray. Usados em espaços comprimidos, estes feixes conseguem atingir diversos alvos com um único puxar do gatilho. Porém, o alcance da arma é reduzido. Este acessório só pode ser aplicado em rifles blaster e carabinas blaster.
Modelos: Cano Largo "Espingarda" 8405 da BlasTech, Cano "Bacamarte" 800 da SoroSuub, Cano Largo "Cadeia de Raios" Modelo 70 da Arakyd.
Modificadores Básicos: Proporciona Propriedade da



Arma Explosão (4), Reduz o alcance da arma em uma faixa de alcance (até no mínimo Engajado).
Opções de Modificação: 2 Modificações Explosão +1.
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 1.725 créditos.

CANO SERRADO

Cano serrado é uma modificação bastante útil usada por espiões, agentes aplicadores da lei à paisana e qualquer indivíduo que precise esconder o fato de que está carregando uma arma. Pouco mais do que um cano substituto e menor do que um cano padrão, este acessório permite esconder uma arma com facilidade e pode melhorar a velocidade de um saque rápido. Este acessório só pode ser aplicado em pistolas de Combate a Distância (Leve).
Modelos: "Stubber" SB4 da Arakyd, Cano Reduzido SBSS da SoroSuub.
Modificadores Básicos: Baixa em um a dificuldade dos testes feitos para ocultar a arma. Diminui o alcance em uma faixa de alcance (mínimo: alcance curto). Caso já esteja no alcance curto, adicione ■ em todos os testes de ataque.
Opções de Modificação: 1 Modificação de Talento Inato (Saque Rápido).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 250 créditos.

CUSTOMIZAÇÃO AVANÇADA DE ARMA

Até mesmo a arma mais simples pode beneficiar-se do trabalho de um artesão. Um armeiro habilidoso pode ajustar uma arma de acordo com especificações do dono, transformando, por exemplo, um instrumento sem corte em uma arma de guerra afiada e mortal.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Proporciona a Propriedade Superior à arma.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 5.000 créditos.

EMPUNHADURA BALANCEADA

Equilíbrio é fundamental em uma arma de combate corpo a corpo bem feita. Armeiros profissionais podem usar materiais modernos ultra leves para criar uma espada ou um machado mais leve e mais preciso nas mãos de um guerreiro habilidoso. Este acessório pode ser usado em qualquer arma de combate corpo a corpo.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Proporciona a Propriedade Certeira (+1) à arma.
Opções de Modificação: 1 Modificação de Propriedade da Arma (Certeira +1), 1 Modificação de Redução da carga da arma em um (mínimo de um).
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 1.500 créditos.

ENGATILHADOR AUTOMÁTICO DE BOWCASTER

Poucas armas na galáxia são tão relacionadas a seus usuários quanto o bowcaster Wookiee. Bowcasters requerem um nível incrível de vigor físico bruto para serem manejados, principalmente ao carregar e engatilhar a arma para disparar. Recarregar um bowcaster é um processo demorado e trabalhoso, mas fica muito mais simples e fácil com um engatilhador automático. Este acessório aprimora a arma básica com certo número de sistemas de apoio e um sistema de alimentação de setas que permite que a arma atire, engatilhe e recarregue em um único movimento rápido e suave. Estes acessórios só podem ser aplicados nos bowcasters Wookiees e não podem ser comprados, e sim feitos pelo dono do bowcaster com um **teste Médio (◆◆) de Mecânica** ou pelo armeiro que fez a arma.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Remove a necessidade de manobras de recarga do bowcaster.
Opções de Modificação: 1 Modificação de Propriedade da Arma (Automática).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: Não disponível para venda; peças custam 500 créditos.

LÂMINA MONO-MOLECULAR

Até as vibroarmas ganham benefícios de uma lâmina afiada a nível molecular e enrijecida por meio de técnicas à laser. Esta modificação pode ser aplicada em armas de combate corpo a corpo que têm uma lâmina de corte.
Modelos: Nenhum modelo listado.
Modificadores Básicos: Diminui o Nível Crítico da arma em 1 (mínimo de 1).
Opções de Modificação: 2 Modificações de Propriedade da Arma (Perfurante +1).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 1.000 créditos.

LÂMINA SERRILHADA

A simplicidade desta modificação contradiz sua natureza cruel. Colocar uma lâmina serrilhada em uma arma é algo que quase qualquer indivíduo consegue fazer, e colocar reentrâncias na lâmina da arma garante danos terríveis à carne e aos ossos. Esta modificação pode ser aplicada em armas de combate corpo a corpo que têm uma lâmina de corte.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Proporciona a Propriedade Voraz (+1) à arma.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 50 créditos.



LANÇADOR DE GRANADAS SOB O CANO

Lançadores de granadas sob o cano foram projetados para que os soldados ou os esquadrões tenham habilidades anti-infantaria pesadas ou antiveículos leves. Este acessório consiste de um cano básico acoplado à reserva de munição com um sistema automático de alimentação. Ele suporta até seis granadas e dispara com um simples toque de um botão. No entanto, adiciona peso extra à arma, tornando pesado todo o conjunto do cano. Este acessório só pode ser aplicado em armas de Combate a Distância (Pesado) que têm o tamanho de rifles.

Modelos: Lançador de Granadas sob o Cano "Thumper" da Czerk, Lançador Auxiliar de Granadas XA203 da SoroSuub, Lançador de Granadas sob o Cano "Viper" da Zone Control.

Modificadores Básicos: Possibilita à arma disparar granadas. Isso utiliza o perfil de granadas, mas usa a perícia Combate a Distância (Pesado) para disparar e tem alcance Médio. Adiciona Desajeitada (+1) à arma e aumenta a carga em 2. Lembre-se de que as granadas são armas de Munição Limitada 1, logo o lançador tem Munição Limitada 1.

Opções de Modificação: 5 Modificações de Propriedade (Munição Limitada +1).

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: (R) 2.000 créditos.

LUNETA MULTI-VISÃO

Um equipamento complexo e sofisticado, a luneta multivisão é um achado da tecnologia moderna de sensores. Comercializado para o soldado profissional, cada luneta multivisão consiste de uma luneta equipada com inúmeros sensores incluindo baixa iluminação, termal, ultrassom, emissores de ondas milimétricas, captura de vídeo e melhorias óticas comuns. A luneta é conectada ao par de óculos do usuário por um cabo reforçado de fibra que transmite as melhorias visuais diretamente ao usuário em tempo real, permitindo que ele veja ao redor dos cantos e sobre obstáculos. Este acessório pode ser aplicado em qualquer arma de alcance.

Modelos: Ampliador Ótico de Combate Modelo 44 das Armas Galácticas, Omnisight XAD da SoroSuub, Luneta MultiVisão "Observador" 480.zl da Merr-Sonn.

Modificadores Básicos: Remove até ■ ■ de qualquer teste para usar esta arma devido à fumaça, escuridão ou outras condições do ambiente que atrapalham a visão.

Opções de Modificação: 2 Modificações de Perícia (Percepção).

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 2.000 créditos.

MIRA DE VISÃO TELESCÓPICA

Popular entre franco-atiradores, este acessório consiste em um tubo longo acoplado no topo da arma com várias lentes protegidas por um encaixe resistente a impactos. A mira resultante amplia as imagens que estão distantes para tiros longos. Este acessório pode ser usado em qualquer arma de combate a distância (exceto em armas de uso único como granadas ou armas como projetores de chamas que não se beneficiam de uma mira).

Modelos: Mira Telescópica 80Z da Merr-Sonn, Mira de Atirador Modelo 40 da Zikon Optics.

Modificadores Básicos: Reduz em um a dificuldade dos testes de combate a distância a longo e extremo alcance.

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 250 créditos.

MIRA FRONTAL REMOVIDA

Um velho truque de assassino, trata-se da simples ação de remover a mira frontal de uma pistola blaster. Remover a mira frontal da arma é uma modificação comum em blasters portáteis (assim como a remoção dos números de série). Isso permite que seja sacada com mais rapidez do coldre e reduz a possibilidade de se enganchar na roupa. Infelizmente, embora esta modificação facilite os atos de sacar e guardar, ela também reduz a precisão da arma, fazendo que seja impossível mirar com ela. Esta modificação só pode ser aplicada em armas que têm o tamanho de pistolas. Se o próprio personagem aplicar este acessório, ele deverá fazer um **teste Médio (◆◆) de Mecânica**; o custo refere-se ao pagamento pelo serviço de outros para aplicar a modificação.

Outros Modelos: Nenhum.

Modificadores Básicos: Talento Nato (Saque Rápido), aumenta em um a dificuldade dos testes de combate para atingir alvos que estejam além do alcance curto.

Opções de Modificação: 1 Modificação para Diminuir em um a dificuldade dos testes para ocultar a arma.

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 25 créditos.

MÓDULO DE ATUAÇÃO BLASTER

Um Módulo de Atuação Blaster é uma modificação de blaster muito conhecida entre mercenários, caçadores de recompensas e qualquer um que precise que seu primeiro tiro seja decisivo. Adaptável para quase todas as pistolas blaster, este acessório é um módulo de atuação simples e moderno com firmware customizado e um acelerador eletromagnético mais potente que proporciona tiros de blaster mais potentes e mais perfurantes. Infelizmente, esta potência em excesso prejudica a arma, e quanto mais forem usadas com este acessório, mais as blasters personalizadas tendem a desenvolver problemas. Este acessório só pode ser usado em pistolas blaster de combate a distância (Leve).

Modelos: Módulo de Atuação Blaster "Martelo" X440 da SoroSuub, Atuador Pesado Blaster da Dolmax, Módulo de Atuação Blaster Avançado 97R da Arakyd.

Modificadores Básicos: Aumenta o dano da arma em um ponto. Adiciona ■ em todos os testes de Combate a Distância (Leve) sempre que utilizar a arma.

Opções de Modificação: 2 Modificações de Dano +1, 2 Modificações de Propriedade da Arma (Perfurante +1).

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 500 créditos.

PONTA PESADA

Armas projetadas para golpear inimigos, deixando-os inconscientes ou levando-os à morte geralmente beneficiam-se do peso extra adicionado à superfície de impacto por meio de materiais mais pesados na elaboração da arma ou apenas adicionando camadas ou rebites de metal. "Juntas" reforçadas podem ser adicionadas a algumas armas de briga para o mesmo propósito. Este acessório só pode ser aplicado em armas de Briga ou de Combate Próximo.

Modelos: Nenhum.

Modificadores Básicos: Dano +1.

Opções de Modificação: 1 Modificação de Dano +1, 1 Modificação de Propriedade da Arma (Concussiva +1).

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: 250 créditos.

PROJETOR DE CHAMAS SOB O CANO

Incomum porém altamente eficaz, o Firestorm da Czerka é um pequeno projetor de chamas sob o cano desenvolvido para que qualquer soldado da infantaria tenha uma vantagem extra à curta distância. Essas armas, ilegais em muitos mundos e consideradas como armas de terror, geralmente são usadas somente pelos indivíduos mais desesperados ou insensíveis. Este acessório só pode ser aplicado em armas que têm o tamanho de rifles.

Modelos: Projetor de Chamas sob o Cano "Firestorm" da Czerka, Projetor de Chamas Sunsear XR14 da Merr-Sonn, Projetor Auxiliar de Chamas "Inferno" da SoroSuub.

Modificadores Básicos: Possibilita a arma a disparar utilizando o seguinte perfil (à escolha do usuário): Combate a Distância (Pesado); Dano 10; Crítico 2; Alcance [Curto]; Flamejante 5, Explosão 2. Adiciona Desajeitada (+1) à arma.

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: (R) 3.000 créditos.

SUPORTE BIPÉ

Suportes bipés são pouco mais do que um par de pernas dobráveis ou desmontáveis instaladas debaixo do cano de uma arma longa. Os bipés são usados para dar estabilidade a armas pesadas ou desajeitadas e aumentar suas características de disparo. Úteis principalmente para fazer disparos quando se está atrás de uma proteção baixa ou deitado, os bipés são mais usados em armas de suporte a esquadrões ou por franco-atiradores para suas armas ficarem mais estáveis. Este acessório só pode ser usado em rifles, carabinas e blasters de repetição leves, e leva uma manobra de preparação para ser montado.

Modelos: Bipé Clássico XA das Armas Galácticas, Bipé de Atirador AA20 da Czerka.

Modificadores Básicos: Diminui o nível de Carga da arma em 2 sempre que atirar deitado ou agachado (ou se escorar o bipé em algo).

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 100 créditos.

SUPORTE TRIPÉ

Desenvolvidos para se usar com as mais pesadas armas de uso pessoal, os tripés são acessórios bem comuns entre esquadrões de armas pesadas. Usados em plataformas para armas estáticas para suportar as pesadas armas de esquadrões, como a blaster de repetição pesada E-Web do Exército Imperial, os tripés utilizam várias tecnologias – desde hidráulica de autoprolongamento a minúsculos repulsores – para dar estabilidade às armas pesadas para que possam fazer os disparos. Este acessório só pode ser usado em blasters leves de repetição, blasters pesadas de repetição e qualquer arma de Artilharia portátil. São necessárias duas manobras de preparação para montar um tripé.

Modelos: Tripé para Arma Pesada 3R da BlasTech.

Modificadores Básicos: Diminui em 3 o nível de Desajeitada da arma quando estiver pronta. A arma não pode ser movida quando estiver com um tripé (exceto girar).

Opções de Modificação: 2 Modificações de Propriedade da Arma (Desajeitada -1).

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: 250 créditos.



SUPORTE PARA ARMAS

Projetadas para que um único senciente porte até mesmo as armas mais pesadas de uso pessoal sem nenhum apoio, suportes para armas são raros entre os territórios da Orla Externa. Usados sobre os ombros e amarrados ao redor da cintura ou torso, os suportes consistem de uma série de alças amarradas a um braço articulado gyro-estável que se conecta a uma arma pesada. Alimentados por uma minúscula reserva de energia recarregável, o suporte proporciona ao usuário maior estabilidade e resistência ao usar armas pesadas. Este acessório só pode ser usado em armas de Combate a Distância (Pesado) e de Artilharia.

Modelos: Suporte para Armas "Golias" WW480 da Arakyd, Suporte de Energia HR12 das Armas Galácticas, Suporte de Energia para Armas Pesadas "Pequeno Gigante" da Soro-Suub.

Modificadores Básicos: Reduz em 2 o nível de Desajeitada.

Opções de Modificação: 1 Modificação de Talento Inato (Preparação).

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: 500 créditos.

ACESSÓRIOS PARA ARMADURAS

Assim como as armas de uso pessoal, as armaduras têm vários pontos de constituição para customização e podem ser facilmente modificadas como uma blaster ou uma arma de projéteis. Os acessórios para armaduras já têm mais defesa por natureza e tendem a ter camadas especiais ou selantes ambientais, visão aprimorada e comunicadores embutidos. Assim como acontece com as armas, é necessário que os jogadores e o Mestre tenham bom senso ao modificar armaduras. A maioria delas só suporta um sistema ambiental, como resistência ao frio ou ao calor, ou um tipo de melhoria ótica no capacete.

KIT DE ÓTICA APRIMORADA

Este sistema, projetado dentro de um capacete, proporciona ao indivíduo uma grande quantidade de sensores óticos e de áudio. Cada sistema é equipado com amplificação passiva leve, leitores de assinaturas térmicas, captadores ultrassonográficos, emissores de ondas milimétricas, captura de vídeo e melhorias óticas comuns. Este acessório pode ser instalado em qualquer arma.

Outros Modelos: Sistema de Visão Aprimorada MULTI da BioTech, Aprimorador Ótico Full-Spectrum da Corporação Atlas, Kit de Ótica Aprimorada Anq-Y da Neuro-Saav.

Modificadores Básicos: Remove até ■■ adicionados em todos os testes de Percepção, Sobrevivência e Vigilância e em testes de perícias de combate devido à escuridão, fumaça ou outros efeitos ambientais que prejudicam a visão.

Opções de Modificação: 1 Modificação de Perícia (Vigilância).

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 1.750 créditos.

PERSONALIZAÇÃO SUPERIOR DE ARMADURAS

Qualquer armadura pode beneficiar-se do trabalho de um artesão habilidoso. Um forjador de armaduras habilidoso pode adicionar plastoide melhorada ou até chapas de durasteel para aumentar a proteção que a armadura proporciona mesmo que o forjador tenha que diminuir o peso e o volume da armadura. Claro que esse tipo de trabalho preciso e delicado pode fazê-la ficar menos personalizável em outros aspectos.

Modelos: Diversos modelos.

Modificadores Básicos: Proporciona a Propriedade Superior à armadura.

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 1.

Preço: 5.000 créditos.

SISTEMA DE APRIMORAMENTO DE POTÊNCIA

Sistemas de aprimoramento de potência convertem facilmente uma armadura completa em um traje energizado. Composto por uma matriz de fibras musculares sintéticas de myomer controladas eletronicamente com nanohidráulica, o SAPM aumenta o vigor físico bruto do usuário, permitindo levantar e carregar mais carga por períodos maiores de tempo. Este acessório só pode ser usado com armaduras laminadas ou armaduras completas resistentes.

Modelos: Suporte de Energia Xr5 das Indústrias Automaton, Aprimorador de Potência "Bruto" da BioTech, Sistema Aprimorador de Potência Myomer da Corporação Atlas.

Modificadores Básicos: Aumenta em um ponto a Força Física do usuário enquanto estiver com essa armadura. Não aumenta o limite de resistência ou de ferimento.

Opções de Modificação: 2 Modificações de Perícia (Atletismo), 2 Modificações de Talento Inato (Preparação).

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: 5.500 créditos.

SELADA À VACUO

Armaduras completas podem ser feitas para resistir ao vácuo, permitindo que o usuário atue no espaço. Esta modificação proporciona ar e isolamento suficiente à armadura para resistir até 10 minutos, além de proteger contra ambientes atmosféricos adversos. Este acessório só pode ser aplicado em armaduras laminadas ou de batalha.

Modelos: Diversos modelos.

Modificadores Básicos: Permite que o usuário ignore

os efeitos do vácuo ou de ambientes atmosféricos tóxicos por até 10 minutos.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 1.000 créditos.

SISTEMA DE AQUECIMENTO

Assim como a blindagem térmica, a de aquecimento é instalada na armadura para proteger o usuário contra temperaturas perigosamente baixas e ambientes gelados. Equipado com pequenos componentes de aquecimento e isolado duplamente contra o frio, este acessório permite que o usuário sobreviva em locais onde a temperatura ambiente pode ser vários graus abaixo de zero. Talvez o tipo mais conhecido de blindagem contra o frio seja a que é colocada na armadura laminada personalizada dos soldados da neve do Exército Imperial. Este acessório pode ser instalado em qualquer armadura que cobre o corpo todo e pode ser selada.
Modelos: Aprimoramento de Armadura "Frostback" DL87 da Corporação Atlas, Sistema de Aquecimento Modelo 00 da Min-Dal.
Modificadores Básicos: Reduz em um a dificuldade dos testes de Resiliência feitos para resistir aos efeitos do frio extremo. Remove até ■ ■ adicionados nos testes devido ao frio extremo.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 1.000 créditos.

SISTEMA DE PROTEÇÃO TERMAL

Utilizando sistemas de resfriamento passivos e ativos juntamente com uma camada isolante e revestimentos especiais nas placas da armadura, este acessório permite que o usuário resista a temperaturas perigosamente altas. Esta blindagem térmica é à prova de chamas, rocha e aço fundidos, calor intenso e até algumas formas de radiação. Este acessório pode ser instalado em qualquer armadura que cobre o corpo todo e pode ser selada.
Modelos: Exaustor de Calor Modelo 451 da Corporação Atlas, Conjunto Firebrand 3100 da Min-Dal, Sistema Termal de Proteção da Kaminoan Armorsmiths.
Modificadores Básicos: Reduz em um a dificuldade dos testes de Resiliência feitos para resistir aos efeitos do fogo e calor extremo. Remove até ■ ■ adicionados nos testes devido ao calor ou fogo extremos.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 1.000 créditos.

SISTEMA ÓTICO DE CAMUFLAGEM

Popular entre patrulheiros militares e assassinos, os sistemas óticos de camuflagem são uma maravilha da tecnologia furtiva moderna. Utilizando uma série de projetores óticos em fase combinada a um equipamento de som desorientador e blindagem térmica e radioativa, o SOC "Fantasma" da Merr-Sonn torna o usuário quase que invisível a olho nu. Os projetores PAO permitem que o usuário se misture aos ambientes imitando-os, semelhante a um animal com habilidades de camuflagem ativas, e os diferentes escudos de radiação escondem o calor do corpo do usuário e qualquer outra radiação eletromagnética de outros sensores ou equipamentos de comunicação. Porém este sistema é extremamente frágil e não é recomendado para combates. Esse acessório pode ser equipado em qualquer tipo de armadura, porém é quase inútil em armaduras pesadas laminadas e plastoide por serem geralmente volumosas e barulhentas demais para serem camufladas adequadamente.
Modelos: Campo de Descolamento "Flicker" da BioTech, Sistema de Furtividade "Cortina de Fumaça" da Corporação Atlas, Sistema Ótico de Camuflagem "Fantasma" da Merr-Sonn.
Modificadores Básicos: Aprimora duas vezes a habilidade de todos os testes de Furtividade enquanto estiver usando esta armadura.
Opções de Modificação: Modificação de Talento Inato (Mestre das Sombras), 1 Modificação de Perícia (Furtividade).
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 5.500 créditos.

TECIDO CORTOSIS

Embora seja incomum e até considerada ultrapassada para os dias e eras atuais, alguns fabricantes de armaduras preparam especialmente os equipamentos de proteção com uma camada interna do raro mineral cortosis. Este acessório torna a armadura mais resistente contra perfurações (principalmente de armas de energia), mas o custo raramente compensa.
Modelos: Diversos modelos.
Modificadores Básicos: A armadura ganha a Propriedade Cortosis.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 10.000 créditos.







VI

CONFLITOS E COMBATES

"Ohhh, um grande guerreiro? Guerras não fazem ninguém grande."

– Mestre Yoda

A galáxia é um lugar perigoso. A guerra entre o Império Galáctico e a Aliança Rebelde domina diversas partes dela. Senhores do crime, piratas, mercenários e bandidos prosperam nas regiões escuras e sem lei, explorando os fracos e também uns aos outros. Embora pequenos, acordos desonestos, reuniões clandestinas e lutas pelo poder compõem o dia a dia dos negócios nas margens da sociedade.

Em outras palavras, a galáxia é um prato cheio para aventuras.

MODO DE JOGO ESTRUTURADO E NARRATIVO

A maior parte do jogo em **Fronteira do Império** baseia-se na narração: o Mestre descreve os eventos; e os jogadores, as ações e as reações de seus personagens diante desses eventos. No entanto, o combate requer um modo de jogo mais estruturado

O modo de jogo narrativo não requer que o Mestre ou os jogadores controlem a passagem exata do tempo e, para grande parte do jogo, isso é completamente aceitável. Geralmente basta que saibam que as ações podem levar alguns minutos, horas, dias ou semanas (ou qualquer outra quantidade de tempo). O modo de jogo narrativo é mais comumente usado em situações onde a ordem exata das ações não é relevante.

O modo de jogo estruturado consiste em um sistema de regras que divide as ações de um personagem dentre o que ele poderia razoavelmente fazer dentro de um prazo predeterminado. Isso também permite que cada PJ em uma cena tenha a oportunidade de

realizar ações em turno. Esse modo estruturado é mais usado pelos jogadores em situações de combate, mas o Mestre pode decidir colocar o modo de jogo estruturado em algumas cenas sem combate se ele perceber que elas serão melhores se ele determinar que os jogadores definam claramente as ações de seus personagens dentro de um conjunto de regras.

VISÃO GERAL DO MODO DE JOGO ESTRUTURADO

Um modo de jogo estruturado divide-se em uma série de **rodadas** que, por sua vez, são divididas em uma série de turnos. Em uma única **rodada**, cada Personagem de Jogador (PJ) e cada Personagem do Mestre (PM) têm um turno no qual podem realizar tarefas e ações variadas.

As rodadas podem ter a duração de aproximadamente um minuto, embora o tempo decorrido não seja deliberadamente especificado. Os jogadores precisam ter em mente que uma rodada dura tempo suficiente para que seus personagens consigam se deslocar para um novo lugar e fazer uma ação importante. E também precisam se lembrar de que, embora cada rodada esteja dividida em turnos e que estes seguem uma sequência no jogo, em termos da narrativa, os turnos acontecem aproximadamente ao mesmo tempo.

Os eventos (também chamados de **encontros**) do modo de jogo estruturado, como o combate, seguem as seguintes etapas:

ETAPA 1: DETERMINAR INICIATIVA

No início da primeira rodada de um combate, todos os jogadores e PMs precisam determinar a ordem de turno de seus personagens. Isso é chamado de **ordem de Iniciativa**.

Para determiná-la, cada PJ e cada PM fazem um **teste Simples (-) de Sangue Frio ou Vigilância** (para saber qual perícia utilizar, leia **Sangue Frio ou Vigilância?** na página 199). Uma vez feitos todos os testes de Iniciativa, o Mestre anota os resultados de cada um e os coloca em ordem decrescente: do maior número de sucessos para o menor. Se der empate entre dois testes, o maior será aquele com mais . Caso ainda haja empate entre um Personagem de Jogador e um PM, o PJ é colocado em posição superior. Essa é a ordem de Iniciativa.

ETAPA 2: ATRIBUIR POSIÇÕES DE INICIATIVA

Após determinar a ordem de iniciativa, o Mestre anota os resultados dos Personagens de Jogador e os dos PMs.

Os resultados obtidos pelos PJs tornam-se as posições de Iniciativa de Personagem de Jogador. Os conseguidos pelos PMs tornam-se posições de Iniciativa de PM.

ETAPA 3: OS PARTICIPANTES REALIZAM SEUS TURNOS

Começando pelo topo da ordem de Iniciativa, os jogadores e o Mestre preenchem cada posição de Iniciativa, uma por vez, com o turno de um personagem. Caso seja uma posição de Iniciativa de Personagem de Jogador, os jogadores escolhem um PJ, dentre aqueles que não agiram no turno para preencher a posição. Este realiza seu turno.

Caso seja uma posição de Iniciativa de PM, o Mestre escolhe um PM, dentre aqueles que não agiram no turno, para preencher a posição. Este então realiza seu turno.



SANGUE FRIO OU VIGILÂNCIA?

Em **Fronteira do Império**, duas perícias podem ser usadas para determinar a Iniciativa: Sangue Frio e Vigilância. A situação é o que determina qual perícia utilizar.

Os personagens devem usar a perícia Sangue Frio para determinar a Iniciativa quando estiverem cientes e prontos para o combate (ou se uma situação determina o uso do modo de jogo estruturado). Por exemplo: rolar os dados para determinar quem saca a arma primeiro em um tiroteio ou armar uma emboscada para um inimigo desavisado requer Sangue Frio, pois representa a habilidade do personagem em permanecer calmo, tranquilo e focado na tarefa à sua frente.

Os PJs devem usar a perícia Vigilância para determinar a Iniciativa quando um combate começar de forma inesperada (ou se outra situação determina o uso do modo de jogo estruturado). Por exemplo: dois inimigos que, ao dobrar uma quina, deparam-se um com o outro devem usar a perícia Vigilância para determinar a Iniciativa. Um indivíduo que for pego em uma emboscada também deverá usar Vigilância para determinar a Iniciativa (e, se acabar em uma posição acima do atacante na ordem de Iniciativa, fica evidente que o personagem estava atento o suficiente para perceber a emboscada no último segundo!).

É importante observar que PJs diferentes podem usar perícias diferentes para determinar a Iniciativa durante um mesmo combate, dependendo das circunstâncias em que se encontram. E se o Mestre e os jogadores não souberem qual perícia utilizar em determinada situação, deverão usar Vigilância.

ETAPA 4: TÉRMINO DA RODADA

A rodada termina quando todos os PMs e PJs tiverem completado seus turnos. Neste ponto, os efeitos que duram até o "final da rodada" são encerrados. O Mestre também determina se a ação em andamento precisará de rodadas adicionais ou se já foi resolvida. Caso ela seja continuada, os jogadores devem repetir a etapa três usando a mesma ordem de Iniciativa obtida na etapa um. Caso a ação tenha sido resolvida e o encontro tiver terminado, os jogadores passam para a etapa cinco.

ETAPA 5: TÉRMINO DO ENCONTRO

O Mestre encerra o encontro quando a ação é resolvida. Nesse ponto, qualquer habilidade de personagem que só pode ser usada "uma vez por encontro" é reiniciada e qualquer habilidade que dura "até o final do encontro" acaba. Cada PJ também tem uma oportunidade de recuperar o fôlego e fadiga, e pode fazer ações que ajudem a curar os incapacitados.

O TURNO

Cada personagem (seja um PJ ou um PM) tem um turno por rodada para atuar. É em seu turno que ele tem a chance de fazer determinadas atividades, tais como se deslocar de um lugar para outro, usar suas perícias ou até atacar outros personagens. As atividades que ele pode fazer em seu turno dividem-se em três categorias: Livres, Manobras e Ações.

LIVRES

As atividades Livres são atividades secundárias que não requerem muito tempo ou esforço do personagem. Não há um limite fixo para quantas atividades livres alguém pode fazer em seu turno, mas o Mestre pode proibir um número excessivo delas ou decidir que são complexas o suficiente para serem consideradas uma manobra. Exemplos de atividades livres:

- Falar com outro personagem.
- Deixar um item cair da mão.
- Soltar alguém que o personagem esteja segurando.
- Movimentos secundários, como mudar de posição, espiar atrás de uma quina ou olhar por detrás de uma pessoa.

COMBATE CINEMATOGRÁFICO

Fronteira do Império busca capturar a essência da emoção cinematográfica presente no universo *Star Wars*. O combate é frequente, rápido e pretende exibir os talentos e as habilidades dos PJs.

O sistema de dados exclusivo de **Fronteira do Império** ajuda a reforçar a natureza narrativa do jogo. Até mesmo uma única rolagem de ataque proporciona opções suficientes (algumas boas, outras ruins) para que o Mestre tenha as informações necessárias para fazer do combate mais do que um simples ato de rolar dados para acertar ou ferir. Por sua vez, os jogadores são encorajados a dar detalhes interessantes antes da rolagem para um ataque, fornecendo ao Mestre ganchos para a descrição dos resultados. O combate é igualmente simplificado para que os jogadores não emperrem no jogo com muitas decisões táticas; as descrições de suas ações e o rolar dos dados são suficientes para ajudar a visualizar a violência.

MANOBRAS

Manobras são atividades pouco complexas que não requerem testes de perícia, mas precisam de tempo e esforço por parte do personagem. Os PJs podem realizar uma manobra por turno, mas determinadas circunstâncias poderão permitir que façam uma segunda manobra (veja abaixo).

Exemplos de manobras:

- Mirar uma arma.
- Deslocar-se uma faixa de alcance para mais perto ou mais longe de um inimigo (para saber mais sobre faixas de alcance, veja a página 208).
- Abrir uma porta.
- Proteger-se.
- Levantar-se.

AÇÕES

As ações caracterizam-se como atividades importantes e vitais para que um personagem cumpra seus objetivos. Basicamente, cada um só pode fazer uma ação por turno, e provavelmente será a mais importante dele. As ações quase sempre envolvem testes de perícia, mas algumas habilidades de personagem talvez precisem das ações para serem ativadas.

Exemplos de ações:

- Invadir um computador.
- Abrir uma porta trancada.
- Disparar uma arma.
- Bater ou agarrar um oponente.
- Instruir aliados com uma série de ordens.
- Prestar primeiros socorros a um aliado.
- Passar despercebido por um inimigo vigilante.
- Escalar um penhasco.

Dentre todas essas opções, a mais comum durante um combate geralmente é atacar um oponente. Isto requer um teste de perícia de combate, que pode ser chamado de **teste de combate** ou simplesmente **ataque**.

MANOBRAS

Como **Fronteira do Império** utiliza um método abstrato para descrever o combate, o deslocamento é igualmente descrito de maneira ampla. Os personagens fazem muito mais do que só dar tiros de blaster em um combate. Eles também sacam stimpacks para curar companheiros feridos, invadem computadores para abrir uma porta reforçada ou escalam paredes para criar vantagem sobre os oponentes.

Nem toda ação precisa de um teste. Essas atividades secundárias são chamadas de manobras e englobam diversas atividades que os personagens podem realizar. Elas exigem tempo e esforço por parte deles, mas são tão simples que não têm como fracassar. Tecnicamente, os PJs fazem manobras tanto durante o jogo narrativo quanto em encontros. No entanto, elas são acompanhadas e definidas nos encontros porque os personagens têm tempo e esforço mais limitados por conta do ritmo frenético do conflito.

LIMITAÇÕES DAS MANOBRAS

Um personagem pode realizar uma manobra sem custo algum em seu turno. Ele também pode fazer uma segunda manobra sofrendo voluntariamente dois pontos de fadiga (que pode ser feita também ao obter um sucesso extraordinário em um teste de perícia ou de outra maneira indicada quando necessário). Porém, independentemente da fonte, **um único personagem não pode fazer mais do que duas manobras em seu turno**.

MANOBRAS FORA DO TURNO DO PERSONAGEM

Em algumas situações, um personagem pode querer realizar uma manobra fora de seu turno. Um stormtrooper que esteja rolando muito mal em um teste de Furtividade para emboscar um personagem pode gerar diversos fracassos no teste. O Mestre pode decidir que o erro faça que seu inimigo tenha a

MANOBRAS PESSOAIS VERSUS MANOBRAS DE NAVES ESPACIAIS

Esta seção trata principalmente das manobras realizadas em nível pessoal – os próprios personagens se movendo e realizando tarefas. As naves espaciais também fazem manobras para representar mobilidade, evasão e movimentos especiais. Para diferenciar esses dois tipos de manobras, o uso padrão do termo aplica-se às manobras de nível pessoal. Para as de naves espaciais, "manobra" virá acompanhada de "nave espacial". Veja o **Capítulo VII: Naves Espaciais e Veículos** para mais informações sobre manobras de naves espaciais.

oportunidade de fazer uma manobra mesmo que seja o turno do stormtrooper.

Quaisquer manobras bônus conseguidas fora do turno do personagem não contam para o limite de duas manobras que alguém pode fazer durante seu turno – principalmente porque isso acontece fora dele. Como é o Mestre que geralmente concede essas manobras adicionais, não há um limite fácil e fixo quanto ao número delas que pode ser concedido dessa forma. No entanto, o Mestre deve limitar a quantidade de manobras que cada personagem pode realizar por rodada fora do turno em uma ou duas no máximo.

TIPOS DE MANOBRAS

A lista a seguir apresenta as manobras que um personagem pode fazer em um combate. Repare que não é uma lista fechada. A questão das manobras é que elas podem englobar qualquer atividade relativamente fácil que ainda requer um pouco de tempo e esforço. Embora as manobras deste livro consigam dar conta das diversas situações possíveis, se um jogador inventar algo que ele quer que seu personagem faça e não estiver na lista, ele não deve descartar a ideia completamente. Em vez disso, deve explicar o que deseja fazer ao Mestre que, por sua vez, decidirá se isso realmente pode ser feito como uma única manobra.

Algumas atividades requerem diversas manobras para serem feitas. Em geral, essas manobras devem ser realizadas em sequência, sem que o personagem possa interrompê-las com outras manobras ou ações para que a tarefa seja bem-sucedida.

MIRAR

Durante o combate, um personagem pode usar a manobra Mirar para estabilizar uma arma ou alinhar a mira antes do ataque, garantindo um bônus em seu próximo teste de combate. O PJ só recebe os benefícios da mira se permanecer em sua posição atual e não fizer nenhuma manobra ou ação adicionais antes de seu próximo teste de combate. Qualquer dano que exceder a resistência do personagem também o impede de receber o benefício da mira.

A manobra Mirar proporciona um ou dois dos seguintes bônus ao PJ:

- Receba □ no próximo teste de combate. Se gastar duas manobras de mira consecutivas, ele recebe □□ no próximo teste de combate.
- Mire em um item específico que o alvo esteja carregando ou em uma parte específica do próprio alvo. Isso permite que o personagem tente atingir ou disparar contra a arma da mão do oponente, por exemplo, ou mirar em um membro do oponente para debilitá-lo. Se o personagem gastar uma manobra para isso, ele receberá ■■ em seu próximo teste de combate. Se gastar duas manobras de mira consecutivas, receberá ■ no teste de combate.

AJUDAR

A manobra Ajudar permite que um aliado engajado adicione □ em seu próximo teste. Essa manobra pode ser usada por vários personagens para acrescentar mais □ bônus no próximo teste do aliado engajado. Todos os dados bônus recebidos devem ser usados no próximo turno do personagem que está sendo ajudado ou são descartados. O Mestre de Jogo deve usar o bom senso ao permitir que os jogadores ajudem uns aos outros. Algumas ações simplesmente não se beneficiam de ajuda.

POSTURA DEFENSIVA

Para defender-se contra ataques corpo a corpo, um personagem pode fazer uma manobra para assumir uma postura defensiva. Ao realizar essa manobra, ele acrescenta ■ em qualquer teste de combate que fizer até o final de seu próximo turno. No entanto, também recebe 1 de defesa contra combate corpo a corpo até então.

INTERAGIR COM O AMBIENTE

Na maioria das vezes, uma única manobra é o suficiente para um personagem interagir com o ambiente a seu redor. Esta é uma categoria ampla de possíveis interações, tais como abrir uma porta reforçada, agachar-se atrás de uma parede, apertar um botão específico em um painel de controle ou pegar uma blaster do chão. Os exemplos a seguir mostram algumas situações específicas de interação com o ambiente:

- **Mover um item grande**. Virar uma mesa, empurrar um barril para ficar no caminho do perseguidor, levantar uma caixa - todas essas atividades requerem uma manobra para serem feitas.



- **Abrir ou fechar uma porta**. É necessária uma manobra para abrir ou fechar uma porta reforçada eletrônica ou uma comum com trincos e dobradiças.
- **Entrar em Cobertura**. Abaixar-se atrás do batente da porta, agachar-se atrás de uma caixa ou espreitar ao redor do tronco de uma árvore - todas essas atividades dão ao personagem 1 de defesa contra ataques a distância (e se a cobertura for consideravelmente resistente, ele pode ganhar mais do que 1 de defesa contra esse tipo de ataque). É necessária uma manobra para entrar em cobertura, mas, uma vez protegido, o personagem permanece com o bônus a menos que saia da cobertura ou as circunstâncias a seu redor mudem e ele perca o benefício dela.

MANEJAR EQUIPAMENTO

Esta manobra engloba o manuseio de itens e equipamentos e também as seguintes opções:

- **Sacar, guardar, preparar ou carregar uma arma**. Esta manobra envolve os manuseios básicos da maioria das armas, tais como sacar uma vibrofaca da bainha, recarregar as células de energia de um rifle blaster (contanto que o personagem tenha munição adicional disponível – veja a página 181) ou sacar e preparar um detonador termal para uso.
- **Tirar ou guardar algo de um compartimento**. Um personagem pode fazer uma manobra para retirar um item do bolso, da mochila, da sacola, do cinturão ou de algum outro compartimento acessível. Ela também pode ser feita para guardar itens de maneira semelhante.

MONTAR E DESMONTAR DE UM ANIMAL

É necessária uma manobra para montar e desmontar de um animal domesticado, tal como um dewback ou um tauntaun treinado (porém, para conseguir montar em um animal **selvagem**, é necessário fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Sobrevivência**, que pode até ter sua dificuldade aumentada pelo Mestre dependendo do temperamento do animal). Também é necessário realizar uma manobra para subir em um veículo, entrar na cabine ou preparar-se para pilotar um veículo ou controlar uma estação de artilharia.

DESLOCAR-SE

Esta manobra permite que o personagem se desloque em seu ambiente. O jogo apresenta diferentes e amplos tipos de movimentos. Ao se deslocar, os personagens fazem uma das atividades a seguir:

- **Modificar distância para o alvo**. Essa manobra permite que o personagem desloque-se entre o alcance curto e médio em relação a outra pessoa ou objeto. Ele também pode se deslocar entre o alcance médio e longo realizando, para isso, duas manobras, ou se deslocar entre longo e extremo fazendo duas manobras. Quando tem que cobrir longas distâncias,

VOANDO

Em **Fronteira do Império**, o voo é tratado de duas formas diferentes. Veículos e naves espaciais que voam utilizam as regras do **Capítulo VII**, assim como alguns equipamentos que também permitem que os personagens voem.

No entanto, algumas criaturas ou indivíduos são capazes de voar, mas não com a mesma velocidade dos veículos ou dispositivos mecânicos como os jetpacks. Nesses casos, essas criaturas ou indivíduos simplesmente deslocam-se de um lugar para outro voando, mas usando as regras deste capítulo para situações de combate, por exemplo. O voo deles é tratado narrativamente, com uma dose de bom senso. Por exemplo: uma criatura que voa pode facilmente voar sobre um terreno acidentado ou obstrutivo ou sobre a água sem ter que nadar. E também cobrir distâncias verticais da mesma maneira que os indivíduos deste jogo cobrem distâncias horizontais. No entanto, existem algumas questões importantes sobre essas criaturas voadoras.

Criaturas que podem pairar (como os insetos ou Toydarianos, por exemplo) precisam ficar batendo as asas rapidamente, bolsas de gás mais leves do que o ar ou de outros sistemas para que possam continuar em movimento enquanto estiverem acima do chão. Elas se deslocam como as outras criaturas, mas com algumas exceções. Criaturas que pairam ignoram terrenos acidentados ou obstrutivos enquanto conseguirem ficar acima desses terrenos e ignoram as penalidades de se deslocar pela água. Em geral, elas precisam ficar relativamente perto do chão (dentro do alcance médio) exceto quando especificado o contrário.

Criaturas que podem voar (como a maioria dos pássaros ou mynocks) usam princípios aerodinâmicos, como sustentação, para continuar voando. Elas seguem as mesmas regras de terrenos das criaturas que pairam. No entanto, precisam manter pelo menos alguma velocidade para continuar voando e, ao fazê-lo, devem gastar uma manobra por turno para se deslocar (elas podem mudar de posição ou fazer círculos no lugar e, assim, permanecer onde estão). A maioria das criaturas que voam desloca-se mais rápido do que as terrestres ou as que pairam e pode deslocar-se do alcance longo para curto com uma única manobra.

o personagem não tem que realizar várias manobras em um mesmo turno, mas só estará no novo alcance após ter feito todas as necessárias. Para mais detalhes sobre como determinar a distância, veja **Faixas de Alcance** na página 208.

- **Engajar-se ou Desengajar-se de um oponente.** Se um alvo já estiver dentro do alcance curto de um personagem, este pode fazer uma manobra para engajar o alvo. Se o PJ estiver engajado a um oponente ou adversário, deve realizar uma manobra para se desengajar desse oponente antes de se mover para qualquer outro lugar. Isso só muda o alcance do personagem em relação a seu oponente de "engajado" para "curto" e representa o esforço de recuar e evitar os ataques do oponente. Os PJs não precisam fazer esta manobra para se desengajar de personagens amigos ou aliados.
- **Deslocar-se dentro do alcance curto.** Esta manobra permite que um personagem que não esteja engajado desloque-se para outro local que esteja dentro de seu alcance curto.



JOGAR-SE NO CHÃO OU LEVANTAR-SE DO CHÃO

Jogar-se no chão ou se levantar dele requer uma manobra cada. O primeiro permite que o personagem adicione ■ em todos os ataques a distância feitos contra ele, embora também deva adicionar □ em todos os ataques corpo a corpo contra ele.

PREPARAÇÃO

Algumas ações requerem preparação adicional para serem feitas com segurança. A manobra de preparação geralmente é realizada em conjunto com outra habilidade para garantir um bônus, compensar uma penalidade ou cumprir uma exigência. Os talentos ou habilidades individuais que usam a manobra de preparação definem seu efeito específico. Essa manobra também é chamada apenas de "preparar".

AÇÕES

Durante seu turno, o personagem geralmente tem a oportunidade de fazer uma atividade primária. Esta é a ação dele. As ações incluem qualquer atividade complexa o bastante para requerer um teste de perícia e vão desde invadir o sistema de um computador a atirar com uma blaster.

LIMITAÇÕES DAS AÇÕES

O personagem pode fazer só uma ação por turno. Alguns têm habilidades que os deixam realizar uma ação como se fosse uma manobra. Neste caso, o PJ ainda pode fazer uma ação por turno, pois ela agora conta como uma manobra.

TIPOS DE AÇÕES

Existem cinco tipos principais de ações que um personagem pode fazer durante seu turno: trocar uma ação por uma manobra, gastar a ação para ativar uma habilidade ou um talento, ativar um poder da Força, fazer um teste de perícia e fazer um teste de combate. Esta última é, na verdade, uma variante da "fazer um teste de perícia". Mas como existem circunstâncias únicas relativas a essa ação, ela precisa ser tratada separadamente.

TROCAR UMA AÇÃO POR UMA MANOBRA

O personagem pode trocar sua ação por uma manobra adicional em seu turno. Ele pode fazer qualquer manobra normalmente desde que siga as regras sobre manobras. No entanto, ele ainda não pode realizar mais do que duas manobras durante seu turno, independentemente de como conseguiu essa adicional.

GASTAR UMA AÇÃO PARA ATIVAR UMA HABILIDADE

Algumas habilidades e alguns talentos precisam ser ativados com uma ação. Quando um personagem gasta uma ação para ativar uma habilidade ou um talento, ele já fez sua ação do turno (mesmo que, ao gastá-la, o PJ não precise fazer um teste ou qualquer outra atividade). Ele não poderá fazer uma segunda ação a menos que tenha uma habilidade que lhe dê uma.

ATIVAR UM PODER DA FORÇA

A maioria dos poderes da Força requer uma ação para serem usados. Veja o **Capítulo VIII: A Força** para mais detalhes.



FAZER UM TESTE DE PERÍCIA

As ações mais comuns que a maioria dos personagens fazem em seu turno são as que requerem um teste de perícia para serem resolvidas. Ou seja, são atividades em que não há garantia de sucesso ou em que o fracasso da tarefa pode ser importante para a história em andamento. Por exemplo: caminhar de um lugar para outro não oferece nenhum risco de fracasso inerente (presume-se que os personagens são competentes o bastante para andar de um lado para outro), mas mesmo que possam fracassar, isso não muda de forma significativa a história em curso. No entanto, tentar atravessar um abismo ou uma corda bamba para escapar de uma perseguição traz consigo um risco inerente de fracasso (queda e morte), e isso pode fazer a história avançar (caso o personagem escape ou não da perseguição). Portanto, talvez seja necessário fazer um teste de Coordenação, e se isso acontecer durante um encontro, será preciso uma ação para fazê-lo.

A maioria dos testes de perícia e seus resultados estão no **Capítulo III: Perícias**. O que um personagem pode fazer com uma perícia em um encontro é o mesmo que ele pode fazer fora de um. A única diferença é que, em um, há limite de tempo. Na verdade, o Mestre pode determinar que seja necessário mais do que uma ação para a realização de algumas atividades se elas normalmente levam muito tempo (ou levam tanto tempo que não podem ser feitas enquanto o encontro durar, e o PJ deve esperar o encontro acabar antes de realizar a tarefa).

Os testes de combate, no entanto, são tão específicos que precisam ser descritos separadamente.

FAZER UM TESTE DE COMBATE

O **teste de combate** é feito quando um jogador usa uma perícia de combate para atacar um alvo. Isso também é chamado de **ataque**. As perícias de combate em **Fronteira do Império** são: Briga, Artilharia, Combate Próximo, Combate a Distância (Leve) e Combate a Distância (Pesado). Todas essas perícias são explicadas no **Capítulo III: Perícias**. Resumindo, Briga diz respeito ao combate corpo a corpo sem armas, Combate Próximo refere-se à luta com armas de curto alcance, tais como facas e vibromachados, Artilharia lida com o uso de armas pesadas, manuseadas por uma equipe, Combate a Distância (Leve) refere-se à luta com pistolas, e Combate a Distância (Pesado) está associado à luta com rifles e outras armas maiores de combate a distância.

O mais importante é que um teste de combate é um de perícia. O primeiro segue as mesmas regras e procedimentos do segundo, inclusive as etapas de organização do conjunto de dados. No entanto, um teste de combate inclui várias etapas adicionais descritas a seguir.

1. DECLARAR UM ATAQUE E ESCOLHER OS ALVOS

O personagem decide atacar. Ele escolhe a perícia que vai usar para fazê-lo e, caso ela exija o uso de armas, qual usará. Ele então declara o alvo de seu ataque.

2. ORGANIZAR O CONJUNTO DE DADOS

O personagem organiza seu conjunto de dados com base em sua perícia e as características dela, algum talento aplicável e outras habilidades. Algumas circunstâncias, como o efeito de uma Lesão Crítica ou o efeito do próprio ambiente, também podem contribuir com dados no conjunto. Para mais informações sobre como construir um conjunto veja a página 18 .

A dificuldade de um teste de combate depende se o ataque é a distância (que utiliza Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado) ou Artilharia) ou se é um ataque corpo a corpo (que utiliza Combate Próximo ou Briga). As dificuldades deste último são sempre **Médias (◆◆)**. As de um ataque a distância dependem da distância do alvo em relação ao personagem ativo, ou seja, a faixa de alcance que o alvo ocupa. A **Tabela 6-1: Dificuldade dos Ataques a Distância** mostra as dificuldades em relação às diferentes faixas de alcance. Para mais informações sobre estas, veja a página 208.

TABELA 6-1: DIFICULDADES DOS ATAQUES A DISTÂNCIA

Faixa de Alcance	Dificuldade
Engajado	**Fácil (◆)** mais modificadores dependendo da arma usada (ver página 210.
Curto	**Fácil (◆)**
Médio	**Médio (◆◆)**
Longo	**Difícil (◆◆◆)**
Extremo	**Muito Difícil (◆◆◆◆)**

3. RESULTADOS DO CONJUNTO E DANOS

Ao rolar os dados para seu personagem, o jogador avalia os resultados. Como em qualquer outro teste de perícia, deve haver mais ✲ do que ▼ para que o teste seja bem-sucedido.

Ao fazer um teste de combate bem-sucedido, cada ✲ não anulado adiciona +1 dano ao ataque. Caso o ataque afete vários alvos, o dano adicional é aplicado a cada um dos alvos.

4. RESOLVER ◔ E ⊕

Como em todo teste de perícia, ◔ e ⊕ podem ser gastos para receber efeitos benéficos secundários em um teste de combate. No entanto, assim como as regras de encontros são um pouco mais estruturadas do que as de jogo narrativo, algumas das opções para os gastos de ◔ e ⊕ são mais bem definidas. Nos encontros, o jogador que controla o personagem ativo determina como este gastará ◔ e ⊕, a menos que o Mestre tenha um bom motivo para decidir no lugar do jogador.

A primeira e principal forma de gastar ◔ e ⊕ em um ataque é ativar uma Lesão Crítica ou as propriedades da arma. Conforme apresentado nas páginas 158 e 216, cada arma tem um Nível Crítico que consiste em um valor numérico. O usuário pode gastar essa quantidade de ◔ para causar uma Lesão Crítica no alvo, além dos danos e efeitos normais. Lembre-se de que uma Lesão Crítica só pode ser acionada em um acerto bem-sucedido que cause dano, excedendo o valor de resistência do alvo. Para mais informações sobre Lesões Críticas, veja a página 216.

As propriedades das armas são efeitos e habilidades especiais aplicadas somente quando a arma específica é utilizada. Essas propriedades podem ser ativas e passivas. As ativas requerem que o usuário gaste certa quantidade de ◔ para acioná-las. Geralmente são ◔ ◔, mas algumas propriedades podem exigir mais ou menos. As passivas sempre proporcionam seu efeito. As propriedades podem causar efeitos em um alvo, exceto quando indicado o contrário, que sempre se somam a outros efeitos, Lesões Críticas e danos.

Além de sempre funcionar como um ✲ adicional, ⊕ também pode ser gasto para ativar essas habilidades. Um ⊕ pode ser gasto para causar uma Lesão Crítica (independentemente do Nível Crítico da arma). Além disso, um ⊕ pode ser gasto para ativar uma propriedade da arma, independentemente de quantas ◔ normalmente seriam necessárias para isso.

No entanto, há outras formas de se gastar ◔ e ⊕. Uma lista com as opções mais comuns estão na **Tabela 6-2: Gastando ◔ e ⊕ em Combates** na página 206. Lembre-se de que essas não são as únicas opções que existem. Como sempre, os jogadores e Mestre podem criar outras formas de gastar ◔ e ⊕ dependendo das circunstâncias específicas do encontro e quaisquer outras opções que eles concordarem ser viáveis.

5. RESOLVER ◎ E ▽

Da mesma maneira que o jogador decide como seu personagem gasta ◔ e ⊕ no teste de combate, é o Mestre quem decide como gastar ◎ e ▽ obtidos no teste. Normalmente, o Mestre determina como gastar ◎ e ▽ embora possa dar essa oportunidade aos jogadores em algumas situações (como em testes feitos por PMs).

Diferente de ◔ e ⊕, a maioria das armas não especifica como gastar ◎ e ▽ – embora isso nem sempre seja o caso. Algumas armas particularmente inconstantes e perigosas apresentam essas opções, e quando as têm, estas aparecem na descrição da arma. Existem opções específicas para gastar ◎ e ▽ em encontros, e as mais comuns encontram-se na **Tabela 6-3: Gastando ◎ e ▽ em Combates** na página 207. Assim como ◔ e ⊕, lembre-se de que essas não são as únicas opções que existem. Como sempre, os jogadores e Mestre podem criar outras formas de gastar ◎ e ▽ dependendo das circunstâncias específicas do encontro e quaisquer outras opções que eles concordarem ser viáveis.

6. REDUZIR DANO, APLICAR AO LIMITE DE FERIMENTOS E APLICAR LESÕES CRÍTICAS

Ao sofrer um dano, o personagem reduz o dano recebido pelo seu valor de resistência. Caso reste algum dano depois desta redução, essa quantidade de ferimentos restantes é sofrida. Ele não sofrerá nenhum ferimento se o resultado restante for zero ou negativo. Se o personagem sofrer danos de diversos acertos em

ATAQUES A DISTÂNCIA E ATAQUES CORPO A CORPO

Ataques a distância ou **Ataques corpo a corpo** são dois tipos de **ataques** diferentes, portanto também são dois tipos diferentes de **testes de combate**. Um ataque a distância é um ataque feito com qualquer arma de combate a distância, geralmente com o uso da perícia Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado) ou Artilharia. Um ataque corpo a corpo é um ataque corporal feito contra um oponente com uma arma própria para ataques corporais, geralmente feito com a perícia Combate Próximo ou Briga.

um ataque, ele aplica seu valor de resistência a cada acerto individualmente. Para mais informações sobre danos e ferimentos, veja **Ferimentos, Fadiga e Condições de Saúde** na página 215.

EXEMPLO: APLICANDO RESISTÊNCIA

Lowhhrick está usando uma armadura acolchoada, e somada à sua Força Física natural, seu valor total de resistência é seis. Um acerto bem-sucedido com uma pistola blaster causa nove pontos de dano em Lowhhrick. Seu valor de resistência absorve seis pontos de dano, restando três ferimentos.

Mais tarde, Lowhhrick é atacado com uma faca. O ataque é bem-sucedido, mas só causa cinco pontos de dano. Sua resistência seis absorve todo o golpe e Lowhhrick não recebe nenhum ferimento.

Um ataque também pode causar uma Lesão Crítica. Isso pode acontecer porque o Nível Crítico da arma foi acionado ou porque o alvo sofreu muito mais ferimentos do que seu limite de ferimentos. A **Etapa 4. Resolver** e traz maiores explicações sobre Níveis Críticos.

Ao causar uma Lesão Crítica, o atacante rola dados percentuais e confere o resultado na **Tabela 6-10: Resultados da Lesão Crítica** na página 217. O resultado da rolagem indica qual Lesão Crítica aplicar.

Algumas armas e talentos modificam a rolagem de acerto crítico e podem tornar um Acerto Crítico mais ou menos eficaz. Se um ataque resulta em suficientes para acionar mais de um crítico, o personagem rola um único crítico adicionando +10 ao resultado para cada vez adicional que o nível crítico é ativado.

DEFESA

Defesa, ou mais especificamente **nível de defesa**, é um dos fatores que determinam o quão difícil é parar um ataque bem-sucedido durante um combate. O nível de defesa representa as habilidades de escudos, armaduras ou outros sistemas defensivos para bloquear totalmente os ataques, absorver ou minimizar os golpes recebidos.

O nível de defesa é comumente fornecido por escudos, e portanto, é geralmente limitado a veículos e naves espaciais.

TABELA 6-2: GASTANDO E EM COMBATE

Custo	Opções do Resultado
ou	Recupere 1 fadiga (esta opção pode ser escolhida mais de uma vez). Adicione ☐ ao teste do próximo personagem ativo aliado. Perceba um único aspecto importante do conflito em andamento, tal como a localização do painel de controle de uma porta reforçada ou um ponto fraco num speeder de ataque. Inflija uma Lesão Crítica com um ataque bem-sucedido que cause dano além do valor de resistência (custo da pode variar). Ative uma propriedade da arma (custo da pode variar).
ou	Faça imediatamente uma manobra gratuita desde que não exceda o limite de duas manobras por turno. Adicione ■ ao próximo teste do personagem alvo. Adicione ☐ ao próximo teste de qualquer personagem aliado, inclusive o ativo.
ou	Anule os bônus de defesa do inimigo alvo (como a recebida por proteção, equipamentos ou por fazer a manobra Postura Defensiva) até o final da rodada atual. Ignore os efeitos de penalidade do ambiente, tais como clima rigoroso, gravidade zero ou efeitos semelhantes até o final do próximo turno do personagem ativo. Ao causar dano em um alvo, o ataque pode incapacitar o oponente ou um equipamento em vez de causar ferimentos ou fadiga, como deixá-lo temporariamente manco com um tiro na perna ou desabilitando seu comlink. O jogador e o Mestre devem concordar com isso, e o último é quem determina os efeitos (embora a tabela de Lesão Crítica seja uma boa fonte de consulta para possíveis efeitos). Os efeitos devem ser temporários e moderados. Ganhe +1 de defesa contra ataques corpo a corpo ou a distância até o final do próximo turno do personagem ativo. Force o alvo a derrubar uma arma de combate corpo a corpo ou a distância que esteja segurando.
	Aprimore a dificuldade do próximo teste do personagem alvo. Aprimore o próximo teste de qualquer personagem aliado, inclusive do ativo atual. Faça algo vital, como atirar nos controles das portas reforçadas mais próximas para trancá-las.
	Ao causar dano em um alvo, faça o ataque destruir uma parte do equipamento que ele estiver usando, como estourar sua blaster ou destruir um gerador de escudo pessoal.

TABELA 6-3: GASTANDO ⚙ E ▽ EM COMBATE

Custo	Opções do Resultado
⚙ ou ▽	O personagem ativo sofre 1 fadiga (esta opção pode ser escolhida mais de uma vez). O personagem ativo perde os benefícios de uma manobra anterior (como se proteger ou assumir uma Postura Defensiva) até fazer essa manobra novamente.
⚙ ⚙ ou ▽	Um oponente pode fazer uma manobra gratuita imediatamente em resposta ao teste do personagem ativo. Adicione □ ao próximo teste do personagem alvo. O personagem ativo ou um personagem aliado sofre ■ em sua próxima ação.
⚙ ⚙ ⚙ ou ▽	O personagem ativo cai prostrado ao chão. O personagem ativo dá ao inimigo uma vantagem significativa no encontro em andamento, tal como explodir acidentalmente os controles de uma ponte que ele planejava usar para fugir.
▽	A munição da arma de combate a distância do personagem acaba imediatamente e a arma não poderá ser mais usada até o fim do encontro. Aprimore a dificuldade do próximo teste de qualquer personagem aliado, inclusive do personagem ativo atual. A ferramenta ou a arma de combate corpo a corpo que o personagem estiver utilizando fica danificada (veja a página 159).

No entanto, os personagens podem ganhar nível de defesa por meio de talentos que aumentam suas habilidades de absorver e se esquivar de golpes, de armaduras feitas para refletir ou dispersar tiros ou até mesmo geradores de escudo pessoais caros.

O personagem adiciona uma quantidade de ■ igual a seu nível de defesa em todos os testes de combate feitos contra ele.

DEFESA CONTRA ATAQUES CORPO A CORPO OU A DISTÂNCIA

Existem três tipos de níveis de defesa para os personagens: nível de defesa geral, nível de defesa contra ataques corpo a corpo e nível de defesa contra ataques a distância. O nível de defesa geral funciona contra todos os testes de combate feitos contra o personagem. O de defesa contra ataques corpo a corpo funciona somente contra testes de combate próximo feitos contra o PJ (testes de Briga e de Combate Próximo). O nível de defesa contra ataques a distância funciona somente contra testes de combate a distância feitos contra o personagem (testes de Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado) e de Artilharia).

As diversas fontes de defesa não se acumulam. No entanto, o personagem sempre usa o melhor nível de defesa que pode. Caso tenha um nível de defesa 1 contra todos os ataques, mas um nível de defesa 2 contra ataques corpo a corpo, ele utiliza a defesa 2 contra todos os ataques de combate próximo.

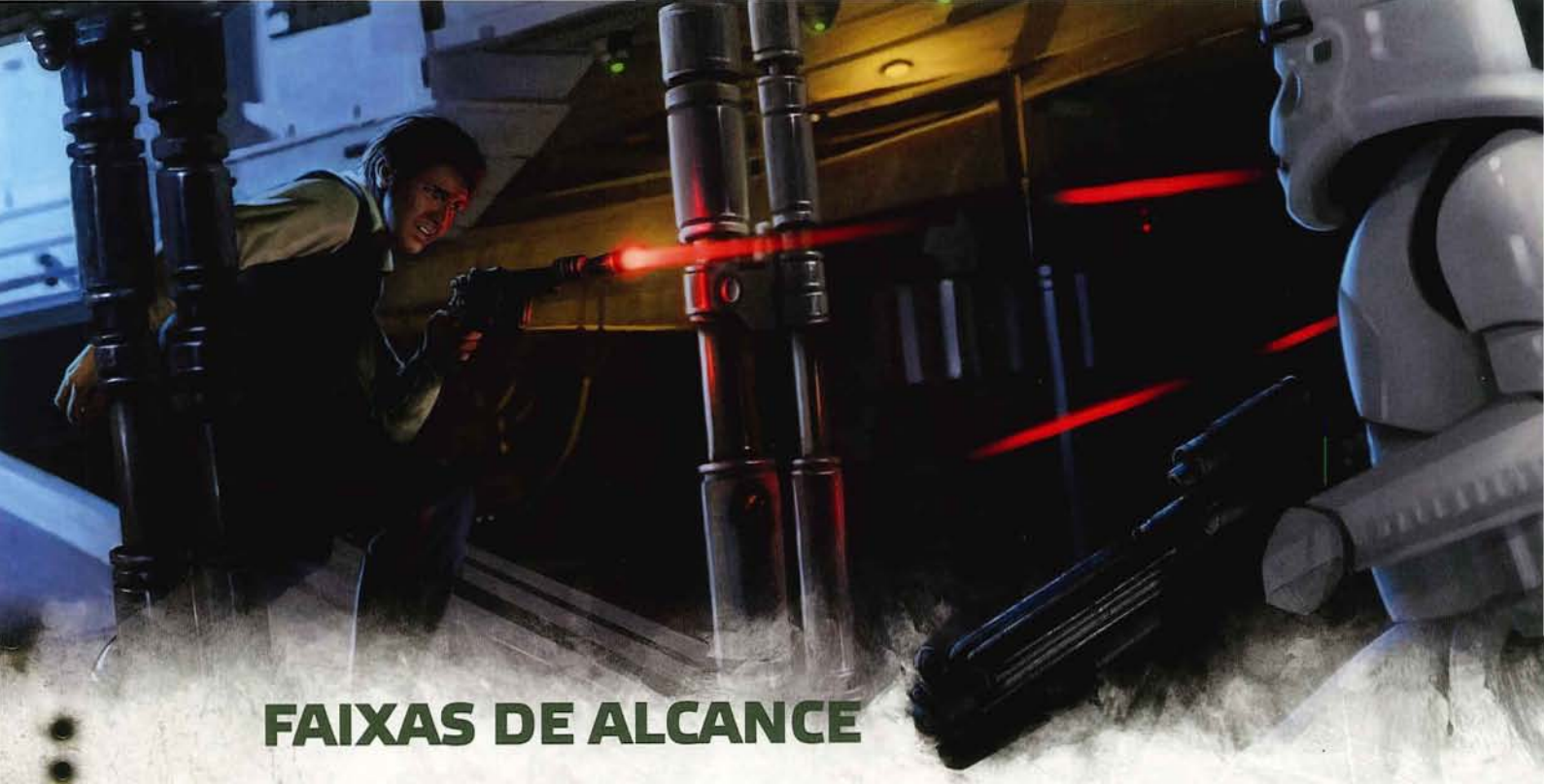
RESISTÊNCIA

O valor de resistência de um personagem ajuda a protegê-lo de ferimentos. A maioria das criaturas e personagens apresenta um valor padrão de resistência igual a seu nível de Força Física. A maioria dos tipos de armadura e outras formas de proteção fornecem resistência adicional (veja o **Capítulo V: Utensílios e Equipamentos**).

Ao sofrer danos de ataques (qualquer ação que envolva um teste de perícia de combate) ou de qualquer outra fonte de dano físico (como ser atingido por uma pedra ou por um speeder terrestre), o personagem pode reduzir o dano sofrido pelo seu valor de resistência. Após calcular o valor total de dano causado, subtraia o valor de resistência total do total de dano. O resultado é a quantidade de ferimentos que o personagem sofre. Caso a resistência reduza o dano a zero ou menos, ele não sofre nenhum dano. Caso ele sofra diversos acertos de um único ataque (de uma arma automática, por exemplo), pode aplicar sua resistência a cada acerto separadamente.

Diferentes fontes de resistência se acumulam, tais como armaduras pesadas de assalto e placas subdérmicas. Diversas aplicações da mesma fonte não acumulam – um personagem não pode usar três armaduras pesadas de assalto e acumular os bônus de resistência de cada uma delas.

A resistência não reduz a fadiga causada em um alvo, exceto em situações específicas (com armas que têm a propriedade Dano Atordoante, por exemplo).



FAIXAS DE ALCANCE

Fronteira do Império baseia-se em termos abrangentes usados para descrever alcances e distâncias. Em vez de fazer o jogador ficar focado num mapa, contando espaços, **Fronteira do Império** utiliza meios mais abstratos para representar posição, distâncias e alcances, permitindo que a atenção dos jogadores esteja voltada para a ação e a aventura.

A distância entre dois pontos – pessoas, objetos ou adversários – é definida em categorias de alcance gerais. Estas servem para determinar o quão longe um ataque a distância pode alcançar, o quão distante duas pessoas estão uma da outra, quanto esforço será necessário para se deslocar entre dois lugares e assim por diante. Os alcances mais comuns são: alcance curto, médio, longo e extremo. Também existe outra posição relativa – engajado – para representar os personagens que estão extremamente perto uns dos outros.

AS CINCO FAIXAS DE ALCANCE

Para fluidez do jogo, a distância em **Fronteira do Império** está dividida em 5 faixas diferentes que vão de engajado a extremo. Como sempre, é o Mestre quem tem a palavra final e determina o alcance entre o atacante e o alvo.

Com a condição engajado e as faixas de alcance, o Mestre está livre para descrever as coisas de uma maneira mais dinâmica e montar cenas sem ter que se preocupar com a exatidão das distâncias. Não é necessário se prender a distâncias precisas, pois o que realmente importa são os detalhes e a aventura, que criam um cenário vívido para os jogadores e permitem que o Mestre forneça com rapidez a informação mecânica de que os jogadores precisam para fazer suas ações e elaborar suas estratégias.

ENGAJADO

A condição engajado é um alcance especial que representa dois ou mais alvos pertos o suficiente para interagir um com o outro. Dois personagens que se encontram engajados um com o outro estão muito próximos. Um soldado precisa estar engajado ao alvo para poder acertá-lo com sua vibroespada. Engajamento é o nome que se dá a dois ou mais alvos engajados um ao outro.

Engajado também serve para mostrar que uma pessoa se encontra perto o suficiente de um item para que possa usá-lo. Um invasor precisa estar engajado a um terminal de segurança para poder invadi-lo. Um piloto precisa estar engajado à sua nave espacial para embarcar nela. Um caçador de recompensas precisa estar engajado a uma árvore se quiser se esconder da presa que está perseguindo. A condição engajado simplesmente indica que duas coisas estão perto o suficiente uma da outra para poderem interagir.

A melhor maneira de definir engajamento é considerá-lo como uma subcategoria do alcance curto. É claro que alguém pode estar um pouco mais longe a curta distância do que se estivesse engajado a alguém. No entanto, a distância é relativamente menor. Assim, gastar uma manobra para se deslocar a fim de engajar alguém ou alguma coisa tanto é uma questão de entrar em combate (ou sair dele) com cuidado o bastante para evitar um contragolpe - ou prender a atenção de alguém ao abrir um dispositivo - quanto deslocar-se por uma distância física.

POSICIONAMENTO RELATIVO

Devido ao modo narrativo e abstrato como a distância é medida, os jogadores e o Mestre devem estar cientes de como o posicionamento relativo a dois ou mais alvos é medido. Quando o combate começa, o Mestre diz o posicionamento de cada jogador em relação aos oponentes – e cabe ao jogador controlar seu alcance em relação a eles ao longo da batalha.

Por exemplo: durante uma batalha dentro de um enorme hangar, os personagens são emboscados por quatro stormtroopers – dois aproximam-se por um lado; e dois, por outro – considerados dentro da faixa média de alcance dos personagens. Em seus turnos, estes se dividem para atacar. Dois jogadores movem-se em direção a um grupo de stormtroopers, chegando a curto alcance, e o outro grupo move-se para o grupo oposto de stormtroopers. Os dois grupos de personagens são considerados como estando dentro da área de alcance curto para seus alvos, mas estão a alcance médio do outro grupo de alvos.

A diferença entre alcances de escala pessoal e planetária deve ser considerada separadamente. Na escala planetária, o fato de haver duas naves que se atacam a curto alcance não significa que estejam a curto alcance na escala de alcance pessoal – a distância é considerada ser além de extrema para um alcance nessa escala, mesmo com armas de Combate a Distância (Pesado). O mesmo acontece com duas naves atracadas e que são consideradas engajadas na escala planetária, mas um tiroteio na superfície das naves utiliza as faixas de alcance pessoal, nas quais os personagens podem estar a longo ou até mesmo extremo alcance uns dos outros.

ALCANCE CURTO

O alcance curto indica uma distância de até alguns metros entre os alvos. Muitas armas de arremesso e de fogo pequenas têm maior precisão a curto alcance. Duas pessoas que estejam a curto alcance conseguem conversar facilmente sem levantar a voz. Não é difícil se deslocar de um lugar para outro a curto alcance, e isso geralmente requer apenas uma manobra.

ALCANCE MÉDIO

O alcance médio pode representar até dezenas de metros de distância. As pistolas mais confiáveis conseguem atingir um alcance médio. São poucas as armas de arremesso que conseguem atingir essa distância. Duas pessoas que estejam a um alcance médio precisam conversar usando um tom de voz alto. Deslocar-se de alcance curto para médio exige pouco esforço e geralmente requer uma manobra.

ALCANCE LONGO

O alcance longo é maior do que algumas dezenas de metros. Rifles blaster, armas montadas e que utilizam a perícia Artilharia conseguem atingir essa distância sem muitos problemas. Duas pessoas que estejam a um alcance longo precisam gritar para poderem se ouvir. Mover-se do alcance médio para o longo requer duas manobras, pois leva mais tempo do que se mover entre o médio e o curto. Isso significa que na maioria dos casos o personagem não conseguirá se mover do alcance curto para o longo em uma única rodada porque isso requer três manobras (uma para ir do curto ao médio e duas para ir do médio ao longo).

ALCANCE EXTREMO

O alcance extremo é a maior distância em que dois alvos podem interagir. Armamentos sniper de alta tecnologia e alguns armamentos montados em veículos podem chegar a este alcance. Duas pessoas que estejam a um alcance extremo podem não conseguir se ouvir nem se gritarem. Deslocar-se entre alcance longo e alcance extremo consome muito tempo e esforço, e isso requer duas manobras. Isso significa que na maioria dos casos o personagem poderá se mover entre os alcances longo e extremo em uma única rodada, mas sofrerá fadiga ou abrirá mão de sua ação para fazer isso.

ALCANCES EM ESCALA PLANETÁRIA

As distâncias e as faixas de alcance apresentadas aqui se baseiam na escala pessoal para personagens. Naves espaciais e veículos podem utilizar essas faixas de alcance, ou faixas muito maiores, de acordo com as necessidades da história. Na superfície de um planeta, elas talvez sejam suficientes, mas nas profundezas do espaço, em meio a uma batalha estelar, elas representam distâncias e posições muito

PERÍCIAS PERSONALIZADAS EM COMBATES

Os personagens de alguns jogadores podem ter perícias de combate personalizadas, o que é aceitável neste jogo (desde que o Mestre concorde com isso). Porém muitas das regras neste capítulo foram escritas com base nas cinco perícias básicas de combate e não mencionam especificamente as perícias personalizadas. Portanto, os jogadores precisam determinar antecipadamente se essas perícias são usadas para ataques a distância ou de combate próximo. O ideal seria que os jogadores comparassem uma perícia já existente com a nova e personalizada para aplicar os mesmos modificadores da perícia original à nova.

maiores. Veja a seção de naves espaciais para mais detalhes sobre alcances e distâncias planetários.

Uma boa referência é que o alcance curto da escala planetária começa onde o alcance extremo da escala pessoal termina – é o próximo passo em faixas de alcance. No entanto, a escala é tão maior que uma única pessoa nunca poderia usar manobras para mover-se próximo a um alvo "perto" dela na escala planetária – a distância pode ser de até vários quilômetros e levar horas de caminhada. As demais faixas de alcance na escala planetária seriam ainda mais extremas. A explicação mais detalhada sobre alcances de escala planetária encontra-se na página 238 no **Capítulo VII: Naves Espaciais e Veículos**.

MODIFICADORES ADICIONAIS DE COMBATE

As seções anteriores trataram dos fundamentos básicos sobre o teste de combate. No entanto, os combates raramente acontecem no vácuo. Aspectos que vão desde fatores do próprio ambiente até as ações escolhidas pelos personagens podem modificar um teste de combate.

Esta seção tratará desses modificadores. A primeira parte apresentará os modificadores condicionais e situacionais. A segunda parte apresentará a influência de fatores externos, tais como os efeitos do próprio ambiente.

MODIFICADORES CONDICIONAIS E SITUACIONAIS

As escolhas feitas pelos personagens podem modificar os testes de combate de diversas formas: algumas boas e outras ruins. Essas escolhas geralmente proporcionam benefícios adicionais também.

ATAQUES A DISTÂNCIA EM ALVOS ENGAJADOS

Às vezes, os personagens querem atacar um alvo que está engajado a outro personagem. Se estes dois últimos forem inimigos, o atacante não precisa se preocupar em quem vai acertar. No entanto, se um deles for um aliado, as coisas ficam um pouco mais perigosas.

Ao atacar um alvo engajado a um aliado, o atacante aprimora a dificuldade do teste em um (para mais informações sobre aprimorar a dificuldade, veja a página 21). Além disso, se o teste do atacante for bem-sucedido mas gerar pelo menos ◈, esse ◈ é gasto automaticamente para que ele atinja um dos indivíduos engajados ao alvo (à escolha do Mestre) em vez do alvo.

TABELA 6-4: MODIFICADORES DE ATAQUES A DISTÂNCIA

Condição	Modificador
Engajado com Combate a Distância (Leve)	+1 dificuldade
Engajado com Combate a Distância (Pesado	+2 dificuldade
Engajado com Artilharia	Não é possível realizar testes de Artilharia quando se está engajado a um oponente.

ATAQUES A DISTÂNCIA QUANDO SE ESTÁ ENGAJADO

Às vezes, os personagens querem fazer um ataque a distância quando estão engajados a um oponente. Essa pode ser uma ação arriscada; um personagem pode ter dificuldades em alinhar um tiro com um oponente balançando um vibromachado em sua direção!

Qualquer oponente engajado a um personagem que quer fazer um ataque a distância (independentemente do alvo) pode adicionar □ em seu próximo teste de Briga ou Combate Próximo contra esse personagem. Ele perde o bônus automaticamente caso ele ou o personagem não esteja mais engajado ao outro.

Além disso, a dificuldade de alguns ataques a distância aumenta quando se está engajado, e outros tornam-se impossíveis. Veja a **Tabela 6-4: Modificadores de Ataques a Distância** para mais informações.

ATAQUES CONTRA ALVOS VULNERÁVEIS E ATAQUES QUANDO SE ESTÁ VULNERÁVEL

Um personagem que tenha sido derrubado, ficado inconsciente ou tenha deitado rente ao chão voluntariamente é considerado vulnerável.

Personagens vulneráveis são mais fáceis de atingir com determinados testes de combate e têm dificuldade para atacar usando algumas perícias de combate. Um personagem recebe □ ao atacar um alvo vulnerável com um teste de Combate Próximo ou Briga. Um personagem vulnerável sofre ■ ao fazer um teste de Combate Próximo ou Briga estando rente ao chão.

Personagens vulneráveis são mais difíceis de acertar com ataques a distância, mas não sofrem nenhuma penalidade ao fazerem esse tipo de ataque. Quando um personagem ataca um alvo vulnerável com um

AGARRAR

Por ser mais um jogo narrativo, **Fronteira do Império** não possui regras específicas para agarrar. Em vez disso, as regras para combates desarmados foram feitas para cobrir narrativamente diversas técnicas de combate desarmado, inclusive agarrar. É por isso que o ataque de Briga básico permite que os personagens causem danos ao limite de fadiga do alvo, podendo deixá-los vulneráveis e desorientados. Isto permite uma versão narrativa de agarrar (que geralmente tem a intenção de incapacitar sem matar) sem regras adicionais.

teste de Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado) ou Artilharia, o primeiro sofre ■.

Alguns ataques ou armas podem fazer um personagem ficar vulnerável – essa informação aparece nas descrições de armas individuais, talentos ou de ataques de criaturas. Ficar vulnerável pode ser o resultado de um teste de Coordenação fracassado ou da ativação da propriedade especial de uma arma.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Um personagem pode optar por carregar uma arma de Combate a Distância (Leve) ou uma arma de combate corpo a corpo de uma mão em cada uma das mãos para aumentar a quantidade de ataques em detrimento da precisão.

Ao atacar com duas armas, o personagem deve ser capaz de segurar e manusear uma arma em cada uma das mãos. Essas armas são geralmente de Combate a Distância (Leve) – pistolas e granadas – e de combate corpo a corpo ou de briga de uma mão. Em caso de dúvidas se uma arma pode ou não ser manipulada com apenas uma mão, o Mestre é quem dá a palavra final.

Para atacar, o personagem realiza um **teste combinado**. Primeiro, ele declara uma arma como sendo a arma primária. Ao fazer o teste combinado, ele atacará com essa arma. Em seguida, determina as perícias e características que usará ao atacar com esta arma primária e com a secundária (a outra arma que ele está segurando). E finalmente declara seu alvo.

Para organizar seu conjunto de dados para o teste, o jogador compara as perícias que serão usadas no ataque com cada uma das armas e compara as características que serão usadas no ataque com cada uma das armas. Tanto a perícia quanto a característica que apresentarem os níveis mais baixos serão usadas para o jogador organizar seu conjunto de dados. Pode acontecer de os níveis das duas perícias ou das duas características serem iguais e, nesse caso, o jogador decide qual perícia e qual característica usar. Se os dois testes utilizarem a mesma perícia ou a mesma característica, o jogador simplesmente utiliza uma delas.

Ele compara a dificuldade dos dois testes de combate que fará com cada uma das suas duas armas para atingir o alvo e escolhe o teste com a maior dificuldade básica (mais ◆). Em seguida, o jogador aumenta a dificuldade em um caso as duas perícias no teste combinado forem as mesmas, e aumenta em dois se forem diferentes. Por fim, ele faz o teste.

Em caso de sucesso, ele acerta normalmente com sua arma primária. Também poderá gastar ⟲ ⟲ ou ⊕ para atingir com sua arma secundária. Se conseguir acertar com as duas armas, poderá gastar ⟲ ou ⊕ adicional para ativar as propriedades de uma das armas. Cada acerto causa seu dano básico + 1 dano por sucessos não anulados.

COMBATE DESARMADO

Embora a maioria dos personagens sinta-se mais confortável em partir para um combate com uma boa blaster na mão, haverá ocasiões em que terão de confiar em seus punhos, pés ou outros membros. Claro que algumas espécies (como os Wookiees) apreciam uma boa briga.

Os PJs que lutam desarmados geralmente utilizam a perícia de combate Briga. Diferente de outras perícias de combate, esta foi criada para ser usada independentemente de qualquer arma (embora existam algumas armas que podem ser usadas em conjunto com ela).

Ao fazer um teste de combate desarmado com Briga, o ataque do personagem apresenta dano básico equivalente a seu nível de Força Física, alcance engajado, Nível Crítico de 5 e as propriedades Desorientar 1 e Derrubar. Por fim, ao fazer um ataque com Briga, o atacante pode optar por causar dano no limite de fadiga do alvo em vez do limite de ferimentos dele. O dano ainda é reduzido por sua resistência.

Diferente de outras armas, as de Briga aumentam esse ataque básico. Elas podem adicionar danos a esse ataque (como mostra a descrição da perícia Briga na página 166), e podem ter um Nível Crítico melhorado e propriedades de arma adicionais. Ao usar uma arma de Briga, o usuário pode escolher usar seu o Nível Crítico da arma em vez do Nível Crítico de Briga padrão. Ele também acrescenta as propriedades adicionais da arma às já fornecidas pelo ataque de Briga. Caso a arma forneça uma versão melhorada da propriedade existente, o personagem usa a versão melhorada.



TABELA 6-5: ARMAS IMPROVISADAS

Tamanho	Dano	Crit	Alcance	Carga	Especial	Exemplo
Pequena	+1	5	Engajado	1	–	Garrafa, pedra do tamanho do punho, hidrochave
Média	+2	5	Engajado	3	Desajeitada 2	Pedra para segurar com as duas mãos, cadeira, tela holovídeo
Grande	+3	5	Engajado	4	Desajeitada 4	Pá, galho grande de árvore, mesa, caixa

ARMAS IMPROVISADAS

Às vezes, o personagem não tem uma arma disponível e deve usar qualquer coisa que estiver por perto, como garrafas quebradas, pedras, pedaços de pau e outros. As armas improvisadas utilizam a perícia Combate Próximo e, como todas as armas de Combate Próximo, o atacante adiciona sua Força Física ao dano causado. Semelhante às armas com a propriedade Inferior, as improvisadas produzem uma ⚙ automática em qualquer teste. Os danos causados por elas baseiam-se no tamanho e no peso geral da arma como mostra a **Tabela 6-5: Armas Improvisadas**. Qualquer rolagem de ataque com um resultado de ▽ ou ⚙ ⚙ indica que ela se quebra e não pode mais ser usada nas próximas rodadas de combate. Armas improvisadas grandes também precisam ser manipuladas com duas mãos se o usuário tem perfil 1.

DIFERENÇAS DE TAMANHO (PERFIS)

De um modo geral, é a perícia do personagem que controla suas chances de acertar um alvo. No entanto, alguns alvos são mais fáceis de acertar do que outros principalmente por causa de seu tamanho. Tamanho, ou **perfil**, é geralmente usado para determinar a dificuldade de ataques feitos por veículos ou naves espaciais (como apresentado no **Capítulo VII: Naves Espaciais e Veículos**), já que armas de veículos cobrem longas distâncias e são tão potentes que os tamanhos relativos importam mais do que a distância. No entanto, os perfis também podem influenciar as dificuldades do ataque em combates padrões.

Quando um personagem ataca um alvo que é maior do que ele por pelo menos 2 pontos de perfil, ele diminui a dificuldade do teste em um. Quando ataca um alvo que é menor do que ele por pelo menos 2 pontos de perfil, ele aumenta a dificuldade do teste em um (veículos e naves espaciais podem ter ainda mais dificuldade ao atirar em alvos com diferenças maiores de perfis, mas no caso dos personagens, os testes são somente modificados devido ao tamanho).

A **Tabela 6-6: Perfis e Personagens** apresenta uma lista de perfis que abrange o tamanho da maioria das criaturas que os PJs podem encontrar. É importante se lembrar de que a maioria dos personagens tem perfil 1.

TABELA 6-6: PERFIS E PERSONAGENS

Perfil	Exemplo
0	Jawas, Ewoks, droides astromech, qualquer criatura menor.
1	Humanos, Wookiees, Gand, Rodians, Trandoshans, Twi'leks, droides humanoides, Bothans e a maioria das espécies humanoides.
2	Dewbacks, wampas, tauntauns, banthas, maioria dos animais de montaria.
3	Rancors, dragões krayt, outras criaturas grandes e perigosas.
4+	Existem algumas criaturas na galáxia que são ainda maiores do que as apresentadas nesta lista.

EFEITOS DO AMBIENTE

A galáxia é composta por inúmeros tipos de ambientes que vão desde os desertos congelantes de Hoth às selvas úmidas de Yavin 4 e os arranha-céus de quilômetros de altura de Coruscant. Os personagens geralmente se encontram lutando em circunstâncias perigosas e exóticas, desde o vácuo gelado do espaço ao calor infernal de um planeta vulcânico. Combatentes astutos sabem que tirar vantagem do ambiente pode fazer toda a diferença entre triunfo e derrota em um confronto. As seções a seguir apresentarão as regras desses ambientes.



OCULTAÇÃO (ESCURIDÃO, FUMAÇA E TERRENO INTERFERENTE).

A ocultação é uma situação que acontece quando um personagem não consegue ser localizado devido aos efeitos do ambiente, tais como escuridão, fumaça, grama alta ou névoa. A ocultação impõe penalidades em ataques a distância e em testes de perícia com base na visão (como Percepção). Ela também pode proporcionar bônus para outros testes de perícia, como Furtividade.

Se achar necessário, o Mestre pode modificar os bônus e as penalidades precisas. Em geral, a ocultação pode ser dividida em níveis com base em sua obscuridade. Veja a **Tabela 6-7: Ocultação** para exemplos de diferentes tipos dela. Para cada caso, o tipo de ocultação adiciona uma quantidade de ■ igual à listada como "dados adicionados" a qualquer teste de Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado), Artilharia e Percepção contra alvos com ocultação. Por outro lado, a ocultação adiciona uma quantidade de □ igual à listada como "dados adicionados" em qualquer teste de Furtividade feito por um personagem com ocultação. O Mestre também pode adicionar esses bônus ou adversidades em outras perícias caso ache apropriado.

TABELA 6-7: OCULTAÇÃO

Dados Adicionados	Exemplos
+1	Névoa, sombra, grama alta (na altura da cintura).
+2	Neblina, a escuridão do começo da manhã ou noite, grama espessa muito alta (na altura do ombro).
+3	Neblina densa, fumaça espessa e asfixiante, a escuridão da noite, arbustos densos e grandes (na altura da cabeça) e grama espessa.

PROTEÇÃO

Quando os disparos de blaster começam, a maioria dos personagens sai em busca de proteção. Para simplificar, esconder-se atrás de algum tipo de proteção – uma pedra, caixa, muro ou veículo, por exemplo – aumenta a defesa contra ataques a distância do personagem em 1 e pode adicionar ■ em alguns testes de perícia (como Percepção). Um único ■ é suficiente para a maioria das situações, embora o Mestre possa acrescentar ■ adicionais caso o alvo esteja muito bem protegido – que esteja atirando de uma trincheira, de dentro de uma guarita ou qualquer outra posição preparada. O mesmo vale para o aumento na defesa contra ataques a distância.

TERRENO OBSTRUTIVO E INTRANSPONÍVEL

Terreno obstrutivo é uma descrição genérica para terrenos difíceis de serem atravessados, como passagens estreitas, gelo escorregadio, mato denso, cascalho solto, areia movediça ou água até a cintura (ou quaisquer outras circunstâncias). Basicamente, são terrenos que os personagens têm dificuldade em atravessar. Os que entrarem ou se deslocarem por um terreno acidentado deverão realizar o dobro da quantidade de manobras para percorrer a mesma distância que fariam em um terreno normal.

Terreno intransponível é todo terreno impossível de se mover por meio de manobras, tais como penhascos, muros muito maiores do que um personagem consegue alcançar mesmo se pular ou poços profundos. Os intransponíveis nem sempre se caracterizam como obstáculos intransitáveis, mas continuam sendo obstáculos que requerem perícias especiais para serem contornados. Dependendo do terreno intransponível em questão e dos recursos à disposição do personagem, o Mestre pode permitir que ele supere terrenos intransponíveis usando uma perícia – provavelmente Atletismo ou Coordenação (veja **Capítulo III: Perícias**). Durante um encontro, isso significa que o PJ deve gastar pelo menos uma ação (e possivelmente abrir mão de uma ou mais manobras) para conseguir passar pelo terreno.

GRAVIDADE

Embora a antigravidade exista na galáxia há milhares de anos, alguns personagens podem se envolver em situações onde estão sem dispositivos antigravidade por perto, flutuando no espaço aberto ou caminhando na gravidade esmagadora de um planeta supergigante.

A gravidade normal é a padrão, e ela não afeta nenhum teste de perícia, nenhum ataque ou qualquer outro evento do tipo. Como a gravidade na maioria dos planetas habitáveis é bem perto do normal, ela é imperceptível. Naves e estações espaciais também possuem dispositivos fornecedores de gravidade normal. Porém, em alguns momentos, os personagens acabam indo parar em um ambiente sem gravidade normal.

A gravidade muito acima da normal adiciona ■ ■ ■ em todos os testes de perícia com base em Força Física (com exceção da perícia Resiliência) e na perícia Coordenação dependendo de quão maior é a gravidade. A gravidade muito abaixo da normal adiciona □ □ □ em todos os testes de perícia com base em Força Física (com exceção da perícia Resiliência) e na perícia Coordenação dependendo de quão menor é a gravidade.

Por outro lado, a gravidade zero não proporciona nenhum □ ou ■ aos testes com base em Agilidade ou Força Física porque se mover em gravidade zero é completamente diferente de fazê-lo em um campo de gravidade. Personagens podem mover-se em três dimensões em gravidade zero, mas todo movimento é considerado como sendo sobre terreno obstrutivo pela necessidade constante de se agarrar a suportes, avaliar ângulos e assim por diante.

O limite de carga de um personagem não muda conforme a gravidade, e os itens permanecem com sua

carga habitual. Isso acontece porque o peso do item pode mudar, mas seu tamanho e massa (e consequentemente sua inércia) não mudam. Esses detalhes inoportunos podem ser uma surpresa completamente desagradável para viajantes espaciais inexperientes que tentam mover algo grande e pesado em gravidade zero.

ÁGUA E NATAÇÃO

Corpos de água, tais como lagos, rios, oceanos ou pântanos, são tipos de terrenos encontrados na maioria dos planetas da galáxia, e às vezes os personagens precisam atravessá-los. A maioria das espécies possui algum tipo de habilidade para nadar através da água em seu estado líquido, embora algumas estejam mais adaptadas do que outras. Exceto quando mencionado o contrário, os personagens consideram qualquer corpo de água como um terreno obstrutivo. O Mestre também pode decidir que alguns corpos de água, tais como um rio com correnteza ou um oceano em uma tempestade, sejam tão difíceis de atravessar que requerem um teste bem-sucedido de Atletismo para nadar. Neste caso, nadar por essas águas requer pelo menos uma ação e algumas manobras para atravessá-las.

Se um personagem estiver completamente submerso, ele pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual à sua Força Física. Quando essas rodadas se esgotarem, ele começará a se afogar e passará para a condição de sufocado a cada rodada seguinte (até subir à superfície ou encontrar outra fonte de ar).

VÁCUO

Para os viajantes espaciais, o vácuo é um ambiente extremamente familiar e perigoso, à espreita do lado de fora do casco protetor de suas naves. O vácuo não é apenas a falta de ar respirável; a falta de pressão e calor ou frio extremo podem fazer veias romperem-se, o sangue ferver e membranas delicadas congelarem ou se despedaçarem.

Ao ser exposto ao vácuo sem o equipamento apropriado, o personagem pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual à sua Força Física. Quando elas se esgotarem, o PJ começará a sufocar. Porém, para cada rodada que ele fica exposto ao vácuo, também sofre três ferimentos. Quando o personagem excede seu limite de ferimentos, ele fica incapacitado e sofre uma Lesão Crítica normalmente mais uma Lesão Crítica adicional para cada rodada que ficar exposto ao vácuo (o que o levará à morte rapidamente). Além disso, ainda sofre as Lesões Críticas por conta do sufocamento.

FOGO, ÁCIDO E ATMOSFERAS CORROSIVAS

Em geral, os efeitos de fogo, ácidos e atmosferas corrosivas são tratados com as mesmas regras. Quando um personagem fica exposto a alguma dessas coisas, o Mestre determina o grau de perigo da situação por meio de um nível de classificação. Este nível geralmente é entre 1 e 10, mas níveis maiores também podem ser aplicados. Um nível baixo geralmente indica fogo brando, atmosfera ou líquido corrosivo moderado. Quanto maior o nível, mais forte o fogo ou mais corrosiva a atmosfera. Veja a **Tabela 6-8: Fogo, Ácido e Atmosferas Corrosivas** para mais exemplos de níveis diferentes.

A cada rodada, um personagem exposto a um desses perigos sofre uma quantidade de ferimentos igual ao nível do perigo no início de seu turno. O personagem continua sofrendo danos até não estar mais exposto ao perigo. No caso de algumas atmosferas corrosivas, o Mestre pode decidir que elas não causam dano a menos que sejam inaladas. Neste caso, o personagem consegue segurar a respiração por uma quantidade de rodadas igual à sua Força Física antes de ter que respirar normalmente e sofrer o dano.

Cabe principalmente ao Mestre determinar a duração do dano de uma dessas fontes. Os ácidos geralmente se esvaem depois de certo tempo (algumas rodadas ou diversos minutos ou horas). O fogo queima enquanto houver uma fonte de combustível, podendo durar por alguns instantes ou por muito mais tempo. Por outro lado, uma atmosfera corrosiva geralmente causará dano enquanto o personagem ficar exposto a ela.

Apagar o fogo/neutralizar um ácido: A vítima pode tentar conter o dano rolando no chão e, para isso, precisa fazer um teste de Coordenação. Se o personagem rolar sobre uma superfície sólida como o saguão de uma nave, trata-se de um **teste Médio (◆ ◆)**, mas, se rolar sobre a grama ou um chão mais macio, trata-se de um **teste Fácil (◆)**. Pular na água faz o dano parar imediatamente. No caso do ácido, é o Mestre quem determina se os mesmos procedimentos anulam o dano ou se o personagem deve aplicar alguma substância neutralizadora. A única forma de um personagem prevenir-se dos danos causados por uma atmosfera corrosiva é saindo dela.

ASFIXIA

Um personagem que esteja sufocando sofre três fadigas no início de cada um de seus turnos até não

TABELA 6-8: FOGO, ÁCIDO E ATMOSFERAS CORROSIVAS

Nível	Exemplo
1-2	Fogueiras, substâncias cáusticas moderadas como solventes industriais concentrados, ar repleto de cinzas e fumaça por causa de um incêndio.
3-5	Líquidos inflamáveis e projetores de chama, substâncias perigosas como ácidos industriais, ar contaminado por vazamentos químicos.
6-9	Tochas, ácidos disparados por armas, atmosferas com partículas substanciais de gases perigosos como a amônia.
10+	Lava, alto-fornos, atmosferas completamente feitas de gases prejudiciais e irrespiráveis como misturas de metano e amônia com vapores ácidos.

sufocar mais (em primeiro lugar, parar de sufocar depende completamente das circunstâncias que levaram o personagem a sufocar, mas em geral envolve alcançar uma atmosfera respirável ou remover o que quer que esteja impedindo o PJ de respirar). Ao exceder seu limite de fadiga, o personagem fica incapacitado. Além disso, no início de cada um dos turnos subsequentes, se ele ainda estiver sufocando, sofre uma Lesão Crítica. Isso continua até o personagem parar de sufocar ou morrer.

QUEDA

A gravidade mata. Se um personagem cair de uma altura, o Mestre deve determinar a distância entre o lugar de onde ele sofreu a queda e o ponto de impacto. Em seguida, o Mestre aplica a faixa de alcance comparavelmente mais próxima e consulta a **Tabela 6-9: Danos Causados por Quedas** para determinar o dano sofrido. Este é reduzido pela resistência, mas a fadiga sofrida não é.

TABELA 6-9: DANOS CAUSADOS POR QUEDAS

Alcance	Dano	Fadiga
Curto	10	10
Médio	30	20
Longo	Incapacitado, Lesão Crítica com +50	30
Extremo	Incapacitado, Lesão Crítica com +75 (ou morte, segundo o Mestre)	40

Um personagem pode reduzir o dano causado por uma queda fazendo um **teste Médio (◆ ◆) de Atletismo ou Coordenação**. Cada ✲ reduz o dano sofrido em um, enquanto que cada Vantagem reduz a fadiga sofrida em um. Se o Mestre permitir, um ⊕ pode reduzir a distância total da queda em uma faixa de alcance como se o personagem conseguisse segurar-se em algo ou fazer alguma coisa para retardar sua queda.

FERIMENTOS, FADIGA E CONDIÇÕES DE SAÚDE

No cenário veloz e repleto de ação de **Fronteira do Império**, é certo que os personagens estarão no meio de confrontos e provavelmente sofrerão cortes e contusões ao longo do caminho. Para marcar o estado de saúde de um personagem são utilizados dois sistemas similares, porém distintos: fadiga e ferimentos.

FERIMENTOS E LIMITE DE FERIMENTOS

Uma grande variedade de efeitos pode causar danos físicos – tiros de blaster, as patas de um wampa furioso, granadas de fragmentação e quedas. Os danos

ESTADOS DE SAÚDE

Os PJs podem passar por diversos estados de saúde ao longo de suas aventuras. O estado de saúde é uma representação geral do condicionamento físico ou bem estar do personagem.

Um personagem é considerado **ileso** e operando com desempenho máximo se ele estiver sem nenhum ferimento ou nenhuma lesão.

Um personagem é considerado **ferido** se tiver qualquer quantidade de ferimentos menor do que seu limite de ferimentos. Até aqui, ele já sofreu alguns cortes, arranhões e algumas contusões. No entanto, não sofreu nenhum dano permanente ou incapacitante. Ele está um pouco machucado, mas continua forte e saudável de um modo geral.

Um personagem é considerado **criticamente lesionado** se estiver sofrendo de alguma Lesão Crítica, independentemente de quantos ferimentos possa ter. Lesões Críticas são lesões graves que têm algum tipo de efeito prejudicial. Um PJ pode estar criticamente lesionado e ferido.

Um personagem torna-se **incapacitado** quando sofre mais ferimentos do que seu limite de ferimentos ou mais fadiga que seu limite de fadiga. A incapacitação o faz ficar inconsciente e incapaz de realizar qualquer ação até que sua quantidade de ferimentos esteja abaixo de seu limite.

Ao exceder este, o personagem ativa um teste de Lesão Crítica, e é possível que um personagem incapacitado também fique Criticamente Lesionado.

físicos causados a um personagem são marcados como ferimentos. Cada ponto de dano corresponde a um ferimento no PJ. Este só consegue resistir a uma quantidade determinada de ferimentos antes de ficar incapacitado. Isto é representado pelo limite de ferimentos do personagem.

EXCEDENDO O LIMITE DE FERIMENTOS

Quando um PJ sofre danos que excedem seu limite de ferimentos, ele é nocauteado e fica incapacitado até que seus ferimentos sejam reduzidos para que não excedam mais seu limite (provavelmente por meio de cura). **O personagem também sofre imediatamente uma Lesão Crítica**. Em algumas circunstâncias raras e terríveis, isso pode provocar sua morte.



Quando PMs e criaturas sofrem mais ferimentos do que seus limites, eles são derrotados (a menos que sejam oponentes de níveis mais elevados, tais como um chefe). A derrota por exceder seus limites de ferimentos geralmente causa a morte desses personagens ou criaturas, mas é o Mestre quem dá a interpretação final. Ele pode decidir que esses personagens ou criaturas apenas desmaiaram devido ao choque, ou que ficaram debilitados e não podem mais lutar, ficaram inconscientes ou tiveram qualquer outra reação que melhor se encaixe nos planos do Mestre para a narrativa em andamento. Como os personagens que não são chefes não controlam fadiga separadamente, mas aplicam os danos de fadiga como se fossem ferimentos em seus limites de ferimentos. O que acontece quando forem derrotados também pode depender se foram derrotados devido aos danos de fadiga ou de ferimentos.

Quando os ferimentos excedem o limite de um personagem, ele deve controlar quantos o fizeram (máximo de duas vezes seu limite de ferimentos). Ele deve curar os ferimentos até ficarem abaixo de seu limite para não mais permanecer incapacitado.

FADIGA E LIMITE DE FADIGA

Enquanto os ferimentos e lesões representam danos que causam risco à vida, outros fatores e efeitos podem enfraquecer um personagem. Juntos, esses efeitos são chamados de fadiga. Qualquer efeito que prejudica um personagem sem lhe causar danos físicos ou ferimentos é considerado uma fadiga. Passar horas e horas caminhando pelos desertos extremamente quentes de Tatooine, um leve choque de um painel elétrico, ser chacoalhado dentro de um compactador de lixo – todos podem representar tipos de fadiga. Armas com o modo atordoante ou outros efeitos que prejudicam ou impedem um personagem causam fadiga.

Além disso, efeitos que podem causar estresse, medo, ansiedade ou turbulência emocional também causam fadiga. Perder o controle em combate durante um bombardeamento, ser repreendido por um oficial superior, acordar e perceber que alguém foi preso pelos Hutts ou ser abordado por uma equipe de busca Imperial enquanto contrabandeava mercadorias – todos representam incidentes que podem causar fadiga em um personagem.

A fadiga pode acumular aos poucos como efeitos ambientais ou recebida em partes quando um PJ é aturdido por um efeito que não causa danos, mas o prejudica.

Os personagens também podem sofrer fadiga voluntariamente para ativar determinados efeitos. O mais comum é sofrer por vontade própria dois pontos de fadiga para receber uma manobra adicional durante o turno de um PJ.

Alguns talentos especiais podem precisar que o personagem sofra um ou mais pontos de fadiga para serem ativados.

EXCEDENDO O LIMITE DE FADIGA

Quando um personagem sofre mais fadiga do que seu limite de fadiga, ele fica incapacitado até que ela seja reduzida e não mais ultrapasse seu limite. O personagem provavelmente fica inconsciente ou pode apenas estar desnorteado e aturdido a ponto de não reconhecer o ambiente e ficar incapaz de interagir com ele.

Quando os PMs e criaturas sofrem fadiga, ela geralmente vai direto para seus limites de ferimentos (a menos que sejam chefes e controlem a fadiga separadamente).

LESÕES CRÍTICAS

Uma Lesão Crítica é um tipo de ferimento particularmente perigoso. Ela é geralmente o resultado de um acerto crítico de um ataque durante um combate, mas também pode ser causada se um personagem exceder seu limite de ferimentos ou por outros meios. Toda vez que alguém sofrer uma Lesão Crítica, o jogador rola um d100 e compara o resultado na **Tabela 6-10: Resultado da Lesão Crítica** para determinar a extensão da lesão.

TABELA 6-10: RESULTADO DA LESÃO CRÍTICA

d100	Gravidade	Resultado
01 - 05	Fácil (◆)	**Corte Superficial:** O alvo sofre 1 fadiga..
06 - 10	Fácil (◆)	**Lento:**O alvo só pode agir durante a última posição de Iniciativa de PJ em seu próximo turno.
11 - 15	Fácil (◆)	**Sobressalto:** O alvo derruba o que estava segurando.
16 - 20	Fácil (◆)	**Distraído:** O alvo não pode realizar uma manobra gratuita durante seu próximo turno.
21 - 25	Fácil (◆)	**Desequilibrado:** Adicione ■ em seu próximo teste de perícia.
26 - 30	Fácil (◆)	**Ferimento Extenuante:** Vire um ponto de Destino do lado da luz para o ponto de Destino do lado negro (e o contrário no caso de um PM).
31 - 35	Fácil (◆)	**Atordoado:** O alvo fica aturdido até o final de seu próximo turno.
36 - 40	Fácil (◆)	**Ferimento Perfurante:** Aumente a dificuldade do próximo teste em um.
41 - 45	Médio (◆◆)	**Derrubado:** O alvo é derrubado e sofre 1 fadiga.
46 - 50	Médio (◆◆)	**Cabeça Latejante:** O alvo aumenta a dificuldade de todos os testes de Intelecto e Astúcia em um até o final do encontro.
51 - 55	Médio (◆◆)	**Ferimento Terrível:** O alvo aumenta a dificuldade de todos os testes de Porte e Força de Vontade em um até o final do encontro.
56 - 60	Médio (◆◆)	**Ferimento Agonizante:** O alvo aumenta a dificuldade de todos os testes de Força Física e Agilidade em um até o final do encontro.
61 - 65	Médio (◆◆)	**Levemente Tonto:** O alvo fica desorientado até o final do encontro.
66 - 70	Médio (◆◆)	**Sentidos Desordenados:** O alvo remove todos □ dos testes de perícia até o final do encontro.
71 - 75	Médio (◆◆)	**Coxo:** O alvo perde sua manobra gratuita até o final do encontro.
76 - 80	Médio (◆◆)	**Subjugado:** O alvo deixa sua defesa aberta, e o atacante pode tentar imediatamente outro ataque gratuito contra ele usando o mesmo conjunto de dados do ataque original.
81 - 85	Médio (◆◆)	**Esgotado:** Até o final do encontro, o alvo não pode sofrer fadiga voluntariamente para ativar habilidades ou ganhar manobras adicionais.
86 - 90	Médio (◆◆)	**Enfraquecido:** Aumente a dificuldade de todos os testes de perícia em um até o final do encontro.
91 - 95	Difícil (◆◆◆)	**No Limite:** O alvo sofre 1 fadiga sempre que realizar uma ação.
96 - 100	Difícil (◆◆◆)	**Debilitado:** Um dos membros do alvo (escolhido pelo Mestre) fica debilitado até ser curado ou substituído. Aumente a dificuldade de todos os testes que requerem o uso desse membro em um.
101 - 105	Difícil (◆◆◆)	**Mutilado:** Um dos membros do alvo (escolhido pelo Mestre) é definitivamente perdido. A menos que o alvo coloque uma prótese cibernética, ele não pode realizar ações que requerem o uso desse membro. Todas as outras ações recebem ■.
106 - 110	Difícil (◆◆◆)	**Lesão Horrível:** Role 1d10 aleatoriamente para determinar uma das características do alvo: 1-3 para Força Física, 4-6 para Agilidade, 7 para Intelecto, 8 para Astúcia, 9 para Porte e 10 para Força de Vontade. Até a Lesão Crítica ser curada, considere essa característica como tendo um ponto a menos.
111 - 115	Difícil (◆◆◆)	**Temporariamente Manco:** Até a Lesão Crítica ser curada, o alvo não pode realizar mais do que uma manobra durante seu turno.
116 - 120	Difícil (◆◆◆)	**Cego:** O alvo não pode mais enxergar. Aprimore a dificuldade de todos os testes duas vezes. Aprimore a dificuldade dos testes de Percepção e Vigilância três vezes.
121 - 125	Difícil (◆◆◆)	**Nocauteado:** O alvo fica aturdido durante todo o encontro.
126 - 130	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Lesão Pavorosa:** Role 1d10 aleatoriamente para determinar uma das características do alvo: 1-3 para Força Física, 4-6 para Agilidade, 7 para Intelecto, 8 para Astúcia, 9 para Porte e 10 para Força de Vontade. A característica é reduzida em um permanentemente (mínimo de um).
131 - 140	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Sangrando:** Toda rodada, o alvo sofre 1 ferimento e 1 fadiga no início de seu turno. Para cada cinco ferimentos que ele sofrer além de seu limite, ele sofre uma Lesão Crítica adicional. Role, compare o resultado na tabela e sofra a Lesão Crítica (se ele sofrer este resultado pela segunda vez por causa disso, role novamente).
141 - 150	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**O Fim está Próximo:** O alvo morrerá depois da última posição de Iniciativa durante a próxima rodada.
151 +	–	**Morto:** Completamente morto.

Os efeitos de curto prazo de algumas lesões são temporários, podendo apenas desorientar ou afligir o personagem por um curto período de tempo. Outras lesões são mais sérias e representam algum tipo de debilitação ou enfraquecimento de longo prazo. Essas lesões continuam afetando o personagem até ele receber o tratamento médico adequado para se recuperar delas.

De qualquer modo, uma Lesão Crítica permanece com o personagem até estar devidamente curada; mesmo que o efeito de curto prazo da Lesão Crítica tenha passado, o personagem ainda permanece com uma Lesão Crítica. Cada uma que o personagem sofre adiciona +10 em qualquer teste de Lesão Crítica subsequente. Em geral, ela é cumulativa, e se não for tratada, mesmo uma pequena quantidade de Lesões Críticas pode causar resultados devastadores.

OUTROS EFEITOS CONTÍNUOS

Os personagens em **Fronteira do Império** podem sofrer outros efeitos além de ferimentos ou ficarem incapacitados. Esses efeitos de condição podem mudar o que o personagem pode fazer durante um encontro e podem ser muito perigosos. Ou se forem causados em outros, podem ser, na verdade, uma habilidade muito poderosa.

ATURDIDO

Um personagem **aturdido** não pode realizar ações (nem substituir ações por manobras). A maioria dos efeitos que deixam alguém aturdido tem uma duração pré-estabelecida. Se esse tempo não estiver especificado, a duração do efeito atordoante permanece até o final do próximo turno do personagem. Se este ficar aturdido diversas vezes, cada uma das ocasiões aumenta o total da duração do efeito pela duração determinada, mas não pode aumentar esse total além do encontro atual.

IMOBILIZADO

Um personagem **imobilizado** não pode fazer manobras (nem as adquiridas por fadiga ou gastando). A maioria dos efeitos que o imobilizam tem uma duração pré-estabelecida. Se esse tempo não estiver especificado, a duração do efeito de imobilização permanece até o final do próximo turno do personagem. Se este ficar imobilizado diversas vezes, cada uma das ocasiões aumenta o total da duração do efeito pela duração determinada, mas não pode aumentar esse total além do encontro atual.

DANO DE FADIGA E ACERTOS CRÍTICOS

Apesar de não ser algo constante, alguns ataques que causam danos de fadiga (principalmente armas atordoantes) também podem ativar acertos críticos. Embora pareça estranho, isso faz todo sentido. Quando um Personagem de Jogador causa um acerto crítico em um adversário que pode ficar incapacitado com um único acerto crítico (um lacaio, por exemplo), o adversário fica incapacitado por estar inconsciente. Se PJs ou PMs chefes sofrerem um acerto crítico por uma arma atordoante, o acerto pode ser qualquer coisa desde efeitos adversos de longo prazo causados pela arma atordoante a lesões superficiais por terem ficado atordoados (o tiro atordoante pode derrubá-los, e eles ficam com uma rachadura incômoda no crânio ao baterem no chão, por exemplo). Como esses acertos críticos teriam que ser ativados pelos jogadores ou pelo Mestre, ambas as partes sempre podem decidir que um acerto crítico não faria sentido para a narrativa e escolher não acioná-lo.

DESORIENTADO

Um personagem **desorientado** adiciona ■ em todos os testes que fizer. A maioria dos efeitos que desorientam alguém tem uma duração pré-estabelecida. Se esse tempo não estiver especificado, a duração do efeito desorientador permanece até o final do próximo turno do personagem. Se este ficar desorientado diversas vezes, cada uma das ocasiões aumenta o total da duração do efeito pela duração determinada, mas não pode aumentar esse total além do encontro atual.

MORTE

A perigosa galáxia de **Fronteira do Império** coloca os Personagens de Jogadores em situações traiçoeiras, e até mesmo o mais resoluto não pode sobreviver a tudo. Pode haver um momento em que o PJ terá de encarar seu destino final e perecer.

Se um personagem rolar (ou sofrer Lesões Críticas diversas ou não curadas) um resultado 141 ou mais na **Tabela 6-10: Resultado da Lesão Crítica**, ele morre. Um personagem morto não pode voltar à vida. Da mesma maneira, um PJ droide destruído não pode ser consertado – presume-se que sua unidade de processamento central foi danificada permanentemente. De qualquer maneira, o jogador deve seguir em frente e criar um novo personagem para continuar a aventura.

Para mais informações sobre a morte de um PJ, veja o **Capítulo IX: O Mestre**.

RECUPERAÇÃO E CURA

Embora os personagens possam sofrer diversas indisposições e vários tipos de danos, felizmente existem algumas opções de recuperação. Esta pode variar quanto ao tempo e à eficácia dependendo dos recursos e técnicas disponíveis para os personagens. Com tempo suficiente e os recursos adequados, eles podem recuperar-se de quase todos os encontros.

RECUPERANDO-SE DE FERIMENTOS

Os personagens podem recuperar-se dos ferimentos de diversas maneiras. Algumas usam a cura natural, mesmo que lenta, e outras requerem acesso a instalações médicas de alta tecnologia.

DESCANSO NATURAL

Para cada noite inteira de descanso, o personagem recupera-se de um ferimento, não importa seu estado de saúde atual. Ao final de cada semana completa de descanso, o personagem pode fazer um teste de Resiliência para se recuperar de uma Lesão Crítica. A dificuldade do teste é igual ao nível de gravidade da Lesão Crítica. Em caso de sucesso, o personagem recupera-se dela e não está mais lesionado. Se fracassar, ele permanece com o efeito da Lesão Crítica, mas consegue recuperar-se de um ferimento. Um resultado ⊕ indica que o personagem pode curar-se de uma Lesão Crítica adicional.

Os droides beneficiam-se do descanso como qualquer outro personagem já que suas sub-rotinas e seus sistemas automatizados se autoconsertam.

CUIDADOS MÉDICOS

Um personagem pode fazer um teste de Medicina para tentar ajudar alguém a curar seus ferimentos. Cada PJ só pode receber um teste de Medicina por encontro e mesmo os efeitos de bons primeiros socorros são limitados.

A dificuldade do teste baseia-se na condição de saúde atual do alvo. Em um teste bem-sucedido, a quantidade de ferimentos que ele recupera é igual à quantidade de sucessos obtidos no teste de Medicina, e a quantidade de fadiga que o alvo recupera é igual à quantidade de ❤ obtidas.

Um personagem também pode tentar ajudar alguém a se recuperar de uma Lesão Crítica fazendo um teste de Medicina com dificuldade igual ao nível de gravidade da Lesão Crítica (veja a **Tabela 6-11** na página 220). Um PJ pode fazer somente um teste de Medicina por semana por Lesão Crítica.

Um personagem pode tentar curar seus ferimentos normais ou se recuperar de suas próprias Lesões Críticas com Medicina, mas deve aumentar a dificuldade do teste de Medicina em dois. Além disso, fazer esse teste sem os equipamentos adequados (veja a página 176) aumenta sua dificuldade em um.



TABELA 6-11: DIFICULDADE DO TESTE DE MEDICINA

Estado de Saúde	Teste de Medicina
Ferimentos iguais à metade ou menos do que o limite de ferimentos	Fácil (◆)
Ferimentos atuais iguais ou acima da metade do limite de ferimentos	Médio (◆◆)
Ferimentos excedem o limite de ferimentos	Difícil (◆◆◆)
Curar-se de Lesão Crítica	Nível de Gravidade da Lesão Crítica

Os droides não se beneficiam de tratamento médico. No entanto, recebem os mesmos benefícios dos testes de Mecânica com base nas mesmas instruções e nos mesmos níveis de dificuldade de seus equivalentes baseados na Medicina. Todas as orientações e regras para testes de Medicina também servem para os de Mecânica para a cura de droides, exceto que quando um droide utiliza Mecânica para se curar, a dificuldade aumenta somente em um, em vez de dois. Simplificando, a maioria dos droides pode evitar sentir "dor" e ter as rotinas e a programação de autodiagnóstico para entenderem melhor como consertar a si próprios.

TANQUES DE BACTA

Os personagens também podem curar-se utilizando um tanque de bacta. A taxa de recuperação depende do estado de saúde do PJ. Alguém ferido cura um ferimento a cada duas horas. Um incapacitado recupera-se a uma taxa de um ferimento a cada seis horas.

Ao final de cada período de 24 horas, o personagem pode fazer um teste de Resiliência para se curar de uma Lesão Crítica. A dificuldade do teste é igual ao nível de gravidade da Lesão Crítica. Em caso de sucesso, o personagem recupera-se da Lesão Crítica e não está mais lesionado. Se fracassar, ele permanece com o efeito da Lesão Crítica, mas consegue recuperar-se de um ferimento.

BANHOS DE ÓLEO (SOMENTE PARA DROIDES)

Os droides não se beneficiam de um tanque de bacta. Entretanto, recebem os mesmo benefícios se tomarem um banho de óleo. Este basicamente ajuda os droides a se recuperarem de danos e efeitos nocivos. Cada uma hora gasta no banho de óleo reduz um ferimento, pois o lubrificante facilita os sistemas de autodiagnóstico do droide. Banhos de óleo não restauram Lesões Críticas (somente com testes de Mecânica).

STIMPACKS

Stimpacks são tubos autoinjetores que contêm medicamento, bacta e analgésicos. São produtos de emergência de pronto uso para a recuperação da saúde. Os stimpacks curam uma quantidade fixa sem necessidade de teste. Porém, sua desvantagem é que sua eficácia diminui ao longo do dia. Os personagens devem gastar uma noite inteira de descanso ou esperar pelo menos 24 horas antes que novos stimpacks possam fazer efeito novamente.

O primeiro stimpack usado em um personagem remove automaticamente cinco ferimentos. O segundo só remove quatro; o terceiro, três e assim por diante. Ou seja, um sexto stimpack não terá nenhum efeito no corpo do alvo por este já estar saturado deste medicamento.

Para injetar um stimpack é necessário realizar uma manobra. O personagem que estiver administrando-o deve estar engajado ao alvo para poder injetá-lo. Um PJ com uma mão (ou membro similar) livre pode aplicar um stimpack em si mesmo usando uma manobra também.

Para curar as Lesões Críticas, é necessário um teste bem-sucedido de Medicina de acordo com a gravidade da lesão. Stimpacks não têm efeito em Lesões Críticas.

REMENDOS PARA REPAROS DE EMERGÊNCIA (SOMENTE PARA DROIDES)

Os droides não podem usar stimpacks, mas podem usar remendos para reparos de maneira parecida a dos stimpacks, inclusive com o limite de cinco remendos por dia. Porém, os reparos de emergência só curam três ferimentos por uso (embora sua eficácia não reduza com o passar do tempo). Consertar as Lesões Críticas de um droide requer testes de Mecânica com dificuldade baseada no nível de gravidade da Lesão Crítica.

RECUPERANDO-SE DE FADIGA

Felizmente, recuperar-se de fadiga é bastante fácil. O PJ pode recuperar-se de fadiga tirando uns minutos para respirar, comendo uma boa refeição ou passando o tempo relaxando com os amigos.

Ao final do encontro, cada jogador pode fazer um **teste Simples (-) de Disciplina ou Sangue Frio**. Cada Sucesso recupera uma fadiga. Além do que, uma boa noite de descanso

geralmente remove toda a fadiga do personagem. Há rumores de que alguns Jedi dominaram uma técnica que os permite ignorar os efeitos da fadiga ou relaxar as mentes dos indivíduos para ajudá-los a se recuperar da fadiga com mais rapidez.

RECUPERANDO-SE DE LESÕES CRÍTICAS

Uma vez que as Lesões Críticas prolongadas tornam lesões subsequentes cada vez mais perigosas, elas devem ser tratadas o mais rápido possível. As Críticas variam de magnitude, o que representa a dificuldade de qualquer teste de Medicina feito para tratar e remover a lesão.

É importante observar que, mesmo que o efeito de uma Lesão Crítica tenha acabado, ela ainda permanece com a condição de não tratada. Por exemplo: com um resultado Crítico de "23", indicativo da Lesão Crítica Desequilibrado, o personagem adiciona ■ em seu próximo teste de perícia.

Mesmo depois de o efeito ter sido aplicado, a Lesão Crítica Desequilibrado permanece até ser tratada, tornando as rolagens de Lesão Crítica subsequentes contra o personagem cada vez mais perigosas.







VII

NAVES ESPACIAIS E VEÍCULOS

"Ela pode não parecer grande coisa, mas é boa onde realmente conta."

–Han Solo

Em *Star Wars*, speeders terrestres ágeis enchem as ruas de cidades tão grandes quanto um planeta, suspensos a um metro de distância da superfície por geradores repulsores antigravidade. Speeders aéreos patrulham graciosamente os céus de milhares de mundos com seus potentes motores iônicos impulsionando-os a velocidades impressionantes. Naves grandes e pequenas saem dos remotos portos estelares rumo ao espaço e lançam-se pelo hiperespaço para uma viagem de milhares de anos-luz com apenas um pouco mais de esforço, ou alvoroço, do que se fosse para ir ao mercado.

O universo apresentado em **Fronteira do Império** é tão dependente dessas tecnologias de transporte que não pode ficar sem elas. Os veículos assumem uma importância sobrenatural para seus capitães e sua tripulação, considerados como coisas viventes por aqueles que os adoram. Alguns acabam sendo os únicos lares que os viajantes espaciais têm. Este capítulo apresenta os tipos mais comuns de naves espaciais e veículos da galáxia e as regras para sua utilização.

CARACTERÍSTICAS DE VEÍCULOS

Desde a menor e mais veloz swoop bike até um enorme e pesado Destróier Estelar Classe Imperial, todas as naves e veículos apresentam as mesmas características. Essas características determinam atributos como a potência dos escudos de uma nave ou o quão rápido um speeder adquire aceleração. As oito características a seguir compõem as informações mecânicas importantes sobre naves espaciais e veículos.

Controle: A medida da agilidade de uma nave ou veículo e o quão bem ela responde a seu piloto.

Velocidade: A velocidade bruta de uma nave ou veículo e o quão rápido acelera.

Perfil: Uma ideia abstrata do tamanho da nave ou do veículo.

Defesa: A primeira linha de defesa de uma nave contra ataques e acidentes. Embora represente os escudos de energia e partículas de uma nave na maioria das vezes, a defesa também pode representar qualquer elemento, tecnológico ou de outro tipo, que impede que a estrutura do veículo seja danificada.

Blindagem: A medida da blindagem de uma nave ou veículo, semelhante à resistência em termos de personagem.

Limite de Avaria do Casco: Um reflexo da solidez da construção de uma nave ou veículo e sua habilidade de suportar danos e continuar em funcionamento.

Limite de Fadiga do Sistema: Um indicador do limite a que uma nave ou veículo pode ser forçado ou avariado antes da sobrecarga ou desligamento de sistemas importantes.

Pontos de Constituição para Customização: A quantidade de lugares disponíveis na nave ou no veículo para customizações e aprimoramentos.

CONTROLE

De um modo geral, o controle reflete a agilidade inerente da nave ou do veículo e como responde ao piloto e à tripulação. O controle é definido por diversos fatores. Embora o tamanho seja o mais óbvio – é muito mais fácil manobrar uma Headhunter Z-95 ou uma Nave de Patrulha Firespray do que um Destróier Estelar Classe Victory –, outros aspectos como forma, sistemas de controle, volume ou dificuldades gerais contribuem para o controle de naves e veículos.

Em termos de jogo, a característica "controle" de uma nave ou veículo determina a quantidade de □ ou ■ que são adicionados ao conjunto de dados do jogador. O valor do controle padrão é 0, sendo que naves extremamente ágeis adicionam □ e naves pesadas ou mais lentas adicionam ■ em todos os testes de Pilotar. Os pilotos adicionam ■ igual ao valor negativo de controle de uma nave ou □ igual ao valor positivo de controle de uma nave ou veículo.

VELOCIDADE

A característica "velocidade" de uma nave ou veículo, que é uma abstração da velocidade e da aceleração, determina o quão rápido um objeto se move em relação ao seu ambiente e quais manobras estão à disposição do piloto. A velocidade apresentada na descrição da nave ou do veículo é seu valor "máximo". Um piloto sempre pode optar por ir abaixo da velocidade máxima. Velocidade 0 indica que a nave ou o veículo está parado; conforme esse valor aumenta, aumenta também a velocidade da nave ou do veículo (por exemplo: velocidade 1 pode corresponder a um lento walker AT-AT ou uma pesada nave de transporte, e velocidade 5 pode corresponder a um veloz TIE Fighter ou a um carro das nuvens).

PERFIL

Muito similar à característica velocidade, "perfil" é um número abstrato usado para descrever o tamanho e a massa de uma nave ou veículo em relação a outras naves e veículos. O perfil está muito ligado à escala e é usado para calcular a dificuldade em atacar alvos de tamanhos diferentes. Em geral, naves grandes são fáceis de atingir; e naves pequenas, difíceis. Algumas naves especializadas, tal como a Fragata Anti Caça Estelar classe Lancer, são exceções a essa regra, pois são naves grandes adaptadas com armas menores e muito mais leves do que seu tamanho e classe sugerem, desempenhando papéis específicos nas frotas.

Os perfis variam de 0 a 10. O perfil 0 corresponde a algo menor do que um humano (como um componente específico para naves espaciais, um Jawa ou um droide astromecânico), e o perfil 1 corresponde a algo do tamanho de um humano adulto. O perfil da maior parte dos caças estelares e dos cargueiros varia entre 3 e 4. O perfil 10 corresponde às maiores naves ou estações espaciais, tal como a Estrela da Morte.

LIMITE DE AVARIA DO CASCO

O "limite de avaria do casco" representa a resistência de uma nave ou veículo aos danos sofridos. A resistência da quilha de uma nave capital, do chassi de um caminhão

NAVES ESPACIAIS, VEÍCULOS E ESCALA

As naves espaciais e os veículos seguem as mesmas regras básicas de interação e operação descritas no **Capítulo I: O Jogo** e no **Capítulo VI: Conflitos e Combates**. Porém, devido ao tamanho e à massa, as naves espaciais e os veículos operam necessariamente em uma escala diferente chamada de escala planetária.

Em se tratando das armas, blindagem e limite de avaria do casco de uma nave, cada ponto corresponde a dez pontos da característica equivalente na escala de personagem. Por exemplo: um canhão laser montado em um caça estelar com três de dano base causa três pontos de dano ao atirar em outra nave, mas causa trinta pontos de dano se atirar em um humano. Por outro lado, um rifle blaster do tamanho de um homem precisaria causar dez pontos de dano para infligir um ponto de dano em uma nave espacial.

Repare que armas de escala planetária causam muito mais danos em indivíduos. A quantidade de danos que a maioria dos acertos automaticamente causa excede o limite de ferimentos de um personagem, deixando-o incapacitado até o final do encontro. No entanto, alguns Mestres acham que isso não é o bastante para representar o espantoso poder de uma arma de nave espacial quando dispara em alguém e acabam adicionando +50 na rolagem de Lesão Crítica (os sujeitos "atingidos" por uma arma de escala planetária talvez estivessem na periferia da zona de explosão, o que explicaria o fato de saírem vivos e ilesos).

Observe que, para evitar que armas como as pistolas blaster causem Acertos Críticos em naves espaciais com blindagem pesada, o dano deve exceder a blindagem da nave espacial antes que o tiro possa infligir um Acerto Crítico.

Armas de escala planetária com a propriedade Explosiva são bastante eficazes em dizimar alvos terrestres mesmo que seu alcance explosivo a impeça de atingir diversos alvos quando está no espaço. Armas de explosão de naves espaciais atingem seu primeiro alvo e cada um dos alvos adicionais a curto alcance, em vez de atingir somente cada alvo engajado ao alvo original.

NAVES ESPACIAIS E ESCALA PESSOAL

Só porque as naves espaciais e os veículos geralmente operam em escala planetária não significa que o Mestre não pode fazê-las operar em escala pessoal. Dois veículos a um alcance próximo um do outro também podem estar a um alcance médio na escala pessoal ou engajados um ao outro (duas speeders paradas lado a lado é um ótimo exemplo). É importante lembrar que todas as faixas de alcance pessoal existem dentro da faixa de alcance próximo da escala planetária. O que pode ser um dos raros casos em que faz todo sentido narrativo que uma arma de nave espacial com Explosiva (como um torpedo de próton) possa acertar diversos veículos de uma só vez.

speeder ou do estado geral da estrutura espacial de um caça estelar é medida pelo limite de avaria do casco. Da mesma maneira que o limite de ferimentos de um Personagem de Jogador, o limite de avaria do casco representa a quantidade de dano físico que uma nave ou veículo pode sofrer antes de ser desativada ou destruída. A medição do limite de avaria do casco é feita na escala planetária, isso significa que um ponto de avaria do casco equivale a dez ferimentos em um indivíduo.

LIMITE DE FADIGA DO SISTEMA

O limite de fadiga do sistema indica quão eficientes são os sistemas internos de uma nave ou veículo ao lidar com o desgaste causado por seus proprietários e pela galáxia de um modo geral. Trata-se de um conjunto da eficácia e da condição dos sistemas de navegação e do computador, propulsores do hiperespaço e dos motores, geradores de energia e uma série de outros sistemas delicados necessários para garantir alto desempenho. Quando a fadiga de uma nave ou veículo excede a característica de fadiga de sistemas, seus sistemas começam a sobrecarregar e a desligar até serem consertados ou reiniciados. Isso afeta negativamente o desempenho de um veículo, podendo até ficar temporariamente desativado de vez em quando, causando prejuízos ainda maiores à tripulação e aos passageiros.

Uma nave ou veículo pode sofrer fadiga de diversas formas. A mais comum é causada pelas ações da própria tripulação, que forçam o veículo até (ou para além de) seu limite. Forçar os motores subluz para além de seus limites seguros de operação ao ultrapassar um perseguidor ou disparar armas até seus canos estarem quentes são exemplos clássicos desse tipo de fadiga. Os veículos também sofrem fadiga devido a acidentes estranhos provocados por ⟲ em excesso, perigos do próprio ambiente (como asteroides traiçoeiros ou nebulosas ionizadas) ou por efeitos de armas especiais (como os canhões iônicos).

Uma diferença entre fadiga de sistema e a de um personagem é que **não se pode recuperar fadiga de sistema gastando ⟲.** Ela só é restaurada por meio de ações da própria tripulação, ou ela recupera uma fadiga de sistema para cada dia inteiro que passar sem sofrer mais fadiga de sistema.

PONTOS DE CONSTITUIÇÃO PARA CUSTOMIZAÇÃO

Todas as naves e veículos fabricados na galáxia são customizados de alguma forma. Embora muitos deles sejam construídos para propósitos específicos e possuam pouco espaço para modificações (como os caças estelares e a maioria das naves militares), outras naves e outros veículos civis e comerciais são feitos para serem modulares, facilitando personalizações e customizações. Grande parte dos cargueiros e transportes pertence a esse grupo customizável, pois possuem cascos altamente modulares que podem ser configurados de inúmeras formas para transportar qualquer tipo de mercadoria que se possa imaginar. Para esta finalidade, todas as naves e veículos têm uma quantidade de pontos de constituição para customização que podem ser usados para modificar o desempenho, as características ou o armamento de um veículo para satisfazer as necessidades de seus proprietários.

A quantidade de pontos de constituição para customização de uma nave ou veículo é determinada mais pela sua fabricação e modelo do que pelo seu tamanho. Embora pequena, a nave de patrulha classe Firespray é fácil de customizar por causa de seu modelo, ao passo que um Destroier Estelar

VELOCIDADE ATMOSFÉRICA E SUBLUZ

Nem todas as velocidades são iguais em **Fronteira do Império**. Velocidades na atmosfera ou sobre a superfície de um planeta são necessariamente menores do que velocidades equivalentes no espaço, onde não há atrito ou gravidade para agir contra os propulsores da nave ou limitar sua velocidade. Por exemplo: um speeder aéreo com velocidade 4 viajando na atmosfera é mais lento do que uma nave espacial com velocidade 4 viajando pelo espaço. Além disso, naves espaciais com habilidades transatmosféricas (geralmente com perfil 5 ou menor) movem-se com velocidades muito baixas na atmosfera mesmo que seus níveis de velocidade permaneçam os mesmos. Por exemplo: um caça estelar movendo-se com velocidade 5 na atmosfera está mais lento do que se estivesse movendo-se com velocidade 5 no espaço. Isso acontece porque embora possam funcionar na atmosfera, a maioria das naves espaciais não é otimizada para isso. Em vez de terem cascos aerodinâmicos e asas com superfícies de controle variáveis, essas naves precisam atravessar a atmosfera usando seus propulsores de íon e motores repulsores.

Classe Imperial II pesado e de um quilômetro de comprimento, apesar do tamanho, tem pouco ou nenhum potencial para customização devido à natureza especializada de sua missão e design.

PROTEÇÃO

Para proteger passageiros, tripulações e mercadorias preciosas, as naves e veículos na galáxia de Star Wars utilizam vários métodos para evitar ou desviar danos. Em termos gerais, a proteção de uma nave ou veículo é uma combinação da manobrabilidade, durabilidade do casco ou chassi, potência de seus escudos e espessura da blindagem. Algumas naves possuem proteções escondidas, tais como ondas de gravidade, feixes de canhões laser de defesa ou lançadores repletos de micromísseis usados para interceptar caças estelares, lançadeiras e materiais bélicos que estejam se aproximando. Seja qual for, **Fronteira do Império** divide essas proteções em duas estatísticas distintas: defesa e blindagem.

DEFESA

A defesa reflete a habilidade de uma nave ou veículo para bloquear completamente ou reduzir o dano de ataques ou colisões através do uso de escudos defletores, sistemas de defesa antiaérea, velocidade bruta ou outras tecnologias mais esotéricas. Este é um sistema de proteção crucial e representa a primeira linha de defesa para a maioria das naves estelares e até mesmo alguns veículos terrestres. A defesa funciona como está descrito na página 206; cada ponto adiciona ■ em qualquer rolagem de ataque feito contra uma nave ou um veículo. A quantidade de ▼ gerada pelo ■ adicionado no conjunto de dados do atacante é capaz de reduzir grandemente ou até anular qualquer dano causado pelo ataque ou pela colisão, e a ⚙ gerada também reduz a chance de acertos críticos.

PERFIL E ZONAS DE DEFESA

As naves (e os raros veículos com defesa) possuem uma quantidade de zonas de defesa determinadas pelo perfil. Tudo que tiver perfil 4 ou menor possui duas zonas de defesa: dianteira e traseira. Naves com perfil 5 ou maior têm quatro zonas de defesa: dianteira, traseira, bombordo e estibordo. Todas as naves vêm com um nível de defesa pré-definido para cada uma de suas zonas de defesa determinado pelo sistema de computador e as configurações de fábrica dos geradores de escudo. A quantidade máxima de defesa que uma nave ou veículo pode ter em qualquer uma de suas zonas é de quatro pontos, independente do tamanho. Por exemplo: o resistente caça estelar de ataque Y-wing BTL-A4 tem perfil 3 e duas zonas de defesa (dianteira e traseira). A configuração padrão do nível de defesa da Y-wing é de um ponto de defesa para a zona dianteira e um ponto na traseira. A maioria dos tipos de defesa, principalmente os escudos defletores de partículas e raios encontrados nas naves da maior parte das espécies viajantes do espaço, pode ser ajustada ou "angulada" em diferentes zonas para fortalecer a defesa onde necessário. Isso é feito por meio da canalização de energia de uma zona para outra, reduzindo a defesa de uma parte da nave para melhorar a defesa de outra. No caso da Y-wing, se ela estivesse sendo perseguida por um TIE Fighter, o piloto poderia canalizar a energia da zona de defesa dianteira para a traseira, dando dois pontos de defesa nesta e nenhum ponto na dianteira da Y-wing até a energia ser reconfigurada. A Y-wing adiciona ■ ■ nos ataques do TIE Fighter, mas os ataques feitos contra a zona de defesa dianteira não sofrem nenhum ■. Todas as naves e veículos possuem um quadro que mostra as configurações de escudo padrão pela zona de defesa. Para naves de perfil 4 e menor, essa configuração é representada por dois números: um para a zona dianteira e um para a traseira. Para naves de perfil 5 ou maior com diversas zonas de defesa, essa configuração é representada por quatro números para indicar a zona dianteira, a bombordo, a estibordo e a traseira.

BLINDAGEM

A blindagem é a segunda linha de defesa de uma nave espacial e a única proteção disponível para a maior parte dos veículos terrestres. Ela absorve o dano causado por ataques e impactos que podem passar pela defesa da nave. A blindagem de naves espaciais e veículos, a mais passiva dos dois tipos de proteção, é feita a partir de diversos materiais que variam desde o simples durasteel aos raros compostos de carbono e policarbonatos avançados. Semelhante à armadura corporal dos Personagens de Jogador, a blindagem de uma nave ou veículo resiste a uma quantidade de pontos de dano igual a seu nível. Como é baseada na escala planetária, um ponto de blindagem de nave ou veículo equivale a dez pontos de resistência na escala dos personagens.



SISTEMAS PADRÕES DE ESTALEIROS

A quantidade e variedade de naves espaciais na galáxia é impressionante. Apesar disso, quase todas as naves na galáxia compartilham as mesmas quantidades de componentes necessários para uma viagem segura entre as estrelas. Os veículos terrestres também compartilham alguns desses sistemas, principalmente comunicadores e sensores.

Motores Subluz: Os motores subluz conduzem as naves espaciais pelo espaço real a uma velocidade quase igual à da luz. Eles fornecem habilidades transatmosféricas e intrasistema às naves de todos os tamanhos, desde o menor caça estelar até pesados e quilométricos Destroiers Estelares Imperiais. O motor subluz mais comum é o propulsor de íon, uma tecnologia conhecida que utiliza reatores de fusão com núcleos de hipermatéria para produzir íons altamente carregados para o impulso.

Hiperpropulsor: Os hiperpropulsores foram a principal tecnologia que permitiu o estabelecimento da sociedade galáctica como ela é nos dias de hoje. Esses delicados propulsores permitem que uma nave entre no hiperespaço, um estado alternativo de realidade que permite viagens em velocidades muitas vezes maiores que a da luz. Os hiperpropulsores são divididos em classes que representam a velocidade superluminal relativa de um propulsor em uma escala decrescente, sendo que os números mais baixos caracterizam propulsores mais rápidos. Os hiperpropulsores civis geralmente são classe 3 e 4, mas pode haver mais velozes. A maioria das naves está equipada com um hiperpropulsor reserva caso o principal falhe. Os reservas geralmente são muito lentos e usados somente para viagens curtas.

Navicomputador: Das sofisticadas e poderosas matrizes de computadores usadas a bordo das naves capitais militares ao buffer de astronavegação em um droide astromecânico R2, os navicomputadores são usados principalmente para gerar os complexos cálculos necessários para um salto seguro no hiperespaço.

Cápsulas de Fuga/Sistemas de Ejeção: Todas as naves e muitos speeders aéreos são equipados com sistemas de fuga de emergência para que a tripulação possa abandonar a nave em caso de danos catastróficos. A maioria dos speeders aéreos e das naves espaciais com perfil até 3 é equipada com assentos ejetáveis que lançam o piloto e a tripulação para fora da nave destruída. Os assentos ejetáveis são equipados com minúsculos propulsores de manobra e um pequeno motor repulsor feitos para levar um piloto a terra firme em segurança caso os assentos sejam ejetados. O uso desses assentos é comum na atmosfera, e muitos trajes de voo já oferecem proteção limitada contra o vácuo. Naves com perfil 4 ou maior estão equipadas com cápsulas de fuga suficientes para que a tripulação e os passageiros possam deixar a nave. Essas cápsulas são pressurizadas e possuem consumíveis suficientes para manter seus ocupantes – geralmente quatro a seis sencientes – vivos por cinco dias.

Sensores: Os sensores fornecem à tripulação de um veículo uma visão de 360 graus constantemente atualizada dos arredores. Os sensores operam em diferentes faixas de alcance de acordo com a potência relativa da nave e, mesmo potentes, podem ser completamente enganados por inúmeras tecnologias. Os sensores operam em dois modos: passivo e ativo. No modo passivo, eles operam com baixa potência e visualizam tudo ao redor da nave até a faixa de alcance máxima. Não é necessário fazer nenhum teste de perícia para usar os sensores no modo passivo, pois são automáticos e transmitem a quantidade mínima de dados que a programação fornece. Já no modo ativo, eles são mais potentes e focados. Quando operam no modo ativo, conseguem visualizar até uma faixa de alcance a mais do seu alcance máximo, mas só veem em um dos arcos de tiros da nave (dianteiro, traseiro, bombordo ou estibordo). Para usar os sensores no modo ativo, é necessário fazer um **teste Fácil (◇) de Computadores** modificado por qualquer radiação ambiente, distúrbios atmosféricos, terrenos, como florestas ou montanhas (no espaço, asteroides ou nebulosas), ou interferências provenientes do alvo que é visualizado.

Comunicadores: "Comunicadores" é como são chamados os meios de comunicação de uma nave ou veículo. Os padrões são transmissores subespaciais com um alcance equivalente ao alcance dos sensores do veículo. Ou seja, se a nave tem sensores de curto alcance, seus comunicadores também são de curto alcance. Em geral, os comunicadores não são criptografados, são facilmente interceptados e interrompidos, mas os sistemas dos comunicadores de uma nave podem sofrer diversas modificações para tornar a transmissão ou a recepção dos sinais mais segura.

Transponder: Todas as naves espaciais possuem um transponder subespacial. Este transmite registro, número do casco, proprietário e outras informações relevantes da nave em uma frequência específica que pode ser recebida por qualquer nave ou matriz de comunicador subespacial a um alcance próximo. O transponder também funciona como um sinal de emergência caso a nave sofra algum tipo de emergência crítica. Adulterar um transponder é considerado crime grave pelo Império, e qualquer evidência de um transponder adulterado pode fazer que agentes Imperiais parem e abordem uma nave. Mesmo assim, aqueles que valorizam sua anonimidade continuam a fazê-lo.

ARMAS DE NAVES E VEÍCULOS

As armas das naves espaciais e dos veículos variam desde blasters leves de repetição encontradas em speeder bikes a baterias turbolaser nas laterais de um Destroier Estelar Imperial. Porém, em **Fronteira do Império**, toda arma de nave ou veículo tem uma quantidade de características comuns. Essas armas são muito similares às do **Capítulo V**, mas com algumas diferenças.

- **Alcance:** Este é o alcance máximo da arma. Naves espaciais e veículos utilizam uma escala maior do que a pessoal para medir alcances.
- **Dano:** Este número representa o dano básico que a arma inflige com um ataque bem-sucedido. Para cada ✲ obtido durante o ataque, o atacante adiciona +1 dano ao dano básico.
- **Nível de Acerto Crítico:** Esse número indica a quantidade de 🎲 necessária para acionar Acertos Críticos com a arma. Se a quantidade de 🎲 gerada for suficiente e um Acerto Crítico for acionado, o personagem que está disparando a arma rola 1d100 e compara o resultado na **Tabela 7-9: Resultado do Acerto Crítico** na página 244 para determinar o efeito do Acerto Crítico no alvo. Algumas armas e alguns talentos modificam a rolagem de Acerto Crítico, podendo torná-lo mais ou menos eficaz. Além disso, um personagem só pode gerar um Acerto Crítico por acerto no alvo. Porém se a rolagem gerar 🎲 suficientes para causar diversos Acertos Críticos, o personagem pode escolher acrescentar um +10 adicional ao resultado da rolagem por Acerto Crítico adicional.
- **Arco de Tiro:** Representa a direção, ou direções, que uma arma pode ser disparada de acordo com o local onde foi instalada. Veja mais detalhes sobre arcos de tiro abaixo.
- **Propriedades Especiais:** Muitas armas, tais como canhões iônicos, raios tratores e blasters de repetição, possuem propriedades adicionais especiais que afetam seu desempenho. As descrições desses efeitos especiais estão na página 154 do **Capítulo V: Utensílios e Equipamentos**.

CANHÕES BLASTER

Popularmente chamados de "canhões de flash", os canhões blaster são versões pesadas da blaster pessoal comum que requerem uma equipe para operá-los. Embora sejam menos potentes que os canhões laser, os canhões blaster são bastante eficazes contra veículos leves e infantaria, e geralmente estão montados sobre veículos atmosféricos ou naves espaciais menores. Existem diversas versões de canhões blaster com potências variadas.

BLASTER AUTOMÁTICA

As blasters automáticas são variantes de disparo automático dos canhões blaster comuns. A avançada tecnologia XCiter e módulos de atuação altamente especializados permitem que essas armas alcancem altos níveis cíclicos de disparo, espalhando rajadas de tiros com um único puxar de gatilho ou toque de botão.

ARMAS DE ÍON

Armas de íon são armas antinaves e antiveículos criadas para incapacitar os alvos (e não destruí-los). Essas armas utilizam geradores iônicos de turbina para criar massas de partículas carregadas negativamente fundidas com plasma e liberadas como explosões ou pulsos. As partículas carregadas negativamente interferem nos sistemas elétricos do alvo: provocam curto circuitos, danificam computadores e forçam o desligamento de sistemas para dominar um alvo ou facilitar sua destruição através de meios mais tradicionais. Embora

ARCOS DE TIRO

Todas as naves e todos os veículos possuem quatro arcos de tiro: dianteiro, traseiro, bombordo e estibordo. Cada arco de tiro cobre uma área da nave em um arco de noventa graus a partir do centro da nave. Dependendo da localização da arma no casco da nave e o modo como está montada, ela pode cobrir um ou diversos arcos de tiro. Armas fixas cobrem somente um arco de tiro. Por exemplo: os canhões laser montados no bico da Y-Wing BTL são direcionados para frente e só podem atingir inimigos pelo arco de tiro dianteiro. Armas instaladas em torres rotativas, como os turbolasers do Corvette CR90, conseguem cobrir qualquer arco de tiro, e isso está apresentado como "Todos os Arcos de Tiro" na descrição da arma.

Algumas naves também possuem arcos de tiro Dorsal (parte superior) e Ventral (parte inferior). Armas montadas sobre a superfície dorsal de uma nave não podem atingir alvos ventrais, e armas ventrais não podem lidar com ameaças que vêm do lado dorsal da nave. Por exemplo: o canhão laser ventral montado num cargueiro médio YT-1300 possui um arco de tiro ventral geral, ou seja, este canhão pode enfrentar qualquer ameaça que venha pela parte inferior da nave, mas deve ser reposicionado para engajar inimigos vindos de cima.

desenvolvidas para causar pouco ou nenhum dano físico nos alvos, podem causar danos colaterais, tais como queima de circuitos, fundição das articulações e até incêndios devido aos surtos intensos de energia.

ARMAS LASER

Essas armas utilizam feixes de luz direcionados combinados com partículas carregadas para produzir explosões de energia de longo alcance precisas e altamente prejudiciais. Primeira opção para operações antiveículos e antipessoas, as armas laser são ótimos complementos para os blasters menos eficazes.

CANHÕES LASER

Armas padrões antinaves montadas em naves espaciais, os canhões laser são encontrados em quase todas as classes de naves, desde o menor dos caças estelares à mais potente nave capital. A preferência pelos canhões laser em relação aos canhões blaster se dá pela precisão e pelos danos que causam. Os canhões laser podem ser dispostos em baterias ou montados separadamente. Os leves e médios geralmente são encontrados em caças estelares e cargueiros. Os pesados são montados em naves capitais como armas secundárias para atacar naves menores. Essas armas também são montadas em veículos militares terrestres.

CANHÃO LASER QUÁDRUPLO

Lasers quádruplos são armas anticaças compostas por quatro canhões laser de calibre pequeno acoplados a um mecanismo de disparo e presos a um sofisticado sistema de controle de disparos. Com um único puxar do gatilho, esses canhões disparam quatro tiros laser e podem facilmente preencher todo o espaço da nave com quilo joules de energia suficientes para destruir até mesmo o caça estelar ou a nave de patrulha mais resistente.

TURBOLASER

Armas enormes e de calibre pesado com extraordinária demanda de energia, os turbolasers são as maiores armas montadas em naves espaciais. Os turbolasers podem atravessar completamente os escudos, a blindagem e o casco de um oponente com um único tiro; os menores podem facilmente furar os cascos de naves pequenas e os maiores podem danificar as defesas do maior cruzador. As desvantagens são suas grandes demandas de energia, o lento tempo de recarga e a dificuldade de atirar em alvos rápidos e pequenos como os caças estelares.

RAIOS TRATORES

Os raios tratores são geradores de escudo modificados que projetam um feixe de energia capaz de apanhar naves espaciais. Utilizados em estaleiros orbitais, portos estelares planetários, estações espaciais e em muitas naves espaciais, os raios tratores são frequentemente usados para conduzir naves em segurança para hangares e ancoradouros e para mover mercadorias. Quando estão montados em naves de guerra, os raios tratores podem ser usados de maneira ofensiva para capturar naves inimigas e trazê-las até os ancoradouros para facilitar a abordagem.

MUNIÇÃO LIMITADA E CAÇAS ESTELARES

Às vezes, caças estelares ou outras naves pequenas possuem armas como torpedos de próton ou lançadores de mísseis de concussão com a Propriedade Munição Limitada. Embora as armas com Munição Limitada possam ser recarregadas com uma manobra quando ficam sem munição, os caças estelares geralmente carregam apenas uma leva de torpedos ou mísseis e devem ser recarregados na base ou em um porta naves espacial. Essas armas não podem ser recarregadas durante o voo e muito menos durante o combate!

ARTILHARIA

A artilharia abastece naves espaciais e veículos com poderosas armas de uso único capazes de atravessar blindagens ou perseguir oponentes. Esses projéteis são impulsionados por pequenos propulsores subluz e carregam potentes ogivas feitas para que naves pequenas tenham recursos para atacar naves maiores ou para destruir speeders aéreos ou caças estelares inimigos antes que o oponente consiga se aproximar. A maior parte das peças de artilharia contêm um sofisticado sistema de orientação e propulsores vetorizados para que possa perseguir o alvo e até fazer curvas e voltar se errar na primeira passagem.

MÍSSEIS E GRANADAS DE CONCUSSÃO

Dos dois tipos de itens de artilharia existentes, os mísseis de concussão são os mais comuns e menos potentes dos dois, encontrados em todos os tipos de naves espaciais (desde caças estelares minúsculos a naves capitais). Com cerca de um metro de comprimento, um míssil de concussão utiliza ogivas especiais, combinando um perfurador reforçado de durasteel que utiliza força cinética para atravessar a blindagem de uma nave e um material explosivo que causa dano tanto pela força da explosão quanto pelo choque concussivo. Os mísseis de concussão são principalmente armas anticaças usadas para causar danos incapacitantes em caças estelares e naves de patrulha, embora também funcionem contra alvos maiores.

As granadas de concussão são basicamente uma arma de escala pessoal, embora muitos veículos militares terrestres tenham lançadores de granadas



TABELA 7-1: ARMAS DE NAVES ESPACIAIS E VEÍCULOS

Nome	Alcance	Dano	Crit	Propriedades
Blaster Automática	Próximo	3	5	Automática
Canhão Blaster (Leve)	Próximo	4	4	
Canhão Blaster (Pesado)	Próximo	5	4	
Lançador de Mísseis de Concussão	Curto	6	3	Explosiva 4, Penetrante 4, Guiada 3, Munição Limitada 3, Lenta 1
Canhão de Íon (Leve)	Próximo	5	4	Iônica
Canhão de Íon (Médio)	Curto	6	4	Iônica
Canhão de Íon (Pesado)	Médio	7	4	Lenta 1, Iônica
Canhão Laser (Leve)	Próximo	5	3	
Canhão Laser (Médio)	Próximo	6	3	
Canhão Laser (Pesado)	Curto	6	3	
Lançador de Torpedos de Próton	Curto	8	2	Explosiva 6, Penetrante 6, Guiada 2, Munição Limitada 3, Lenta 1
Canhão Laser Quádruplo	Próximo	5	3	Certeira, Sincronizada 3
Raio Trator (Leve)	Próximo	—	—	Trator 2
Raio Trator (Médio)	Curto	—	—	Trator 4
Raio Trator (Pesado)	Curto	—	—	Trator 6
Turbolaser (Leve)	Médio	9	3	Penetrante 2, Lenta 1
Turbolaser (Médio)	Longo	10	3	Penetrante 2, Lenta 1
Turbolaser (Pesado)	Longo	11	3	Penetrante 4, Lenta 2

montados que disparam versões antiblindagem e anti-infantaria maiores. Como os lançadores de granada de concussão são relativamente armas balísticas de curto alcance, eles se tornam inúteis em combates espaciais.

Mísseis de concussão adicionais custam 500 créditos cada e são Restritos.

TORPEDOS DE PRÓTON

Os torpedos de próton são projéteis antinaves altamente sofisticados e em geral são transportados por caças estelares e naves de patrulha. São maiores e mais volumosos do que os mísseis de concussão e possuem uma ogiva coniforme achatada, o que significa que seus lançadores levam menos munição do que um lançador de mísseis de concussão equivalente. Essas armas portam uma ogiva dispersora de prótons radioativa e mortal detonada por um dispositivo explosivo Nergon-14 volátil. Os torpedos de próton foram desenvolvidos para danificar e destruir naves grandes, tais como transportes pesados e naves capitais. E permitem que naves pequenas, como caças estelares e naves de patrulha, possam atacar naves bem maiores.

Torpedos de próton adicionais custam 750 créditos cada e são Restritos.

COMBATE DE NAVES ESPACIAIS E VEÍCULOS

As mesmas regras básicas de combate apresentadas no **Capítulo VI** são aplicadas aos combates entre naves espaciais e veículos. O combate de naves espaciais e veículos não pretende ser um sistema de regras completamente à parte, mas foi desenvolvido para adicionar detalhes às regras de combate padrão para que os jogadores conduzam encontros estruturados usando naves espaciais, veículos, personagens ou qualquer combinação desses elementos.

Ao conduzir encontros com naves espaciais e veículos, é importante observar que naves espaciais de perfil 5 ou maior possuem regras de ação diferentes, pois estas naves são bem maiores do que os caças estelares e os cargueiros e dezenas ou centenas de indivíduos formam sua tripulação.

COMBATE E A PERÍCIA PILOTAR

Em um combate envolvendo Naves Espaciais e Veículos, os PJs e os PMs precisam fazer testes de Pilotar para controlar seus veículos, fazer determinadas ações e evitar resultados desastrosos. Sempre que um personagem ou PM piloto precisar fazer um teste de Pilotar, ele deve fazer um teste de Pilotar (Planetário) ou Pilotar (Espacial) dependendo do veículo. Para simplificar, a versão da perícia Pilotar não está determinada, e cabe ao Mestre decidir qual é a perícia mais apropriada.

VISÃO GERAL DO COMBATE

Em **Fronteira do Império**, o combate de naves espaciais e veículos segue as mesmas ordens e regras básicas detalhadas no **Capítulo VI: Conflitos e Combates**, apresentadas novamente a seguir.

ETAPA 1: DETERMINAR INICIATIVA

No início da primeira rodada de um combate, todos os jogadores e PMs precisam determinar a ordem de turno. Isso é chamado de **ordem de Iniciativa**.

Para determinar a ordem de Iniciativa, cada PJ e cada PM fazem um **teste Simples (–) de Sangue Frio ou Vigilância** (para saber qual perícia utilizar, leia **Sangue Frio ou Vigilância?** na página 199). Uma vez feitos todos os testes de Iniciativa, o Mestre anota os resultados de cada um e os coloca em ordem decrescente: do maior número de sucessos para o menor. Se der empate entre dois testes, o teste com mais recebe a posição superior. Em caso de novo empate, os PJs são colocados acima dos PMs. Essa é a ordem de Iniciativa.

ETAPA 2: ATRIBUIR POSIÇÕES DE INICIATIVA

Após determinar a ordem de iniciativa, o Mestre anota os resultados dos Personagens de Jogador e os dos PMs. Os resultados obtidos pelos PJs tornam-se as posições de Iniciativa de Personagem de Jogador. Os resultados obtidos pelos PMs, posições de Iniciativa de PM.

ETAPA 3: OS PARTICIPANTES REALIZAM SEUS TURNOS

Começando pelo topo da ordem de Iniciativa, os jogadores e o Mestre preenchem cada posição de Iniciativa, uma por vez, com o turno de um personagem. Caso seja uma posição de Iniciativa de Personagem de Jogador, os jogadores escolhem um PJ dentre aqueles que não agiram no turno para preencher a posição. O PJ selecionado realiza seu turno. Caso seja uma posição de Iniciativa de PM, o Mestre escolhe um PM dentre aqueles que não agiram no turno para preencher a posição. O PM selecionado realiza então seu turno. Algumas naves espaciais podem ter diversos membros em sua tripulação.

ETAPA 4: TÉRMINO DA RODADA

A rodada termina quando todos os PMs e PJs tiverem realizado seus turnos. Neste ponto, os efeitos que duram até o "final da rodada" são encerrados. O Mestre também determina se a ação em andamento precisará de rodadas adicionais ou se já foi resolvida. Caso a ação em andamento seja continuada, os jogadores devem repetir a etapa três usando a mesma ordem de Iniciativa obtida na etapa 1. Caso a ação tenha sido resolvida e o encontro tiver terminado, os jogadores passam para a etapa 5.

ETAPA 5: TÉRMINO DO ENCONTRO

O Mestre encerra o encontro quando a ação é resolvida. Neste ponto, as habilidades dos personagens que só podem ser usadas "uma vez por encontro" são restabelecidas. Cada PJ tem a oportunidade de recuperar fôlego e fadiga e pode fazer ações que ajudem a curar personagens incapacitados.

COMBATE DE NAVES PEQUENAS

O combate entre naves pequenas, tripuladas por uma pessoa, tais como caças estelares e naves de patrulha, speeder bikes ou speeders aéreos para um passageiro é relativamente simples. O piloto (o único tripulante a bordo) tem uma manobra de nave espacial e uma ação de nave espacial (ou duas manobras de nave espacial) durante seu turno. Isso significa que ele pode voar e combater a bordo de sua nave ou apenas concentrar-se em voar. O combate de naves pequenas (principalmente com veículos velozes como speeders aéreos, speeder bikes ou caças estelares) é bem abstrato. Como estão em constante movimento e tentando obter uma posição vantajosa (graças a sua velocidade e agilidade incríveis), seria praticamente impossível detalhar todos os movimentos de um caça estelar. Em vez disso, o Mestre de Jogo e os jogadores descrevem as ações dos personagens e PMs, enriquecem-nas com detalhes narrativos e então realizam seus testes de perícia para resolver as ações.

COMBATE DE NAVES CAPITAIS

O combate das imensas naves espaciais capitais de perfil 5 ou maior é ainda mais abstrato devido à complexidade da nave e ao número de tripulantes. Como nos combate de naves pequenas, as naves capitais só podem fazer uma manobra de nave espacial e uma ação de nave espacial (ou duas manobras de nave espacial) durante seu turno. Não se trata de uma propriedade da própria nave, mas tem como base as manobras da nave espacial e as ações do piloto ou capitão. Junto ao piloto, cada tripulante a bordo adicional pode usar suas manobras de



nave espacial e suas ações para operar armas, sensores, deslocar-se pela nave e geralmente juntar-se ao piloto para o combate. Tudo acontece na mesma rodada e está sujeito à ordem de Iniciativa (como em um combate pessoal). Um aspecto importante do combate de naves com veículos de tais proporções é que cada nave pode conter centenas ou milhares de tripulantes. Os Mestres e os jogadores não devem marcar cada uma das posições de iniciativa e ações de cada personagem durante o combate, mas focar somente nos indivíduos que de fato estão fazendo coisas relevantes para o encontro em andamento e ignorar os demais.

TURNOS DE COMBATE

Muito parecido com o combate pessoal, o combate entre naves espaciais e veículos em **Fronteira do Império** é desenvolvido através da narrativa e de maneira abstrata para ser fácil e rápido. Isso é feito para refletir melhor o estilo frenético, cinematográfico, de ação e aventura de *Star Wars* e evitar que a sessão ganhe um ritmo lento com tantos detalhes de tabelas e mapas. As manobras que uma nave espacial realiza ficam abertas à narrativa e à interpretação do Mestre e dos jogadores.

Em **Fronteira do Império**, os Personagens de Jogador seguem as mesmas regras de combate apresentadas a partir da página 197. Isso significa que podem realizar uma ação e uma manobra durante seu turno. Eles também podem realizar uma segunda manobra sofrendo uma fadiga ou gastando Vantagem, embora cada jogador nunca possa realizar mais do que duas manobras durante o turno.

MANOBRAS

Menos empolgantes do que as ações, as manobras são atividades simples que geralmente não requerem testes de perícia. Além de todas as manobras de combate pessoal, existem diversas outras que se aplicam especificamente a naves espaciais e veículos. Essas manobras adicionais seguem as regras básicas sobre manobras (veja a página 200). Além disso (e principalmente em naves maiores), parte-se do pressuposto de que os personagens são capazes de realizar qualquer manobra pessoal, tal como cair de bruços, manusear equipamentos ou interagir com o ambiente (embora o Mestre e os jogadores devam usar o bom senso em relação ao que um PJ pode ou não pode fazer dependendo da situação). Também estão inclusas manobras como mirar, pois um personagem consegue mirar uma torre rotativa laser quádrupla assim como consegue mirar um rifle blaster. Em geral, todas as manobras apresentadas a partir da página 201 aplicam-se a todas as formas de combate (com uma dose de bom senso).



Quando estão envolvidas em encontros, naves e veículos devem ter suas velocidades atuais sempre controladas. Alguém pode pilotar uma nave a qualquer velocidade entre zero e a máxima, mas é preciso realizar manobras para acelerar e desacelerar.

Uma nave espacial ou um veículo com perfil 1-4 pode se beneficiar de uma manobra Só Para Pilotos em uma rodada e de uma segunda manobra Só Para Pilotos se sofrer duas fadigas de sistema (as manobras Só Para Pilotos são manobras que afetam o movimento da nave, e as naves têm um limite de velocidade e de distância que podem cobrir). Se a nave espacial tiver apenas um piloto, esse piloto deverá sofrer duas fadigas (ou rebaixar sua ação para manobra) para realizar duas manobras de acordo com as regras de combate. Algumas naves podem ter diversos pilotos; neste caso, cada piloto pode realizar uma manobra Só Para Pilotos e apenas a nave sofre a fadiga. Mas naves desse tipo são muito raras.

Uma nave espacial ou veículo de perfil 5 ou maior só pode se beneficiar de uma manobra Só Para Pilotos em uma rodada.

ACELERAR/DESACELERAR

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
O piloto pode aumentar ou diminuir em um a velocidade atual da nave ou veículo para o mínimo zero ou o máximo do nível de velocidade máxima da nave.

VOAR/PILOTAR

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
Esta manobra de nave espacial reflete o simples ato de mover a nave ou veículo para perto ou para longe de algo na sua velocidade atual. A quantidade de manobras de nave necessárias para o deslocamento de uma nave ou veículo por determinado número de faixas de alcance depende de sua velocidade. É importante lembrar que o alcance baseia-se na perspectiva da nave em movimento e não é uma medida da distância física atual.

- **Velocidade 0:** A nave ou veículo não se move e não pode utilizar esta manobra de nave até que acelere.
- **Velocidade 1:** Uma manobra de nave para se mover dentro de alcance curto de um alvo ou objeto, ou duas manobras de nave para se mover de alcance próximo para curto ou de curto para próximo.
- **Velocidade 2–4:** Uma manobra de nave para se mover dentro de alcance próximo de um alvo ou objeto, para se mover de próximo para curto ou de curto para próximo. Duas manobras de nave para se mover de alcance próximo para médio ou de médio para próximo.

- **Velocidade 5–6:** Uma manobra de nave para se mover dentro de alcance próximo de um alvo ou objeto, para se mover de alcance próximo para médio ou de médio para próximo. Duas manobras de nave para se mover de alcance próximo para longo ou de longo para próximo.

MANOBRAS EVASIVAS

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: 1-4
Velocidade: 3+
Manobras Evasivas reflete os esforços do piloto em evitar disparos inimigos, colisões e outras calamidades. Realizar Manobras Evasivas aprimora uma vez a dificuldade do conjunto de dados para todos os ataques feitos contra a nave até o final do próximo turno do piloto. Embora fique mais difícil atingir a nave que está realizando a manobra, também fica mais difícil para a nave que está realizando a manobra atingir qualquer outra coisa. Realizar Manobras Evasivas aprimora igualmente uma vez a dificuldade do conjunto de dados para todos os ataques feitos pela nave até o final do próximo turno do piloto. Manobras Evasivas só pode ser realizada por naves ou veículos de perfil 4 ou menos. Qualquer outro veículo ou nave maior é muito lento ou desajeitado para realizar Manobras Evasivas.

MANTER ALVO

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: 1-4
Velocidade: 3+
Esta manobra reflete a concentração do piloto e sua habilidade em se livrar de tensões e distrações de combate para ter certeza de que o alvo foi atingido ou que um adversário tenha sido destruído. Até o fim do próximo turno do piloto, todos os testes de combate do veículo ou da nave que está executando esta manobra aprimoram uma vez os dados de Habilidade de seu conjunto. Porém enquanto o piloto está concentrado apenas em seu alvo, ele ignora todas as outras ameaças e torna-se um alvo fácil para os oponentes. Qualquer teste de combate que tem como alvo uma nave que está executando esta manobra aprimora uma vez os dados de Habilidade em seu conjunto até o fim da próxima rodada do piloto. Esta manobra de nave só pode ser feita por naves pequenas como os caças estelares e naves de patrulha, e somente naves ou veículos de perfil 4 ou menor podem Manter Alvo.

VELOCIDADE MÁXIMA

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: 1-4
Velocidade: Qualquer uma
Esta manobra permite que a nave ou o veículo passe imediatamente da velocidade em que está para sua velocidade máxima principalmente ao acionar o acelerador até a potência máxima e sobrecarregando os propulsores da nave ou do veículo. Embora dispendioso, também faz a nave ou o veículo sofrer fadiga excessiva. Ao executar esta manobra, a nave ou veículo sofre um ponto de fadiga de sistema para cada ponto de velocidade entre a velocidade atual da nave e sua velocidade máxima.

Por exemplo: o piloto de um cargueiro leve YT-1300 está atrás de um asteroide grande se escondendo de uma patrulha Imperial de velocidade 0. De repente ele é atacado por dois TIE Fighters; ele decide que é melhor prevenir do que remediar e ativa Velocidade Máxima. O piloto imediatamente força os aceleradores até a potência máxima e a nave reage. Embora o piloto saia ileso e consiga saltar para o hiperespaço, a aceleração súbita causa três pontos de fadiga na nave.

Somente naves de perfil 4 ou menor podem realizar esta manobra, pois naves maiores têm muito mais massa e não conseguem acelerar tão rápido.

ANGULAR ESCUDOS DEFLETORES

Só Para Pilotos: Não
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
Ao realizar esta manobra, um membro da tripulação com acesso aos controles do escudo pode transferir até um ponto de Defesa de uma zona de defesa para outra. Por exemplo: um jogador pode fortalecer a zona de defesa dianteira da nave com um ponto da zona de defesa traseira. Essa manobra só funciona se a nave ou o veículo tem defesa que pode ser transferida, como escudos defletores.

AÇÕES

Em combates que envolvem naves espaciais ou veículos, existem algumas ações adicionais que os personagens podem fazer e que se aplicam especificamente à nave ou ao veículo que estão conduzindo. Algumas dessas ações são classificadas como ações Só Para Pilotos. Uma nave espacial ou veículo só pode se beneficiar de uma ação Só Para Pilotos por rodada, independente do número de tripulantes a bordo (as ações Só Para Pilotos são ações que afetam o movimento da nave, e as naves têm um limite de velocidade e de distância que podem cobrir).

TABELA 7-2: DIFICULDADE DE CONTROLE DE DANO

Fadiga Total	Avaria Total do Casco	Dificuldade
Fadiga de sistema menor do que a metade do limite de fadiga do sistema.	Avaria do casco menor do que a metade do limite de avaria do casco do veículo.	**Fácil (◆)**
Fadiga de sistema igual ou maior do que a metade do limite de fadiga do sistema do veículo.	Avaria do casco igual ou maior do que a metade do limite de avaria do casco do veículo.	**Médio (◆◆)**
Fadiga de sistema excede o limite de fadiga do sistema do veículo.	Avaria do casco excede o limite de avaria do casco do veículo.	**Difícil (◆◆◆)**

Lembre-se que qualquer ação de combate apresentada a partir da página 203 também pode ser realizada em combates envolvendo naves ou veículos desde que se use o bom senso.

CONTROLE DE DANO

Só Para Pilotos: Não
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
Esta ação é uma tentativa de atenuar um pouco a exaustão causada nos sistemas do veículo durante um combate ou em um acidente. Ao fazer esta ação, qualquer Personagem de Jogador que faz um teste de Mecânica bem-sucedido recupera um ponto de fadiga de sistema. A dificuldade do teste de Mecânica é determinada pela fadiga que a nave está sofrendo no momento.
A manobra Controle de Dano pode ser tentada quantas vezes forem necessárias para reduzir a fadiga de sistema da nave a zero (com a ressalva de que um único personagem pode fazer somente uma ação por turno).

O mesmo se aplica a um mecânico habilidoso que até pode consertar um pouco do dano causado em um veículo durante uma luta, embora isso seja muito mais complicado. Em geral, os PJs podem tentar somente um teste de Controle de Dano para reduzir avarias do casco por encontro (há um limite de consertos que podem ser feitos sem a estrutura de um estaleiro apropriado). De qualquer modo, é o Mestre quem decide se o Personagem de Jogador pode tentar consertar a avaria do casco (o piloto de um caça não poderia sair da cabine durante um combate aéreo para consertar uma asa, muito menos o piloto de um speeder bike pode reconectar um dos seus painéis de controle enquanto dirige por uma floresta).

Os personagens também podem realizar esta ação para reparar acertos críticos que a nave esteja sofrendo. A dificuldade de reparo de um Acerto Crítico encontra-se na **Tabela 7-9: Resultados do Acerto Crítico**. Os testes para reparar Acertos Críticos podem ser tentados várias vezes até que o Acerto Crítico seja reparado.

GANHAR A VANTAGEM

Só Para Pilotos: Sim
Perfil: 1-4
Velocidade: 4+
Esta ação reflete a troca constante e frenética de ataques em um combate aéreo entre naves pequenas, como caças estelares e naves de patrulha, ou entre veículos de alta velocidade, como os speeders aéreos. Esta ação permite que o piloto assuma uma posição vantajosa em relação a um único oponente, preparando-se para um ataque melhor durante a rodada seguinte. Para realizar esta ação de nave, o piloto faz um teste de Pilotar com a dificuldade do teste determinada pelas velocidades relativas das naves ou dos veículos envolvidos no ataque. Estas dificuldades estão esquematizadas na Tabela 7-3: Dificuldade de Vantagem de Velocidade. Em caso de sucesso, o piloto ignora todas as penalidades impostas pelo seu próprio uso de Manobras Evasivas ou pelo uso do oponente desta manobra de nave até o fim da rodada seguinte. Além disso, o piloto também escolhe qual zona de defesa ele acerta com seu ataque. Se fracassar, ele não recebe a vantagem da tentativa e ainda sofre os efeitos de quaisquer Manobras Evasivas.

TABELA 7-3: DIFICULDADE DE VANTAGEM DE VELOCIDADE

Diferença de Velocidade	Dificuldade
Nave ativa viaja na mesma velocidade da nave alvo.	Média (◆◆)
Velocidade da nave ativa está a um ou mais níveis acima da nave alvo.	Fácil (◆)
Velocidade da nave ativa é um abaixo da nave alvo.	Difícil (◆◆◆)
Velocidade da nave ativa é dois ou mais abaixo da nave alvo.	Muito Difícil (◆◆◆◆)

Ao receber a vantagem no turno seguinte, o oponente pode tentar anular essa vantagem também usando Ganhar a Vantagem. Isso funciona como descrito acima, mas seu teste fica um nível mais difícil cada vez que ele ou o oponente consegue Ganhar a Vantagem contra o outro.

AÇÕES ADICIONAIS DE NAVES E VEÍCULOS

Só Para Pilotos: Não
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
A bordo de um veículo em combate, quem não estiver dirigindo ou atirando pode contribuir para o encontro de alguma forma. Embora a quantidade de opções seja limitada apenas pela criatividade do jogador, a **Tabela 7-7: Ações Adicionais de Naves Espaciais e Veículos** na página 237 traz uma lista das ações que os passageiros podem tentar fazer durante os encontros. A tabela apresenta as ações, seguidas da perícia necessária e da dificuldade do teste e os resultados em caso de sucesso (os Mestres devem alterar a dificuldade do teste se acharem necessário e também podem fazer que os jogadores não usem determinadas perícias que possam não fazer sentido dependendo da situação). Todas essas ações estão contidas na ação "Fazer um Teste de Perícia", e essa não é uma lista fechada. Mas a lista já fornece uma série de ideias.

FAZER UM TESTE DE COMBATE COM ARMAS DE VEÍCULO

Só Para Pilotos: Não
Perfil: Qualquer um
Velocidade: Qualquer uma
Esta ação é parecida com a ação Fazer um Teste de Combate na página 204, mas com algumas pequenas modificações quanto à sua implementação devido às diferenças entre veículos e indivíduos. Por este motivo, optou-se por repetir os passos de um teste de combate e incluir as diferenças em cada passo em vez de se fazer uma lista fora de contexto com essas diferenças.

Cada arma em uma nave espacial ou veículo só pode atirar no máximo uma vez por rodada a menos que uma regra especificamente permita o contrário.

1. DECLARAR UM ATAQUE E ESCOLHER OS ALVOS

O personagem decide atacar. Ele escolhe a perícia que vai usar no ataque (geralmente Artilharia, mas as armas de alguns veículos talvez exijam a perícia Combate a Distância (Pesado) em vez da perícia escolhida). A maioria dos testes de combate a bordo de uma nave espacial ou um veículo é feita com as armas da nave ou do veículo. Lembre-se: **uma arma específica de naves espaciais ou veículos só pode ser usada uma vez por rodada**, independentemente de quantos personagens estejam a bordo da nave.

2. ORGANIZAR O CONJUNTO DE DADOS

O personagem organiza seu conjunto de dados com base em sua perícia e as características dessa perícia, algum talento aplicável e outras habilidades. Algumas circunstâncias, como o efeito de uma Lesão Crítica, um Acerto Crítico causado na nave ou no veículo ou o efeito do próprio ambiente, também podem contribuir com dados no conjunto de dados. Para mais informações sobre como construir um conjunto de dados veja a página 18.

A dificuldade dos testes de combate quando se dispara a partir de veículos ou naves espaciais baseia-se na comparação dos perfis da nave que está disparando e da nave alvo (mesmo que o alvo do ataque não seja um veículo ou nave espacial) e é delineado na **Tabela 7-4: Comparação de Perfis**. Isso reflete o fato de que naves grandes têm dificuldade em acertar naves velozes e pequenas, e seu tamanho as torna alvos fáceis para essas pequenas naves. Graças aos computadores avançados de mira instalados na maioria das naves espaciais, o alcance de um tiro não tem relação com a dificuldade do ataque: se o alvo estiver dentro do alcance, uma nave espacial poderá atingi-lo. O teste ainda é afetado por modificadores provocados por manobras de nave, talentos, terreno ou qualquer outro modificador que o Mestre achar necessário.

TABELA 7-4: COMPARAÇÃO DE PERFIS

Diferença entre Perfis	Dificuldade
A nave atacante tem o mesmo perfil do alvo ou tem um ponto a mais ou a menos de perfil do que o alvo.	Média (◆◆)
A nave atacante tem dois ou mais pontos a menos de perfil do que a nave alvo.	Fácil (◆)
A nave atacante tem dois pontos de perfil a mais do que a nave alvo.	Difícil (◆◆◆)
A nave atacante tem três pontos a mais de perfil do que a nave alvo.	Muito Difícil (◆◆◆◆)
A nave atacante tem quatro ou mais pontos de perfil do que a nave alvo.	Heroica (◆◆◆◆◆)

Ao atacar uma nave de perfil 4 ou menor, o defensor escolhe qual zona de defesa será atingida pelo ataque. As naves menores são mais ágeis e estão em constante movimento, o que significa que, durante um combate, elas não param de se mover, esquivar, evitar e posicionar-se para que suas zonas de defesa mais fortes estejam sempre de frente para o atacante. Ao atacar naves de perfil 5 ou maior, a zona de defesa afetada pelo ataque é determinada pela posição das naves em combate. A posição relativa das naves em combate é determinada pelas ações do Mestre e dos PJs ilustradas através do estilo de jogo cinematográfico próprio de **Fronteira do Império**.

3. RESULTADOS DO CONJUNTO DE DADOS E CAUSAR DANOS

Ao rolar os dados para seu personagem, o jogador avalia os resultados. Como em qualquer outro teste de perícia, deve haver mais ✲ do que ▼ para que o teste seja bem-sucedido.

Em um teste de combate, depois de calcular o sucesso em geral, cada resultado de ✲ que restar adiciona +1 dano a um ataque bem-sucedido. Caso o ataque afete vários alvos, o dano adicional é aplicado a cada um dos alvos. Lembre-se: a maioria das armas de veículos ou naves espaciais causam dano na escala planetária, ou seja, cada ponto de dano equivale a dez pontos de dano na escala pessoal.

4. RESOLVER ◐ E ⊕

Como em todo teste de perícia, ◐ e ⊕ podem ser gastos para receber efeitos benéficos incidentais em um teste de combate. No entanto, assim como as regras de encontros são um pouco mais estruturadas do que as regras de jogo narrativo, algumas das opções para os gastos de ◐ e ⊕ são mais bem definidas. Nos encontros, o jogador que controla o personagem ativo determina como seu PJ gastará ◐ e ⊕, a menos que o Mestre tenha um bom motivo para decidir no lugar do jogador.

A primeira forma de gastar ◐ e ⊕ em um ataque é ativar Acertos Críticos ou ativar as propriedades da arma. Conforme apresentado nas páginas 158 e 243, cada arma tem um Nível Crítico que consiste em um valor numérico. O usuário pode gastar essa quantidade de ◐ para causar um Acerto Crítico no alvo além dos danos e efeitos normais (se o alvo for um indivíduo, o dano causado é uma Lesão Crítica conforme a página 216). Para mais informações sobre Acertos Críticos de naves espaciais e veículos, veja a página 243. Lembre-se de que o dano do ataque deve passar da armadura do indivíduo para causar um Acerto Crítico.

As propriedades das armas são efeitos e habilidades especiais aplicadas somente quando a arma específica é utilizada. Essas propriedades podem ser ativas e passivas. As ativas requerem que o usuário gaste certa quantidade de ◐ para acioná-las. Geralmente são ◐ ◐, mas algumas propriedades podem exigir mais ou menos. As propriedades podem causar efeitos em um alvo, exceto quando indicado o contrário, que sempre se somam a outros efeitos, Acertos Críticos e danos.

TABELA 7-5: GASTANDO E EM COMBATES DE VEÍCULOS E NAVES ESPACIAIS

Custo	Opções de Resultados
ou	Adicionar no teste de Pilotar, Artilharia, Computadores ou Mecânica do próximo jogador aliado ativo. Perceber um ponto importante no combate em andamento, como uma falha fatal no curso da nave de um inimigo ou um ponto fraco em um speeder de ataque. Infligir um Acerto Crítico com um ataque bem-sucedido que cause dano além do valor da blindagem (custo da pode variar). Ativar uma propriedade da arma (custo da pode variar).
ou	Realizar imediatamente uma manobra gratuita, desde que o personagem ativo ainda não tenha feito duas manobras neste turno. Adicionar no próximo teste de Pilotar ou Artilharia do personagem alvo. Adicionar no teste de Pilotar, Artilharia, Computadores ou Mecânica do próximo jogador aliado ativo.
ou	Ao causar dano em uma nave ou um veículo inimigo, o tiro pode causar um dano temporário em um componente à escolha do atacante em vez de causar avaria do casco ou fadiga de sistema. O atacante e o Mestre decidem os efeitos desde que façam sentido. Por exemplo: o dano causado ao gerador de escudos de uma nave baixa sua defesa para 0 até o gerador ser consertado (de preferência com um teste de Mecânica). Porém este efeito não deve ser devastador. Veja as **Tabelas 7-10 e 7-11** na página 245 para outras possibilidades de componentes que podem ser desativados. Ignorar terrenos que geram penalidades ou efeitos estelares até o fim do próximo turno do personagem ativo. Ao pilotar a nave, realizar uma manobra Só Para Pilotos gratuita (desde que não exceda a quantidade máxima de manobras Só Para Pilotos em um turno). Forçar a nave alvo ou o veículo alvo a desviar, escapando de qualquer manobra de Mira ou Manter Alvo.
	Aprimorar a dificuldade do próximo teste de Artilharia ou Pilotar do personagem alvo. Aprimorar o próximo teste de Pilotar, Artilharia, Computadores ou Mecânica do jogador aliado. Fazer algo vital para reverter a batalha, tal como destruir o gerador de escudo de uma nave capital ou sumir da vista de uma nave em perseguição em um campo de asteroides.
	Ao causar dano em uma nave ou um veículo do inimigo, fazer o tiro destruir alguns componentes importantes à escolha do atacante em vez de causar avaria do casco ou fadiga de sistema, deixando a nave ou o veículo completamente inoperável até ser reparado. Assim como na opção de desabilitar um componente, o Mestre e o jogador devem chegar a um acordo, mas é possível destruir os motores de uma nave em fuga, atingir seu hiperpropulsor ou destruir suas armas. Veja as **Tabelas 7-10 e 7-11** na página 245 para outras possibilidades de componentes que podem ser destruídos.

TABELA 7-6: GASTANDO E EM COMBATES DE VEÍCULOS E NAVES ESPACIAIS

Custo	Opções de Resultados
ou	Se estiver pilotando uma nave, manobras repentinas forçam a nave a reduzir a velocidade em um. O personagem ativo perde os benefícios de uma manobra anterior (como realizar Manobras Evasivas ou Mira) até fazer essa manobra novamente. A nave ou o veículo do personagem ativo sofre 1 fadiga de sistema (esta opção pode ser escolhida mais de uma vez).
ou	Um oponente pode fazer uma manobra gratuita imediatamente em resposta ao teste do personagem ativo. Adicionar no próximo teste de Pilotar ou Artilharia do personagem alvo. O personagem ativo ou um personagem aliado sofre em sua próxima ação.
ou	O jogador ativo vai para a última posição na ordem de iniciativa. O personagem ativo dá ao inimigo uma vantagem significativa no encontro em andamento, tal como entrar em sua linha de tiro e baixar em um a dificuldade de qualquer teste feito contra ele até o início do próximo turno do personagem ativo.
	O sistema principal de armas da nave do personagem ativo (ou o sistema de armas em operação se estiver atuando como um artilheiro) sofre os efeitos do Acerto Crítico de Componentes (veja a página 244). Esses efeitos não são somados aos Acertos Críticos acumulados da nave. Aprimorar a dificuldade no próximo teste de Pilotar, Artilharia, Computadores ou Mecânica de um jogador aliado. O personagem ativo sofre uma pequena colisão com um de seus oponentes a curto alcance ou com o fenômeno/terreno estelar pelo qual está passando.
(mais teste malsucedido)	O personagem ativo sofre uma grande colisão com um de seus oponentes a curto alcance ou com o fenômeno/terreno estelar pelo qual está passando.

Além de sempre funcionar como um ✲ adicional, ⊕ também pode ser gasto para ativar essas habilidades. ⊕ pode ser gasto para causar um Acerto Crítico (independentemente do Nível Crítico da arma) em um ataque bem-sucedido. Além disso, ⊕ pode ser gasto para ativar uma propriedade da arma, independentemente de quantas ❍ normalmente seriam necessárias para isso.

No entanto, existem opções adicionais para gastar ❍ e ⊕ em combates de veículos ou naves espaciais. Uma lista com as opções mais comuns estão na **Tabela 7-5: Gastando ❍ e ⊕ em Combate de Naves Espaciais**. Assim como nos combates normais, essa não é uma lista fechada, mas proporciona ideias para os jogadores e os Mestres.

5. RESOLVER ⚙ E ▽



Da mesma maneira que o jogador decide como seu personagem gasta ❍ e ⊕ em seu teste de combate, é o Mestre quem decide como gastar ⚙ e ▽ obtidos no teste. Normalmente, o Mestre determina como gastar ⚙ e ▽, embora possa dar essa oportunidade aos jogadores em algumas situações (como em testes feitos por PMs).

Diferente de ❍ e ⊕, a maioria das armas não especifica como gastar ⚙ e ▽ – embora isso nem sempre seja o caso. Algumas armas particularmente inconstantes e perigosas apresentam essas opções e quando as têm, as opções aparecem na descrição da arma. Existem opções

TABELA 7-7: AÇÕES ADICIONAIS DE VEÍCULOS E NAVES ESPACIAIS

Ação	Perícias e Dificuldade	Resultados
Planejar Percurso	**Teste Médio (◆◆) de Astronavegação, teste Difícil (◆◆◆) de Percepção.**	O tripulante estuda o terreno à frente e traça um curso para o veículo passar em segurança. Em um teste bem-sucedido, cada sucesso reduz o ■ imposto pela dificuldade do terreno em 1.
Copilotar	**Teste Médio (◆◆) de Pilotar.**	O tripulante atua como o copiloto do veículo, operando sistemas e equipamentos auxiliares para que o piloto concentre sua atenção no voo e na direção. Em um teste bem-sucedido, cada sucesso rebaixa em 1 a dificuldade do próximo teste de Pilotar do piloto.
Interferência	**Teste Médio (◆◆) de Computadores.**	O tripulante usa os sistemas do veículo para interferir nas comunicações de veículos inimigos. Em um teste bem-sucedido, o inimigo deve fazer um **teste Médio (◆◆) de Computadores** para usar seus sistemas de comunicação. A dificuldade aumenta em 1 por ✲ ✲ adicionais, e a interferência afeta um alvo adicional a cada ❍ gasta.
Aprimorar Escudos	**Teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica.**	O tripulante transfere energia de outros sistemas para aumentar os sistemas defensivos do veículo. Isso só funciona se este já tiver um nível de defesa. Em um teste bem-sucedido, o veículo sofre 1 fadiga de sistema e aumenta a defesa de uma zona de defesa em um até o início de seu próximo turno. ✲ adicional aumenta a duração em uma rodada a cada ✲.
Reparos Manuais	**Teste Difícil (◆◆◆) de Atletismo.**	Em alguns casos, os reparos podem ser tão simples que basta soldar uma placa metálica sobre um sistema danificado. Se o Mestre permitir e o tripulante tiver as ferramentas apropriadas para o reparo, a tripulação pode tentar usar a ação Controlar Danos com Atletismo em vez de Mecânica. Em caso de sucesso, a tripulação pode remover um ponto de avaria do casco da nave mais um ponto adicional para cada ✲ ✲ adicionais. Lembre-se de que isso segue as limitações para Controlar Danos e, sendo assim, só pode ser feita uma vez por encontro.
Coordenar Disparos	**Teste Difícil (◆◆◆) de Disciplina ou Liderança.**	O tripulante deixa de lutar para analisar as táticas dos oponentes e coordenar seus companheiros para obter maior precisão com suas armas de fogo. Em caso de sucesso, o próximo tripulante que disparar uma arma a bordo da nave pode adicionar □ em seu teste. A cada ✲ ✲ adicionais, um tripulante adicional também recebe esse benefício. Além disso, o tripulante pode gastar ❍ ❍ ❍ para que todos os acertos de armas disparadas a bordo da nave causem 1 fadiga de sistema em seu alvo e também danos normais até o início de seu próximo turno conforme os tiros cuidadosamente mirados danificam os escudos e sobrecarregam os sistemas.
Sondar o Inimigo	**Teste Difícil (◆◆◆) de Percepção.**	O tripulante utiliza os scanners da nave para avaliar o inimigo. Em caso de sucesso, ele descobre as armas que a nave tem, suas possíveis modificações e seus limites de avaria do casco e de fadiga de sistema. Se gastar ❍ ❍, ele também saberá quais são seu níveis atuais de avaria do casco e de fadiga de sistema.
Invadir os Sistemas do Inimigo	**Teste Difícil (◆◆◆) de Computadores.**	O tripulante utiliza poderosos computadores de bordo para tentar romper os sistemas de um veículo inimigo. Em caso de sucesso, ele reduz a defesa de uma zona do veículo alvo por uma rodada a cada ✲. Um ⊕ pode ser gasto para desabilitar o funcionamento de um sistema de arma por uma rodada, e ❍ ❍ podem ser gastas para causar uma fadiga de sistema no veículo alvo.
"Enganar" Mísseis	**Teste Médio (◆◆) de Computadores ou Difícil (◆◆◆) de Vigilância.**	O tripulante acompanha ataques iminentes e utiliza os sistemas do veículo para interromper seus sistemas de rastreamento ou mísseis lançando sinalizadores e detritos no momento oportuno. Em caso de sucesso, qualquer ataque contra a nave ou o veículo do tripulante que utiliza armas com a propriedade Guiado aprimora a dificuldade em um (mais um aprimoramento adicional a cada ❍ ❍ adicionais) até o início do próximo turno do tripulante.

específicas para gastar ⚙ e ▽ em encontros de naves espaciais, e as mais comuns encontram-se na **Tabela 7-6: Gastando ⚙ e ▽ em Combates de Veículos e Naves Espaciais**. Assim como ↻ e ⊕, lembre-se de que essas não são as únicas opções que existem. Como sempre, os jogadores e Mestres podem criar outras formas de gastar ⚙ e ▽ dependendo das circunstâncias específicas do encontro e qualquer opção que os jogadores e o Mestre concordarem ser viáveis.

VEÍCULOS E LACAIOS

Ao utilizar veículos e naves espaciais em combates, o Mestre ainda pode seguir as regras dos lacaios para simplificar e acelerar encontros. O processo é praticamente o mesmo com veículos para apenas um piloto, tais como speeder bikes, speeders aéreas ou caças estelares: basta combinar de dois a quatro veículos do mesmo tipo (e pilotados pelo mesmo PM lacaio) para formar um único grupo de lacaios. Esses veículos funcionarão como um único grupo que pode ser descrito narrativamente como se estivesse voando em formação ou pelo menos próximos uns aos outros. Assim como os grupos de lacaios de PMs, os grupos de lacaios de veículos ou naves espaciais atacam uma vez como um grupo (e aprimoram o teste de perícia se suas perícias "somente para grupos" permitirem) e sofrem danos como um grupo. Todos os lacaios escolhem as mesmas manobras e deslocam-se para as mesmas localizações.

Em geral, naves capitais grandes ou veículos pesados nunca são tratados como lacaios – afinal de contas, ninguém quer ter de lutar com um grupo de lacaios formado por dois a quatro Destroieres Estelares. Porém pode haver grupos de lacaios conduzindo essas naves. As diversas armas de uma nave capital precisam ser operadas por atiradores lacaios, e geralmente são armas do mesmo tipo disparando no mesmo arco. O Mestre pode agrupar diversas armas do mesmo tipo e com o mesmo arco de tiro nos mesmos veículos ou naves para que atirem como um único grupo de lacaios. Ou seja, todas as armas disparam juntas no mesmo alvo, aprimorando o teste caso os atiradores lacaios tenham Artilharia como uma perícia de grupo. Isso faz o turno das naves capitais ficar mais rápido (pois elas geralmente têm que disparar diversas armas) e representa a habilidade dessas naves capitais em atingir outras naves por meio de um grande volume de fogo.

Porém lembre-se de que ao utilizar grupos de lacaios em um único veículo ou nave capital, é o veículo quem sofre danos, e não o grupo de lacaios.

6. REDUZIR DANOS, APLICAR AO LIMITE DE AVARIA DO CASCO E APLICAR ACERTOS CRÍTICOS

A blindagem de uma nave ou um veículo reduz o dano sofrido (assim como a resistência nos indivíduos). O dano restante é a quantidade de avaria no casco que a nave ou o veículo sofre em seu limite de avaria do casco. Se o dano restante for zero ou negativo, o veículo ou a nave não sofre nenhuma avaria em seu limite de avaria do casco. Veja a página 242.

Um ataque bem-sucedido também pode provocar um Acerto Crítico (similar à Lesão Crítica). Isso acontece porque o Nível Crítico da arma é acionado ou porque o alvo acumulou muito mais avaria do casco do que seu limite permitia. Ao causar um Acerto Crítico, o atacante rola dados percentuais e confere o resultado na **Tabela 7-9: Resultado do Acerto Crítico** na página 244. O resultado da rolagem indica qual Acerto Crítico aplicar.

Algumas armas e alguns talentos modificam a rolagem de acerto crítico e podem tornar um Acerto Crítico mais ou menos eficaz. Além disso, o atacante pode gastar o custo de Nível Crítico diversas vezes em um único acerto adicionando +10 ao resultado para cada Acerto Crítico adicional além do primeiro. Talentos e propriedades que especificamente causam Lesões Críticas não afetam Acertos Críticos (a propriedade Voraz, por exemplo, não causa nenhum efeito em naves ou veículos).

FAIXAS DE ALCANCE EM ESCALA PLANETÁRIA

Assim como o combate pessoal, o combate de naves espaciais e veículos utiliza medições abstratas e amplas de alcance conhecidas como faixas de alcance em escala planetária. Estas seguem as mesmas regras das faixas de alcance normais da página 208. A única diferença é que as em escala planetária funcionam em uma escala muito maior.

O alcance curto na escala planetária começa onde termina a escala pessoal (veja a página 209). No entanto, a escala é tão maior que uma única pessoa nunca poderia utilizar manobras para mover-se próximo a um alvo "perto" dela na escala planetária – a distância pode ser de até vários quilômetros e levar horas de caminhada. As demais faixas de alcance na escala planetária seriam ainda mais extremas. Isso não significa que as naves e os veículos (principalmente veículos menores, tais como as speeders terrestres) não possam operar em faixas de alcance padrões. Qualquer nave ou



veículo capaz de mover-se pode rapidamente cobrir a distância medida pelas faixas de alcance padrões, e os indivíduos mediriam seu alcance em relação a um veículo ou uma nave utilizando as faixas de alcance padrões. No entanto, devido ao fato de que naves e veículos podem rapidamente cobrir essas distâncias, não faz muito sentido para eles medirem distâncias em tais incrementos (relativamente) pequenos. Isso é ainda mais relevante para caças estelares e speeders aéreas, pois podem cobrir quilômetros de distâncias em segundos.

Por esse motivo, os veículos e as naves espaciais utilizam um segundo conjunto de faixas de alcance chamado de faixas de alcance de **escala planetária**. Como mencionado anteriormente, a faixa de alcance mais curta na escala planetária ("alcance curto") inclui todas as faixas de alcance na escala pessoal. Isso significa que uma nave ou um veículo capaz de deslocar-se para um ponto a curto alcance também cobre o equivalente a todas as cinco faixas de alcance equivalentes na escala pessoal, e que até mesmo as naves de veículos e naves espaciais com o alcance mais curto têm o alcance das maiores armas de escala pessoal.

ALCANCE PRÓXIMO

Na escala planetária, o alcance próximo é um pouco mais distante do que o alcance extremo na escala pessoal e pode cobrir qualquer coisa desde dezenas de metros até vários quilômetros de distância entre dois pontos. Pode parecer muito, mas a maioria dos veículos pode cobrir esta distância em minutos na pior das hipóteses e em microssegundos na melhor delas.

Sobre a superfície de um planeta, a maioria dos veículos terrestres se engaja a alcance próximo, utilizando blasters grandes e pesadas e canhões laser para atingir alvos que um soldado comum teria dificuldades para enxergar (e ainda mais para atingir). No ar e no espaço, o alcance próximo é considerado o alcance metafórico de "briga de facas", onde acontece o combate aéreo entre caças ou speeders aéreas de alta performance. Naves capitais tentam ficar fora do alcance próximo uma da outra, pois seriam tiros à queima-roupa para suas baterias de armas. Duas naves espaciais grandes, trocando disparos em alcance próximo podem reduzir a outra a pedaços rapidamente.

ALCANCE CURTO

Na escala planetária, o alcance curto abrange qualquer coisa de até aproximadamente dezenas de quilômetros de distância. Sobre a superfície de um planeta, essa distância é tamanha que veículos não conseguem engajar-se a outros com armas de tiro direto (embora armas de artilharia ainda possam atingir oponentes com tiros indiretos).

No espaço, o alcance curto está pouco além do alcance de combates aéreos e além do alcance da maioria das armas de naves de patrulha e caças estelares. No entanto, a maioria das armas automotrizes é capaz de atingir alvos a curto alcance, por isso essas naves menores geralmente levam mísseis de concussão e torpedos de prôton para ampliar o alcance. O alcance curto ainda é perto demais para naves capitais, mas não é tão brutal quando o alcance próximo.

ESCALA PLANETÁRIA NO ESPAÇO E NA SUPERFÍCIE

As faixas de alcance de escala planetária podem representar distâncias menores ou maiores dependendo do local onde se dá o encontro: no espaço ou sobre a superfície de um planeta (ou um pouco acima). Isso acontece porque o espaço é um ambiente muito maior do que qualquer ambiente da superfície, e sem atrito e terreno para retardar o deslocamento, as naves espaciais conseguem mover-se muito mais rápido do que a speeder aérea mais veloz. Por isso, cada faixa de alcance de escala planetária trata das distâncias representadas no espaço e na superfície.

ALCANCE MÉDIO

Sobre a superfície ou na atmosfera de um planeta, considera-se que algo está a alcance médio se está a aproximadamente cinquenta quilômetros, longe o suficiente para que apenas as mais potentes armas de artilharia possam ser eficazes.

No espaço, considera-se que algo está a alcance médio em uma distância um pouco maior, até algumas centenas de quilômetros. Isso está muito além do alcance da maioria das armas dos caças estelares, mas está ao alcance ideal da maioria das armas grandes montadas nas naves capitais. Portanto, a maioria dos engajamentos de naves capitais acontece a médio alcance, com o combate de caças estelares entre elas.

ALCANCE LONGO

Sobre a superfície de um planeta, o alcance longo pode ser em qualquer lugar desde cem a duzentos quilômetros de distância. Os engajamentos nunca acontecem nessa distância, com inimigos aparecendo apenas como pontos trêmulos nos sistemas de scanners de ambos os lados.

No espaço, o alcance longo pode ser de até milhares de quilômetros de distância. Neste ponto, os engajamentos entre naves tornam-se raros, e somente as armas da maior das naves capitais pode atravessar a distância.

ALCANCE EXTREMO

Sobre a superfície de um planeta, o alcance extremo é o limite dos scanners de um veículo, tão longe que é impossível que armas atinjam um alvo.

No espaço, o alcance extremo também está além do alcance de quase todas as armas de naves espaciais, mesmo as que estão montadas em naves capitais. A extremo alcance, as naves dos oponentes ainda disputam por posição antes de engajar-se uma a outra, e ambas têm a oportunidade de fugir.

FENÔMENOS ESTELARES OU TERRENOS

O espaço está repleto de obstáculos que vão desde simples asteroides e cometas flamejantes a estranhas anomalias gravitacionais, nebulosas e até os temíveis buracos negros. Quando uma nave passa perto ou no meio de obstáculos como esses, talvez o piloto precise fazer um teste de Pilotar apropriado mesmo que esteja tentando realizar uma manobra de nave que geralmente não requer nenhum teste. A dificuldade dessa manobra de nave baseia-se na velocidade (pois é muito mais fácil evitar um obstáculo a uma velocidade baixa) e no perfil da nave (já que é muito mais fácil esquivar de algo com uma nave menor do que com uma nave maior).

Estas regras também se aplicam a veículos que estejam sobre a superfície ou que estejam voando na atmosfera de um planeta. Os conceitos básicos são os mesmos: quanto menor o veículo, mais agilidade terá para evitar uma colisão fatal com o terreno onde está.

Ao realizar o teste de Pilotar, a dificuldade é igual à velocidade atual da nave espacial ou do veículo ou **metade** de seu perfil (arredondada para cima) – o que for mais alto. O valor mais baixo entre os dois indica o número de vezes que a dificuldade do teste é aumentada. Sendo assim, o piloto de um caça TIE que esteja voando em meio a um campo de asteroides com velocidade máxima (velocidade 5) faria um **teste de Pilotar com dificuldade Heroica (◆◆◆◆◆)**. Em seguida, ele aprimoraria a dificuldade do teste pelo valor da metade de seu perfil (perfil básico 3, divido pela metade e arredondado para cima, resultando em 2). Por fim, o pobre piloto do TIE Fighter teria que fazer um teste contra ◆◆◆ e ●●.

No entanto, para um sandcrawler Jawa com velocidade 1 e perfil 4 passando por um desfiladeiro seria apenas um **teste de dificuldade Média (◆◆)** com um dado aprimorado para ●. Neste caso, a baixa velocidade do sandcrawler é uma vantagem para o piloto Jawa, mesmo que o veículo seja grande e pesado.

Fracassar nesses testes não significa colisão da nave ou do veículo (embora fracassar com ▽ possa resultar em colisão). Em vez disso, significa que o piloto não teve êxito em navegar através da obstrução. Ele baixa sua velocidade em um e não chega aonde queria ir (se o piloto estava tentando alcançar uma localização específica a curto alcance em relação a ele, por exemplo, ele permanece a médio alcance em relação à localização).

OBSTÁCULOS DE NAVEGAÇÃO

Mesmo que o menor pedaço de detrito possa ameaçar uma nave espacial navegando pelo vácuo, nem todos os elementos astronômicos são iguais. Uma coisa é pilotar em meio a uma nebulosa bem documentada, e outra completamente diferente é abrir caminho em meio a um campo repleto de asteroides quando se é perseguido por caças Imperiais. Se a área é muito perigosa, o Mestre pode adicionar dados de Contratempo no teste de Pilotar do jogador.

OBSTÁCULOS CELESTIAIS E MANOBRAS DIFÍCEIS

Os capitães de naves ou os motoristas de veículos podem deparar-se com situações em que já estejam em meio a um campo de asteroides ou a uma nebulosa

TABELA 7-8: DADOS DE CONTRATEMPO PARA OBSTÁCULOS DE NAVEGAÇÃO

Quantidade de □	Descrição Planetária	Descrição Espacial
-	Terreno plano e desobstruído. Estradas, campos firmes, planícies ou (se estiver voando) céus limpos e clima bom.	Uma situação navegacional fácil e relativamente sem desafios. Um campo de asteroides dispersos bastante amplo, por exemplo, ou uma nebulosa fina e tranquila.
■	Um terreno um pouco mais desafiador. Árvores dispersas, vegetação rasteira densa, colinas, dunas de areia ou muito vento.	Um elemento astronômico perigoso. Voar ao redor ou em meio a um cometa fragmentado ou navegar em meio a um campo de asteroides denso e turbulento.
■■	Terreno perigoso. Uma floresta densa, colinas íngremes rochosas ou voar na atmosfera durante uma tempestade violenta.	A dangerous astronomical feature. Flying around or through a fracturing comet, or navigating through a particularly dense and turbulent asteroid field.
■■■ +	Terreno extremamente perigoso. Desviar de penhascos, de pântanos profundos, de lava com apenas uma crosta fina de rocha endurecida ou passar por um desfiladeiro que tem a largura exata do veículo são todos exemplos de voar ou dirigir por este tipo de terreno.	Uma situação extremamente perigosa que requer toda a habilidade e sangue frio do piloto. Navegar pela Garganta, voar próximo a um pulsar mortal, voar por túneis de asteroides ou outras perseguições perigosas e arriscadas.



A PERSEGUIÇÃO

Em alguns combates de veículos ou naves espaciais, dois ou mais jogadores podem querer iniciar uma perseguição. Neste caso, as regras padrões de combate podem sofrer pequenas modificações.

O ponto mais importante de uma perseguição é que grande parte da ação é de natureza narrativa. Os testes de perícia podem e vão resolver o resultado da perseguição, mas a maior parte da ação durante a perseguição é narrada pelo Mestre e pelos jogadores.

Para resolver a perseguição, primeiro o Mestre determina a distância inicial entre os dois veículos. No caso de serem dois veículos terrestres, tais como speeder bikes ou speeders terrestres, o Mestre pode preferir utilizar as faixas de alcance de escala pessoal. Mas se forem duas speeders aéreas, caças estelares ou naves capitais, ele provavelmente deve utilizar as faixas de alcance de escala planetária.

Após determinar a distância inicial, o perseguidor e o perseguido devem fazer um teste competitivo de Pilotar, de acordo com os veículos utilizados. A dificuldade do teste depende das circunstâncias da perseguição. Se a perseguição acontece no espaço aberto sem nenhum obstáculo, trata-se de um teste Simples (-). Porém se há algum tipo de obstáculo, a dificuldade deve ser determinada de acordo com as regras da página 240, em que os pilotos provavelmente terão que estabelecer um equilíbrio entre sua velocidade desejada e os perigos de se deparar com obstáculos fatais.

Depois que fizerem o teste, o perseguidor e o perseguido comparam o total de sucessos (como acontece com todo teste competitivo). Se o perseguidor vencer, ele ficará uma faixa de alcance mais perto de sua presa. Se o perseguido vencer, ele aumentará em uma faixa de alcance a distância entre ele e o perseguidor. Além disso, se o vencedor estiver mais rápido do que o perdedor, ele ampliará ou reduzirá a distância em uma quantidade adicional de faixas de alcance equivalente à diferença nas velocidades relativas.

O Mestre é quem decide quando a perseguição acaba, mas geralmente deve terminar quando o perseguidor engaja-se à sua presa (ou fica a curto alcance dela) ou quando o perseguido consegue aumentar a distância para além do alcance extremo.

Se a perseguição faz parte de um encontro maior (dois personagens sobre speeder bikes em perseguição enquanto o restante do grupo está envolvido em uma batalha maior, por exemplo), o Mestre deve pedir aos personagens envolvidos na perseguição que façam o teste competitivo no início da rodada, antes que qualquer outro personagem jogue seu turno. Após o teste, todos os personagens jogam seus turnos normalmente, e os que estão envolvidos na perseguição têm um turno para aumentar sua velocidade, atacar sua presa ou até mesmo tentar fazer reparos de emergência enquanto continuam na perseguição (no entanto, eles não podem usar o turno para realizar manobras que modificam sua posição em relação aos outros membros da perseguição até ela acabar). Observe que a posição dos envolvidos em uma perseguição pode mudar em relação ao restante do grupo, e o Mestre e os jogadores decidem para onde vão. Lembre-se de que as regras de perseguição representam a distância entre os envolvidos, e não a localização para onde estão indo. Esta é a parte narrativa da perseguição.

Por fim, é importante observar que estas regras também podem ser utilizadas em uma perseguição a pé, com apenas três diferenças: a dificuldade da perseguição é pré-determinada, a velocidade de todos os participantes é igual e provavelmente o teste competitivo é de Atletismo.

(quem sabe um pântano ou uma encosta coberta por cascalho) e precisem fazer uma ação que requer um teste de Pilotar. Neste caso, o jogador faz um teste de Pilotar de acordo com a descrição da ação (e não de acordo com a velocidade e perfil da nave ou veículo). No entanto, ele adiciona a quantidade necessária de ■ indicada pela dificuldade dos obstáculos; veja a **Tabela 7-8: Dados de Contratempo para Obstáculos de Navegação**. O Mestre também pode optar por aprimorar a dificuldade do teste baseando-se na velocidade do veículo ou da nave. Em geral, ele deve aprimorar a dificuldade uma vez se a velocidade for 1-3 e duas vezes se a velocidade for 4-6.

SOFRENDO DANOS

Assim como acontece com os PJs em combate pessoal, existem dois tipos de danos que as naves e os veículos sofrem em **Fronteira do Império**: fadiga de sistema e avaria do casco. A fadiga de sistema é similar à fadiga que os Personagens de Jogador sofrem. Ela reflete danos leves e temporários causados por golpes de raspão ou por forçar uma nave além de seus limites. A avaria do casco é mais grave e, consequentemente, oferece mais risco. Trata-se de danos físicos que atravessam as defesas da nave, tornando-se avarias do casco. Essa avaria só é removida quando o dano é reparado.

COLISÕES

Há ocasiões em que os veículos ou as naves espaciais colidem com algum obstáculo natural ou com outro veículo ou outra nave. Neste caso, existem dois tipos de colisão possíveis: colisões de raspão (colisões sem muita gravidade) ou colisões diretas (colisões mais graves). Essas colisões podem ser atenuadas pelas defesas da nave; os escudos de partículas foram feitos principalmente para absorver impactos.

Quando se trata de uma colisão menor, todos os veículos ou naves espaciais envolvidos na colisão sofrem um único Acerto Crítico. Subtraia a defesa da nave (multiplicada por dez) do resultado da rolagem; se o resultado for zero, os escudos ou qualquer outra defesa da nave anularam completamente a colisão e ela não sofre o Acerto Crítico. No caso de uma colisão maior, todos os veículos ou naves espaciais envolvidos na colisão também sofrem um único Acerto Crítico. No entanto, subtraia apenas a defesa da nave (multiplicada por 5) do resultado da rolagem. Se existirem diversos valores de defesa em diversos lados da nave, o Mestre escolhe o lado que será atingido com base no que a nave ou o veículo estava fazendo no momento da colisão.

De acordo com o Mestre, alguns veículos e algumas naves particularmente grandes podem ignorar colisões com veículos ou naves muito menores. No entanto, é mais difícil para naves e veículos maiores evitarem colisões com asteroides ou obstáculos naturais maiores.



AVARIA DO CASCO

O limite de avaria do casco de uma nave indica a resistência e a qualidade do veículo ou da nave. Uma nave sofre avaria do casco quando os danos excedem sua blindagem. Quando a avaria do casco excede o limite de avaria do casco da nave ou do veículo, uma das duas situações abaixo acontece. Veículos de perfil 3 ou menor e sem muita importância (um TIE Fighter comum ou um speeder terrestre repleto de capangas dispensáveis, por exemplo) simplesmente explodem, e piloto e passageiros morrem. Ou, segundo o Mestre, o veículo pode simplesmente ficar avariado. Veículos maiores, tais como cargueiros leves ou qualquer outro de perfil 4 ou maior (ou uma nave menor, como um caça estelar ou um speeder terrestre com um PJ dentro), o veículo imediatamente sofre um Acerto Crítico da Tabela 7-9: Resultados de Acertos Críticos na página 244. Além disso, os sistemas da nave desligam, os geradores de emergência são acionados, os propulsores subluz param e a nave fica à deriva. Neste ponto, ela passa a ser um trambolho sem vida, fica fora de combate e provavelmente começa a ser evacuada.

Se a tripulação ou o piloto de uma nave avariada que excedeu o limite de avaria do casco estiver particularmente desesperado ou for descuidado, eles podem tentar fazer alguns reparos temporários para escapar do combate ou voltar a ele. Ao resgatar partes de sistemas arruinados, buscar peças sobressalentes no compartimento de carga, contornar componentes danificados e com um **teste Difícil (◆◆◆) de Mecânica**, a tripulação pode começar a reanimar a nave. A avaria do casco diminui um nível abaixo do limite de avaria, mas a nave sofre as seguintes penalidades: a velocidade é reduzida a 1, a Manobrabilidade é reduzida a -3 e todos os sistemas de armas ficam inoperáveis até serem completamente reparados. Se a nave envolve-se em um combate estando nesta situação, qualquer ataque que cause avaria do casco imediatamente gera um Acerto Crítico com +30 somado ao resultado da rolagem na **Tabela 7-9: Resultados de Acertos Críticos**. Todos esses efeitos duram até a nave ser ancorada e reparada.

FADIGA DE SISTEMA

A fadiga de sistema funciona da mesma maneira que a fadiga que os personagens sofrem. Um veículo que excede o limite de fadiga de sistema fica rapidamente numa situação insustentável. Os geradores ficam sobrecarregados, os reatores desligam, os escudos falham, os motores param de funcionar, o sistema elétrico começa a pegar fogo e todo tipo de caos na parte elétrica acontece conforme um após o outro, os sistemas essenciais são desabilitados e a nave não responde a nenhum comando. Até a tripulação conseguir fazer os reparos, a nave torna-se inútil, ficando à deriva no espaço ou seguindo um curso do qual não pode desviar ou escapar.

Em termos de jogo, ao exceder o limite de fadiga do sistema, a velocidade da nave ou veículo é reduzida a 0 durante a próxima rodada. A maioria dos sistemas (como motor, armas e escudos) também para de operar. Isso significa que a nave ou o veículo não pode se mover, suas armas não podem atirar e sua defesa baixa para 0. Essa situação pode não parecer tão grave se a nave estiver voando pelo espaço profundo ou se o veículo estiver em segurança no solo, mas assume um caráter mais perigoso se a nave estiver voando próximo a algo com força gravitacional.

Embora a situação a bordo de uma nave que excedeu o limite de fadiga de sistema seja trágica, nem tudo está perdido. Qualquer membro da tripulação pode fazer reparos na nave e controlar os danos para recuperar a fadiga de sistema, como reiniciar os sistemas, contornar circuitos queimados e apagar o incêndio da parte elétrica. Para isso, o tripulante deve fazer a ação Controle do Dano.

As naves e os veículos recuperam-se da fadiga de sistema lentamente com o passar do tempo. Uma nave ou um veículo reduz em um a fadiga total de seu sistema para cada dia completo que passa sem sofrer nenhuma fadiga de sistema.

ACERTOS CRÍTICOS

Ocasionalmente, um tiro bem mirado ou uma colisão com um objeto particularmente grande ou perigoso causa mais danos à nave do que se tivesse sido desviado pelos escudos ou atingido a blindagem. Tiros de canhões de íon podem desabilitar sistemas, feixes de laser podem perfurar escudos, blindagem, a parte externa das naves e incinerar a tripulação viva, e asteroides errantes podem atravessar a nave, deixando-a sem energia e à deriva na escuridão gelada do espaço profundo.

Esses acontecimentos raros são refletidos pelos resultados da **Tabela 7-9: Resultados do Acerto Crítico**. Uma nave pode sofrer Acertos Críticos de diversas maneiras. Por exemplo: pode sofrer avarias que excedam o limite de avaria do casco ou um teste de combate bem-sucedido pode gerar ⚠ ou ⊕ suficientes para ativar o nível crítico de uma arma. Lembre-se: danos causados por ataques também precisam exceder a blindagem do alvo para causar um Acerto Crítico, principalmente ao disparar armas pequenas contra algo que utilize blindagem em vez de resistência. Quando um atacante gera um Acerto Crítico, ele confere a **Tabela 7-9: Resultados de Acertos Críticos** e o alvo sofre os efeitos indicados. Os Acertos Críticos são divididos em quatro níveis de gravidade representados por quatro cores diferentes que indicam a dificuldade do teste necessário para reparar um Acerto Crítico, conforme mostra a tabela. Se achar necessário, o Mestre pode modificar essas dificuldades.

Quando uma nave ou veículo sofre um Acerto Crítico, considera-se que ela está sofrendo o Acerto Crítico até

TABELA 7-9: RESULTADO DO ACERTO CRÍTICO

d100	Gravidade	Resultado
1–9	Fácil (◆)	**Tensão Mecânica:** A nave ou o veículo sofre um ponto de fadiga de sistema.
10–18	Fácil (◆)	**Tremor:** Uma pequena explosão ou um pequeno impacto sacode o veículo. Todos os membros da tripulação sofrem uma fadiga e ficam desorientados por uma rodada.
19–27	Fácil (◆)	**Perdendo Energia dos Escudos:** A defesa da zona de defesa afetada diminui em um até o Acerto Crítico ser reparado. A nave ou o veículo sofre um ponto de fadiga de sistema caso não tenha defesa.
28–36	Fácil (◆)	**Desviado do Percurso:** Uma explosão ou impacto relativamente forte conduz a nave ou veículo a uma nova direção. Em seu próximo turno, o piloto não pode realizar nenhuma manobra e deve fazer um teste de Pilotar para reassumir o controle. A dificuldade do teste dependerá de sua velocidade atual.
37–45	Fácil (◆)	**Descida em Espiral:** Todos os disparos feitos pela nave ou pelo veículo sofrem ■■ até o fim do próximo turno do piloto. Todos os tripulantes ficam imobilizados até o fim do próximo turno do piloto.
46–54	Fácil (◆)	**Componente Atingido:** Um componente à escolha do atacante é desabilitado e fica inoperável até o fim da próxima rodada. Esses componentes encontram-se na **Tabela 7-10: Componentes de Naves** ou **Veículos Pequenos** ou na **Tabela 7-11: Componentes de Naves ou Veículos Grandes** dependendo do perfil da nave alvo.
55–63	Média (◆◆)	**Falha dos Escudos:** A defesa de todas as zonas de defesa é reduzida em um ponto até o Acerto Crítico ser reparado. A nave ou o veículo sofre dois pontos de fadiga de sistema caso não tenha defesa.
64–72	Média (◆◆)	**Falha do Computador de Navegação:** O computador de navegação (ou sua Unidade R2 caso a nave não tenha um computador de navegação) falha e a nave não pode saltar para o hiperespaço até o Acerto Crítico ser reparado. Se a nave ou o veículo não tem um hiperpropulsor, seus sistemas de navegação falham e ele fica sem visibilidade, incapaz de saber onde está e para onde vai.
73–81	Média (◆◆)	**Oscilações de Energia:** A nave ou o veículo sofre surtos e interrupções aleatórios de energia. O piloto não pode causar fadiga de sistema na nave voluntariamente (para receber uma manobra de nave extra, por exemplo) até o Acerto Crítico ser reparado.
82–90	Difícil (◆◆◆)	**Escudos Desativados:** A defesa da zona de defesa afetada diminui para zero, e a de todas as outras zonas é reduzida em um até o Acerto Crítico ser reparado. Embora a defesa da zona de defesa afetada não possa ser restaurada até o Acerto Crítico ser reparado, pode ser transferida de outra zona para a zona afetada normalmente. A nave ou o veículo sofre quatro pontos de fadiga de sistema caso não tenha defesa.
91–99	Difícil (◆◆◆)	**Motor Danificado:** A velocidade máxima da nave ou do veículo sofre uma redução de um ponto (mínimo de um) até o Acerto Crítico ser reparado.
100–108	Difícil (◆◆◆)	**Sobrecarga dos Escudos:** Os escudos da nave falham completamente. A defesa de todas as zonas de defesa são reduzidas a zero. O Acerto Crítico não pode ser reparado até o fim do encontro, e a nave sofre dois pontos de fadiga do sistema. Se a nave ou o veículo não tem defesa, a blindagem é reduzida em 1 até o Acerto Crítico ser reparado.
109–117	Difícil (◆◆◆)	**Desligamento dos Motores:** A velocidade máxima da nave ou do veículo é reduzida a zero até o Acerto Crítico ser reparado, embora a nave ou o veículo continue em seu curso atual graças ao impulso. Além disso, a nave não pode realizar nenhuma manobra até o Acerto Crítico ser reparado.
118–126	Difícil (◆◆◆)	**Falha de Sistema Central:** Um componente à escolha do atacante é gravemente danificado e fica inoperável até o Acerto Crítico ser reparado. Esses componentes encontram-se na **Tabela 7-10: Componentes de Naves** ou **Veículos Pequenos** ou na **Tabela 7-11: Componentes de Naves** ou **Veículos Grandes** dependendo do perfil da nave alvo.
127–133	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Fenda Grave no Casco:** Uma fenda enorme é aberta no casco na nave e ela sofre despressurização. Para naves e veículos de perfil 4 e menor, toda a nave sofre despressurização por uma quantidade de rodadas equivalente ao perfil dela. Naves e veículos de perfil 5 e maior costumam ser altamente compartimentadas e ter muitas proteções contra despressurização. Essas naves não ficam completamente despressurizadas, mas algumas partes ficam (cabe ao Mestre escolher quais; no entanto, cada seção da nave ou do veículo que despressurizar fica neste estado por uma quantidade de rodadas equivalente ao perfil do veículo). Naves e veículos que operam na atmosfera conseguem lidar melhor com esse Acerto Crítico. No entanto, a enorme fenda ainda causa penalidades, causando no veículo o Acerto Crítico Desestabilizado.
134-138	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Desestabilizado:** A integridade estrutural da nave ou do veículo é gravemente danificada. Os limites de avaria do casco e de fadiga de sistema da nave ou do veículo são reduzidos pela metade de seus valores originais até serem reparados.
139–144	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Incêndio!:** A nave é tomada pelo fogo. A nave ou o veículo sofre imediatamente dois pontos de fadiga de sistema e qualquer um que estiver em meio ao fogo sofre dano conforme mostrado na página 214. Com pensamento rápido e a perícia apropriada, testes de Vigilância e/ou de Sangue Frio (o Mestre escolhe), os personagens podem apagar o fogo da nave ou do veículo. Uma vez alastrado, é necessária uma rodada a cada dois pontos de perfil da nave para apagar o fogo.
145–153	Muito Difícil (◆◆◆◆)	**Despedaçando:** A nave ou o veículo sofreu tantos danos que começa a se desfazer, soltando estruturas e desintegrando-se em meio à tripulação. No fim da rodada seguinte, a nave estará completamente destruída e o ambiente ao redor estará cheio de detritos. Quem quer que esteja a bordo da nave ou do veículo tem uma rodada para alcançar uma cápsula de fuga, abandonar a nave ou lançar-se à escotilha mais próxima.
154+	–	**Vaporizado:** A nave ou o veículo é completamente destruído, consumido por uma imensa bola de fogo. Nada nem ninguém sobrevive.

ser consertada. Essa condição conta até mesmo se os efeitos do Acerto Crítico duram apenas uma rodada. Enquanto a nave ou o veículo estiver sofrendo os efeitos de um Acerto Crítico, qualquer outro adicional gerado contra a nave ou o veículo adiciona +10 à rolagem da **Tabela 7-9: Resultados de Acertos Críticos** para cada Acerto Crítico existente.

CAUSANDO CRÍTICOS EM COMPONENTES

De todos os resultados de Acerto Crítico, críticos que atingem os componentes são os mais devastadores (salvo os resultados que destroem as naves completamente). Críticos em Componentes desabilitam, temporária ou permanentemente, o funcionamento dos sistemas essenciais da nave alvo e podem causar diversas complicações. Existem duas tabelas para Críticos em Componentes: um para naves pequenas de perfil 4 ou menor e um para naves maiores de perfil 5 ou maior. Os efeitos da maioria dos Acertos Críticos são cumulativos, e uma nave pode sofrer mais do que um Crítico em Componente.

CONSERTANDO AVARIAS DO CASCO



Enquanto a fadiga de sistema e os resultados de muitos Acertos Críticos sejam temporários, a avaria do casco tem um caráter mais permanente. São necessárias três coisas para reparar avarias no casco: instalações adequadas, dinheiro e tempo – os dois últimos geralmente em abundância. Instalações apropriadas oferecem ferramentas, luz, peças e espaço suficientes para reparar o veículo. Essas instalações podem ser uma estação espacial orbital ou um espaçoporto na superfície (no caso de uma nave espacial) ou simplesmente uma garagem bem abastecida (no caso de um walker ou um speeder terrestre).

Uma vez que uma nave se encontre em uma garagem ou doca para conserto, cada ponto de avaria do casco restaurado custa aproximadamente 500 créditos. No entanto, esse valor pode variar dependendo da reputação do Personagem de Jogador, do dano total da nave, da escassez das peças ou diversos outros fatores. O Mestre é quem dá o custo final para os reparos, assim como em qualquer outro aspecto de

TABELA 7-10: COMPONENTES DE NAVES OU VEÍCULOS PEQUENOS

Componente	Descrição
Droide de Suporte	Geralmente um astromecânico, o droide fica inoperante até ser reparado. Se o droide é um Personagem de Jogador, ele sofre imediatamente 10 de fadiga.
Sistema de Ejeção	O piloto e/ou a tripulação não conseguem escapar da nave em uma emergência até esse sistema ser restabelecido ou reparado, dependendo da gravidade do Acerto Crítico.
Sistema de Armas	Um sistema de armas à escolha do atacante fica desativado.
Sensores	O alcance do sensor é reduzido a uma faixa de alcance. Se os sensores da nave já estiverem configurados para alcance próximo, eles ficam completamente desativados e a nave fica sem visibilidade até os sensores serem reinicializados ou reparados, dependendo da gravidade do Acerto Crítico.
Comunicadores	Os comunicadores ficam inoperantes e a nave fica impedida de enviar e receber qualquer dado ou sinal eletrônico.
Motores Subluz	Os motores são levemente danificados e a velocidade da nave é reduzida em um ponto.
Hiperpropulsor	O hiperpropulsor e o computador de navegação são danificados, e a nave não pode saltar para o hiperespaço.
Escudos	Todas as zonas de defesa têm sua defesa reduzida em um ponto.

TABELA 7-11: COMPONENTES DE NAVES OU VEÍCULOS GRANDES

Componente	Descrição
Equipamento de Pouso	O equipamento de pouso da nave emperra. Qualquer tentativa de pousar uma nave que não pode ativar seus equipamentos de pouso provoca dois pontos de avaria do casco e dois pontos de fadiga de sistema. Este efeito só é aplicado em naves de perfil 5; naves maiores não conseguem entrar na atmosfera do planeta.
Sistema de Armas	Um sistema de armas à escolha do atacante fica desabilitado.
Sensores	O alcance do sensor é reduzido a uma faixa de alcance.
Comunicadores	Os comunicadores ficam inoperantes e a nave fica impedida de enviar e receber qualquer dado ou sinal eletrônico.
Motores Subluz	Os motores são levemente danificados e a velocidade da nave é reduzida em um ponto.
Hiperpropulsor	O hiperpropulsor é danificado e a nave não pode saltar para o hiperespaço.
Escudos	Todas as zonas de defesa têm sua defesa reduzida em um ponto.
Área de Pouso	Uma das áreas de pouso da nave fica inoperante. O Mestre é quem estabelece a gravidade do dano, podendo ser desde uma falha temporária para lançar ou recolher naves até uma falha do escudo da área de pouso e uma descompressão completa do compartimento.
Compartimento de Carga	A nave é perfurada e um dos compartimentos de carga fica exposto ao vácuo. A mercadoria pode ficar danificada ou perdida, e qualquer pessoa no compartimento sofre danos de acordo com o que o Mestre estabelecer.
Ponte de Comando	A ponte de comando é danificada. Nenhuma manobra de nave ou ação de nave pode ser realizada a bordo dela até o dano ser reparado. Além disso, a nave continua seu curso na velocidade atual e não pode parar ou mudar de curso até o dano ser reparado.

Fronteira do Império. O tempo necessário também varia, e fica a cargo do bom senso do Mestre. Uma boa regra de ouro é que o dano leve, que afeta até um quarto do limite total do casco de uma nave, deve ter o tempo para reparo medido em dias, enquanto que qualquer dano acima disso leva semanas ou até mesmo meses para ser consertado dependendo da sua gravidade.

Caso esteja comprovado ser imprudente ou impossível chegar a uma instalação apropriada para realizar os reparos, o Mestre pode permitir que os PJs consertem seu veículo usando peças sucateadas e sua própria habilidade. No entanto, esse reparo será difícil de ser realizado (exigindo diversos testes Difíceis ou Muito Difíceis de Mecânica), terá uma qualidade inferior e demandará muito tempo. Resumindo, esse tipo de reparo deve ser um trabalho extremamente árduo para os PJs realizarem, e não uma maneira barata de evitar que seja feito em instalações apropriadas.

VIAGEM INTERESTELAR

Apesar do advento do hiperpropulsor que "encurtou" a galáxia e tornou as viagens interestelares triviais, a galáxia ainda é um vazio incrivelmente vasto com minúsculas ilhas de civilização espalhadas por toda parte. As distâncias em uma viagem espacial são muito maiores do que as distâncias sobre a superfície de um planeta. Enquanto que uma viagem de milhares de quilômetros por terra é considerada excessivamente longa, percorrer essa mesma distância saindo da superfície para o espaço mal faz uma nave entrar em órbita. Por outro lado, uma viagem de centenas de milhares de quilômetros de um planeta até sua lua, por exemplo, pode ser considerada um pequeno salto.

Quando se viaja a bordo de uma nave espacial, os dois tipos de viagem são: viagem subluz e viagem hiperespacial.

VIAGEM SUBLUZ

A viagem subluz acontece no espaço real enquanto uma nave está navegando com seus motores subluz. Viajar da superfície de um planeta até uma de suas luas ou voar entre planetas no mesmo sistema são viagens que são realizadas em velocidades subluz. Essas jornadas são medidas por centenas de milhares e de milhões de quilômetros, e mesmo estando a velocidades surpreendentes, uma nave pode levar dias para completar sua viagem no espaço. A **Tabela 7-12: Tempo de Viagens Subluz** mostra alguns exemplos de distâncias e o tempo necessário para o Mestre e os jogadores estimarem a duração de suas viagens e planejarem suas ações com base nessas informações. São apenas sugestões, e não precisam ser seguidas à risca. Diversos obstáculos ou circunstâncias atenuantes podem encurtar ou aumentar a duração de uma viagem, que podem ser desde um trânsito extremamente pesado ou uma chuva de meteoros incomum ao aparecimento de uma frota Imperial em órbita. Basicamente, é o Mestre quem determina a duração exata de qualquer viagem a velocidades subluz, e isso geralmente acontece na velocidade que a trama precisa.

TABEÇA 7-12: TEMPO DE VIAGENS SUBLUZ

Tempo da Viagem	Exemplo
5–15 minutos	Tempo necessário para voar da órbita de um planeta a uma distância de salto hiperespacial seguro.
30–90 minutos	Tempo necessário para sair da superfície de um planeta para uma de suas luas.
6–12 horas	Tempo necessário para voar de um planeta a outro no mesmo sistema estelar. Esse tempo pode variar dependendo da posição relativa dos planetas envolvidos e de qualquer fenômeno estelar que exista entre eles.
12–72 horas	Tempo necessário para voar do centro de um sistema estelar até seu limite. Esse tempo também varia muito dependendo do tamanho do sistema e de qualquer obstáculo ou fenômeno estelar que possa haver no caminho.

VIAGEM HIPERESPACIAL

Enquanto que a viagem subluz é como naves deslocam-se entre planetas de um único sistema estelar, a viagem hiperespacial é como as naves viajam entre os sistemas. O hiperespaço, basicamente outra dimensão acessada pela tecnologia fantástica do hiperpropulsor, permite que as naves espaciais viagem a uma velocidade várias vezes maior que a velocidade da luz, reduzindo a duração de uma viagem que levaria milhares de anos a dias ou semanas a velocidades subluz. Embora seja uma tecnologia antiga e as naves viajem tranquilamente por rotas hiperespaciais que são constantemente atualizadas, viajar pelo hiperespaço ainda é perigoso.

Mesmo que o hiperespaço venha sendo pesquisado e investigado pelas raças sencientes viajantes que o utilizam, sua natureza exata ainda é um mistério. O que se sabe é que o hiperespaço é basicamente uma dimensão alternativa que coexiste com o espaço real. Sendo assim, qualquer coisa que viaje pelo hiperespaço está viajando na mesma direção no espaço real. É essa natureza coexistente que permite o mapeamento do hiperespaço e a criação de rotas hiperespaciais. A relação entre objetos no espaço real e seu reflexo no hiperespaço também é documentada. Objetos, principalmente os maiores que apresentam alta gravidade, como planetas e estrelas, projetam uma sombra no hiperespaço existindo, assim, em ambos os planos simultaneamente. Por exemplo: se uma

estrela existe em determinado local, seu reflexo existe na mesma localização no hiperespaço. Os reflexos hiperespaciais têm a mesma massa e gravidade no hiperespaço que os objetos que as refletem têm no espaço real. Para todos os efeitos, eles existem fisicamente no hiperespaço e constituem um obstáculo sólido e importante em ambos os planos.

Devido à existência dos reflexos hiperespaciais, não existe uma rota hiperespacial fixa, em linha reta de uma ponta da galáxia a outra. As naves que se deslocam pelo hiperespaço devem passar por esses obstáculos assim como no espaço real. É por isso que rotas hiperespaciais fixas e bem estabelecidas existem entre grandes centros populacionais na galáxia, embora "fixas" seja um termo relativo devido ao fato de que a galáxia está em constante movimento e, portanto, também estão suas rotas hiperespaciais.

Navegar até mesmo pela rota hiperespacial mais bem documentada requer uma grande quantidade de cálculos extremamente complexos manipulados pelo navicomputador da nave. Embora este faça o trabalho mais pesado, o capitão ou o astronavegador da nave (em naves grandes ou que podem contar com a presença de um) ainda precisa registrar as coordenadas e verificar os cálculos finais do computador. Em condições ideais, isso requer um **teste Fácil (◆) de Astronavegação**. As condições raramente são ideais para os moradores da fronteira, e o Mestre deve utilizar os modificadores da **Tabela 7-13: Modificadores de Astronavegação** para aumentar a dificuldade do teste de Astronavegação e refletir as circunstâncias da situação.

TABELA 7-13: MODIFICADORES DE ASTRONAVEGAÇÃO

+ ◆	Descrição
+◆◆◆	Droide astromecânico ou computador de navegação danificado ou perdido.
+◆	Cálculos rápidos ou entrar no hiperespaço sob ameaça, geralmente quando se está fugindo de uma perseguição.
+◆	Nave levemente danificada.
+◆◆	Nave gravemente danificada.
+◆	Mapas de navegação ou dados do computador de navegação estão desatualizados, corrompidos ou falsificados.

Ao entrar de fato no hiperespaço, só resta à tripulação e aos passageiros sentar e aproveitar a viagem. Todas as rotas hiperespaciais possuem uma duração média, em horas ou dias, com base no tempo que uma nave equipada com um hiperpropulsor Classe 1 requer para viajar em condições ideais. Lembre-se de que as condições raramente são ideais em uma viagem hiperespacial, e os tempos de viagens podem ser maiores ou menores devido às inúmeras complicações no meio do caminho. Assim como com viagens subluz, o Mestre é quem decide quanto tempo levará uma viagem entre sistemas estelares. Ao estabelecer a duração necessária de qualquer viagem pelo hiperespaço, o Mestre deve consultar a **Tabela 7-14: Duração de Viagens pelo Hiperespaço** como base para determinar o tempo da viagem. Essas durações aproximadas são modificadas pela classe de hiperpropulsor da nave e podem ser modificadas posteriormente pelo Mestre devido a complicações com o teste de Astronavegação, instabilidades na rota, mapas desatualizados ou qualquer outro motivo que achar pertinente.

ENCONTROS FATAIS

Dentre todos os perigos que se tem registro que uma viagem pelo hiperespaço pode ter, nenhum é mais temido ou mais devastador do que uma colisão com uma massa refletida. Embora toda nave que viaje pelo hiperespaço esteja equipada com diversos sensores e sistemas feitos para trazer a nave imediatamente para o espaço real caso aproxime-se de um poço gravitacional ou uma massa refletida, acidentes acontecem, e são muitos os casos registrados de naves no hiperespaço que colidiram com um planeta ou foram parar no coração de uma estrela. É óbvio que isso significa a destruição de toda a nave espacial e morte certa para qualquer um a bordo. Em casos muito raros, a nave espacial pode sair do hiperespaço próximo demais à superfície de um planeta e cair na superfície sob velocidades perigosas. O dano pode ser ainda muito maior se tiver o azar de atingir uma cidade ou outro centro populacional. O medo de tais acontecimentos faz com que um dedicado grupo de exploradores, astronavegadores e cartógrafos esteja ocupado em manter os mapas hiperespaciais atualizados.

TABELA 7-14: DURAÇÃO DE VIAGENS PELO HIPERESPAÇO

Distância Percorrida	Duração Média
Dentro de um setor	De dez a vinte e quatro horas
Dentro de uma região	De dez a setenta e duas horas
Entre regiões	De três dias a uma semana.
Pela galáxia	De uma a três semanas.

Claro que a maioria das naves espaciais (principalmente as civis) não possui um hiperpropulsor Classe 1. Para estabelecer o tempo de viagem real de uma nave espacial, determine, em primeiro lugar, o tempo de viagem do hiperpropulsor. O Mestre deve consultar e utilizar as informações da Tabela 7-14 para fornecer o tempo exato de viagem entre os dois pontos. Em seguida, ele multiplica o tempo da viagem pela Classe do hiperpropulsor. Sendo assim, o tempo para um hiperpropulsor de Classe 1 permanece o mesmo. Porém uma nave com hiperpropulsor Classe 2 levaria o dobro do tempo para chegar a algum lugar, um hiperpropulsor Classe 3 levaria o triplo do tempo e assim por diante.

FICHAS DE VEÍCULOS

Nesta era de máquinas e tecnologias, em que mundos inteiros encontram-se urbanizados e naves espaciais enormes cruzam a escuridão entre as incontáveis estrelas da galáxia, veículos terrestres estão por toda a parte, tão essenciais para o dia a dia quanto a água, o alimento ou uma arma confiável. Dos speeders terrestres utilitários mais simples e dos veículos terrestres pesados aos speeders aéreos de alta performance como o Carro das Nuvens Garra-I, os veículos planetários estão em grande parte dos (senão em todos os) mundos habitados. Os veículos planetários na galáxia de *Star Wars* dividem-se em quatro categorias gerais que abrangem uma imensa variedade de walkers, carros terrestres e speeders de todos os tipos.

SPEEDER AÉREOS

Assim como suas versões terrestres, os speeders aéreos estão por quase todos os mundos civilizados na galáxia. Em geral, os speeders aéreos são naves atmosféricas pequenas ou médias com cascos aerodinâmicos impulsionados por tecnologia repulsora. Os motores repulsores estão geralmente acoplados a potentes propulsores de íon que os permite atingir altitudes incríveis e até entrar em baixa órbita se necessário. Em sua diversidade, eles servem vários papéis civis e militares que não podem ser desempenhados por speeders terrestres ou por caças, que têm alta tecnologia e precisam de considerável manutenção.

SPEEDER AÉREO

Os pequenos speeders aéreos civis geralmente são usados para o lazer, a prática de esportes ou para transportar passageiros e mercadorias. Esses modelos civis raramente possuem armas ou blindagem. A ficha abaixo é a de um speeders aéreos genérico.



Tipo/Modelo do Veículo: Speeders aéreos/Civil.
Fabricante: Diversos fabricantes.
Altitude Máxima: 300 quilômetros.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 10-30.
Capacidade de Passageiros: 1-6.
Custo/Raridade: 10.000 créditos/3.
Pontos de Constituição para Customização: 1.
Armas: Nenhuma.

CARRO DAS NUVENS STORM IV

O Storm IV, o primeiro speeder aéreo atmosférico classificado como um carro das nuvens, foi projetado pela Bespin Motors para a Guarda Alada da Cidade das Nuvens de Bespin. Desenvolvido como uma nave de defesa e patrulha, o Storm IV é um speeder aéreo forte e confiável composto por duas cápsulas blindadas para um passageiro unidas por uma estrutura central. A cápsula a bombordo acomoda o piloto e está equipada com diversos sensores sofisticados e um avançado sistema de navegação. A cápsula a estibordo acomoda o atirador da nave e os computadores que controlam os disparos e a mira. Mesmo que o Storm IV não possa sair da atmosfera, cada cápsula é pressurizada e fornece oxigênio para voos em altas altitudes. Embora sejam utilizadas principalmente para patrulha e defesa, essas naves também podem ser usadas para fins militares ou para dar apoio aos agentes da lei.



Tipo/Modelo do Veículo: Carro das Nuvens/Storm IV.
Fabricante: Bespin Motors.
Altitude Máxima: 100 quilômetros.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulação: Um piloto, um atirador.
Capacidade de Carga: 8.
Capacidade de Passageiros: 0.
Custo/Raridade: 30.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Canhões Blaster Leves Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 4; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1).

SKYHOPPER T-16 DA INCOM

O preferido por aqueles que customizam seus veículos, pelos ousados e pelas agências da lei por toda a galáxia, o skyhopper T-16 da Incom é tão divertido quanto perigoso. O skyhopper, uma nave minúscula e frágil em forma de pirâmide e com três aerofólios dispostos em formação triangular, é rápida, ágil e exige muito de seus pilotos. Equipado com uma cabine pressurizada para um único passageiro e movido por formidáveis motores de íon E-16/x, o T-16 possui velocidade em linha reta e agilidade aérea incríveis desde baixas altitudes até os limites da atmosfera. Desenvolvido principalmente para o lazer e a prática de esportes, os skyhoppers armados e levemente blindados são utilizados por diversas agências da lei e forças paramilitares pela galáxia para reconhecimento e patrulha. Alguns servem de treinamento para pilotos de caças estelares, pois têm controle e desempenho parecidos



com os dos caças, tais como o Headhunter Z-95 e o mais recente X-Wing T-65.



Tipo/Modelo do Veículo: Speeder aéreo/Skyhopper T-16.
Fabricante: Corporação Incom.
Altitude Máxima: 300 quilômetros.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 12.
Capacidade de Passageiros: 1.
Custo/Raridade: 7.500 créditos/2.
Pontos de Constituição para Customização: 3.
Armas: Nenhuma.

SPEEDER AÉREO T-47 DA INCOM

O T-47 da Incom é um speeder aéreo potente para baixas altitudes. Os dois tripulantes deste pequeno e cuneiforme speeder aéreo ficam um de costas para o outro em uma cabine apertada porém bem organizada, na qual o piloto está virado para frente e o operador de sistemas está virado para trás. O T-47 é alimentado pelo confiável motor repulsor KD49 da Karydee, que fornece um imenso poder de reboque ao mesmo tempo em que oferece velocidade e agilidade acima da média. Dispositivos de pós-combustão de íon 5i.2 da Incom funcionam como suplementos para o KD49 e proporcionam impulsos extras quando necessário.

Como diversos produtos da Incom, os T-47s foram projetados para que os usuários pudessem fazer alterações. Neste caso, já que as economias industriais e comerciais da galáxia são tão diversas, os desenvolvedores acharam que criar um veículo para atuar nessas circunstâncias deveria ser facilmente adaptável para qualquer tipo de trabalho ou situação. O motor repulsor do speeder produz uma enorme quantidade de energia, e esse motor combinado com diversos sistemas elétricos duplicados e um design modular permite que o T-47 responda às demandas de peso e energia das modificações do mercado de peças sobressalentes. A própria Incom vende inúmeros pacotes de modificações para o T-47, assim como diversos outros fabricantes menores. Também há rumores de que forças paramilitares e insurgentes na galáxia colocaram armas e blindagem pesada nesses veículos exploradores; não é um rumor infundado, mas a Incom nega oficialmente tal boato.



Tipo/Modelo do Veículo: Speeder aéreo/T-47.
Fabricante: Corporação Incom.
Altitude Máxima: 175 metros.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulação: Um piloto, um copiloto/encarregado pela carga.
Capacidade de Carga: 6.
Capacidade de Passageiros: 0.
Custo/Raridade: 18.000 créditos/3.
Pontos de Constituição para Customização: 3.
Armas: Arpão Eletromagnético em Torre Rotativa Traseira (Arco de Tiro Traseiro; Dano –; Crítico –; Alcance [Próximo]; Derrubar, Capturar 5, Munição Limitada 1).

ARPÃO ELETROMAGNÉTICO

Montado em uma torre rotativa atrás da cabine e operado remotamente, o arpão eletromagnético da T-47 foi projetado para reboques. Controlado pelo operador de sistemas da speeder ou pelo piloto numa situação de emergência, o arpão é formado por um canhão pneumático que lança um curto bastão de durasteel conectado a dezenas de metros de cabo trançado de alta resistência. O bastão tem um potente disco eletromagnético na ponta que recebe energia pelo cabo do arpão que, por sua vez, está conectado a um guincho resistente localizado no casco da nave, logo abaixo do canhão. Embora não seja exatamente uma arma, o arpão pode ser usado para derrubar pessoas ou droides, mover obstáculos, prender criaturas ou veículos grandes e, às vezes, causar grandes estragos, por isso ele tem as propriedades Derrubar e Capturar.

SPEEDERS TERRESTRES

Os speeders terrestres, veículos escolhidos pela maioria dos sencientes para fins particulares, comerciais e militares, são produzidos aos milhões por centenas de fabricantes como a SoroSuub e a Incom. Os speeders terrestres utilizam motores repulsores de baixo rendimento para que os veículos fiquem a um ou dois metros do chão suspensos no ar. Motores turboélices fornecem impulso dianteiro e reverso. Os speeders terrestres atingem uma altitude máxima de menos de cem metros, podem transportar passageiros ou diversas quantidades de carga e ainda são baratos, eficientes e confiáveis. Cobrindo desde speeder bikes e pequenas naves leves para duas pessoas até transportes pesados, o speeder terrestre civil compõe a maior parte da produção dos principais fabricantes de speeders. Os speeders terrestres para fins militares e de aplicação da lei possuem armas e blindagem muito mais pesadas.

Os speeders ignoram os perigos e os efeitos do terreno que fica muito abaixo de sua altitude operacional.

SPEEDER BIKE MILITAR 74-Z DA ARATECH

Uma versão militarizada da bem-sucedida speeder bike 74-Y da Aratech, a 74-Z é uma speeder bike de alto desempenho usada por forças militares Imperiais como um veículo de transporte para batedores, mensageiros e para combate veloz. Com quatro metros e meio de comprimento, a 74-Z, como a maioria das speeder bikes e swoops, é pouco mais do que um potente motor repulsor com um assento e controles de voo acoplados a ele. O piloto utiliza dois conjuntos de guidões e dois pedais para controlar os movimentos da nave. As naves a serviço do Império são equipadas com comlinks, sensores óticos rudimentares, um transmissor de comlink e uma blaster leve de repetição.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
2	3	+1	0 - - 0	0	2	4

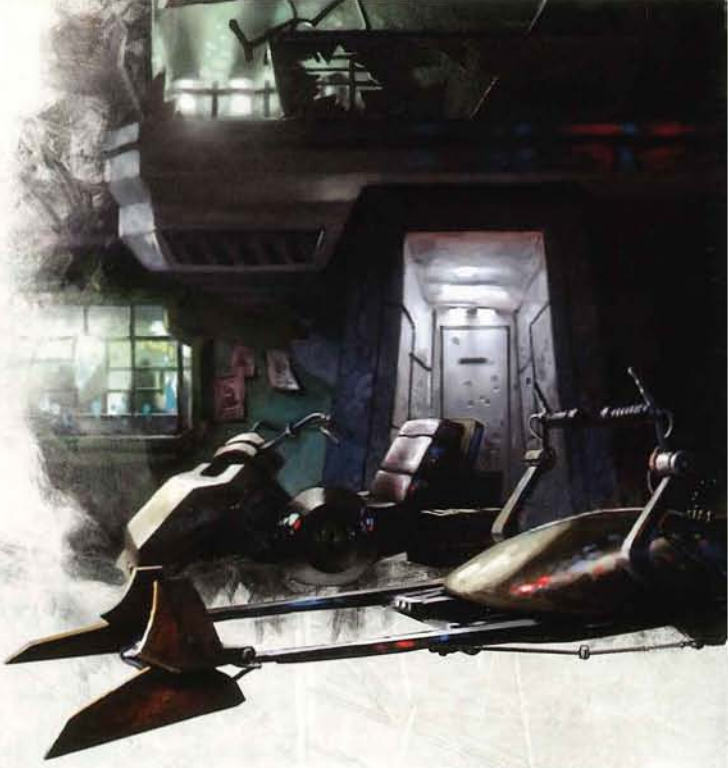
Tipo/Modelo do Veículo: Speeder Bike/74-Z.
Fabricante: Companhia de Repulsores Aratech.
Altitude Máxima: 25 metros.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 5.
Capacidade de Passageiros: 1.
Custo/Raridade: 3.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Blaster Leve de Repetição Montada na Dianteira – todos os dados desta arma utilizam a escala pessoal, e não a escala planetária. (Arco de Tiro Frontal; Dano 11; Crítico 3; Alcance [Extremo]; Automática, Perfurante 1).

SWOOP FLARE-S DA MOBQUET

Comum entre gangues de swoop e viciados em adrenalina pela galáxia, a Flare-S é o exemplo perfeito da confecção de uma swoop. A Flare-S é uma swoop esportiva de alto desempenho para uma pessoa, projetada para atingir alta velocidade em linha reta em detrimento da agilidade. Movida por um motor repulsor R1k supercarregado da Mobquet complementado por diversos turbopropulsores de vetorização, esta pequena swoop tem energia suficiente para ultrapassar ou ir mais depressa do que quase qualquer outra coisa de mesma classe.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
2	3	+2	0 - - 0	0	2	3

Tipo/Modelo do Veículo: Swoop/Flare-S.
Fabricante: Swoops e Speeders Mobquet.
Altitude Máxima: 350 metros.
Alcance do Sensor: Nenhum.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 4.
Capacidade de Passageiros: 1.
Custo/Raridade: 6.000 créditos/3.



Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Nenhuma.

CAMINHÕES SPEEDER PESADOS A-A5 DA TRAST

Construído pela Transportes Pesados Trast, o A-A5 é um veículo bastante comum pelos Territórios da Orla Exterior. Feito para transportar cargas volumosas por longas distâncias sobre terrenos instáveis, o pesado e desajeitado A-A5 possui um casco resistente equipado com sistemas resistentes que podem suportar até as piores condições. Além disso, melhorias na blindagem podem torná-los imunes a armas de fogo pequenas. O veículo divide-se em dois compartimentos principais: o da tripulação e o da carga. O compartimento de carga é espaçoso e possui diversas amarras, trincos e outros itens para a carga ficar bem presa. Quando não há cargas, podem ser colocados bancos retráteis para transportar até vinte e cinco sencientes (se bem que em condições de aperto e desconforto).

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	1	-2	0 - - 0	0	10	8

Tipo/Modelo do Veículo: Caminhão Speeder/A-A5.
Fabricante: Transportes Pesados Trast.
Altitude Máxima: 3 metros.
Alcance do Sensor: Nenhum.
Tripulação: Um piloto, dois copilotos.
Capacidade de Carga: 220.
Capacidade de Passageiros: 25.
Custo/Raridade: 10.000 créditos/2.
Pontos de Constituição para Customização: 3.
Armas: Nenhuma.

SPEEDER TERRESTRE X-34

O X-34 da SoroSuub é um speeder terrestre civil estilo cupê para dois passageiros conhecido por sua confiabilidade. Movido pelo motor repulsor Twinstar da SoroSuub e complementado por um trio de motores turboélice de baixo rendimento, o X-34 é utilitário e traz um desempenho respeitável em seu conjunto resistente e acessível (mas pouco estiloso). Por ter um caráter mais utilitário do que outras propostas da SoroSuub, este speeder não oferece muito conforto. Na aconchegante cabine há dois assentos ergonômicos envoltos em um resistente tecido emborrachado. Os controles são simples e o speeder é fácil de dirigir, o que o torna um vantajoso speeder utilitário.



Tipo/Modelo do Veículo: Speeder terrestre/X-34.
Fabricante: SoroSuub.
Altitude Máxima: 1 metro.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 15.
Capacidade de Passageiros: 1.
Custo/Raridade: 4.500 créditos/2.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Nenhuma.

VEÍCULOS SOBRE TRILHOS E RODAS

Provavelmente a mais antiga tecnologia de transportes mecanizados existente na galáxia, os veículos movidos por diversas rodas ou trilhos e esteiras articuladas popularmente chamados de veículos terrestres geralmente são encontrados em mundos isolados e menos civilizados. Mais baratos do que speedersou walkers, também tendem a ser mais confiáveis e mais fáceis de conservar do que outras formas mais avançadas de transporte. Apesar de suas limitações e da natureza primitiva, alguns veículos militares ainda utilizam esteiras e rodas por serem mais confiáveis e capazes de passar por qualquer tipo de terreno.

Veículos com rodas sofrem os efeitos de terreno apresentados em **Veículos Terrestres e Terrenos** na página 253, e os terrenos para os veículos com trilhos têm um grau a menos de dificuldade.

RASTEJADOR ESCAVADOR DA CORPORAÇÃO CORELLIANA DE MINERAÇÃO

Construído pela Corporação Corelliana de Mineração com o objetivo de ser uma grande instalação móvel para mineração e fundição, o rastejador escavador se parece com uma caixa de uns 20 metros de altura sobre a paisagem. A intenção da Corporação Corelliana de Mineração era desenvolver veículos semiautônomos para operações de mineração em planetas mais simples e fronteiriços. Graças a seus primitivos, porém confiáveis, reatores a vapor de fusão nuclear e suas esteiras múltiplas, os rastejadores escavadores raramente quebram, e seu peso e blindagem tornam-nos resistentes até mesmo contra os ambientes mais rigorosos.

Os rastejadores escavadores são grandes e tão customizáveis que podem ser encontrados por toda a galáxia e usados até para trabalhos diferentes do que sugeria sua proposta inicial. Um bom exemplo disso pode ser encontrado no planeta Tatooine. Lá, inúmeros rastejadores escavadores foram abandonados por diversos consórcios de mineração ao longo dos anos, e foram sucateados e reformados pelos clãs nômades Jawa. Agora estes "sandcrawlers" vagam pelos ermos de Tatooine à procura de sucata, vendendo e fazendo trocas com os fazendeiros de umidade e outros nômades.



Tipo/Modelo do Veículo: Refinaria Móvel/Rastejador Escavador.
Fabricante: Corporação Corelliana de Mineração.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulação: 50 mineradores e engenheiros (ou 100 Jawas).
Capacidade de Carga: 400.
Capacidade de Passageiros: 30 (ou 60 Jawas).
Custo/Raridade: 50.000 créditos/7.
Pontos de Constituição para Customização: 5.
Armas: Nenhuma.



TRANSPORTE PESSOAL

Muitos mundos fronteiriços menores ou pobres não podem arcar com as despesas da tecnologia de repulsão de veículos para fins militares ou de aplicação da lei ou construir os pesados walkers utilizados pelo Exército Imperial. Em vez disso, muitos desses mundos abastecem seus exércitos ou forças defensoras com transportes que utilizam propulsão com rodas ou esteiras antigas, porém confiáveis. Em geral, esses transportes pessoais são extremamente simples, e essa vantagem os torna mais confiáveis.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	2	-2	0 - - 0	0	8	4

Tipo/Modelo do Veículo: Veículo Terrestre/Transporte Pessoal.
Modelo do Veículo: Transporte Pessoal.
Fabricante: Diversos fabricantes.
Alcance do Sensor: Nenhum.
Tripulação: Um piloto, um copiloto.
Capacidade de Carga: 100 (sem passageiros).
Capacidade de Passageiros: 4-15.
Custo/Raridade: 3.000 créditos/2.
Pontos de Constituição para Customização: 3.
Armas: Nenhuma.

WALKERS

Considerados no meio termo entre transportes terrestres extremamente limitados e veículos repulsores versáteis, mas de alto custo de manutenção, os walkers são comuns pela galáxia. Com duas ou mais pernas multiarticuladas e sofisticados sistemas de propulsão giro-estabilizados, esses veículos deslocam-se como pessoas ou animais. Usados para diversos fins civis e militares, os walkers são ideais para terrenos acidentados dos mundos não civilizados ou pouco povoados típicos da Orla Exterior, além de serem veículos apropriados para todo tipo de terreno. Eles ignoram os obstáculos da maioria dos solos acidentados, tornando muito mais fácil a travessia desses terrenos onde a maior parte dos veículos terrestres e veículos sobre esteiras ficariam encalhados.

Semelhantes aos veículos repulsores, os walkers ignoram as penalidades de terrenos leves e de terrenos mais difíceis compostos por obstáculos menores do que a metade do comprimento do veículo.

TRANSPORTE PESSOAL PARA TODO TERRENO

Criado pela República durante as Guerras Clônicas, o AT-PT (All Terrain Personal Transport ou Transporte Pessoal para Todo Terreno) é um pequeno walker de infantaria para uma pessoa projetado para levar um único soldado para a batalha mesmo sob as condições mais hostis. Famosos por sua estrutura resistente e relativamente simples, esses veículos são compostos por uma cápsula de comando central fortemente blindada suspensa entre duas pernas habilidosas e reverso-articuladas. Na cápsula central há uma apertada cabine isolada do ambiente com espaço apenas para o piloto, uma arma e um kit de emergência. O AT-PT anda facilmente sobre diversos tipos de terrenos, como densas florestas e centros urbanos apertados, atravessando porções d'água rasas e escalando inclinações de até quarenta e cinco graus.

Os AT-PTs possuem diversos armamentos antipessoal, inclusive um potente canhão blaster duplo e um lançador de repetição de granadas de concussão no "queixo" do walker, que consegue destruir tropas e veículos leves. Embora seus sensores sejam rudimentares, esses walker estão equipados com um potente comlink criptografado para que um esquadrão destes pequenos walker consiga trabalhar junto de maneira eficiente.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
2	2	0	0 - - 0	3	6	5



Tipo/Modelo do Veículo: Walker/AT-PT.
Fabricante: Indústrias Pesadas Rothana.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulação: Um piloto.
Capacidade de Carga: 15.
Capacidade de Passageiros: 1.
Custo/Raridade: 30.000 créditos/7.
Pontos de Constituição para Customização: 1.
Armas: Canhão Blaster Leve Duplo Montado na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 4; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Lançador de Granadas de Concussão Montado na Dianteira – todos os dados desta arma utilizam a escala pessoal, e não a escala planetária. (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 10; Crítico 4; Alcance [Extremo]; Penetrante 1, Explosiva 8, Munição Limitada 20).

WALKER DE EXPLORAÇÃO E RECONHECIMENTO AT-EST

Desenvolvido pela Engenharia Pesada Rothana para atender as necessidades dos organismos civis de exploração da Velha República, o AT-EST é um walkerrecurvado de seis pernas criado para transportar passageiros e cargas por terrenos acidentados e ambientes perigosos. Semelhante a uma versão reduzida do andador de combate AT-TE da Velha República, o AT-EST possui um volumoso casco fortemente blindado sustentado por seis resistentes pernas multiarticuladas com largos pés de quatro dedos. O casco possui uma cabine dianteira, uma área central de convivência e trabalho com dois minúsculos beliches particulares, uma área comum, uma oficina e um seguro compartimento de carga.

Por conta de sua função como veículo de exploração e reconhecimento, o AT-EST é equipado com diversos computadores e sensores sofisticados capazes de detectar som, radiação, energia e recolher amostras e avaliar a natureza exata do ambiente do planeta. Por ter sido projetado para operar em mundos não civilizados e em ambientes hostis, o veículo inteiro tem uma proteção que o isola do ambiente. Os walkers são comuns nos mundos da Orla Exterior, e sua demanda é elevada entre grupos militares e civis.



Tipo/Modelo do Veículo: Walker/AT-EST.
Fabricante: Engenharia Pesada Rothana.
Alcance do Sensor: Longo.
Tripulação: Um piloto, um copiloto, um operador de comunicações/sensores.
Capacidade de Carga: 50.
Capacidade de Passageiros: 8.
Consumíveis: Um mês.
Custo/Raridade: 12.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Canhões Blaster Leves Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 4; Crítico 4; Alcance [Próximo]).

VEÍCULOS TERRESTRES E TERRENOS

Veículos que andam sobre o solo ou muito próximo a ele são afetados por elementos naturais ou artificiais do terreno que podem acabar dificultando a condução desses veículos. Dependendo da dificuldade e de sua configuração, o terreno pode reduzir a velocidade do veículo. Além disso, assim como com os caças estelares, a velocidade do veículo determina a dificuldade de qualquer teste de Pilotar (Planetário) que precise ser feito para viajar pela área. Por fim, o terreno em questão pode acrescentar complicações adicionais ao teste.

TABELA 7-15: TERRENOS DIFÍCEIS

+ □	Terreno
-	Terreno Leve. Estradas de cascalho, campos secos e abertos, colinas baixas, tráfego urbano ou aéreo leve.
+ □	Terreno Médio. Lama espessa ou água parada com menos de 50 centímetros de profundidade. Areia leve e solta, vegetação rasteira densa, ruínas antigas, tráfego urbano ou aéreo pesado.
+ □□	Terreno Difícil. Correnteza forte de água sobre uma represa, terreno rochoso e instável, florestas densas, ruas estreitas e sinuosas, cidades em ruínas, tráfego urbano ou aéreo tão pesado que chega a ficar completamente parado. Em geral, veículos com rodas não andam sobre este tipo de terreno, mas veículos com esteiras e walkers andam.

FICHAS DE NAVES ESPACIAIS

Existem diferentes estilos e formas de naves espaciais que vão dos minúsculos e perigosos caças estelares aos pesados e desajeitados transportes. Não há muita padronização entre as diversas naves fabricadas pelas incontáveis espécies da galáxia. A maioria das naves alienígenas fogem à descrição e classificação, e até mesmo muitas naves construídas por humanos que utilizam técnicas testadas e aprovadas de construção de naves não são fáceis de classificar. Ainda assim, as naves espaciais são divididas em três categorias amplas: caças estelares e naves de patrulha, cargueiros e transportes e naves capitais.

CAÇAS ESTELARES E NAVES DE PATRULHA

Caças estelares e naves de patrulha são as menores naves capazes de ir ao hiperespaço que existem pela galáxia. Estas minúsculas e potentes naves têm servido fielmente aos governos galácticos, forças de defesa planetárias, clãs piratas e até mesmo aos Jedi por milênios. Embora existam missões que podem ser executadas por ambas as naves, os caças estelares e as naves de patrulha geralmente apresentam diferenças em sua construção, composição e uso.

Os caças estelares são pequenas naves de curto alcance para um ou dois tripulantes usados por forças militares e paramilitares como demonstração de poder e nave de escolta. Movidos por pequenos reatores com múltiplos motores de íon e motores repulsores reservas para atuar na atmosfera, os caças são incrivelmente rápidos e ágeis, geralmente com pouca blindagem, poucos escudos e capacidade hiperespacial limitada ou nula. Dependendo de sua função (superioridade espacial, interceptação/perseguição, bombardeio/antinave capital, etc.), os caças são equipados com diferentes armas. Devido ao seu tamanho reduzido e curto alcance, os caças geralmente partem de bases planetárias ou são levados para a batalha dentro de naves maiores e mais resistentes.

Naves de patrulha são naves maiores e mais resistentes. Ficando entre um caça estelar e um cargueiro leve em tamanho, as naves de patrulha são feitas para patrulhamento intra-sistema, interdições, aplicação da lei, alfândega e reconhecimento a longa distância. Elas geralmente transportam de dois a seis tripulantes e são equipadas com hiperpropulsores, navicomputadores e, em alguns modelos, sofisticados conjuntos de sensores e comunicações. Embora sejam um pouco mais lentas do que os caças, elas têm muito mais escudos, blindagem e armas.

Os caças estelares e as naves de patrulha mais comuns na Orla Exterior são apresentados abaixo.

CAÇA CLOAKSHAPE

O CloakShape da KSE é um caça aeroespacial construído inicialmente pela já extinta Kuat Systems Engineering na décadas que antecederam as Guerras Clônicas. Com fuselagens aerodinâmicas de elevação, os CloakShapes foram projetados para serem caças de superioridade aeroespacial com ênfase no combate na atmosfera ou próximo da órbita. Eles são movidos por um par de motores de íon de pós-combustão 807b/9 da KSE com um repulsor leve de apoio, e esta configuração confere aos caças uma velocidade respeitável, mas com uma agilidade prejudicada. Eles não possuem hiperpropulsores e escudos, mas para compensar, os CloakShape têm uma blindagem pesada e reforçada, tornando-se incrivelmente resistentes. Apesar de seu desempenho inexpressivo, alcance curto e funcionalidade limitada, os caças CloakShape vem sendo usados em combate há décadas graças a dois motivos importantes: eles são baratos e facilmente customizáveis.



Dizem que não há caças CloakShape originais de fábrica. O design simples, os componentes modulares e o excesso de terminais de energia e de computadores do caça fazem dessas naves as perfeitas candidatas para customizações. Ao longo das décadas, inúmeros sistemas foram criados nos mercados de peças sobressalentes e vendidos para os CloakShape, e a facilidade de instalação e de uso permitiu a estes caças competir com os caças modernos com certo sucesso. As customizações mais comuns são centrais elétricas, hiperpropulsores e navicomputadores aprimorados, geradores de escudos, armas mais pesadas e sistemas de comunicações e sensores mais sofisticados, fazendo destes caças obsoletos opções atraentes para indivíduos com orçamentos limitados.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM
3	4	0	0 - - 0	3

LIMITE AC	LIMITE FS
10	8

Tipo/Classe de Casco: Caça Estelar/CloakShape.
Fabricante: Kuat Systems Engineering.
Hiperpropulsor: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulantes da Nave: Um piloto.
Capacidade de Carga: 12.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Um dia.
Custo/Raridade: 38.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 3.
Armas: Canhões Laser Leves Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Lançadores de Mísseis de Concussão Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3, Munição Limitada 1, Sincronizada 6, Lenta 1).

CUSTOMIZAÇÕES

Kit de Conversão de Estabilizadores da Engenharia Curich: Fabricados pela Engenharia Curich, uma subsidiária da Tecnologias Santhe/Sienar, este kit de estabilizadores fixado na asa foi projetado especificamente para o caça CloakShape para lidar com seus diversos defeitos de controle. Trata-se de uma modificação tão popular que a maioria das pessoas familiarizadas com o caça acredita ser parte do design original do CloakShape. A modificação

consiste em um conjunto estabilizador fixado na asa que é preso na traseira do caça, sobre os motores, e acompanha diversos ajustes nos motores, no propulsor e no software que controla o leme da nave. Os efeitos do Kit de Conversão de Estabilizadores já estão inclusos no bloco de estatísticas da CloakShape. Se os PJs conseguirem achar uma CloakShape sem o Kit de Conversão, seu controle fica -1 e passa a ter 4 Pontos de Constituição para Customização.



NAVE DE PATRULHA DE SISTEMA FIRESPRAY

Com uma forma que lembra a de um elefante, uma posição de voo vertical única e uma cabine interna rotativa que permitia aterrissagens horizontais, as Firesprays foram consideradas revolucionárias tanto na aparência quanto no design. No início, apenas seis protótipos foram construídos e entregues a uma prisão da República em Oovo IV um pouco antes da Batalha de Naboo. Dessas seis naves, uma foi roubada por um caçador de recompensas chamado Jango Fett, que também destruiu as cinco naves restantes para impedir a perseguição. A perda desses protótipos nada baratos foi um duro golpe para a KSE, que cancelou o programa Firespray.

Concebida inicialmente para ser uma nave de patrulha de sistema e de perseguição, as seis Firesprays originais eram movidas por quatro geradores de energia X-F-16 de alto rendimento da Kuat que alimentavam dois motores de íon F-31 da KDY que ocupavam muito espaço interno da nave. A combinação de geradores e propulsores fez as naves ficarem com muito mais velocidade para lidar com cargueiros, transportes e shuttles errantes. Como foram feitas mais para prestar serviço do que proporcionar conforto, o interior das naves era bastante estreito. Na parte mais baixa da nave fica um pequeno compartimento de carga que está equipado com uma estação de guarda e seis pequenas células de contenção. Entre geradores, propulsores iônicos e outros sistemas da nave está instalada a exclusiva cabine giratória que move o piloto e seus controles a 180 graus durante a decolagem e a aterrissagem.

Recentemente, a KSE reintroduziu a Firespray no mercado em resposta à alta demanda para policiamento e patrulhamento de planetas controlados pelo Império. As novas naves foram construídas a partir dos seis protótipos originais, mas com a vantagem de três décadas de tecnologia de construção de naves. Graças à crescente demanda e a uma forte campanha de divulgação, as novas naves são populares entre agências aplicadoras da lei, caçadores de recompensas e até alguns piratas e contrabandistas.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE ES
4	4	0	1 - - 1	4	15	12

Tipo/Classe de Casco: Nave de Patrulha/Firespray.
Fabricante: Kuat Systems Engineering.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 3, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, dois guardas.
Capacidade de Carga: 40.
Capacidade de Passageiros: 6 (prisioneiros).
Consumíveis: Um mês.
Custo/Raridade: 80.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Blasters Automáticas Montadas na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 3; Crítico 5; Alcance [Próximo]; Automática), Projetor de Raio Trator Leve Montado na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano —; Crítico —; Alcance [Próximo]; Trator 2).

SLED HIPERPROPULSOR SYLIURE-25

Projetado para adicionar habilidades hiperespaciais em naves menores que não têm hiperpropulsores como caças estelares e algumas naves de patrulha, o Syliure-25 das Indústrias TransGalMeg é um exemplo dos diversos sleds e anéis hiperespaciais semelhantes em uso pela galáxia. Equipado com um hiperpropulsor nível 2 e um droide astromecânico R1 ou R2, o Sylurie-25 é ideal para cinco saltos no hiperespaço. Ele se acopla ao caça estelar (qualquer nave de perfil 3) e reduz o controle em 2 e a velocidade em 1, mas pode ser solto e reacoplado no espaço. Um Syliure-25 custa 10.00 créditos.

EXPLORADOR DE LONGO ALCANCE JUMPMASTER JM-5000

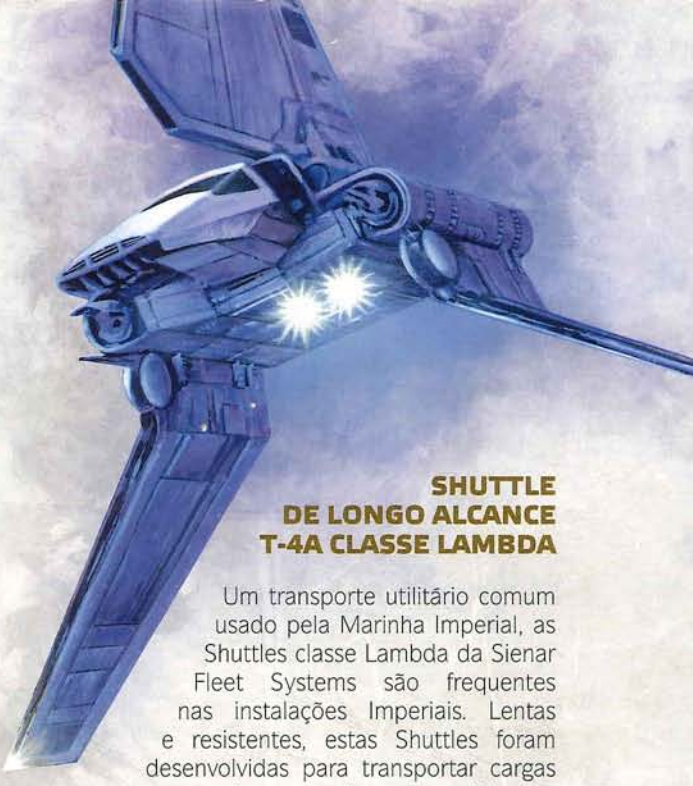
Os exploradores de longo alcance classe JumpMaster da Engenharia Corelliana são naves pequenas para um único tripulante desenvolvidas para exploração e reconhecimento a longo alcance de forma independente. Relativamente rápidas e ágeis, as JumpMasters possuem um casco achatado, em forma de meia lua com os potentes e sensíveis sistemas de sensores da nave. Em um compartimento cilíndrico deslocado localizado a estibordo do centro da nave ficam a cabine, os aposentos pequenos e frugais do piloto, os geradores de energia e o sistema de propulsão da nave. Por terem pouca blindagem e apenas um canhão laser leve como armamento, as JumpMasters contam com sua velocidade e seus sensores para evitar problemas.

É graças ao poderoso conjunto de sensores que as JumpMasters servem às forças militares em muitos planetas como naves sentinelas e naves de alerta dentro de sistemas estelares. Porém seu principal usuário é o Corpo de Astronavegação Civil da galáxia, o grupo de exploradores, astronavegadores e cartógrafos voluntários responsável pela atualização dos mapas navegacionais do hiperespaço.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
4	4	+1	1 - - 0	2	14	8

Tipo/Classe de Casco: Nave de patrulha/JumpMaster.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 3, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Extremo.
Tripulantes da Nave: Um piloto.
Capacidade de Carga: 30.
Capacidade de Passageiros: 1.
Consumíveis: Dois meses.
Custo/Raridade: 55.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Canhões Laser Leves Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]).





SHUTTLE DE LONGO ALCANCE T-4A CLASSE LAMBDA

Um transporte utilitário comum usado pela Marinha Imperial, as Shuttles classe Lambda da Sienar Fleet Systems são frequentes nas instalações Imperiais. Lentas e resistentes, estas Shuttles foram desenvolvidas para transportar cargas e passageiros, e podem ser modificadas para virar transportes de tropas, transporte de cargas pesadas e até transportes de luxo VIP. As Shuttles classe Lambda possuem um casco fortemente blindado com um único estabilizador vertical montado sobre a parte dorsal do casco principal. Duas asas dobráveis adicionais com um design de asa invertida de gaivota ajudam a estabilizar a nave.

As Shuttles classe Lambda operam com dois motores iônicos SFS-204 com um hiperpropulsor SFS S/ig-37 que proporciona habilidades a longo alcance. Incrivelmente armada para um transporte, essas naves são equipadas com diversos canhões laser e blaster nos pontos dianteiros e traseiros que dão boa cobertura à nave contra disparos. Em vez de cápsulas de fuga convencionais, toda a ponte de comando frontal separa-se do casco como um bote salva-vidas em caso de emergência. Incrivelmente útil e surpreendentemente versátil para um design militar, estas naves geralmente são alvo de ladrões e piratas, podendo até ser adquiridas por preços exorbitantes no mercado negro.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
4	3	+0	2 - - 1	4	25	15

Tipo/Classe de Casco: Shuttle/Lambda.
Fabricante: Sienar Fleet Systems e Cygnus Spaceworks.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 1, Reserva: Classe 10.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um navegador, um atirador, um operador de comunicação, um engenheiro.

Capacidade de Carga: 200 (sem passageiros).
Capacidade de Passageiros: 20.
Consumíveis: Dois meses.
Custo/Raridade: 140.000 créditos (R)/6.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Dois Canhões Blaster Leves Duplos Dianteiros (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 4; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Dois Canhões Lasers Leves Duplos Dianteiros (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Canhão Blaster Leve Duplo Retrátil Traseiro (Arco de Tiro Traseiro; Dano 4; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1).

CAÇA ESTELAR TIE/LN

O principal caça de superioridade espacial da Marinha Imperial, o pequeno e frágil TIE Fighter (Twin Ion Engine ou Duplo Motor de Íon) tem estado em operação há décadas. Leve, veloz e extremamente ágil, o icônico TIE Fighter é uma nave de guerra funcional e objetiva. Composto por um módulo de comando esférico levemente blindado com um grande painel de transpariaço circular preso a duas asas hexagonais maciças e de painéis solares, o TIE Fighternão possui nenhum escudo, nenhum equipamento de pouso, nenhum hiperpropulsor, poucos sistemas computadorizados e nenhum sistema de suporte de vida, fazendo que os pilotos tenham de usar trajes de vácuo. Cada extravagância foi cortada do design inicial, o que resultou em uma nave devastadoramente rápida e surpreendentemente ágil – embora com uma elevada taxa de atrito.

Além de leve, esta nave é incrivelmente simples. Ela obtém energia através de uma versão em miniatura do reator de ionização solar I-a2b que armazena energia solar nos painéis dos conjuntos de asas do caça. Este gerador fornece energia para os motores de íon SFS P-s4 idênticos de alto rendimento (daí o nome da nave) e para os canhões laser duplos sob a cabine do piloto.

Os TIE Fighter são necessariamente caças de curto alcance. Quando não estão abrigados em instalações planetárias ou instalações orbitais navais, esses caçam devem ser levados para o combate em naves de transporte, tais como os Destroieres Estelares ou fragatas de escolta.





Tipo/Classe de Casco: Caça Estelar/Série TIE.
Fabricante: Sienar Fleet Systems.
Hiperpropulsor: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulantes da Nave: Um piloto.
Capacidade de Carga: 4.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Dois dias.
Custo/Raridade: 50.000 créditos (R)/4.
Pontos de Constituição para Customização: 0.
Armas: Canhões Laser Médios Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1).

CAÇA ESTELAR DE ATAQUE Y-WING BTL-A4 E BTL-S3

A Y-wing da Koensayr é um caça estelar para ataques pesados e bombardeios. Chamado carinhosamente de wishbone (ou "osso da sorte") pelos pilotos, a Y-wing é composta por uma fuselagem central flanqueada por duas nacelas de propulsores montadas sobre torres de alta tensão reforçadas. No setor central estão a cabine do piloto fortemente blindada com sistemas de suporte de vida e de suporte de piloto e os sistemas de armas da nave com um encaixe astromecânico na traseira. O gerador de energia da Novaldex, além do gerador de escudo, do hiperpropulsor e de diversos outros sistemas essenciais dos caças, está instalado com nacelas de motor no outro lado. Cada uma contém um potente motor de íon R200 da Koensayr.

Para atuar como destruidoras de naves, as Y-wings têm blindagem espessa e escudos pesados para protegê-las quando se aproximam dos alvos. Com sua estreita porção central, proteção resistente e armas poderosas, elas são ideais para operações que exigem que as naves abram caminho até o alvo, lancem seus materiais explosivos e voltem lutando. Apesar de serem conhecidas por sua confiabilidade, as Y-wings possuem algumas particularidades fazendo que precisem de muita manutenção. Tripulantes e técnicos frustrados com isso removem a proteção de casco estética permanentemente para facilitar o acesso aos sistemas internos da nave (é raro uma Y-wing ser pilotada com suas placas de casco intactas).

A Y-wing BTL-A4 é uma variante com um único assento, e a BTL-S3 possui um segundo assento atrás do piloto para um atirador/oficial de sensores. Na BTL-S3, o atirador controla as torres rotativas de canhões de íon, e na BTL-A4 essas torres ficam voltadas para a



frente da nave e o piloto é quem as controla. O perfil a seguir serve para os dois caças, já que não há quase nenhuma diferença entre as naves.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	4	0	1 - - 1	3	12	10

Tipo/Classe de Casco: Caça Estelar/BTL Y-Wing.
Fabricante: Koensayr Manufacturing.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 1, Reserva: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum – Encaixe para Droide Astromecânico.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulantes da Nave: Um piloto (um atirador em BTL-S3).
Capacidade de Carga: 10.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Uma semana.
Custo/Raridade: 80.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 1.
Armas: Canhões de Íon Leves Duplos em Torre Rotativa (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Iônica, Sincronizada 1). (Arco de Tiro Geral e controlado por atirador na BTL-S3), Canhões Laser Médios Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Lançadores de Torpedos de Próton Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 8; Crítico 2; Alcance [Curto]; Penetrante 6, Explosiva 6, Guiada 2, Munição Limitada 8, Sincronizada 1, Lenta 1).



HEADHUNTER Z-95-AF4

Desenvolvida como parte de um empreendimento em conjunto entre a Corporação Incom e a Corporação Subpro durante os primeiros dias das Guerras Clônicas, a pequena Z-95 era considerada um dos caças mais eficientes de sua época. Pequena, com pouca blindagem e poucos escudos, a Headhunter é um caça de curto alcance para um único tripulante impulsionada por um multirreator 44-a5 da Incom. A fuselagem aerodinâmica combinada a uma incrível taxa de impulso/peso faz da Z-95 uma nave veloz e ágil. Considerada no início como um interceptador e equipada com canhões blaster triplos sobre as asas, a Headhunter rapidamente tornou-se um competente caça de superioridade espacial. Seu design sofreu diversas alterações, e atualmente a maioria apresenta canhões laser duplos e lançadores de mísseis de concussão.

Mesmo sendo antigo, a Z-95 ainda é um caça popular. Ultrapassada se comparado a caças modernos como a Y-wing da Koensayr e a mais nova X-wing da Incom (um caça que tem mais do que uma leve semelhança com a Headhunter), este pequeno caça ainda é vendido nos territórios da Orla Exterior.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	4	+1	1 - - 0	3	9	8

Tipo/Classe de Casco: Caça Estelar/Headhunter.
Fabricante: Incom/Subpro.
Hiperpropulsor: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum.
Alcance do Sensor: Próximo.
Tripulantes da Nave: Um piloto.
Capacidade de Carga: 8.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Um dia.
Custo/Raridade: 55.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Canhões Laser Leves Montados na Ponta da Asa (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Lançadores de Mísseis de Concussão Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3, Munição Limitada 6, Sincronizada 1, Lenta 1).

CAÇAS ESTELARES E CARGUEIROS

Embora a nave padrão para um grupo de PJs seja um cargueiro leve, o Mestre pode deixar que os jogadores tenham caças estelares também. Afinal, estar em um caça durante um combate espacial é próprio de *Star Wars*.

Porém seu um grupo opta pelos caças, eles precisam saber que muitos possuem capacidade limitada ou nenhuma capacidade de viajar pelo hiperespaço. Por isso o grupo precisa levar isso em consideração se quiser viajar. Mas se a maioria dos jogadores no grupo estiver usando um cargueiro enquanto um ou dois jogadores estiverem com caças estelares, a maioria dos cargueiros possui travas para rebocar um ou dois caças pelo hiperespaço. Se todos do grupo tiverem caças, os jogadores precisarão tomar as providências necessárias para viagens longas ou investir apenas em caças que podem viajar pelo hiperespaço.

SKIPRAY BLASTBOAT GAT-12H

Outro projeto pré-Guerras Clônicas, a Skipray Blastboat da Sienar Fleet Systems é uma canhoneira e também uma nave de patrulha altamente armada e blindada sucessora das antigas canhoneiras classe Turbostorm usadas pela Velha República. Embora seja registrada oficialmente como uma nave de patrulha pela SFS, a Skipray parece desafiar essa classificação. Pouco maior do que um típico caça estelar pesado, essas naves são compostas por uma estreita porção de casco frontal fortemente blindada e reforçada, uma seção com pilastra e uma asa traseira rotatória. Na parte dianteira estão os quatro tripulantes em uma cabine de comando reforçada. Dois canards curtos são posicionados ao lado da cabine, cada um equipado com uma matriz de sensores Irol Omni-Vu que dá à Skipray uma excelente percepção da área de combate. É na região dianteira que também estão a maioria dos sistemas de armas da nave, com um canhão de íon, lançador de torpedos de próton e um lançador de mísseis de concussão agrupados no bico e um canhão laser duplo em torre rotativa na traseira da cabine na seção dorsal. O conjunto de asas rotatórias que compõe a parte posterior da nave possui duas asas viradas para frente conectadas a um colar blindado que gira em torno do único e potente motor de íon da nave. As asas são dispostas em uma configuração vertical para voo e rotacionam horizontalmente para pousar, e cada uma tem um canhão de íon na ponta.

Embora tenha sido originalmente criada para a Marinha Imperial como um caça estelar hiperespacial pesado, ela foi rejeitada pelo Almirantado por não se encaixar na estrita ordem de batalha da Marinha, que na época evitava o uso de caças pesados, operados por equipes. Com isso, a SFS começou a vender a Skipray no mercado aberto. Lá, ela conquistou leais seguidores entre forças de defesa planetárias e as diversas frotas corporativas, mercenárias e piratas que atuam na Orla Exterior. As Skiprays são naves mortais e eficazes como patrulhas ou caçadoras de naves cargueiras, e podem facilmente ameaçar naves muito maiores do que elas.



Tipo/Classe de Casco: Nave de Patrulha/Skipray.
Fabricante: Sienar Fleet Systems.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um operador de comunicações/sensores, dois atiradores.
Capacidade de Carga: 20.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Um mês.
Custo/Raridade: 150.000 créditos/6.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Canhões de Íon Leves Triplos Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Iônica, Sincronizada 2), Canhão Laser Dorsal Médio Duplo em Torre Rotativa (Arco de Tiro Geral; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Lançador de Torpedos de Próton Montado na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 8; Crítico 2; Alcance [Curto]; Penetrante 6, Explosiva 6, Guiada 2, Munição Limitada 5, Lenta 1), Lançador de Mísseis de Concussão Montado na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3, Munição Limitada 8, Lenta 1).



CARGUEIROS E TRANSPORTES

Considerados a alma do comércio intergaláctico, os cargueiros e as naves de transporte são naves que levam recursos agrícolas, industriais e comerciais da galáxia para todos os povos. Usadas por militares, governos e para interesses particulares, essas naves espaçosas – e às vezes lentas –, com equipes numerosas, foram desenvolvidas para transportar mercadorias do produtor para o mercado o mais rápido e seguro possível. A maioria dos fabricantes produz pelo menos um ou dois modelos de cargueiros ou transportes. Outras empresas (como a Corporação de Engenharia Corelliana) projetaram-se no mercado produzindo apenas naves comerciais de alta qualidade.

Os cargueiros são naves pequenas e relativamente velozes desenvolvidas para transportar cargas menores. Estas naves têm de dois a seis tripulantes e, no geral, possuem acomodações para passageiros e espaçosos compartimentos de carga. A maioria dos cargueiros já é feita para serem customizadas, e essas naves geralmente são usadas para pequenos interesses independentes de transportes ou por proprietários/pilotos únicos.

Os transportes são naves maiores e pesadas projetadas para transportar cargas volumosas em viagens longas pela galáxia. Lentos e pesados, com pouca ou nenhuma blindagem, armas ou escudos, eles contam com a proteção de escoltas armadas contra piratas e saqueadores. Essas naves geralmente compõem as frotas de grandes entidades corporativas, influentes magnatas dos transportes e a organização logística das maiores marinhas.

A lista a seguir contém alguns dos cargueiros e transportes mais comuns usados na galáxia.

TRANSPORTE PESADO ACTION VI

O mais recente da popular série Action de transportes pesados, o Action VI da Corporação de Engenharia Corelliana é o exemplo perfeito do que constitui uma nave de transporte. Pesado e lento, o classe Action VI de cem metros de comprimento possui um casco angular levemente blindado com uma porção central alta e estreita. Essas naves possuem dois compartimentos de carga principais, um dianteiro e outro traseiro, equipados com equipamentos para manipular cargas e sistemas de segurança sofisticados que podem ser configurados para transportar qualquer coisa desde pesados contêineres selados e cargas encaixotadas a animais vivos. A tripulação vive e trabalha em uma torre cilíndrica bastante reforçada que cobre toda a porção dorsal da nave entre os compartimentos de carga dianteiro e traseiro.

Os transportes Action VI não levam nenhuma arma, possuem pouca blindagem e apenas escudos rudimentares. Porém, como a maioria das naves da CEC, estes transportes são customizáveis e podem ser facilmente adaptados para conter armas, blindagem e geradores de escudos mais potentes.



Tipo/Classe de Casco: Transporte/Action VI.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 3, Reserva: Classe 20.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Vinte tripulantes.
Capacidade de Carga: 10,000.
Capacidade de Passageiros: 5.
Consumíveis: Três meses.
Custo/Raridade: 200.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Nenhuma.



CARGUEIRO LEVE CLASSE CITADEL ILH-KK

Fabricado pela Koensayr, uma empresa mais conhecida por seus caças estelares e componentes para naves do que por naves de carga, o classe Citadel é um cargueiro pequeno e relativamente veloz criado para competir com os cargueiros leves classe YT e YV da CEC. Conhecidas por sua robustez e confiabilidade, essas naves possuem um casco amplo e achatado semelhante à Shuttle classe Lambda da Marinha Imperial com dois longos estabilizadores verticais traseiros e um estabilizador pequeno e fino montado entre eles que comporta o transponder e as matrizes de comunicação da nave. Na parte dianteira dela estão a ponte de comando e os alojamentos para os três tripulantes, e atrás ficam as cabines para os passageiros. Com uma blindagem pesada para uma nave de tal porte e classe e equipada com escudos de padrão militar, as Citadels são famosas por serem capazes de sofrer grandes quantidades de dano e ainda entregar seus passageiros e suas cargas em segurança.



Embora as Citadels sejam, na teoria, destinadas para passageiros, elas contam com um bom armamento. Devido às armas que carregam, o potente reator KM-440.a1 e as travas externas para naves que podem ser facilmente usadas para transportar dois caças estelares, muitas Citadels têm sido replanejadas para servir como naves de guerra. Diversas dessas naves reconfiguradas têm sido aproveitadas por saqueadores e contrabandistas.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
4	3	-1	2 - - 1	4	30	16

Tipo/Classe de Casco: Cargueiro/Citadel.
Fabricante: Koensayr Manufacturing.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um engenheiro.
Capacidade de Carga: 95.
Capacidade de Passageiros: 14.
Consumíveis: Seis meses.
Custo/Raridade: 200.000 créditos/6.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Canhões Laser Médios Montados na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1), Canhões de Íon Leves Duplos em Torre Rotativa a Bombordo e a Estibordo (2) (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Próximo]; Iônica, Sincronizada 1), Lançador de Mísseis de Concussão Montada na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3, Munição Limitada 6, Lenta 1), Projetor de Raio Trator Médio Montado na Dianteira (Arco de Tiro Dianteiro; Dano —; Crítico —; Alcance [Curto]; Trator 4).

TRANSPORTE MÉDIO GR-75

Barato e confiável, o transporte médio classe GR-75 da Gallofree Yards é um dos cargueiros mais comuns encontrados pelas hiper-rotas. Usado para fins comerciais e militares como um carregador pesado e um transporte para longas distâncias, o GR-75 possui um design exclusivo com uma estrutura ou quilha central que comporta o núcleo reator da nave e que se conecta a uma ampla rede de plataformas de carga automatizadas que podem ser facilmente adaptadas para transportar cargas em contêineres de qualquer tamanho. Os contêineres de carga (ou as cápsulas para passageiros) são travados com pesados escudos magnéticos que os mantêm seguros e protegidos contra o perigoso ambiente do espaço profundo, e toda a estrutura da nave é coberta por uma blindagem pesada de durasteel que contém os motores da nave. Como grande parte do espaço da nave é destinado às cargas, os sete tripulantes ficam confinados em uma apertada cabine de comando situada ao longo da "coluna" da nave.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
5	3	-3	1 / 1 / 1 / 1	3	20	18

Tipo/Classe de Casco: Transporte/GR-75.
Fabricante: Gallofree Yards Corporation.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 4, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um engenheiro, um mestre de carga, três tripulantes.
Capacidade de Carga: 1000.
Capacidade de Passageiros: (100 ou mais com cápsulas de fuga).
Consumíveis: Seis meses.
Custo/Raridade: 180.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Nenhuma.

IATE ESPACIAL LUXURY 3000 DA SOROSUUB

O iate espacial da SoroSuub é o último conceito em transporte de luxo VIP. Cada nave é construída sob medida, a partir das necessidades do proprietário. Todas as decisões, desde a escolha do modelo do hiperpropulsor até qual madeira de lei e metais preciosos usar como realce na suíte VIP, são feitas pelo proprietário e pelos sócios especialistas em sistemas de nave da SoroSuub. Isso faz que a nave possa ser equipada para diversos propósitos: desde transportar importantes oficiais do governo ou atuar como escritórios móveis de poderosos interesses comerciais a extravagantes naves de festa.

Embora cada iate seja único e tenha características e comodidades tão variadas quanto os gostos de seus proprietários, existem alguns aspectos em comum.

As naves são compridas e estreitas; na frente está o deck de comando, que proporciona uma excelente visão do espaço através de seus painéis frontais e laterais de visualização. Os passageiros ficam acomodados em alojamentos de luxo atrás do deck de comando que possui uma grande cabine de jantar, uma única suíte VIP, um centro de recreação, um deck de observação e diversas cabines pequenas, porém equipadas, para os passageiros. Os motores de hiperpropulsão e subluz ficam em nacelas externas localizadas na traseira da nave.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
4	3	0	1 / - / - / 1	1	30	12

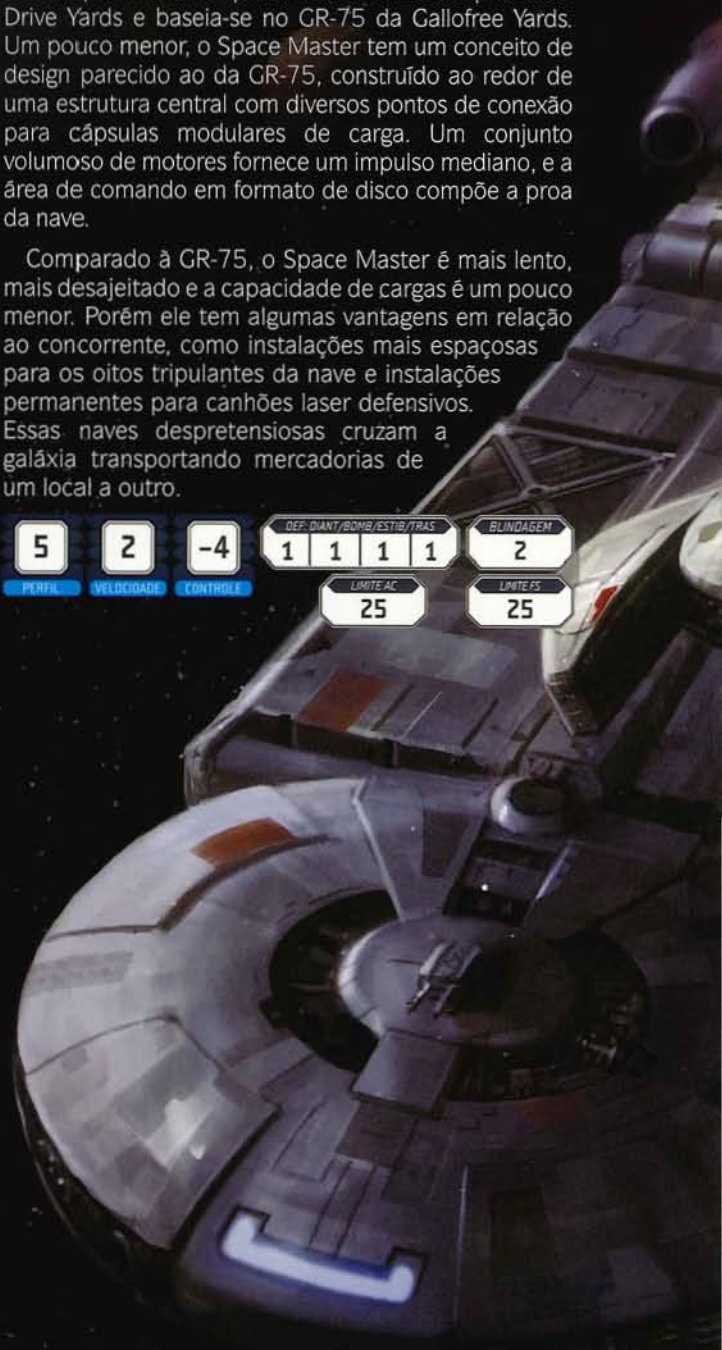
Tipo de Casco: Iate/Luxury 3000.
Fabricante: Corporação SoroSuub.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 14.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto/engenheiro.
Capacidade de Carga: 100.
Capacidade de Passageiros: 10.
Consumíveis: Um mês.
Custo/Raridade: 120.000 créditos/6.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Nenhuma.

TRANSPORTE MÉDIO SPACE MASTER

O transporte médio Space Master foi criado pela Kuat Drive Yards e baseia-se no GR-75 da Gallofree Yards. Um pouco menor, o Space Master tem um conceito de design parecido ao da GR-75, construído ao redor de uma estrutura central com diversos pontos de conexão para cápsulas modulares de carga. Um conjunto volumoso de motores fornece um impulso mediano, e a área de comando em formato de disco compõe a proa da nave.

Comparado à GR-75, o Space Master é mais lento, mais desajeitado e a capacidade de cargas é um pouco menor. Porém ele tem algumas vantagens em relação ao concorrente, como instalações mais espaçosas para os oitos tripulantes da nave e instalações permanentes para canhões laser defensivos. Essas naves despretensiosas cruzam a galáxia transportando mercadorias de um local a outro.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
5	2	-4	1 / 1 / 1 / 1	2	25	25



Tipo/Classe de Casco: Transporte/Space Master.
Fabricante: Kuat Drive Yards.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 4, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Um capitão, um piloto, um copiloto, dois engenheiros, um mestre de carga, três tripulantes.
Capacidade de Carga: 800.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Três meses.
Custo/Raridade: 150.000 créditos/4.



Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Um Canhão Laser Leve Duplo em Torre Rotativa Dorsal e Um Ventral (Todos os Arcos de Tiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1).

IATE DE LAZER STARWIND

O iate de lazer classe Starwind foi originalmente uma tentativa da Kuat Drive Yards de criar um concorrente para as séries YT da Corporação de Engenharia Corelliana. No entanto, antes mesmo de o projeto ser lançado, a KDY mudou de ideia e relançou a nave como um iate de luxo.

O Starwind foi relativamente bem no mercado, embora seu novo modelo nunca tenha deixado completamente para trás sua origem de nave cargueira. Esta nave espacial em forma de tridente possui duas seções laterais em cada lado do casco principal da nave. Em um dos lados ficam os alojamentos da tripulação e no outro há um compartimento de carga razoavelmente amplo. Na estrutura central estão a ponte de comando, os alojamentos para convidados, uma cabine para dormir, um saguão, cozinha, sala de conferência, holoteatro e até uma mesa de relaxamento de gravidade zero. No geral, a nave possui um catálogo completo de comodidades e um razoável espaço para cargas.

Porém a principal desvantagem do Starwind é que ele custa muito mais do que um cargueiro leve e um iate de luxo juntos. Isso tem esfriado um pouco as vendas, mas alguns barões contrabandistas e senhores do crime incrivelmente ricos usam essas naves como seus centros de comando pessoais.



Tipo/Classe de Casco: Cargueiro/Starwind.
Fabricante: Kuat Drive Yards.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 1, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um engenheiro, dois atiradores.
Capacidade de Carga: 85.
Capacidade de Passageiros: 10.
Consumíveis: Quatro meses.
Custo/Raridade: 210.000 créditos/6.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Um Canhão Laser Médio em Torre Rotativa Dorsal e Um Ventral (Todos os Arcos de Tiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]).

CARGUEIRO MÉDIO CLASSE WAYFARER

A classe Wayfarer da Kuat Systems Engineering é praticamente uma novidade no mercado de transportes de porte médio. Projetada para acomodar contêineres modulares exclusivos de transporte desenvolvidos especificamente para essa nave, a Wayfarer foi criada para revolucionar o transporte galáctico. Na realidade, essas naves tiveram um árduo processo de desenvolvimento. Um pouco antes de as primeiras Wayfarers saírem das lojas para as primeiras viagens, o projeto estava atrasado e muito acima do orçamento inicial. Apenas um dos diversos tipos de contêineres foi de fato construído: o contêiner de carga pesado que, junto ao fato de que os contêineres de carga das Wayfarers são específicos e que a nave não é capaz de transportar contêineres padrões, limitava sua utilidade. Esses cargueiros nunca revolucionaram os transportes, mas descobriram um nicho entre os conglomerados de transporte nas áreas desenvolvidas da galáxia onde seus proprietários fabricavam contêineres customizados.

A nave em si possui um design um tanto deselegante e estranho: o contêiner modular de carga é suspenso por uma estrutura a bombordo do casco da nave. A nave é um pouco desequilibrada, e é necessário um piloto habilidoso e ambidestro para desempenhar sua eficiência máxima.



PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
5	3	-2	1 / 1 / 1 / 2	4	32	20

Tipo/Classe de Casco: Cargueiro/Wayfarer.
Fabricante: Kuat Systems Engineering.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 14.
Navicomputador: Sim.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto, um engenheiro, um mestre de carga, seis tripulantes.
Capacidade de Carga: 850.
Capacidade de Passageiros: 6.
Consumíveis: Três meses.
Custo/Raridade: 120.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 5.
Armas: Canhão Laser Quádruplo Dorsal (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Precisa, Sincronizada 3).

CARGUEIRO LEVE YT-1300

Provavelmente o cargueiro leve mais comum em serviço nos dias de hoje, o YT-1300 da Engenharia Corelliana é o exemplo clássico do conceito de cargueiro. Veloz, resistente e infinitamente customizável, o YT-1300 é composto por um compartimento central principal, e ao redor deste estão diversos compartimentos modulares dispostos em um casco externo em forma de disco. Duas estruturas de carga se projetam da proa, e a cabine característica da CEC está montada a estibordo da nave, com armas localizadas no centro da superfície ventral e dorsal.

Na configuração de fábrica, uma raridade entre naves versáteis e facilmente modificáveis, o YT-1300 tem uma blindagem razoável e está equipado com um pequeno, porém potente, gerador de escudos. Ele porta somente uma arma, um canhão laser médio montado no dorso da nave, mas a nave apresenta vários pontos embutidos para instalação de armas. Das centenas de milhares dessas naves populares em serviço atualmente, talvez não haja nenhuma exatamente igual a outra, e nenhuma se assemelha às que saíram da unidade de produção da CEC. Devido ao grande número de naves existentes e às longas décadas de serviço, o YT-1300 é bastante comum entre saqueadores, contrabandistas e piratas da Orla Exterior. Na verdade, muitos desses homens e mulheres consideram essas naves como sua primeira aquisição ou como as melhores que já tiveram (e geralmente ambos).

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
4	3	-1	1 / - / - / 1	3	22	15

Tipo/Classe de Casco: Cargueiro/YT-1300.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 12.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto/engenheiro.
Capacidade de Carga: 165.
Capacidade de Passageiros: 6.
Consumíveis: Dois meses.
Custo/Raridade: 100.000 créditos/4.
Pontos de Constituição para Customização: 6.
Armas: Um Canhão Laser Médio em Torre Rotativa Dorsal e Um Ventral (Todos os Arcos de Tiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]).



CARGUEIRO LEVE YT-2400

Os cargueiros leves classe YT-2400 da Engenharia Corelliana são uma versão atualizada dos antigos e confiáveis cargueiros classes YT-1300. Com tudo o que se pode aprender ao longo das décadas desde o primeiro lançamento da YT-1300, os engenheiros da CEC juntaram o máximo de energia e de sofisticados sistemas de controle de mercadorias e de voo que o YT-2400 poderia suportar. O YT-2400 tem o casco em forma de disco com um núcleo circular central cercado por módulos de passageiros e de mercadorias. Como todos os cargueiros da série YT, há uma cabine para pilotos a estibordo conectada ao casco principal por duas pilastras reforçadas. A parte da cabine do piloto tem sua própria escotilha de acesso e uma cápsula de fuga para a tripulação. No geral, os YT-2400 são um pouco menores do que os YT-1300, tendo que utilizar o espaço disponível da melhor maneira possível. Na proa da nave e na pilastra da cabine frontal estão o principal compartimento de carga da nave e os alojamentos da tripulação. Do lado oposto à cabine estão a cozinha e o banheiro comunitários, e por detrás do núcleo central estão diversas cabines privativas, a seção da engenharia e a cápsula de fuga de passageiros.

Embora o YT-2400 tenha sido oficialmente criado como um cargueiro civil para negócios legítimos, os departamentos de desenvolvimento e marketing reconhecem que a maioria dos consumidores estão, possivelmente, do outro lado da lei. Diz-se que a nave é "Duplamente Blindada", uma maneira de se referir a uma blindagem de padrão militar. Os YT-2400 também possuem escudos pesados, espaço para grandes reatores, propulsores de íon e uma quantidade de pontos embutidos para armas que saem das lojas sem armas instaladas.



Tipo/Classe de Casco: Cargueiro/YT-2400.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 12.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Curto.
Tripulantes da Nave: Um piloto, um copiloto/engenheiro.
Capacidade de Carga: 140.
Capacidade de Passageiros: 6.
Consumíveis: Dois meses.
Custo/Raridade: 130.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 5.
Armas: Canhões Laser Médios Duplos em Torre Rotativa Dorsal e Ventral (Todos os Arcos de Tiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Próximo]; Sincronizada 1).

TRANSPORTE ARMADO STAR GALLEON



Usado inicialmente pela Organização de Logística da Marinha Imperial como um pesado e comprido levantador de carga, o Star Galleon é mais uma nave resistente e sólida dos construtores da Kuat Drive Yards. Pesada, lenta e curvada, esta nave do tamanho de uma fragata é capaz de transportar 100.000 toneladas de granéis em seus gigantescos compartimentos de carga modulares. A nave em si é tão utilitária quanto qualquer outra. No alojamento frontal dela estão a ponte de comando, os alojamentos da tripulação e os sistemas principais. O restante é destinado para armazenar a carga. Atrás dos decks de comando fica um compartimento de carga equipado com inúmeras divisórias deslizantes, plataformas retráteis, sofisticados sistemas antiembarque e um sistema de controle de carga do mais alto nível. As duas partes do casco são removíveis no caso de a nave ser danificada ou perder a carga. Tanto a seção de comando quanto o compartimento de carga têm capacidades hiperespaciais. A seção frontal conta com um hiperpropulsor tradicional e um navicomputador, e o compartimento de carga utiliza um sistema de fuga de emergência automatizado que o leva para o hiperespaço para mantê-lo fora do alcance dos piratas.

Devido ao tamanho, durabilidade e armamento pesado dos Star Galleons, essas naves são usadas pelo Império para transportar cargas valiosas sem a necessidade de escolta.



Tipo de Casco: Transporte/Star Galleons.
Fabricante: Kuat Drive Yards.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 15.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: Cento e cinquenta oficiais e tripulação.
Capacidade de Carga: 10.000 ou mais, dependendo da configuração.
Capacidade de Passageiros: 300.
Consumíveis: Seis meses.
Custo/Raridade: 1.500.000 créditos (R)/7.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Cinco Turbolasers Médios Retráteis Montados a Bombordo e Cinco a Estibordo (Arco de Tiro a Bombordo ou a Estibordo; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; Lenta 1, Penetrante 4), Lançador de Míssil de Concussão Dianteiro (Arco de Tiro Dianteiro; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3, Lenta 1).

NAVES CAPITAIS

Esta ampla categoria abrange naves militares imensas que carregam um enorme poderio militar. Naves capitais geralmente estão armadas com os escudos mais pesados e o armamento de naves mais potente da galáxia. Com centenas ou até milhares de tripulantes, esses leviatãs estelares geralmente comportam esquadrões inteiros de caças e até naves capitais menores em seus vastos hangares.



CORVETTE CR90

Uma nave capital versátil e rápida, o confiável Corvette classe CR90 da Engenharia Corelliana é uma pequena nave multiuso popular entre organizações militares e civis. Longa e esguia, a CR90 tem um design característico com seções centrais afuniladas cercadas por conjuntos maciços de onze motores de turbina de íon traseiros Girodyne e uma ponte de comando ampla em formato de T e uma área de tripulação dianteira. Esses Corvettes são incrivelmente rápidos e ágeis para naves desse tamanho e podem servir de transporte para tropas, transporte de mercadorias, nave para passageiros, nave consular ou até mesmo uma nave de escolta com armamento pesado.

Os Corvettes geralmente possuem um par de turbolasers duplos T&B dorsais e ventrais montados em torres rotativas no centro da nave como armas principais. Junto aos turbolasers estão quatro turbolasers leves, dois de cada lado, montados dorsalmente em torres rotativas na área central do casco. Isto faz dos Corvettesnaves apropriadas para conduzir bloqueios ou atuar como escoltas pesadas para militares empobrecidos.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
5	3	-1	2 / 1 / 1 / 2	5	50	25

Tipo/Classe de Casco: Corvette/CR90.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Nenhum.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Longo.
Tripulantes da Nave: 30-165 dependendo da configuração.
Capacidade de Carga: Até 2500 dependendo da configuração.
Capacidade de Passageiros: Até 600 dependendo da configuração.
Consumíveis: Um **ano.**
Custo/Raridade: 1.200.000 créditos/5.
Pontos de Constituição para Customização: 4.
Armas: Baterias Turbolasers Médias Duplas em Torres Rotativas Dorsal e Ventral (Todos os Arcos de Tiro; Dano 10; Crítico 3; Alcance [Longo]; Penetrante 3, Sincronizada 1, Lenta 1), Dois Turbolasers Leves em Torre Rotativa a Bombordo e Dois a Estibordo (Arco de Tiro a Bombordo ou a Estibordo; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; Penetrante 2, Lenta 1).

GUNSHIP DP20

Conhecida como a "Gunship Corelliana", a DP20 foi projetada para ser uma nave exclusivamente militar. Desenvolvida pela CEC para frotas da República Galáctica, as DP20 foram enviadas em resposta ao aumento das ameaças vindas de caças estelares droides e bandos de piratas trapaceiros que usavam frotas de caças de segunda mão. Compostas por três seções de casco com um único e longo corredor multideck reforçado, estas naves são movidas por um enorme reator de íon que lhes confere uma velocidade considerável.

Repleta de turbolasers, torres rotativas quádruplas laser e lançadores de mísseis de concussão, essas naves são verdadeiras máquinas de destruição de caças estelares. Possuem blindagem e armamento pesados para protegerem-se dos ataques dos caças e estão equipadas com computadores de mira potentes que permitem que as armas rastreiem e atravessem caças estelares velozes e ágeis. Isso significa que a Gunship Corelliana é uma perfeita nave anticaças estelares e antinaves capitais, mas poucas são usadas pela Marinha Imperial atualmente.

PERFIL	SPEED	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
5	4	-1	2 / 2 / 2 / 1	5	55	30

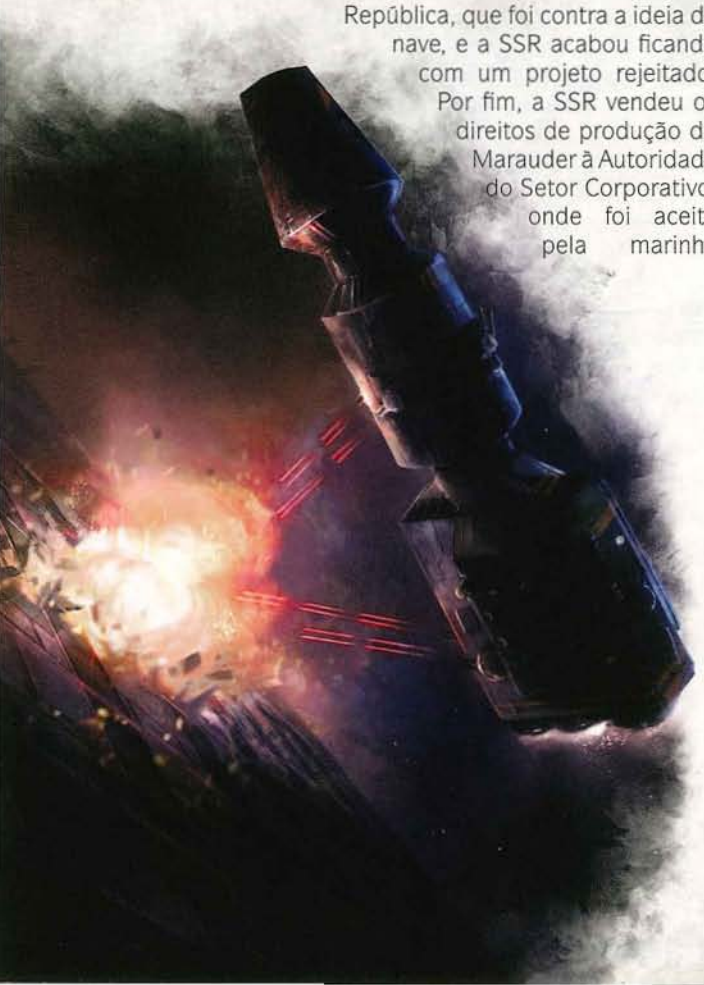
CAPACIDADE DAS NAVES CAPITAIS

Naves capitais e cargueiros grandes são realmente enormes, por isso têm uma grande capacidade para transportar mercadorias. Sendo assim, os limites de carga apresentados são simplesmente a capacidade mínima da nave para transportar suprimentos e recursos. A maioria das naves é capaz de carregar muito mais mercadorias se necessário.

Tipo/Classe de Casco: Fragata/DP20.
Fabricante: Corporação de Engenharia Corelliana.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 16.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Longo.
Tripulantes da Nave: 91 oficiais e tripulação alistada.
Capacidade de Carga: 300.
Capacidade de Passageiros: 0.
Consumíveis: Oito meses.
Custo/Raridade: 3.200.00 créditos/6.
Pontos de Constituição para Customização: 1.
Armas: Oito Baterias Turbolasers Leves Duplas em Torre Rotativa (Todos os Arcos de Tiro; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; Perfurante 4, Sincronizada 1, Lenta 1), Seis Canhões Laser Quádruplos em Torre Rotativa Retrátil (Todos os Arcos de Tiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo], Certeira, Sincronizada 3), Dois Lançadores de Mísseis de Concussão a Bombordo e Dois a Estibordo (Arco de Tiro a Bombordo ou a Estibordo; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4, Explosiva 4, Guiada 3).

CORVETTE DE ASSALTO CLASSE MARAUDER

O confiável Corvette classe Marauder é velho e tem estado em serviço pela galáxia desde os dias da República Galáctica. Projetado e construído pela Tecnologias Sienar, o Marauder foi concebido como uma rápida e versátil nave de escolta e patrulha. Estas naves foram criadas inicialmente para a Marinha da República, que foi contra a ideia da nave, e a SSR acabou ficando com um projeto rejeitado. Por fim, a SSR vendeu os direitos de produção do Marauder à Autoridade do Setor Corporativo, onde foi aceita pela marinha da ASC e por diversos governos planetários e organizações aplicadoras da lei da Orla Exterior.



Atualmente, os respeitáveis Corvettes Marauder ainda prestam serviço para várias organizações governamentais, paramilitares e piratas na Orla Exterior. As naves são compridas e elegantes com uma porção dianteira fortemente blindada e em forma de cunha, e amplas asas traseiras inclinadas para baixo por cima dos propulsores. Graças à sua proporção potência-peso, as naves Marauders são relativamente velozes e ágeis para o tamanho que têm. Com boa manobrabilidade, armamento pesado composto por turbolasers e raios tratores leves e capaz de transportar um esquadrão de caças, estes Corvettes podem se defender de praticamente qualquer outra nave em sua classe.



Tipo/Classe de Casco: Corvette/Marauder.
Fabricante: Sistemas Sienar da República.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Nenhum.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Médio.
Tripulantes da Nave: 177 oficiais, pilotos e tripulação alistada.

DEFESA DOS CAÇAS ESTELARES

Naves capitais costumam ter turbolasers pesados e canhões de íon montados para enfrentar outras naves grandes. Essas naves são as únicas grandes o bastante onde se pode montar tais armas pesadas. No entanto, isso as deixa vulneráveis a caças muito menores e mais ágeis. Turbolasers e canhões de íon disparam mais lentamente e são incapazes de atravessar a distância rápido o suficiente para atingir os caças, e devido às extensas superfícies dessas naves, as armas precisam cobrir zonas de disparo maiores.

É por isso que algumas naves capitais montam armas anticaças específicas, como canhões lasers e blasters. Mas isto tem suas desvantagens – cada arma anticaças consome energia e ocupa o espaço que poderia ser ocupado por outras armas mais potentes. Porém alguns projetistas consideram que a troca vale a pena, principalmente em naves "de escolta" de médio porte.

Ao disparar blaster automáticas, canhões blaster, canhões lasers e canhões lasers quádruplos, considera-se que as naves capitais (e somente elas!) têm seu perfil reduzido em um.



Complemento de Caças Estelares: Doze caças, duas lançadeiras.
Capacidade de Carga: 175.
Capacidade de Passageiros: 80 tropas.
Consumíveis: Três meses.
Custo/Raridade: 3.000.000 créditos (R)/5.
Pontos de Constituição para Customização: 1.
Armas: Quatro Turbolasers Leves Duplos Dianteiros e Quatro Turbolasers Leves Duplos em Torre Rotativa (Arco de Tiro Dianteiro ou Todos os Arcos de Tiro; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; Penetrante 2, Sincronizada 1, Lenta 1), Três Emissores Leves de Raio Trator Dianteiros (Arco de Tiro Dianteiro; Dano –; Crítico –; Alcance [Próximo]; Trator 2).

FRAGATA DE ESCOLTA NEBULON-B EF76

As fragatas Nebulon-B da Kuat Drive Yards foram denominadas fragatas de escolta pela Marinha Imperial e normalmente designadas para tarefas como escolta de comboio, exploração ou sentinela. Embora longas e com uma enganosa aparência frágil, essas naves consistem de seções dianteiras multideck unidas a uma volumosa seção traseira de engenharia por uma esguia estrutura e portam uma grande quantidade de armas para seu tamanho, incluindo uma dúzia de turbolasers, diversos canhões lasers leves e até um trio de raios tratores. Juntos às armas de energia, as fragatas em serviço Imperial carregam dois esquadrões de doze TIE Fighters que somados à blindagem pesada e aos escudos potentes, fazem das fragatas Nebulon-B oponentes formidáveis.

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF. DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE PS
6	3	-1	2 / 2 / 2 / 2	6	71	40

Tipo/Classe de Casco: Fragata/Nebulon-B.
Fabricante: Kuat Drive Yards.
Hiperpropulsor: Primário: Classe 2, Reserva: Classe 12.
Navicomputador: Sim.
Alcance do Sensor: Longo.
Tripulantes da Nave: 920 oficiais, pilotos e tripulação alistada.
Complemento de Caças Estelares: Vinte e quatro caças estelares.
Capacidade de Carga: 4.000 dependendo da configuração.
Capacidade de Passageiros: 75 tropas.
Consumíveis: Dois anos.
Custo/Raridade: 8.500.000 créditos (R)/7.
Pontos de Constituição para Customização: 2.
Armas: Seis Turbolasers Médios Retráteis em Torre Rotativa a Bombordo e Seis a Estibordo (Arco de Tiro Dianteiro, Traseiro e Bombordo ou Dianteiro, Traseiro e Estibordo; Dano 10; Crítico 3; Alcance [Longo]; Penetrante 3, Lenta 1), Três Canhões Laser Leves Retráteis em Torre Rotativa a Bombordo, a Estibordo, Dianteiros e Traseiros (Arco de Tiro a Bombordo ou Estibordo ou Dianteiro ou Traseiro; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Próximo]), Três Emissores Pesados de Raio Trator Dianteiros (Arco de Tiro Dianteiro; Dano –; Crítico –; Alcance [Médio]; Trator 6).



MODIFICAÇÕES EM NAVES ESPACIAIS E VEÍCULOS

Para os indivíduos que ganham a vida nas hiper-rotas, uma nave acaba sendo tanto um lar quanto um meio de transporte ou um recurso corporativo. Por viverem a bordo delas e conhecerem suas particularidades positivas e negativas, é comum que a tripulação faça diversas alterações na nave para melhor atender às suas necessidades. Seja remendando sistemas antigos ou adquirindo peças novas e modificando conjuntos, uma tripulação bem preparada e esforçada pode proporcionar mais conforto e maior desempenho à nave além do seu design original. Motores subluz mais potentes, hiperpropulsores mais velozes, sensores mais eficientes e diversas outras modificações escondidas são comuns entre os viajantes espaciais profissionais, indivíduos que customizam suas naves e mecânicos aficionados que trabalham na Orla Exterior.

ACESSÓRIOS

A lista a seguir apresenta os acessórios mais comuns encontrados em naves customizadas nos Territórios da Orla Exterior. São modificações que vão desde braçadeiras de ancoragem e motores maiores até compartimentos secretos e blindagem mais potente. Esta lista não abrange todos os acessórios, mas serve para mostrar o que pode ser customizado em um veículo espacial. Os Mestres podem criar seus próprios acessórios para satisfazer a preferência dos jogadores e as necessidades das campanhas. Além disso, outras opções de acessórios virão em suplementos futuros.

NAVES ESPACIAIS, VEÍCULOS E MODIFICAÇÕES

Assim como os equipamentos pessoais, as naves e os veículos podem receber diversos benefícios com as modificações e seguem as mesmas regras para acessórios e modificações encontradas no **Capítulo V: Utensílios e Equipamentos**. A única diferença é que a instalação de cada modificação na nave ou no veículo custa dez vezes mais (por ser maior e mais complexa).

ARMAS APRIMORADAS

Trata-se do simples ato de montar mais armas ou armas mais pesadas em uma nave espacial ou um veículo. São inúmeras combinações graças à diversidade de sistemas de armas na galáxia. Podem ser instaladas em qualquer nave ou veículo.

Modelos: Lançador de Torpedos de Próton de Tubo Flexível da Arakyd, Canhão de Íons Pesado SW-6 da ArMek.

Modificadores Básicos: Veja a lista de armas que podem ser montadas e em quais naves na Tabela 7-17: Aprimorando Armas. Esta não é para ser uma lista fechada, mas fornece uma série de orientações que podem ser aplicadas a outras armas não convencionais.

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 0 se substituir um sistema de arma existente. 1 se adicionar um novo sistema de armas. Os sistemas de armas que combinam duas ou mais armas sempre custam um ponto de constituição mesmo com a substituição de um sistema de armas existente.

Preço: Varia.

BLINDAGEM DE CARBONO-DURASTEEL MELHORADA

Produzida por diversos fabricantes de naves, estas placas de blindagem são feitas de uma treliça complexa de nanotubos de carbono embutidos em fios espiralados de durasteel. Molecularmente ligados ao casco da nave, proporcionam blindagem extra ao custo da manobrabilidade da nave. Pode ser instalada em todas as naves e veículos.

Modelos: Placa de Blindagem de Magnésio de Ferro, Chapas Cerro-Ablativas.

Modificadores Básicos: Adiciona um ponto à blindagem da nave e reduz em um o controle da nave.

Opções de Modificação: Nenhuma.

Pontos de Constituição Necessários: 2.

Preço: 2.000 créditos vezes o perfil.

CIRCUITOS DE CONTROLES HIDRÁULICOS

Os circuitos de controles hidráulicos remetem a uma era antiga da construção de naves. Em vez de utilizarem o material condutor tradicional prensado em placas compostas para transferir energia eletromagnética, os CCHs utilizam inúmeros tubos quase microscópicos de transpariaço com um metal líquido altamente condutor de composição semelhante ao mercúrio. Mantido sob pressão e regulado por uma série de válvulas, este metal controla o fluxo de energia. Embora seja difícil trabalhar com estes circuitos grandes e antigos, eles são incrivelmente resistentes aos efeitos das armas de íons, um fato que não passou despercebido pelos viajantes espaciais. Podem ser instalados em naves não combatentes.

Modelos: Circuitos de Controles Hidráulicos da Corporação de Engenharia Corelliana, Circuitos Reforçados da Santhe/Sienar, Circuitos Insulados da Fabritech.

Modificadores Básicos: Naves equipadas com estes acessórios sofrem metade do dano causado por



armas que têm a propriedade Iônica depois que o dano é reduzido pela resistência. Uma vez instalados, diminuem a manobrabilidade em um e diminuem o limite de fadiga de sistema em um.
Opções de Modificação: 1 Defensor escolhe um componente da nave afetado pela propriedade Iônica da arma em vez da Modificação do atacante, 1 Aprimorar o limite de fadiga de sistema por uma Modificação.
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 1.000 créditos.

COMPARTIMENTOS PARA CONTRABANDO

São compartimentos secretos instalados em naves espaciais, principalmente em cargueiros e naves de transporte para levar contrabando. Usados para esconder mercadorias e até pessoas dos olhares curiosos, são extremamente difíceis de serem localizados. Os locais mais comuns para esses compartimentos são sob as placas do convês, atrás de equipamentos pesados ou nas centenas de aberturas espalhadas pela nave. Podem ser instalados em qualquer nave ou veículo com capacidade de carga 25 ou maior.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Armazena itens com até 25 de Carga por compartimento. Esse valor ainda conta como parte do limite de carga total da nave. Aumenta em +2 a dificuldade dos testes feitos para descobrir compartimentos.
Opções de Modificação: 2 Modificadores (Carga 25) de compartimento adicionais.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 1.200 créditos.

CONJUNTO DE CONTRAMEDIDAS ELETRÔNICAS

Projetados para cegar e ensurdecer naves inimigas, os conjuntos de contramedidas eletrônicas, tais como o sistema ECM 995 da Fabritech, transmitem uma onda densa de estática e informações inúteis que obscurecem os sensores e os fluxos de comunicação a curto alcance da nave emissora. Embora fique difícil de ver ou acertar a nave emissora, a energia necessária para fazer o CCE funcionar tende a provocar fadiga excessiva nos sistemas eletrônicos da nave. Outros sistemas possuem modos específicos capazes de mirar em naves mais distantes. Pode ser instalado em todas as naves e veículos.
Modelos: Conjunto de Contramedidas Eletrônicas "Stormcloud" 995 da Fabritech, Bloqueador de Sensores de Curto Alcance 4x_Phantom da Miradyne (somente para caças), Bloqueador de Combate Tático 220-SIG da KDY (somente para naves capitais).
Modificadores Básicos: Bloqueia sensores que estão dentro do raio de alcance, levando o perfil da nave ou veículo em consideração como um nível menor ao ser afetado. Notifica imediatamente a presença da nave ou do veículo a todas as naves de um sistema estelar ou dentro de um raio de 100 quilômetros se estiver ao lado de um planeta.
Opções de Modificação: 1 Modificação que aumenta a dificuldade em 1 ao realizar ataques consecutivos devido à propriedade Guiada.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 3.000 créditos.

GERADOR DE ESCUDOS REFORÇADOS

Uma boa defesa é crucial para manter uma nave funcionando no turbulento espaço da Orla Exterior. Os Geradores de Escudos AEGIS da P-K e outros geradores de escudos reforçados melhoram os escudos de raios e partículas da nave, tornando-a mais resistente e facilitando o manuseio dos escudos. O AEGIS melhora apenas uma zona de defesa por vez, mas modificações adicionais podem ampliar a potência dos escudos. Pode ser adicionado a qualquer nave ou veículo.
Modelos: Gerador de Escudos AEGIS 721a da Phoah-Kingsmeyer, Gerador de Escudos 880 da KDY, Reforços para Escudos SH-2/a.Z da Sienar.
Modificadores Básicos: Um ponto de defesa adicional para uma zona de defesa à escolha.
Opções de Modificação: 2 Modificadores de um ponto de defesa adicional para uma zona de defesa à escolha.
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 3.800 créditos.

GERADOR HIPERPROPULSOR

Geradores hiperpropulsores aprimorados aumentam a velocidade das naves pelo espaço, podendo percorrer viagens inteiras em uma fração do tempo. Podem ser instalados em qualquer nave com hiperpropulsor.
Modelos: Gerador Hiperpropulsor SSP05 da Isu-Sim, Sistema Hiperpropulsor S/ig-30 da SFS, Gerador Hiperpropulsor JumpStar da KDY.

TABELA 7-16: ACESSÓRIOS

Acessório	Preço/Raridade	PC
Matriz de Mira Avançada	4,000/4	1
Blindagem Melhorada	2,000 x PERFIL/3	2
Contramedidas Eletrônicas	3,000/6	1
Turbina de Íon de Alta Potência	5,300/5	1
Circuitos de Controles Hidráulicos	1,000/7	2
Gerador Hiperpropulsor	6,400/4	1
Gerador de Escudos Reforçados	3,800/5	2
Hangar Adaptado	5,000 x PERFIL/3	2
Compartimentos para Contrabando	(R) 1,200/1	1
Armas Aprimoradas	Varia	Varia (ver item)

Modificadores Básicos: Reduz a classe de hiperpropulsor em 1 (mínimo de 1).
Opções de Modificação: 2 Modificações para reduzir a classe de hiperespaço em 1 (para um mínimo de 0,5).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 6.400 créditos.

HANGAR ADAPTADO

Alguns veículos ou naves espaciais podem ser modificados para transportar veículos adicionais menores dentro de compartimentos adaptados. Podem ser usados somente por naves de perfil 5 ou maior.
Modelos: Nenhum.
Modificadores Básicos: Permite o transporte de diversos veículos menores (com um perfil máximo de 2 a menos do que o veículo de transporte) em um hangar auxiliar adaptado. A capacidade máxima é calculada com o perfil combinado de todos os veículos. Veículos de perfil 5 podem carregar um total de perfil 5, veículos de perfil 6 podem carregar um total de perfil 20 e veículos de perfil 7+ podem carregar um total de perfil 60 (deve-se partir do bom senso e do parecer do Mestre para determinar quais veículos cabem ou não no hangar).
Opções de Modificação: 5 Modificadores de capacidade máxima de perfil adicionais.
Pontos de Constituição Necessários: 2.
Preço: 5.000 vezes o perfil em créditos.

MATRIZ DE MIRA AVANÇADA

A Matriz de Mira Avançada Sureshot da Taim & Bak é um bom exemplo de computador de mira que utiliza técnicas holográficas sofisticadas para dar ao piloto ou ao atirador uma visão detalhada e tridimensional do alvo. A MMA aumenta a precisão das armas da nave e permite que os atiradores acertem mais tiros no alvo, aumentando sua eficácia no combate. Pode ser instalada em todas as naves e veículos.
Modelos: Matriz de Mira Avançada "Sureshot" LR-375a da Taim & Bak, Computador de Mira "Sharpshooter" KR-770 da Fabritech, Conjunto de Mira Holográfica 840.z da Koensayr Manufacturing, Computador de Mira "Snapshot" ANx 42.a da Fabritech.
Modificadores Básicos: Aprimora em um os testes de Artilharia quando as armas da nave são disparadas.
Opções de Modificação: 1 Modificador de aprimoramento adicional, 1 Modificador de Talento Inato (Tiro de Sniper), 1 Modificador de Talento Inato (Mira Certeira).
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 4.000 créditos.

TURBINA DE ÍON DE ALTA POTÊNCIA

Um rápido e potente motor subluz, as turbinas de íon de alta potência aumentam a velocidade em linha reta de uma nave ao custo ficar um pouco menos confiável. Pode ser instalada em qualquer speeder aéreo ou nave espacial.
Modelos: Turbina de Íon de Alta Potência Ter40 da Girodyne, Propulsores de Íon SFS-220 da Sienar Fleet Systems, Ramjet de Íon R800 da Koensayr Manufacturing.
Modificadores Básicos: Adiciona um ponto à velocidade da nave e reduz em um o limite de fadiga de sistema.
Opções de Modificação: Nenhuma.
Pontos de Constituição Necessários: 1.
Preço: 5.300 créditos.

TABELA 7-17: APRIMORANDO ARMAS

Arma	Preço/ Raridade	Tamanho que pode ter esta arma instalada
Blaster Automática	3000/3	2-10
Canhão Blaster (Leve)	4000/2	2-10
Canhão Blaster (Pesado)	5000/3	3-10
Lançador de Mísseis de Concussão	7,500/5	3-10
Canhão de Íon (Leve)	5,000/5	3-10
Canhão de Íon (Médio)	6,000/6	5-10
Canhão de Íon (Pesado)	7,500/7	6-10
Canhão Laser (Leve)	5,500/4	3-10
Canhão Laser (Médio)	7,000/4	3-10
Canhão Laser (Pesado)	7,500/5	4-10
Lançador de Torpedos de Próton	(R) 9,000/7	3-10
Canhão Laser Quádruplo	8,000/6	4-10
Raio Trator (Leve)	6,000/4	4-10
Raio Trator (Médio)	8,000/5	5-10
Raio Trator (Pesado)	10,000/6	5-10
Turbolaser (Leve)	(R) 12,000/7	5-10
Turbolaser (Médio)	(R) 15,000/7	6-10
Turbolaser (Pesado)	(R) 20,000/8	6-10
Sincronizando duas ou mais armas do mesmo tipo (isso adiciona a Propriedade Sincronizada à arma com um valor igual ao das armas adicionais)	+metade do custo da arma por arma adicional	Como arma



VIII

A FORÇA

"A capacidade de destruir um planeta é insignificante perto do poder da Força."

–Darth Vader

A crença na Força está quase desaparecendo da galáxia. O Império, implacável, destruiu toda e qualquer evidência dos Jedi e de sua religião antiga. No entanto, são poucos os que ainda acreditam na Força, e menos ainda os que conseguem extrair seu poder. Esses indivíduos sabem que a Força está presente em cada ser, planeta e sistema solar da galáxia. Ela se liga, se entrelaça e permeia toda a vida.

A Força, em seu nível mais básico, representa equilíbrio. Nela estão a alegria e a tristeza, raiva e amor, medo e esperança, luz e escuridão. Pessoas falam de um "lado da luz" e um "lado negro" da Força, elementos que representam seus aspectos positivos e negativos. No entanto, esses aspectos não estão em conflito um com o outro, mas representam as facetas de um todo unificado. Embora aqueles que invocam a Força para que ela os ajude possam apenas tocá-la levemente, eles ainda consideram a Força como um todo como sua aliada.

Poucos indivíduos na galáxia têm a habilidade de invocar a Força. Porém, esse dom raro faz que eles sejam admirados e temidos, pois aqueles que têm a Força como aliada descobrem que ela é, de fato, uma aliada poderosa. Ela permite que as pessoas realizem tarefas impossíveis, desprendam-se de suas formas mortais brutas, leiam e influenciem as mentes dos demais e sondem as teias emaranhadas do futuro.

Aqueles que conseguem manipular a Força descobrem que também são manipulados por ela. Esta guia as ações desses indivíduos e obedece a seus comandos. É por esse motivo que o modo de usar a Força é fundamental. Aqueles que a usam para conhecimento e defesa em vez de violência e ambição e que agem quando estão em paz consigo mesmos e com os demais têm suas ações apoiadas pelo lado da luz. No entanto, os que recorrem à Força para a destruição e recorrem ao ódio, raiva e medo têm seus desejos destrutivos reforçados e aumentados pelo lado negro dela.

Alguns dizem que o lado negro da Força é mais fácil de usar, é mais sedutor e instiga constantemente aqueles que podem sentir a Força. Porém, esse lado não é o mais forte. Quando um indivíduo está calmo, quando tudo o que faz é para preservar e defender, o poder do lado da luz é tão poderoso quanto o do lado negro.

OS JEDI E O LADO NEGRO

Os Jedi existiam na galáxia desde antes dos primeiros dias da Velha República. Eles estudavam a Força e manipulavam-na para proteger a vida e defender a paz. Durante milhares de gerações, os Jedi permaneceram como guardiões da justiça e da ordem na Velha República, protegendo-a da maldade, injustiça e opressão.

Um verdadeiro Jedi era o exemplo da virtude, demonstrando paciência, coragem e sabedoria. Os membros de sua ordem serviam como juízes e protetores na Velha República, sempre atentos à corrupção e à maldade. Eles recorriam à Força quando estavam calmos e tranquilos, em harmonia consigo mesmos e com os demais. E a Força, por sua vez, enchia-os com poderes extraordinários. Mesmo sempre havendo incontáveis planetas repletos de vida senciente, nunca houve mais do que somente alguns Jedi por toda a galáxia. E, mesmo sendo poucos, com a Força a seu lado foram suficientes para proteger a Velha República por milênios.

Mas isso não durou para sempre. Como a Força tem um lado negro maligno, existem aqueles que preferem o caminho mais fácil e rápido para chegar ao poder e utilizam o lado negro da Força para alcançar seus objetivos nefastos. Os que seguiram por este caminho de destruição estão há muito em oposição aos Jedi. Eles já tiveram diversos nomes, mas os mais conhecidos na Velha República eram os Sith.

Estes acreditavam que o verdadeiro poder da Força estava no seu lado negro. Eles afirmavam que a força e determinação do lado negro proporcionavam um poder que era negado aos Jedi. Estes nem sempre estiveram sozinhos, pois negar o lado negro da Força e permanecer fiel ao lado da luz é uma das tarefas mais difíceis. Muitos Jedi mostraram-se incapazes ou relutantes em permanecer fiéis aos princípios da ordem e de resistir à tentação de obter poder facilmente. Esses Jedi cedem para o lado negro e tornam-se agentes do mal. Somente os mais fortes e mais determinados são capazes de retornar à luz depois de seguir a escuridão.

Dois desses indivíduos, um Lorde das Trevas Sith e um Jedi caído, ocasionaram a queda definitiva da Velha República e da Ordem Jedi. Após os horrores das antigas guerras entre a Velha República e o Império Sith, os Sith desapareceram na escuridão e tornaram-se mito. A Velha República entrou em uma era de paz e prosperidade e, mais tarde, em momentos de complacência e estagnação. Porém os Sith ainda existiam e não tinham se esquecido. O lorde negro Darth Sidious subiu ao poder secretamente, manipulando a estrutura do governo galáctico. Ao mesmo tempo, ele adotou uma aparência pública como Palpatine, o Senador da República vindo de um pequeno planeta chamado Naboo. Ninguém desconfiava dessa dupla personalidade, e ele manipulava secretamente os eventos para provocar crises e se tornar Chanceler Supremo, o chefe eleito da República. Enquanto isso, como Darth Sidious, ele manipulava secretamente muitos membros da República para a insurreição, conduzindo toda a galáxia para as terríveis Guerras Clônicas. Com os poderes emergenciais de um líder em tempos de guerra, Palpatine estava na iminência de assumir o controle da República. No entanto, ele precisava de uma peça final para concluir seus objetivos e foi encontrá-la no jovem, porém extremamente poderoso, Jedi Anakin Skywalker.

Uma das maiores (e discutíveis) realizações de Darth Sidious foi levar Skywalker à corrupção e à queda para o lado negro da Força. Renascido como Darth Vader, o Lorde Negro dos Sith, Skywalker e seu mestre traíram a Ordem Jedi e destruíram-na. Palpatine aniquilou as forças separatistas e fez os exércitos da República voltarem-se contra os Jedi. Triunfante, ele se autodeclarou Imperador, proclamando um desejo de proteger a ordem e a estabilidade na galáxia. Embora quase ninguém soubesse, Darth Sidious tinha feito o que os Sith não haviam sido capazes de fazer: conquistar a Velha República e destruir os Jedi.

A FORÇA NO IMPÉRIO

A maioria das espécies tem algum tipo de ligação com a Força. E algumas são mais sensitivas do que outras. Basicamente, a sensibilidade à Força é uma característica hereditária, passada adiante por gerações de usuários dela, mas também pode aparecer em indivíduos inesperadamente. Na época dos Jedi, os seres sensitivos à Força eram geralmente descobertos quando jovens e levados para o templo Jedi para aprender os caminhos da Força. Essa época não existe mais.

DADOS DA FORÇA

O dado da Força ⬣, um dado branco de doze faces, é o sétimo dado em Fronteira do Império. Ele contém símbolos em forma de círculos brancos que representam o lado da luz da Força ● e símbolos em forma de círculos pretos que representam o lado negro ○.

O dado da Força é único entre os demais em Fronteira do Império porque, diferente dos outros dados, ele não gera símbolos que contribuem com o sucesso ou fracasso de uma tarefa. Além disso, os símbolos do lado da luz e do lado negro não se anulam. Em vez disso, o dado da Força gera recursos tanto do lado da luz quanto do lado negro, que ficam à disposição do jogador.

Sob o domínio do Império Galáctico, os usuários da Força são perseguidos e destruídos ou às vezes corrompidos por Darth Vader e o Imperador para que abracem o lado negro. Um ser sensitivo à Força precisa aprender a usá-la por conta própria. Em geral, é um processo bem doloroso que requer muita dedicação, bem como tentativa e erro para alcançar um leve indício de entendimento sobre a Força. Sem treinamento adequado, esses seres passam a depender da vontade e do instinto para guiá-los em suas jornadas. Eles possuem poderes que mal compreendem e correm o risco de cair para o lado negro sem perceber. Portanto um usuário da Força deve manter sua ligação com ela em segredo e somente contar sobre suas habilidades àqueles em que realmente sabe que pode confiar.

A FORÇA NA FRONTEIRA DO IMPÉRIO

Na teoria, qualquer personagem em **Fronteira do Império**, com exceção dos droides e outras espécies específicas, pode ser sensitivo à Força. Ser sensitivo a ela não significa ser um Jedi. Muitos indivíduos têm suas mentes mais ligadas à Força do que as mentes das pessoas comuns, mas eles nunca serão um Jedi.

No jogo, a habilidade de usar a Força é representada pelo **nível da Força** do personagem. A maioria dos PJs tem nível da Força zero. Isso não que dizer que estejam totalmente desligados dela, mas significa que não podem afetá-la e que ela não exerce muita influência em suas vidas cotidianas. Já os personagens sensitivos a ela possuem um nível da Força.

PERSONAGENS SENSITIVOS À FORÇA

Como visto anteriormente, um personagem com nível da Força um ou maior é considerado **sensitivo à Força**. Isso não proporciona nenhum bônus ou habilidade para ele. No entanto, ela permite o acesso a habilidades e fornece os meios de ativar e usar os poderes da Força. Estes serão descritos mais adiante neste capítulo.

Alguns talentos na rede de especializações só podem ser escolhidos por personagens sensitivos à Força, e algumas dessas redes só podem ser acessadas por alguém assim. Além disso, alguns talentos e algumas habilidades podem afetar personagens sensitivos à Força de formas diferentes ou podem afetar somente eles (ou não os afeta de modo algum). Neste caso, isso estará descrito na seção das regras do talento ou da habilidade em questão. As redes de talentos e especializações que só podem ser acessadas por personagens sensitivos à Força também terão esta condição em suas descrições.

TORNANDO-SE SENSITIVO À FORÇA

Em **Fronteira do Império**, a principal maneira de um personagem tornar-se sensitivo à Força é escolhendo a especialização Exilado Sensitivo à Força (veja a próxima página). Esta especialização funciona basicamente como as que começam na página 53 e é considerada como uma especialização para todos os efeitos. Mas existem diversas diferenças importantes.

Esta especialização é universal. O custo em pontos de experiência para se adquirir uma especialização universal é sempre dez vezes o total de especializações que o personagem teria com essa nova. Embora tenham o mesmo custo de uma de carreira, as universais não são especializações de carreira.

Os personagens também devem estar cientes das limitações adicionais para se tornarem sensitivos à Força. Por exemplo: Droides não podem ser sensitivos à Força, e outras espécies disponíveis para os PJs possuem limitações parecidas (apresentadas na descrição da espécie). Por não poderem ser sensitivas à Força, essas espécies não podem escolher a especialização Exilado Sensitivo à Força.



EXILADO SENSITIVO À FORÇA

ᐯᗩ⍜⍀⍙⍀⍊⍜ ⍙ᐯᗩ⍙⍙⍀⍜ ⍀ ᑕ⍜⍀⍊·⍀

Os Jedi foram extintos. A grande maioria foi caçada e destruída pelo Imperador e seus lacaios. Se há sobreviventes, provavelmente estão escondidos nos mais distantes cantos da galáxia. O Império Galáctico considera a habilidade de usar a Força como um crime sujeito às mais severas punições. Em poucas décadas, a maior parte da galáxia esqueceu-se dos Jedi e da Força como uma religião antiga. Para muitos, esta é de longe a opção mais segura.



Embora o Império tenha eliminado os Jedi, nem todos os indivíduos que usam a Força foram perseguidos e mortos. A galáxia é muito vasta para que se consiga localizar cada ser sensitivo à Força, e a abominável Ordem 66 do Imperador e as perseguições que se seguiram a isso se ocupavam primeiramente com a perseguição dos verdadeiros Jedi e de seus descendentes e aliados. Nos cantos mais escondidos da galáxia, aqueles que são capazes de tocar a Força permanecem escondidos, são caçados e banidos... mas continuam vivos.

A especialização Exilado Sensitivo à Força não tem nenhuma perícia de carreira associada a ela. Porém quando um personagem compra esta especialização, ele recebe automaticamente um nível da Força de 1 (se ainda não tiver). Caso já tenha nível da Força 1 ou mais, esse valor não aumenta.

Mesmo que alguém seja tecnicamente sensitivo à Força desde o nascimento, pode levar um bom tempo até perceber que possui esse poder. É por esse motivo que a especialização Exilado Sensitivo à Força pode ser adquirida durante a criação de personagens ou em qualquer momento mais tarde como qualquer outra especialização.

O Exilado Sensitivo à Força não é apenas um ser sensitivo à Força; ele é um dos que sobreviveram ao expurgo. Ele pode ter sido um jovem Padawan ou até mesmo um Jedi não muito importante que conseguiu fugir das garras do Império e se esconder. Ele também pode ter sido uma criança que foi escondida pela família ou pelos amigos. Seja qual for o caso, ele viveu as últimas décadas em uma galáxia hostil. É bem capaz que seu treinamento formal, caso tenha se submetido a algum, seja bastante limitado, e ele utiliza seus poderes com muito cuidado (ou nem os usa). Até seu domínio da Força foi moldado por suas experiências – seus poderes estão mais voltados para a ocultação e o controle do que para demonstrações chamativas da habilidade.

ATIVA

PASSIVA

SOMENTE PARA SENSITIVOS À FORÇA

Universal: Rede de Talentos do Exilado

Sensitivo à Força

O personagem adquire Nível da Força 1

SENTIDOS INCOMUNS
O personagem adiciona □ por grau de Sentidos Incomuns em todos os testes de Percepção.
CUSTO 5

DISCERNIMENTO
Percepção e Disciplina viram perícias de carreira.
CUSTO 5

PROCURAR ALIMENTO
O personagem remove até ■■ dos testes de perícia para encontrar água, comida ou abrigo. Os testes de Sobrevivência para procurar alimentos levam metade do tempo.
CUSTO 5

REFLEXOS INCOMUNS
O personagem adiciona □ por grau de Reflexos Incomuns em todos os testes de Vigilância.
CUSTO 5

PERSUASÃO
O personagem remove ■ por grau de Persuasão de qualquer teste de Falsidade ou Artimanha.
CUSTO 10

DOMINAR EMOÇÕES
O personagem pode adicionar ⬡ por Nível da Força nos testes de Charme, Coerção ou Falsidade. ◯ e ● adicionam ✲ em alguns testes e ▼ em outros.
CUSTO 10

FOCO ACENTUADO
O personagem realiza uma manobra de Foco Acentuado; ele sofre 1 fadiga e aprimora uma vez a habilidade do próximo teste de perícia.
CUSTO 10

SAQUE RÁPIDO
Uma vez por rodada, o personagem saca ou guarda uma arma ou um item acessível como uma atividade Livre.
CUSTO 10

PERCEPÇÃO DO PERIGO
Uma vez por sessão, o personagem remove ■■ de 1 teste qualquer.
CUSTO 15

PERCEPÇÃO DE EMOÇÕES
O personagem adiciona □ em todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade a menos que o alvo seja imune aos poderes da Força.
CUSTO 15

ESTABILIDADE
Quando o personagem cura fadiga no final do encontro, ele pode adicionar ⬡ por Nível da Força. A quantidade de fadiga adicional que ele recupera é igual à quantidade de ◯ gerados.
CUSTO 15

TOQUE DO DESTINO
Uma vez por sessão, o personagem adiciona □□ em um teste qualquer.
CUSTO 15

MALÍCIA
O personagem remove ■ por grau de Malícia de qualquer teste de Conhecimento (Submundo) ou Manha.
CUSTO 20

SENTIDOS INCOMUNS
O personagem adiciona □ por grau de Sentidos Incomuns em todos os testes de Percepção.
CUSTO 20

REFLEXOS INCOMUNS
O personagem adiciona □ por grau de Reflexos Incomuns em todos os testes de Vigilância.
CUSTO 20

MALÍCIA
O personagem remove ■ por grau de Malícia de qualquer teste de Conhecimento (Submundo) ou Manha.
CUSTO 20

SEXTO SENTIDO
O personagem adquire +1 de defesa contra ataque a distância.
CUSTO 25

GRAU DA FORÇA
O personagem adquire +1 Nível da Força.
CUSTO 25

DEDICAÇÃO
O personagem adquire +1 em uma única característica. Isso não pode fazê-la exceder 6.
CUSTO 25

REFLEXOS EXTRAORDINÁRIOS
O personagem adquire +1 de defesa contra ataques corpo a corpo.
CUSTO 25

Permissão concedida para impressão e cópia desta página para uso pessoal. © LFL 2014.

TALENTOS DA FORÇA

A especialização Exilado Sensitivo à Força possui vários talentos únicos chamados de talentos da Força. Estes estão disponíveis apenas para os indivíduos que possuem nível da Força. Esses talentos representam a habilidade da Força em ajudar um indivíduo de maneiras simples, e não são complexos o suficiente para serem poderes individuais da Força. Em geral, esses talentos representam a habilidade do personagem de recorrer à Força de modo inconsciente – são sua consciência instintiva da Força e do ambiente que o cerca.

Os talentos da Força seguem todas as regras dos demais talentos, mas há um detalhe: eles só podem ser usados por indivíduos com nível da Força 1 ou maior.

PODERES DA FORÇA

O principal meio que um usuário da Força utiliza para manipulá-la não é involuntário. Um verdadeiro usuário da Força é capaz de recorrer a ela intencionalmente para mudar e manipular a si mesmo ou o ambiente a seu redor. A Força pode permitir que um indivíduo faça coisas que outros consideram como algo fantástico ou até mesmo inacreditável: levitar itens, bloquear tiros de blaster com as mãos, controlar mentes e até prever o futuro.

Os poderes da Força são os meios com que o personagem sensitivo a ela realiza essas tarefas. Em **Fronteira do Império**, eles são habilidades abrangentes que permitem que os personagens sensitivos à Força realizem feitos impressionantes e fantásticos.

Cada poder da Força foca em uma tarefa específica que pode ser realizada através da manipulação dela. A aquisição inicial de cada Poder da Força custa 10 pontos de experiência. Uma vez adquirido, o usuário pode gastar pontos de experiência adicionais para personalizar e melhorar seu poder.

ATIVANDO OS PODERES

A maioria dos sensitivos à Força usam seus poderes da Força através de uma variante da mecânica principal de **Fronteira do Império**, em que formam um conjunto de dados e rolam-nos para ver se o poder é bem-sucedido. No entanto, diferente da maioria dos testes de perícia, os testes de poder da Força não geram sucessos, mas sim recursos que são gastos para abastecer os efeitos do poder.

A menos que esteja especificado o contrário na descrição do poder, ativar um poder da Força é uma ação. Quando um personagem sensitivo à Força tenta ativar um poder, ele organiza um conjunto somente com uma quantidade de dados da Força igual ao seu nível nela. E ele rola-os. Cada resultado do lado da luz ○ gera um ponto da Força que o personagem pode gastar para abastecer as habilidades do poder. Cada resultado do lado negro ● não gera nenhum ponto da Força e é desconsiderado.

Porém o lado negro da Força sempre oferece poder fácil, tentando um usuário dela a se render e aceitar sua ajuda. Um personagem sensitivo à Força pode querer que um ou mais ● gerem pontos da Força adicionais – além do ○. As consequências provenientes dessa escolha podem ser desastrosas, podendo afetar gravemente o indivíduo que cedeu à tentação. Jedi treinados e outros poderosos usuários da Força sofrem penalidades únicas por fazerem isso (mas que não estão descritas aqui). Porém ninguém fica completamente imune às consequências de se escolher o caminho mais fácil e rápido. Um personagem sensitivo à Força em **Fronteira do Império** que deseja usar um ou mais ● para gerar pontos da Força para seu poder deve virar um Ponto de Destino que esteja no lado da luz para o lado negro – caso não haja nenhum para virar, o personagem não pode usar nenhum ●. Em seguida, o personagem sofre uma quantidade de fadiga igual à de resultados que deseja usar.

As consequências de longo prazo de ficar constantemente recorrendo ao lado negro da Força ficam para a interpretação do jogador e do Mestre. No entanto, ambos devem lembrar que o lado negro nasce do medo, da raiva e do ódio, e essas emoções devem fazer parte do PJ.

USUÁRIOS DO LADO NEGRO DA FORÇA

Fronteira do Império parte do pressuposto de que qualquer PJ usuário da Força seja, pelo menos em essência, um indivíduo razoavelmente "bom", não um devoto maligno do lado negro. Porém pode haver situações em que um jogador decida que seu personagem rendeu-se ao lado negro e o abraçou. Contanto que o Mestre permita que o jogador utilize esse PJ, as regras para o uso do lado negro da Força são semelhantes ao uso do lado da luz. No caso de um personagem sensitivo ao lado negro da Força, o teste ainda é feito normalmente. No entanto, os ○ são considerados como pontos da Força, e os ● são descartados. Se o usuário do lado negro da Força quiser utilizar os resultados do lado da luz para gerar pontos da Força adicionais, ele ainda precisa virar um Ponto de Destino do lado da luz para o lado negro e sofrer uma quantidade de fadiga igual à de resultados que deseja usar.

O Mestre também pode usar PMs ou adversários que sejam usuários do lado negro da Força. Neste caso, esses PMs ou adversários seguem as regras para usuários do lado negro da Força descritas acima exceto quando indicado o contrário. No entanto, o Mestre teria que virar um Ponto de Destino do lado negro para o da luz.

Quando um Personagem de Jogador organiza seus pontos da Força disponíveis, ele consulta seu poder da Força e determina como gastar esses pontos. A maioria das habilidades de um poder requer um ou mais pontos da Força para ser ativada. Exceto quando indicado o contrário, cada habilidade pode ser ativada diversas vezes.

Quando o poder da Força é resolvido, a ação do personagem acaba. Um poder da Força sempre é ativado "com sucesso", mesmo que o teste não gere nenhum ponto da Força para gastar com o poder.

EFEITOS CONTÍNUOS

A maioria dos efeitos de um poder da Força dura por um período determinado e então acaba. Alguns efeitos duram por uma ação e outros podem durar diversas rodadas, minutos ou dias. No entanto, alguns efeitos de poderes da Força são chamados de **efeitos contínuos**. Diferente dos outros, os efeitos contínuos duram até o momento em que o usuário da Força desejar encerrá-los.

Alguns poderes da Força não possuem efeitos contínuos, enquanto outros só têm esses efeitos. Mas a maioria dos poderes da Força apresentam efeitos contínuos e padrões. Para ativar um contínuo, o personagem sensitivo à Força não precisa gastar pontos da Força, mas ele deve **utilizar** uma quantidade de dados da Força ⬡ para abastecer seu efeito (o número de dados necessários está descrito no próprio efeito). Cada ⬡ utilizado desta forma não pode ser usado em nenhum teste futuro (nem em testes que ativam os poderes da Força ou nos raros testes de perícia que incluem ⬡) enquanto este efeito contínuo for mantido. O efeito contínuo pode ser mantido por quanto tempo o usuário da Força desejar, embora o Mestre possa determinar que algumas circunstâncias talvez precisem que o usuário o encerre. Essencialmente, o usuário da Força reduz temporariamente seu nível da Força por seu total de ⬡ utilizado.

Um efeito contínuo pode ser encerrado no fim do turno subsequente de qualquer personagem como uma atividade livre.

DETALHANDO OS PODERES DA FORÇA

Cada poder da Força pode ser dividido em duas partes: a forma básica do poder e seus aprimoramentos. Quando um personagem sensitivo a ela adquire um poder da Força, ele imediatamente ganha acesso à forma mais básica do poder. Isto corresponde à primeira fileira do poder da Força no diagrama visual dele. A forma básica é o poder em sua forma mais simples e serve de base para todos os aprimoramentos que acompanham o poder da Força.

Os aprimoramentos dos poderes da Força são o modo como os jogadores podem personalizar os poderes da Força a que seus personagens têm acesso, podendo modificá-los de acordo com suas necessidades e com as personalidades dos PJs. Os aprimoramentos são adquiridos com pontos de experiência, e cada aprimoramento só poderá ser adquirido se estiver conectado à forma básica do poder ou a um aprimoramento adquirido anteriormente. O custo de cada aprimoramento aparece na própria caixa.

PODERES DA FORÇA E A NARRATIVA

Os poderes apresentados em **Fronteira do Império** foram criados para se adequar ao estilo narrativo do jogo e, para tal, têm um aspecto abrangente. Se os jogadores descobrirem novas maneiras de usar os poderes da Força de seus personagens, o Mestre é quem deve permitir ou não esses novos usos desde que não sejam abusivos e sejam razoavelmente parecidos com os usos originais dos poderes. Basicamente os jogadores, assim como os Mestres, são encorajados a ser criativos em relação aos poderes da Força.

Por exemplo: um personagem sensitivo à Força pode perceber que um colega tropeçou e está caindo de uma varanda. Mesmo que os jogadores não sigam uma estrutura fixa de tempo, o Mestre pode permitir que o personagem sensitivo à Força faça imediatamente um teste com seu poder Mover para ver se consegue segurar o amigo antes que ele atinja o chão.

APRIMORAMENTOS

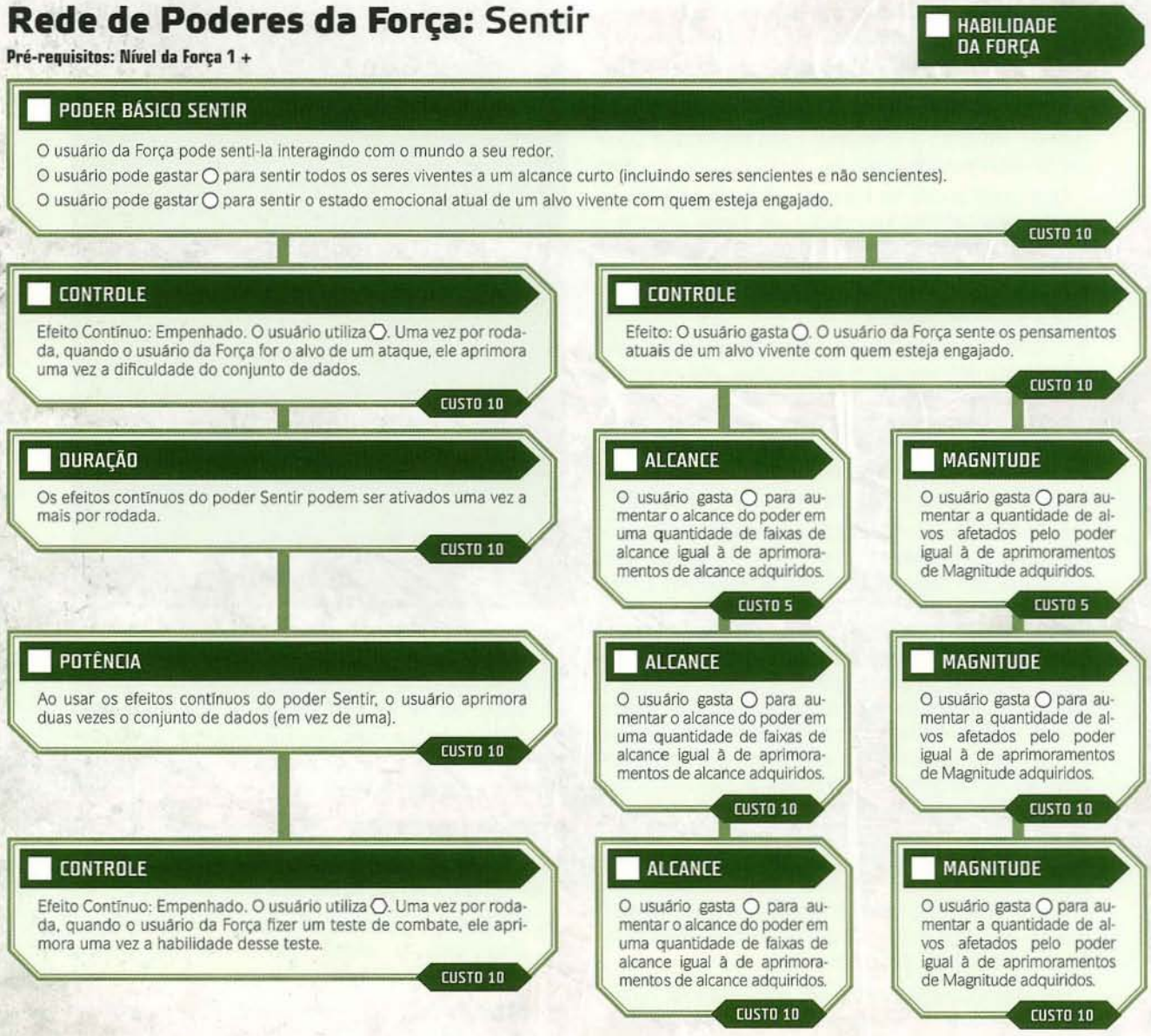
Os aprimoramentos dos poderes da Força estão divididos em diversas categorias diferentes:

- **Potência:** Aprimoramentos de potência amplificam o efeito básico de um poder, tornando-o mais forte.
- **Magnitude:** Aprimoramentos de magnitude aumentam a quantidade de alvos afetados pelo poder, permitindo que o usuário afete diversos itens ou indivíduos com uma única ação.
- **Duração:** Aprimoramentos de duração aumentam o tempo de duração dos efeitos do poder.
- **Alcance:** Aprimoramentos de alcance aumentam a distância de onde o poder da Força pode afetar seus alvos.
- **Controle:** Aprimoramentos de controle adicionam novos efeitos aos poderes da Força ou modificam efeitos existentes (adicionando ou modificando o modo como o personagem sensitivo à Força gasta pontos dela).

Estas categorias são as mesmas para todos os poderes da Força, embora o modo como modificam esses poderes dependa do próprio poder. Por

Rede de Poderes da Força: Sentir

Pré-requisitos: Nível da Força 1 +



exemplo: o aprimoramento Duração do poder Influenciar aumenta a extensão do seu efeito em um minuto ou em uma rodada de combate por aprimoramento; já o aprimoramento Duração do poder Sentir aumenta a quantidade de vezes que seus efeitos contínuos podem ser ativados a cada rodada. Alguns poderes da Força podem não apresentar categorias de aprimoramentos dependendo do poder e de como funciona.

PODER DA FORÇA: SENTIR

Ao abrir sua mente, um usuário da Força pode tornar-se um com o mundo a seu redor. Ele sente o movimento infinito da Força viva, enxergando além do que seus olhos podem ver. As ações dos seres a seu redor são expostas, como se o usuário da Força tivesse olhos de águia em relação ao ambiente, permitindo antecipar ataques, melhorar seus próprios golpes ou até descobrir emboscadas e inimigos ocultos. Ou pode sentir os pensamentos dos outros. Até mesmo um Jedi não consegue ler completamente a mente de outra pessoa, mas um ser sensitivo à Força treinado nessas artes pode perceber os sentimentos e as emoções do alvo e até sentir seus pensamentos superficiais.

Sentir é um poder da Força com duas partes distintas que um personagem sensitivo à Força pode melhorar. Usuários podem depender do poder Sentir para aumentar suas habilidades defensivas (e ofensivas) ou investir na habilidade de ler as emoções e os sentimentos dos outros. Eles até podem ler os pensamentos superficiais das pessoas – algo valioso em diversas situações.

PODER BÁSICO

O poder básico de Sentir permite que o usuário da Força a sinta interagindo com o mundo a seu redor. O usuário pode perceber a presença de outra vida por perto e ler as emoções de um único indivíduo. O poder básico gasta pontos da Força de duas maneiras:

- O usuário pode gastar 1 ponto da Força para sentir todos os seres viventes a um alcance curto de si próprio (inclusive animais e seres sencientes).
- O usuário pode gastar 1 ponto da Força para sentir o estado emocional atual de um alvo vivente com quem esteja engajado.

APRIMORAMENTOS

Os aprimoramentos do poder Sentir dividem-se em dois grupos: os que permitem que o usuário da Força proteja a si mesmo do perigo e aumente seus ataques e os aprimoramentos que permitem que ele leia os pensamentos dos outros. Os aprimoramentos estão listados a seguir. No entanto, assim como com qualquer outro poder, veja a Rede do Poder da Força Sentir para ver os caminhos aprimorados, disponibilidades e custos.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força adquire a habilidade de sentir a presença do perigo antes de acontecer, permitindo antecipar os ataques e evitar golpes. Este poder recebe o efeito Contínuo: Empenhado. O usuário utiliza ⬡. Uma vez por rodada, quando o usuário da Força for o alvo de um ataque, ele aprimora uma vez a dificuldade do conjunto de dados.

Aprimoramento de Controle: A habilidade do usuário da Força de antecipar perigos evolui a tal ponto que agora ele consegue antecipar as ações dos oponentes enquanto avança ofensivamente, fazendo que seus golpes sejam mais difíceis de evitar. Este poder recebe o efeito Contínuo: Empenhado. O usuário utiliza ⬡. Uma vez por rodada, quando o usuário da Força fizer um teste de combate, ele aprimora uma vez a habilidade do conjunto de dados.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força adquire a habilidade de ler os pensamentos superficiais do alvo. Este poder recebe o efeito: Velocidade. O usuário gasta ◯. O usuário sente os pensamentos de um alvo vivente com quem esteja engajado.

Aprimoramento de Potência: Ao usar os efeitos Contínuos do poder Sentir, o usuário aprimora um dado adicional.

Aprimoramento de Duração: Os efeitos contínuos do poder Sentir podem ser ativados uma vez adicional por rodada.

Aprimoramento de Alcance: O usuário gasta ◯ para aumentar o alcance em que o personagem sente seres viventes em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de Alcance adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando o alcance na mesma quantidade a cada ativação. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos do poder.

Aprimoramento de Magnitude: O usuário gasta ◯ para aumentar a quantidade de alvos afetados igual

USANDO O PODER SENTIR NO JOGO

O poder Sentir pode ser uma habilidade extremamente poderosa no jogo, e tem sem dúvida alguma o maior potencial para inviabilizar o jogo já que pode colocar o Mestre em uma situação em que se veja forçado a revelar informações cruciais que podem prejudicar seriamente a tensão de uma aventura. Ao ler os pensamentos de um oponente, o usuário da Força fica sabendo de informações cruciais, tais como a localização de esconderijos ou seus planos de trair os PJs futuramente. Ao mesmo tempo, o Mestre não deve simplesmente negar esta informação ao Personagem de Jogador. Ele terá que manter um equilíbrio entre revelar informações relevantes e revelar informações demais. Ao usar este poder, os jogadores e Mestres devem lembrar-se das seguintes instruções:

- Algumas espécies (e alguns indivíduos de mentes particularmente fortes) são mais resistentes aos poderes (como Sentir) do que outras.
- Algumas espécies são completamente imunes.
- Sentir não funciona em comunicações a longas distâncias.
- Sentir só permite que o PJ leia o estado emocional e os pensamentos superficiais do alvo. Isso significa que os personagens só conseguem um vislumbre imperfeito da mente alheia, não conseguem trazer à tona as informações que desejam.

Em geral, o Mestre deve esforçar-se para permitir que os PJs utilizem o poder Sentir para descobrir informações valiosas que normalmente não saberiam. No entanto, estas informações não devem permitir que os personagens automaticamente tenham sucesso em seus objetivos, mas devem proporcionar uma base valiosa enquanto continuam. Resumindo, as informações devem ajudar os PJs em suas tarefas, não fazer o trabalho por eles.

Rede de Poderes da Força: Influenciar

Pré-requisitos: Nível da Força 1 +

HABILIDADE DA FORÇA

PODER BÁSICO INFLUENCIAR

O personagem pode tentar guiar, moldar e até desviar os pensamentos e sentimentos dos outros.

Regra Especial (uso de ○/●): Ao guiar e moldar pensamentos, somente ● pode ser usado para gerar emoções negativas como raiva, medo e ódio. Somente ○ pode ser usado para gerar emoções positivas como paz, tranquilidade e afabilidade. Outras emoções (como confusão) podem ser geradas tanto com ○ quanto com ●.

O personagem pode gastar ○ para esgotar a mente de um alvo vivente com quem esteja engajado, causando 1 fadiga.

CUSTO 10

ALCANCE

O usuário gasta ○ para aumentar o alcance do poder em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de alcance adquiridos.

CUSTO 5

MAGNITUDE

O usuário gasta ○ para aumentar a quantidade de alvos afetados igual à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos.

CUSTO 5

CONTROLE

O usuário da Força pode fazer um **teste resistido de Disciplina vs. Disciplina** junto com um **teste do Poder Influenciar**. Se o usuário gastar ○ e o teste for bem-sucedido, ele pode forçar o alvo a adotar um estado emocional ou a acreditar em uma mentira por 1 rodada ou 5 minutos.

CUSTO 10

CONTROLE

Ao fazer um teste de Coerção, Charme, Falsidade, Liderança ou Negociação, o usuário da Força pode fazer um **teste do Poder Influenciar** como parte do seu conjunto. Ele pode gastar ○ para ganhar ✲ ou (o usuário escolhe) no teste.

CUSTO 15

POTÊNCIA

Ao esgotar a mente de um alvo, o personagem causa 2 fadigas.

CUSTO 10

ALCANCE

O usuário gasta ○ para aumentar o alcance do poder em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de alcance adquiridos.

CUSTO 10

MAGNITUDE

O usuário gasta ○ para aumentar a quantidade de alvos afetados igual à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos.

CUSTO 5

DURAÇÃO

O usuário gasta ○ para aumentar a duração pelo número de rodadas (ou minutos) igual à quantidade de aprimoramentos de duração adquiridos.

CUSTO 5

DURAÇÃO

O usuário gasta ○ para aumentar a duração pelo número de rodadas (ou minutos) igual à quantidade de aprimoramentos de duração adquiridos.

CUSTO 5

ALCANCE

O usuário gasta ○ para aumentar o alcance do poder em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de alcance adquiridos.

CUSTO 10

MAGNITUDE

O usuário gasta ○ para aumentar a quantidade de alvos afetados igual à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos.

CUSTO 10

DURAÇÃO

O usuário gasta ○ para aumentar a duração pelo número de rodadas (ou minutos) igual à quantidade de aprimoramentos de duração adquiridos.

CUSTO 5

DURAÇÃO

O usuário gasta ○ para aumentar a duração pelo número de rodadas (ou minutos) igual à quantidade de aprimoramentos de duração adquiridos.

CUSTO 5

à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando a quantidade de alvos diversas vezes. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos do poder.

PODER DA FORÇA: INFLUENCIAR

A habilidade de influenciar mentes alheias não é algo que deve ser desconsiderado, e o uso incorreto da habilidade conhecido como "truque da mente" é um passo certo em direção ao lado negro. Um usuário da Força poderoso o bastante pode manipular mentes alheias a ponto de convencê-las a acreditar em mentiras ou acalmar uma multidão furiosa. Ou ele pode incitar a multidão a um frenesi assassino ou aterrorizar uma

REGRA ESPECIAL DO PODER INFLUENCIAR

Quando Influenciar é usado para guiar e moldar pensamentos e emoções, ○ só podem gerar pontos usados para criar emoções negativas, tais como fúria, medo e ódio. ● só pode gerar pontos da Força usados para criar emoções positivas, tais como paz, tranquilidade e afabilidade. Outras emoções (como confusão) podem ser geradas tanto com ○ quanto com ●. Esta é uma regra adicional à regra sobre como usar os resultados ● ou ○. Isso significa que para gerar emoções negativas, o jogador primeiro deve rolar ○ e depois virar um Ponto de Destino e sofrer fadiga para usá-las.

O PODER MOVER E SUA DURAÇÃO

O poder Mover não possui uma duração definida. Isso é intencional. No modo de jogo narrativo, a duração pode ser tão longa quanto precisa ser; em geral, os usuários moverão itens de um lugar para outro. Caso precisem manter um item pairando no ar por um curto período de tempo, isso é perfeitamente aceitável e não será necessário fazer um segundo teste. Mas se precisarem manter um item pairando no ar por muito mais tempo (mais do que alguns minutos), o Mestre pode decidir que eles devem fazer um segundo teste ou causar fadiga no usuário da Força enquanto tentam manter o poder. O mesmo vale para as durações em encontros. Em geral, os usuários da Força mantêm um item no ar por uma única rodada quando usam o poder Mover. Caso queiram manter um item no ar por diversas rodadas, o Mestre pode considerar isso como um efeito contínuo, e o usuário da Força terá que utilizar ⬢ para manter o poder. Para itens maiores (perfil 2 ou maior, por exemplo), o Mestre também pode causar uma quantidade de fadiga igual ao perfil do item a cada rodada que o usuário da Força mantiver o poder. Porém é o Mestre quem decide com base nas circunstâncias do encontro.

única alma até que lhe reste apenas balbuciar loucuras. Eis onde mora o perigo do poder Influenciar.

No entanto, o poder Influenciar não é inerentemente mau. Muitos usuários da Força usaram-no para proteger os desamparados ou lidar com uma ameaça sem apelar para a violência. É preferível convencer um guarda a voltar para seu posto do que matá-lo.

A habilidade mais básica e primária do poder Influenciar permite que o usuário cause fadiga em um alvo vivente esgotando sua mente até desmaiar ou ficar incapacitado. Porém inúmeras habilidades de controle permitem que o usuário da Força especialista em Influenciar realize feitos muito mais sutis e impressionantes.

PODER BÁSICO

A forma mais básica do poder Influenciar não permite que o usuário da Força controle ou molde os pensamentos dos outros. Ele pode "simplesmente" esgotar suas mentes causando estresse e cansaço. O poder básico tem um efeito que pode ser ativado diversas vezes em um mesmo alvo ou em alvos diferentes.

- O usuário gasta ◯ para esgotar a mente de um alvo vivente com quem esteja engajado, causando uma fadiga.

APRIMORAMENTOS

Ao aprimorar este poder, o usuário pode escolher entre influenciar grandes multidões de pessoas com suas habilidades ou modificar diretamente os pensamentos e as emoções dos outros. Os aprimoramentos estão listados a seguir. No entanto, assim como com qualquer outro poder, consulte a Rede do Poder da Força Influenciar para ver os caminhos, disponibilidades e custos de aprimoramentos.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força ganha a habilidade de alterar os pensamentos e as emoções do alvo. Ele faz um teste resistido de Disciplina vs. Disciplina com um alvo vivente com quem esteja engajado, fazendo um teste do Poder Influenciar como parte de seu conjunto de dados. Para ter sucesso no teste, o usuário deve ganhar e gastar pelo menos um ponto da Força, e o teste deve ser bem-sucedido. Se conseguir, o usuário pode forçar o alvo a adotar um estado emocional (como medo, afabilidade ou ódio) ou a acreditar em uma mentira (estes não são os droides que você está procurando). O efeito dura aproximadamente cinco minutos ou uma rodada em combate. Se o usuário da Força tiver a habilidade de afetar diversas mentes com este poder (com o aprimoramento Magnitude, por exemplo), ele poderá fazer isso, mas o teste de Disciplina deve ser resistido pela mente com os graus mais altos em Disciplina ou ter a dificuldade ajustada estaticamente de acordo com a quantidade de mentes (o Mestre escolhe).

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força ganha a habilidade de melhorar seu discurso e carisma através da Força. Ao fazer um teste de Coerção, Charme, Falsidade, Liderança ou Negociação, ele pode fazer um teste do Poder Influenciar como parte de seu conjunto de dados. Ele pode gastar ◯ para ganhar ✲ ou 🎭 (à escolha do usuário) por ponto obtido no teste. Trata-se de um teste normal de Poder da Força – apenas combinado com o teste de perícia geral.

Aprimoramento de Potência: Ao esgotar a mente de um alvo, o usuário da Força causa 2 fadigas em vez de 1.

Aprimoramento de Duração: O usuário da Força pode gastar ◯ para aumentar a duração desse efeito em uma quantidade de minutos ou rodadas em combate igual à de aprimoramentos de Duração adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando a duração várias vezes. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos do poder.

Aprimoramento de Alcance: O usuário da Força pode gastar ◯ para aumentar o alcance em que o personagem pode tocar as mentes em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de Alcance adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando o alcance na mesma quantidade a cada ativação. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos do poder.

Rede de Poderes da Força: Mover

Pré-requisitos: Nível da Força 1 +



Aprimoramento de Magnitude: O usuário da Força pode gastar ◯ para aumentar a quantidade de mentes afetadas igual à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando a quantidade de alvos várias vezes. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos atuais do poder.

PODER DA FORÇA: MOVER

A habilidade de mover objetos usando apenas o poder da mente não é algo particularmente sutil, mas é umas das habilidades mais impressionantes no arsenal de um usuário da Força. Teoricamente, a Força pode mover qualquer coisa, não importa o tamanho, e sabe-se que alguns verdadeiros Jedi são capazes de arremessar naves espaciais com a Força. No entanto, mesmo que a Força não seja limitada em relação ao que é capaz de fazer, a maioria dos indivíduos que a usam é – pelas limitações de suas próprias faculdades mentais. E até mesmo a habilidade de arrancar a arma da mão de um oponente ou arremessar uma caixa contra ele é extremamente valioso.

O poder Mover é um dos poderes da Força mais simples em **Fronteira do Império**, mas sua simplicidade não impede o seu uso criativo. Ao mover itens, considera-se a velocidade de movimento padrão relativamente baixa e deliberada, não rápida o bastante para causar danos.

PODER BÁSICO

Em seu aspecto mais básico, Mover permite que o usuário da Força mova pequenos objetos que estejam próximos a ele. Este poder tem um efeito básico:

- O usuário pode gastar ◯ para mover um objeto de perfil 0 que esteja a curto alcance para o seu alcance máximo. O alcance máximo padrão é o alcance curto.

APRIMORAMENTOS

Os aprimoramentos do poder Mover são bastante simples e incluem a habilidade de mover mais objetos, objetos maiores e movê-los a distâncias também maiores. No entanto, alguns aprimoramentos proporcionam ao usuário da Força diferentes maneiras de utilizar o poder Mover. Os aprimoramentos estão listados a seguir. Veja a Rede de Poder da Força Mover na página anterior para caminhos, disponibilidades e custos dos aprimoramentos.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força adquire a habilidade de mover objetos com mais rapidez, dificultando a esquiva, e esses objetos podem ser usados como armas. Os impactos causam danos nos alvos e no objeto que está sendo movido. O usuário da Força faz um teste de Disciplina com dificuldade igual ao perfil do objeto arremessado, fazendo um teste do poder Mover como parte de seu conjunto de dados. Para o usuário conseguir atingir o alvo, ele deve receber pontos da Força suficientes para mover o objeto de sua posição inicial até o alvo *e* deve ter um teste bem-sucedido. O dano causado segue todas as regras para ataques a distância. Objetos com perfil 0 causam 5 danos, e os demais causam uma quantidade de dano equivalente a 10 vezes seus perfis. O Mestre determina a quantidade de alvos que podem ser afetados por um único objeto, mas em geral um único objeto deve atingir somente um único alvo (a menos que o objeto seja muito grande). Se o jogador quiser usar o poder Mover para arremessar diversos objetos em diversos alvos, ele pode fazer isso usando todas as regras para atingir diversos alvos com a propriedade Automática. Este tipo de ataque segue as mesmas regras de ataques a distância, tais como defesa contra ataques a distância e mira.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força ganha a habilidade de puxar objetos de suas estruturas ou das mãos de um oponente.

Aprimoramento de Controle: O usuário da Força ganha a habilidade de manipular itens meticulosamente, e com isso ele pode fazer o que normalmente faria se tivesse o item nas mãos (se manipular algo como uma placa de controle, os controles contam como um item de perfil 0).

Aprimoramento de Potência: O usuário gasta ◯ para aumentar o tamanho máximo dos objetos que um personagem pode mover em uma quantidade igual à de aprimoramentos de Potência adquiridos.

Aprimoramento de Alcance: O usuário gasta ◯ para aumentar o alcance máximo dos objetos que o usuário da Força pode mover em uma quantidade de faixas de alcance igual à de aprimoramentos de Alcance adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando o alcance na mesma quantidade a cada ativação. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos do poder.

DISTÚRBIOS NA FORÇA

Qualquer alteração rápida ou violenta na galáxia provoca um distúrbio na Força. Embora a morte seja a fonte de maiores oscilações, qualquer evento, desde o nascimento de uma criança a cataclismos galácticos, pode provocar esses tremores que abalam a Força. Usuários da Força sentem esses distúrbios como uma sensação de mal-estar ou desconforto que logo toma conta deles. Embora a intensidade deste sentimento varie, nenhum distúrbio deve ser tratado com indiferença. Cada distúrbio representa um sinal de que alguma transformação está acontecendo na galáxia. E é através deles que o usuário da Força é capaz de perceber quando está na presença de outros objetos e seres sensitivos à Força.

Aprimoramento de Magnitude: O usuário gasta ◯ para aumentar a quantidade de alvos afetados igual à de aprimoramentos de Magnitude adquiridos. O usuário da Força pode ativar este aprimoramento diversas vezes, aumentando o número de alvos nesta quantidade a cada ativação. No entanto, lembre-se de que o usuário da Força ainda deve gastar pontos da Força para ativar os efeitos atuais do poder.





IX

O MESTRE

"Isso é ótimo. Deu seu primeiro passo rumo a um mundo maior."

–Obi-Wan Kenobi

Seja bem-vindo ao primeiro passo para se tornar um Mestre de Jogo da **Fronteira do Império**. Conduzir um jogo de interpretação pode ser desafiador, mas também é gratificante de maneiras diferentes daquelas relacionadas à interpretação de personagens individuais. Este capítulo guiará novos Mestres de Jogo pelas informações de que precisam para se tornar um talentoso e divertido Mestre de *Star Wars*. Tanto Mestres iniciantes quanto experientes encontrarão informações e conselhos úteis para conduzir este jogo do ponto de vista narrativo e mecânico.

O Mestre de Jogo possui muitas responsabilidades para conduzir uma sessão de jogo bem-sucedida. Ele é quem cria o enredo geral para a aventura. Interage constantemente com os jogadores, descrevendo os detalhes de que os personagens precisam para aproveitar o jogo. O Mestre assume o papel de todas as pessoas que os PJs encontram e descreve todos os lugares para onde vão. Ele deve pensar e agir rápido e estar pronto para improvisar com personagens e novas situações ao longo da aventura. O Mestre deve conhecer as regras do jogo e estar pronto para aplicá-las de maneira justa e consistente.

Pode parecer muita coisa, mas para sua sorte, o Mestre não precisa ser perfeito em todos os aspectos, principalmente quando está começando. Conduzir um jogo de interpretação para os amigos não é como se estivesse arbitrando um evento esportivo. O Mestre deve prezar pela aplicação das regras e conduzir o melhor jogo possível, mas o mais importante é que todos se divirtam. É perfeitamente aceitável que ao deparar-se com uma situação inesperada ou quando precisar arbitrar uma mecânica do jogo, o Mestre tome uma decisão rápida e avalie os resultados depois.

Seu principal objetivo é criar um jogo divertido e inesquecível para que todos se divirtam. Existem diversas maneiras de se chegar a esse objetivo, bem como muitos desafios ao longo do caminho. A cooperação entre Mestre e jogadores cria o melhor ambiente para um jogo divertido. Boas ideias vindas de qualquer participante não devem ser ignoradas.

Este capítulo apresenta métodos específicos para que os Mestres conduzam e planejem suas sessões e mostra como preparar e conduzir a primeira sessão do jogo, utilizar as aventuras fornecidas, inventar novas histórias e desenvolver uma campanha completa. O capítulo também inclui orientações para a criação de aventuras e dicas e sugestões para elaborar bons encontros. Fornece dicas de como lidar com os jogadores e a dinâmica de grupo dentro e fora do jogo. Dá instruções específicas para o Mestre utilizar Obrigações e Motivações na criação da história e dos personagens. Também concede dicas de como interpretar o conjunto de dados e como tornar seu uso durante o jogo ainda melhor.

Por fim, este capítulo ajuda a entender o que faz uma aventura ou campanha ser adequada para o cenário de Fronteira do Império. E mostra os elementos e tipos de história que melhor se adaptam ao visitar as sociedades da fronteira e do submundo da galáxia. Este sistema também permite que outros tipos de histórias sejam criados, mas aqui o foco principal é a escória e a vilania da galáxia.

COMO CONDUZIR UM JOGO DA FRONTEIRA DO IMPÉRIO

Conduzir uma sessão de **Fronteira do Império** requer jogadores, planejamento, conhecimento das regras e a vontade de criar muita diversão. Esta seção guiará Mestres novos e experientes a um jogo típico, desde a primeira sessão de jogo. As primeiras seções, desde Recrutando Jogadores a Continuando a História, são para Mestres iniciantes. As dicas e sugestões nas seguintes são para os que possuem uma sessão ou duas de experiência e podem tranquilamente ser puladas pelos que estiverem preparando seu primeiro jogo.

RECRUTANDO JOGADORES

Em primeiro lugar, o jogo precisa de jogadores. O Mestre deve ver se seus amigos estão interessados. Tudo bem se nunca participaram de um jogo de interpretação antes. Graças à popularidade dos filmes de *Star Wars*, é bem provável que eles já tenham uma noção do cenário, permitindo que compreendam as Motivações, os locais e grande parte dos eventos gerais de uma forma muito mais rápida do que aconteceria em outro cenário qualquer. Caso os amigos do Mestre não estejam interessados, outra alternativa é recrutar ou jogar com pessoas de um grupo local, de uma convenção de jogos ou de uma organização de jogos online. O mesmo vale para jogadores que precisam de um Mestre.

Na primeira sessão e em aventuras curtas, o entrosamento entre os jogadores é menos importante do que em campanhas prolongadas. Entretanto, Mestres e jogadores devem tentar recrutar pessoas com quem se dão bem e conseguem se entrosar. Será mais proveitoso se eles tiverem gostos semelhantes para estilos de jogos e expectativas parecidas em relação ao jogo e como será dirigido. Se o Mestre for conduzir um jogo pela primeira vez, ele deverá contar isso aos jogadores. Estes serão mais compreensíveis com o Mestre enquanto ele aprende a complexidade do sistema. Se os jogadores também forem MJs (Mestres de Jogo), poderão ajudar o novo Mestre.

PREPARANDO E CONDUZINDO A PRIMEIRA SESSÃO

A preparação do jogo é uma das principais tarefas do Mestre. Dicas e sugestões mais detalhadas são dadas ao longo deste capítulo. Apenas leia as regras por enquanto. O Mestre não precisa decorar todas elas ou entender todas as complexidades do jogo para a primeira sessão. Sua familiaridade com as regras aumentará a cada sessão que conduzir. É importante conhecer as regras de criação de personagens, pois este é o primeiro contato que a maioria dos jogadores tem com as mecânicas do jogo, e pedirão ajuda ao Mestre.

Ele deve revisar regras específicas ou incomuns que serão usadas na aventura. Deve fazer anotações sobre o uso dessas regras junto com os números das páginas para uma consulta rápida. Isso ajuda o jogo a fluir com velocidade. Aprende-se mais rápido jogando, por isso participar de uma sessão conduzida por outro Mestre pode melhorar a aplicação prática das regras. E também pode ajudar o Mestre a ter ideias de como pode ou não querer conduzir suas próprias sessões.

O Mestre deve aprender as regras básicas de combate: ataques, movimentação e danos. O combate pode acontecer em cada sessão de jogo. Uma das principais responsabilidades do Mestre é assumir o papel de todos os adversários, inimigos, aliados e espectadores durante a briga. Embora enfrente os Personagens de Jogador taticamente, o Mestre não é inimigo deles. Deve interpretar o papel dos combatentes, tomando decisões táticas com base no que cada um conhece sobre a situação e seus objetivos. Embora existam diversas cenas em que nada impedirá os bandidos de eliminar os mocinhos, não será sempre assim. Existem diversas outras formas interessantes para se terminar uma cena sem necessariamente ter que matar todos os membros de um dos lados.

Em seguida, leia a aventura. Para a primeira partida, recomenda-se jogar uma aventura pronta, como **Um Problema Iminente** na página 417. Com uma aventura já pronta, o Mestre iniciante pode focar em aprender como conduzir o jogo sem a pressão de ter que criar um bom enredo do zero. O Mestre deve destacar ou fazer anotações sobre os pontos importantes do enredo. A

DIVERSÃO PRIMEIRO, REGRAS DEPOIS!

Nunca se esqueça de que todos estão reunidos para se divertirem juntos. É importante aplicar as regras, mas isso vem em segundo lugar. Não deixe que dúvidas ou interpretações das regras atrapalhem a diversão. Todos querem criar uma grande história com momentos inesquecíveis. Embora o Mestre tenha controle principal do enredo planejado, ele não deve desprezar as ideias e ações dos jogadores, pois elas podem levar a ótimos (ou até imprevisíveis) resultados. Se o Mestre e os jogadores estiverem se divertindo com o jogo, significa que todos estão no caminho certo!

DADOS: USO E BOAS PRÁTICAS

Rolar dados é algo fundamental em **Fronteira do Império**. Os utilizados neste jogo vão além da simples indicação de sucesso ou fracasso. O Mestre e os jogadores utilizam os resultados do conjunto de dados para complementar a história.

Os jogadores sempre devem rolar os dados onde todos possam ver os resultados. Isso impede que trapaceiem e também permite que o Mestre veja os símbolos exatos dos dados. Embora nem todas as rolagens precisem de interpretações criativas, elas são um guia bastante útil para o enredo. Veja a página 294 para mais dicas e sugestões.

O Mestre normalmente deve rolar os dados na frente dos jogadores. Como acontece com as rolagens dos jogadores, os resultados das rolagens do Mestre estão abertos para interpretações. E mais importante ainda é que os jogadores podem influenciar o conjunto de dados de algumas maneiras, por isso precisam vê-los na maior parte do tempo. Em alguns momentos, o Mestre pode querer esconder os resultados. Às vezes um adversário tentará algo que poderá afetar os Personagens de Jogador, mas eles só saberão disso se a rolagem não for bem-sucedida para o adversário. Neste caso, é provável que o Mestre não queira indicar o conjunto de dados do adversário ao revelar os resultados.

Rolar os dados secretamente afeta o jogo de diversas maneiras. Se o Mestre sempre esconde a rolagem, os jogadores não podem influenciar nas rolagens como o sistema permite. Os Mestres geralmente interpretam as rolagens para que todos tenham uma experiência melhor de jogo. No geral isso acontece quando um Personagem de Jogador está prestes a morrer ou se um dos lados sofre uma série de resultados ruins ou uma maré de azar. Este tipo de interpretação é permitido, pertinente e esperado no sistema de **Fronteira do Império**, tornando muito mais fáceis as rolagens em aberto.

Além disso, o Mestre deve evitar alterar muitos resultados. Isso empobrece a partida e diminui o senso de realização dos jogadores. Se estes percebem que o sucesso e o fracasso só vêm da vontade do Mestre, eles rapidamente perdem o interesse em jogar.

criação de campanhas e aventuras será apresentada ainda neste capítulo.

O Mestre também pode preparar quaisquer outros itens necessários para o jogo, tais como mapas ou fichas de jogador. A mesa deve ter espaço suficiente para que todos possam escrever e rolar os dados, além de um espaço no centro caso o Mestre queira usar um mapa durante o combate. É sempre bom ter dados e fichas de personagens em branco adicionais por perto. O Mestre também pode criar alguns PJs antes da partida para os jogadores que não tiverem um, não quiserem criar um ou chegarem atrasados. Personagens extras sempre podem ser usados como PMs se necessário.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O Mestre deve trabalhar junto aos jogadores enquanto criam seus personagens. Antes de começarem, ele precisa contar aos jogadores o tipo de história que planejou, que inclui a localização inicial, época, contexto e outros detalhes que podem influenciar na escolha da classe, espécie e história dos personagens.

Assim, os jogadores vão criando suas próprias ideias sobre os personagens com quem querem jogar. Se o Mestre acha que algum personagem não combina com o restante do grupo ou conflita significativamente com o enredo planejado, é ele quem decide permitir ou não esse personagem na aventura ou na campanha. Porém muitos jogadores estão dispostos a ajustar os conceitos de seus personagens para satisfazer as necessidades da história e continuar no grupo.

Também pode ser útil criar personagens com base em um conceito de grupo. **Fronteira do Império** possui mecanismos e ganchos de história para uma campanha baseada em naves espaciais. Neste caso, é fácil imaginar um conceito de grupo com base na tripulação de uma nave, com os jogadores assumindo papeis de pilotos, engenheiros, primeiros oficiais e assim por diante. As outras opções podem se basear em grupos de contrabandistas, mercenários ou caçadores de recompensas.

O Mestre deve encorajar os jogadores a desenvolver pelo menos uma história simples para seu personagem, inclusive sua Obrigação e Motivação. A quantidade de informação sobre o personagem depende basicamente do estilo de jogo do Mestre. As histórias podem ser cheias de detalhes ou simples, dependendo da vontade do Mestre e dos jogadores. O MJ também pode usar as sugestões e alguns pontos das histórias dos personagens para incluí-las na narrativa.

Jogadores criam situações inusitadas para todos os Mestres. Um jogador pode querer jogar com um usuário secreto da Força, enquanto outro pode ser um trapaceiro dissimulado que quer conseguir créditos vendendo informações confidenciais para qualquer um que possa pagar. Histórias que geram conflito entre si criam enredos e dramas interessantes, mas o Mestre precisa tomar cuidado para que isso não divida tanto o grupo e os jogadores a ponto de acabar com toda a diversão do jogo.

Um dos aspectos da criação de personagens que requer o envolvimento direto do Mestre é a Obrigação. Qualquer Obrigação que os personagens assumam

acrescenta aspectos à história que o Mestre terá que abordar. Em uma primeira sessão do jogo, o Mestre deve simplesmente anotar os tipos e o total de Obrigação para utilizar mais tarde. Se o MJ estiver conduzindo uma aventura pronta, tal como **Um Problema Iminente**, observações e usos adicionais da Obrigação serão fornecidos. Veja **Utilizando a Obrigação** na página 307 deste capítulo para mais informações..

APRENDENDO A JOGAR

Nas primeiras sessões, é normal que o foco esteja em aprender a mecânica do sistema do jogo. Conforme o Mestre e os jogadores vão se familiarizando com o jogo, eles gastam menos tempo conversando e aprendendo as regras e passam mais tempo interpretando e avançando na história. Os jogadores recorrerão ao Mestre para que ele explique e interprete algumas regras, mas ele não tem o dever de tomar decisões sozinho. Pode pedir a opinião dos jogadores, principalmente se todos estão aprendendo a jogar naquele momento. O Mestre deve ser justo e imparcial, além de levar as opiniões dos jogadores em consideração. No entanto, o Mestre é quem dá a palavra final.

CONDUZINDO A PRIMEIRA SESSÃO

A primeira sessão geralmente começa com a criação de personagens. Alguns Mestres usam a primeira sessão só para isso, que dá aos jogadores uma oportunidade enorme para familiarizar-se com o processo de criação de personagens e suas possibilidades. Também permite que conversem sobre seus personagens e imaginem suas histórias, sem se esquecer de sua Obrigação e Motivação iniciais. O Mestre deve rever rapidamente os personagens finalizados, conferindo principalmente se não há erros óbvios.

É altamente recomendável que se inicie a primeira aventura ainda durante a primeira sessão, mesmo que seja apenas para os personagens se conhecerem e participarem de um encontro rápido. Conforme o jogo caminha, o Mestre deve tentar dar continuidade à história e não ficar parando para ver as regras a cada ação. O domínio das regras vem com o tempo, e as dificuldades vão se resolvendo com a prática.

Se o Mestre utilizar uma aventura pronta, ela guiará a história. E se o Mestre criar sua própria história, ela deve ser simples. Introduza novas ações e novos conceitos aos poucos. Planeje pelo menos um encontro de combate em escala pessoal, um encontro que enfoque a interpretação e tempo para os Personagens de Jogador interagirem e se conhecerem. Com o tempo, o Mestre poderá adicionar combates espaciais, uso da Força e outras regras específicas. É normal um ritmo um pouco mais lento durante a criação de personagens e durante os combates nas primeiras sessões. A velocidade do jogo aumenta conforme todos aprendem as regras.

A ROLAGEM DOS DADOS

Os jogadores geralmente desconhecem e sentem-se um pouco intimidados pelos símbolos e dados customizados de **Fronteira do Império**. O Mestre pode deixá-los mais à vontade com esta parte do sistema mostrando alguns exemplos de rolagens. Antes de a aventura começar e talvez até antes da criação de personagens, o Mestre deve fazer os seguintes testes para servir de exemplo, utilizando as informações de um personagem pré-criado ou de um dos adversários no **Capítulo XII: Adversários**. O Mestre deve ler as caixas de texto Avaliação do Conjunto de Dados: Sucesso e Fracasso nas páginas 296 e 297 para exemplos de interpretações do conjunto de dados.

- Ataque Corpo a Corpo
- Ataque a Distância
- Testes de Perícia
- Iniciativa
- Pontos de Destino



CONTINUANDO A HISTÓRIA

Quando a primeira aventura acaba, o que vem depois? Em primeiro lugar, o Mestre deve avaliar se os jogadores se divertiram e conversar sobre o que pode ser melhorado na próxima sessão. Se a campanha tiver continuação, o Mestre também deve recompensar os jogadores com XP (veja a página 301) e com outras recompensas, tais como créditos ou equipamentos.

Em seguida, o Mestre deve dar aos jogadores a oportunidade de modificarem, ajustarem ou descartarem seus personagens caso queiram fazer isso. Os jogadores não são obrigados a ficar com PJs de que não gostam, principalmente quando estão aprendendo o jogo pela primeira vez. Conforme testam seus personagens, os jogadores podem perceber que suas escolhas originais não combinam com seu estilo de jogo ou ver outras opções que gostam mais ou que simplesmente acham mais divertidas. Os jogadores não devem ser penalizados por modificar ou criar novos personagens.

O Mestre pode dar continuidade ao enredo da primeira aventura ou encorajar os personagens a seguir um enredo diferente, que pode ser outra aventura pronta ou uma criada pelo próprio Mestre. Veja mais detalhes nas seções de criação de aventura e campanhas neste capítulo.

COORDENANDO O GRUPO

Organizar e manter um grupo de jogadores não é fácil, mesmo quando eles são amigos. Às vezes os compromissos de cada um entram em conflito com as sessões. Noutras, ocorrem distrações durante o jogo. Diferenças de personalidade podem vir à tona por causa dos diferentes estilos que cada um tem de jogar ou por causa de questões que surgem ao longo da aventura. Os jogadores podem ficar furiosos se algo acontecer com seus personagens, principalmente se se sentirem vítimas das ações de outro jogador.

Em geral, nenhuma dessas questões é forte o suficiente para acabar com uma campanha ou dividir um grupo. Mas pode acontecer. Conflitos podem criar sessões desconfortáveis, mesmo quando abordados corretamente. Esta seção apresenta dicas e sugestões para ajudar a evitar ou atenuar tais situações.

REGRAS DA MESA

Regras da mesa geralmente são instruções combinadas entre todos os envolvidos no jogo e que são usadas pelo Mestre para cobrir situações de ações de jogadores que vão além das regras do próprio jogo. Não há regras fixas que se apliquem a todos os Mestres ou todos os grupos. Porém é melhor estabelecer orientações para algumas situações frequentes; assim os jogadores saberão o que esperar antes que aconteçam. Regras da mesa podem ser aplicadas em qualquer uma das situações abaixo e outras que podem surgir devido a situações específicas em determinado grupo.

JOGADORES AUSENTES

Jogadores ausentes são um problema comum para os Mestres. Essas ausências podem interromper ou arruinar todo um enredo, por isso é importante que o Mestre esteja um passo a frente para lidar com esse problema.

Se o jogador não comparecer, pense em um motivo para o personagem ficar fora de cena durante a sessão. Existem diversos motivos: ele pode ter ficado doente, ferido, estar em treinamento, cuidando de outros assuntos, consertando a nave ou ter sido detido pelas autoridades.

Caso o personagem do jogador ausente seja fundamental para a sessão ou para o encontro daquele momento, outra pessoa pode assumir o papel do personagem. Se o PJ sabe de informações que o restante do grupo não sabe, o Mestre pode assumir seu papel. Caso contrário, recomenda-se que alguém do grupo ou o grupo como um todo o controle. Deixar que o personagem morra ou sofra ferimentos graves enquanto é controlado por outra pessoa geralmente é considerado como desrespeitoso.

Se o PJ é de extrema importância para o enredo, às vezes o melhor é cancelar a sessão e jogar quando todos puderem comparecer. Claro que este deve ser o último recurso. Porém quando na própria história há um grande evento ao qual ninguém quer faltar, o melhor é cancelar a sessão, evitando que o jogador ausente fique desapontado e chateado.

- **Conversas Paralelas:** Jogar com amigos é um encontro social e um passatempo divertido. Os jogadores frequentemente fazem piadas e brincam entre si. Embora seja divertido, isso pode arruinar um momento dramático ou acabar com o jogo. Isso geralmente acontece quando a atenção do Mestre está voltada para um ou dois jogadores. O quanto é permitido ou tolerado conversar depende do grupo, mas os jogadores devem respeitar os demais caso seja pedido que se concentrem no que está acontecendo no jogo.
- **Distrações:** Assim como as conversas paralelas, as distrações na mesa devem ser evitadas, tais como notebooks, tablets, celulares, música, televisão e qualquer outra coisa que possa desviar a atenção dos jogadores no jogo.
- **Discussões Meta-Jogo:** Às vezes, até mesmo conversas relacionadas ao próprio jogo podem ser uma distração para os jogadores. Durante o jogo, principalmente nos combates, os jogadores geralmente tentam coordenar as ações de seus personagens. Embora o planejamento seja algo aceitável, conversar durante uma rodada de combate deve ser desencorajado se a **situação**

dos PJs não permite isso. Outro problema surge quando um jogador sugere ações a outro jogador. Embora seja útil para os iniciantes, isso pode gerar uma coordenação nada realista, além de irritar outros jogadores se acontece em todas as sessões. Veja **Conhecimento do Jogador vs. Conhecimento do Personagem** na página 294.

- **Troca de bilhetes:** Às vezes um personagem deseja tomar ações com base em uma informação que nenhum outro PJ possui, e ele quer esconder suas ações. O jogador e o Mestre podem trocar bilhetes entre si para que essa parte do enredo avance secretamente. O menos comum é a troca de bilhetes entre jogadores sem passar pelo Mestre. Ambos os casos são aceitáveis, mas o Mestre deve ficar atento para que isso não tome conta do jogo ou acabe frustrando os jogadores que estão fora da comunicação.

DINÂMICAS DE GRUPO

Existem duas grandes dinâmicas de grupo acontecendo no jogo. Uma é entre os jogadores, e a segunda é entre seus personagens. Ambas são importantes para que haja diversão durante o jogo. O ideal é que os jogadores se divirtam jogando uns com os outros e que seus personagens tenham coisas em comum para compartilhar entre si sem muito conflito. Divergências nos dois casos podem acabar diminuindo a diversão.

QUANDO O GRUPO DISCORDA

Jogos de interpretação são altamente situacionais. Conforme a história vai sendo revelada, o grupo geralmente discute sobre o curso de ação desejado. Isso normalmente se resolve conforme o grupo analisa suas opções. Discordâncias devido à interpretação de personagens individuais podem virar grandes momentos no jogo. Entretanto se a discordância chega a ponto de acabar com a diversão, então é hora de fazer uma pausa. As pausas podem durar apenas alguns minutos ou suspender o jogo até a próxima sessão.

Às vezes o Mestre pode modificar a situação do enredo para proporcionar uma opção mais óbvia ou agradável. O comprometimento do Mestre e dos outros jogadores a avançar o enredo normalmente é aceitável e desejável, principalmente se a situação deixa um ou mais jogadores desconfortáveis. O grupo deve evitar discordâncias prolongadas, pois isso pode chatear alguém e até desfazer o grupo.

QUANDO O GRUPO FICA DIVIDIDO

Às vezes a melhor solução para o grupo é dividir-se no jogo. Isso geralmente acontece quando a ação é ampla e o grupo precisa estar em mais de um lugar ao mesmo tempo. Este recurso também pode ser usado para atenuar situações em que discordarem sobre o rumo certo da ação.

Seja qual for o motivo, ao dividir o grupo, a atenção do Mestre também fica dividida. Ele naturalmente dá atenção a um grupo por vez, fazendo que o restante fique esperando até ser o centro da atenção novamente. O Mestre deve tomar cuidado para não deixar um grupo muito tempo sem jogar. Em alguns casos, os jogadores podem acabar saindo da mesa e ir para outro cômodo ou fazer outras coisas para evitar ouvir ou arruinar a cena da qual seus personagens não fazem parte e não podem opinar. Veja **Conhecimento do Jogador vs. Conhecimento do Personagem** na página 294.

ACRESCENTANDO NOVOS PERSONAGENS DE JOGADOR

Trazer um novo jogador a um grupo formado pode ser divertido. Às vezes é preciso substituir jogadores que saem do grupo durante uma campanha longa. Um novo personagem mexe com a dinâmica do grupo e traz oportunidades novas ou inesperadas para o jogo. Porém nem sempre a adição de um personagem novo é um processo tranquilo. Deve-se levar em consideração o enredo e a diversão do grupo como um todo.

Antes de adicionar um novo jogador, o grupo deve conversar se a pessoa encaixa-se no jogo e no grupo. O Mestre pode conversar com cada jogador em particular para evitar chatear a pessoa caso alguns jogadores sejam contra esse novo jogador.

Quando o novo jogador chega à mesa, o grupo e o Mestre devem atualizá-lo com relação à história, regras da mesa e as regras da casa em uso (regras da casa são regras criadas pelo Mestre para situações inesperadas ou de preferência pessoal).

Quando o novo personagem chega ao jogo, deve haver uma história que conte o motivo de se juntar ao grupo. O Mestre pode criá-la, mas fica melhor ainda quando contém as ideias do novo jogador e do grupo. O novo personagem pode ser um amigo, parente ou sócio dos PJs, ou ele pode ser apresentado por um PM. Uma aventura criada especificamente para inserir o PJ é uma ótima estratégia para integrar o novo personagem à campanha.

Caso o novo jogador desconheça **Fronteira do Império** ou RPGs em geral, ele precisará de ajuda para aprender as regras e a terminologia. Embora o Mestre possa e deva ajudá-lo, é preferível que um jogador oriente-o. Assim o Mestre fica livre para se concentrar no jogo e no grupo, e o jogador recebe dicas e instruções sobre como utilizar a mecânica do jogo quando for preciso. Colocar o novo jogador sentado próximo ao que irá ajudá-lo diminui as interrupções por causa das conversas sobre as regras durante o jogo.

Dividir o grupo é aceitável e até esperado, mas somente em alguns momentos. O jogo como um todo fica menos prejudicado se o Mestre mantém todos os jogadores à mesa. Dividir o grupo em situações mais demoradas pode enriquecer a história, mas deve ser bem controlado. Em casos mais extremos, o Mestre até pode considerar conduzir sessões separadas.

QUANDO O GRUPO SAI DOS TRILHOS

Um dos grandes aspectos que atrai os jogadores para jogos de interpretação é a liberdade que têm para controlar seus personagens como quiserem. Os jogadores quase sempre farão a história seguir direções inesperadas, mas perfeitamente lógicas. Uma das diversões e responsabilidades do Mestre é manter o andamento da história quando o inesperado acontece.

Às vezes as ações do grupo saem completamente da história. O esforço em manter o enredo conforme o previsto depende da filosofia do Mestre. A maioria permite que os personagens sigam seus próprios caminhos por um tempo, inserindo pistas, novos PMs ou eventos que uma hora os trarão de volta à trama planejada. Mestres mais liberais podem descartar completamente o enredo criado e agir de acordo com as novas ações e objetivos do personagem. Flexibilidade na história é essencial para sessões de jogo incríveis. Nenhuma abordagem está errada, a menos que os jogadores fiquem insatisfeitos com os resultados.



PLANEJANDO AS SESSÕES

Planejar cada sessão de jogo exige tempo e dedicação. Enquanto alguns Mestres criam esquemas e planos altamente detalhados, outros conduzem suas sessões de maneira mais livre, com o mínimo de anotações. Cada Mestre desenvolve um método que funciona para si, de acordo com o tempo de que dispõe.

Diferentes aspectos do planejamento aumentam e diminuem de importância conforme o estilo, a competência e o enredo do Mestre se desenvolvem. O Mestre iniciante deve começar com as orientações dadas anteriormente sobre a primeira sessão e assimilar as dicas e sugestões seguintes quando o jogo ou a história pedir.

ESTILO DE JOGO

Diferentes grupos e Mestres divertem-se com estilos diferentes de jogar. O Mestre deve conhecer as preferências do grupo e preparar sessões que aumentem ou atendam suas expectativas. Ele também deve sentir-se à vontade para utilizar outros estilos de jogo se uma cena ou um encontro específico permitir. Os principais estilos de jogo são Combate vs. Exploração e Narrativa. Muitos Mestres combinam os dois estilos e alternam entre sessões baseadas na história e jogos de combate intenso.

Jogos de combate concentram-se mais nos momentos táticos do jogo. A luta e o combate ocupam uma porção significativa do jogo, limitando a intensidade e a complexidade de outras cenas. Os jogadores geralmente gostam de lutar contra seus inimigos levando a melhor sobre os adversários ou dominando-os no campo de batalha. É de se esperar que o combate faça parte de quase todas as sessões.

Exploração e narrativa concentram-se mais na história e na interação dos personagens com lugares, eventos e adversários fantásticos do grande universo de Star Wars. Sessões inteiras podem passar sem que um único tiro de blaster seja disparado. Os conflitos vêm mais do ambiente e dos planos e reações dos PMs do que de combates armados. Os enredos podem ser mais complexos ou podem conectar-se às histórias dos personagens em um nível muito maior.

NARRATIVA

A essência de todos os jogos de interpretação é a narrativa. Os Personagens de Jogadores são os protagonistas de uma trama criada pelo Mestre. A complexidade e profundidade da história dependem principalmente do

AQUELE CLIMA *STAR WARS*

Um aspecto crucial ao se conduzir um jogo de Star Wars é fazê-lo parecer com algo que se vê no cinema ou televisão. O jogo e a trama devem ser rápidos e divertidos, com uma pitada de humor e momentos de muito drama ou tensão.

O Mestre deve limitar ou evitar tramas que vão contra as expectativas. O terror, por exemplo, geralmente não faz parte da experiência central de Star Wars. Também não são esperadas cenas horripilantes explicadas em detalhes. Isso não quer dizer que esses recursos nunca podem ser utilizados – há um ou outro momento assim nos filmes –, mas não devem ser constantes.

Também é importante lembrar que o Universo Expandido (livros e histórias oficiais fora dos filmes e séries de TV) inclui uma grande variedade de elementos da narrativa, como o horror. Os Mestres que quiserem explorar ideias parecidas podem dar uma olhada nesse material para conseguir inspiração e manter a sensação de Star Wars. Os Mestres também devem informar os jogadores de que a história poderá conter temas não tradicionais de Star Wars, assim não serão pegos de surpresa quando o jogo começar.

que o grupo como um todo deseja. Uma boa história é uma que entretém, e não necessariamente uma que seja a mais complexa.

O Mestre precisa criar pelo menos um enredo básico para a aventura que ele deseja conduzir (ou conhecê-la se usar uma aventura pronta). Deve pegar as ideias dos contextos dos Personagens de Jogador e amarrá-las no enredo. Por exemplo: a reação de um personagem a um ataque pirata pode ser bem diferente se o pirata for um parente ou um inimigo odiado. Revelações inesperadas, conflitos de interesse e muitos outros aumentam a complexidade e a diversão da trama. Veja **Fazendo uma Aventura de Fronteira do Império** na página 302 e **Conduzindo uma Campanha** na página 317 para mais detalhes sobre a criação de aventuras.

FONTES DE INSPIRAÇÃO

O Universo Expandido de *Star Wars* é enorme. Com mais de 35 anos de filmes, quadrinhos, livros, jogos, livros de referência, programas de TV e muitos outros, os Mestres podem contar com uma grande riqueza de informações para criar seus próprios jogos. É claro que as linhas de jogos *Star Wars* da Fantasy Flight Games continuarão a crescer com mais regras e aventuras para as mais diversas experiências de jogo. Porém os Mestres devem ficar à vontade para usar qualquer publicação de *Star Wars* ou outras fontes para extrair as ideias para suas histórias. Muitas também fornecem excelentes referências visuais para o jogo.

CONDUZINDO O JOGO

Conduzir o jogo é muito mais do que controlar a história. O Mestre também deve administrar a mecânica do jogo para mantê-lo fluindo. Esta seção apresenta orientações de como lidar com regras específicas e outros elementos que aparecem durante a sessão e o modo como interagem.

APLICAÇÃO DAS REGRAS

O Mestre é o árbitro final de todas as discussões sobre as regras. É fundamental que ele escute os argumentos dos jogadores para entender o ponto de vista deles. Discussões sobre as regras não devem dominar o tempo de jogo. O Mestre deve tomar uma decisão para manter o jogo fluindo e rever a regra em detalhes depois. Se a decisão estiver errada, o Mestre pode tentar compensar o jogador ou o grupo em questão em uma próxima sessão ou simplesmente reconhecer o erro e seguir com a lição aprendida.

Às vezes o Mestre pode achar que as regras não são claras ou se deparar com uma situação atípica. Ele pode criar uma regra da casa para resolver a questão. Porém o Mestre também pode ter uma nova percepção ao conversar sobre o assunto com outros Mestres ou com outros jogadores conhecedores das regras pessoalmente ou em fóruns online de jogos. Entretanto, jogadores e Mestres devem evitar atuar como advogados de regras, ou seja, utilizar algum detalhe ou pormenor para ganhar uma vantagem desonesta, injusta, inesperada ou não planejada no jogo.

CONHECIMENTO DOS JOGADORES VS. CONHECIMENTO DOS PERSONAGENS

Os jogadores geralmente sabem de muito mais coisas sobre determinada situação do que os personagens com os quais estão jogando. É importante que saibam diferenciar as informações adquiridas fora do jogo e as adquiridas pelos personagens. Para ajudar a manter o senso de realidade do jogo, os jogadores não devem utilizar informações que seus personagens logicamente desconhecem no jogo.

Principalmente quando o grupo está dividido e os personagens estão em lugares diferentes. Para facilitar o jogo, o Mestre pode permitir que todos os jogadores permaneçam à mesa enquanto interpretam suas cenas individuais. Porém os não envolvidos nessas cenas não devem demonstrar nenhuma reação de seus personagens pelas informações que ouviram na interação do Mestre com o restante do grupo.

Além disso, os jogadores podem ter um grande conhecimento sobre o universo de Star Wars. Embora o uso desses conhecimentos possam acrescentar mais detalhes ao jogo, os jogadores devem tomar

cuidado para não usarem as informações que seus personagens desconhecem sobre o universo ou a situação política. É pouco provável, por exemplo, que os PJs conheçam a história particular de Darth Vader apesar de sua representação em filmes e afins.

INTERPRETANDO O CONJUNTO DE DADOS

Uma das responsabilidades principais do Mestre é interpretar os resultados das rolagens de dados. Uma vez que a composição exata de cada conjunto de dados varia constantemente, isso dá diversas oportunidades para que o Mestre e os jogadores interpretem os resultados para efeitos narrativos. Durante a empolgação do jogo, os jogadores podem acabar avaliando somente os sucessos ou fracassos e recolhendo os dados rapidamente para a próxima rolagem. O Mestre não deve permitir que façam isso, principalmente se a história encontra-se num momento decisivo. Embora nem todos os dados precisem de uma interpretação extensa, momentos importantes sempre devem ser influenciados pelos resultados dos dados.

Os símbolos dos dados gerados em cada teste vão muito além da simples identificação de sucesso ou fracasso. O sucesso indicado por uma ⬢ pode representar algo diferente do que quando indicado por um ◆ ou □. Neste caso, pode indicar que a habilidade do personagem superou todos os outros desafios. Se o mesmo resultado foi obtido com uma □, a sorte pode ter entrado no momento certo. O Mestre deve enriquecer a história com os dados sempre que possível.

□ e ■ indicam a influência da sorte e do azar nos resultados. O fracasso indica que as dificuldades inerentes da situação, do terreno ou da tarefa iminente eram demais para serem superadas. O sucesso mostra que a sorte, a Força ou alguma circunstância benéfica influenciou no resultado.

◆ e ◆ representam a disputa entre as habilidades e os conhecimentos naturais do personagem contra a dificuldade inerente da tarefa em questão. Fracasso indica que a tarefa era muito difícil de ser realizada na ocasião.

⬢ e ⬢ representam a perícia treinada do personagem contra os desafios mais difíceis. Semelhante à ◆ e ◆, o sucesso indica que o treinamento do personagem prevaleceu, enquanto que o fracasso indica que as circunstâncias eram muito difíceis de serem superadas.

Os indicadores de e geralmente são menos diretos na influência no conjunto de dados. Às vezes eles podem ativar determinadas habilidades ou efeitos de talentos ou habilidades especiais. Em geral, dão ao Mestre ou jogador a oportunidade de descrever como os resultados colocam o personagem em uma posição melhor ou pior do que estava antes da ação.

Os indicadores e devem provocar agitação na mesa de jogo. indica um sucesso crítico, que também garante ao personagem uma vantagem na cena. indica uma falha crítica, que prejudica o personagem e torna a situação muito pior.

Em geral, a composição do conjunto de dados não proporciona tipos de dados que são diretamente opostos. Em vez disso, ✲, ▼ e outros indicadores estarão em dados diferentes e em quantidades diferentes. Geralmente é o Mestre quem decide qual ✲ ou ▼ é relevante para a interpretação da história.

USANDO O CÂNONE *STAR WARS* (OU NÃO)

De um modo geral, um aspecto interessante do universo de Star Wars é que quase tudo que é publicado oficialmente é considerado parte da história oficial. Tudo que é oficialmente licenciado, mas não produzido diretamente pela Lucasfilm (ou seja, fora dos filmes e dos programas de TV), refere-se ao UE (Universo Expandido).

Com 35 anos de material, o UE é um vasto recurso para iniciantes começarem a entender um universo que abrange milhares de anos.

Ao conduzir um jogo de Star Wars, o Mestre deve decidir antecipadamente se seguirá o cânone Star Wars no desenrolar de sua história. Na maioria dos casos, essa questão não é tão relevante. Se o enredo não envolve personagens e eventos notáveis das histórias oficiais, a trama pode perfeitamente coexistir com o universo em geral.

Entretanto, alguns Mestres e jogadores sentem-se constrangidos pelo fato de que seus heróis não são o centro do universo ou são incapazes de influenciar em certos acontecimentos galácticos. É da prerrogativa do Mestre usar muito ou pouco o cânone Star Wars. Se o Mestre quiser conduzir um jogo com base em uma versão alternativa dos acontecimentos ou em uma versão em que os acontecimentos conhecidos podem ter finais diferentes, isso é perfeitamente aceitável. Porém ele deve avisar os jogadores.

UTILIZANDO DADOS DE AMPLIAÇÃO E DE CONTRATEMPO

Ampliação e Contratempo são as ferramentas básicas do Mestre para manipular a sorte e o azar no jogo. Além das orientações normais para determinar a dificuldade do conjunto de dados, □ e ■ fazem que o Mestre permita que os personagens tentem ideias incomuns ou malucas durante o jogo. Os jogadores aproveitam a oportunidade para tentar soluções criativas, e o Mestre pode ajustar a dificuldade adicionando mais ■ em vez de rejeitar a ideia. Observe que □ e ■ normalmente não são aprimorados para outros tipos de dados.

Ou a □ pode ser usada para recompensar um Personagem de Jogador por ter tido um

AVALIAÇÃO DO CONJUNTO DE DADOS: SUCESSO

O que os resultados dos conjuntos de dados abaixo têm em comum?

Conjunto 1



Conjunto 3



Conjunto 2



Cada um desses conjuntos apresenta um teste bem-sucedido. Cada conjunto tem pelo menos um símbolo de Sucesso não anulado. Suponha que este conjunto representa um contrabandista atacando um soldado. As interpretações dos resultados são:

Conjunto de Dados 1 – Sucesso com uma Leve Vantagem: Os ✲ que aparecem em ◆ são anulados pelos ➤ mostrados em um ◆ e em um ■. Uma das ☻ ☻ no próximo ◆ é anulada pela única ⚙ mostrada no segundo ◆. Uma ☻ continua no ◆ e ✲ aparece no ⬢. O disparo superior do contrabandista superou a armadura e o treinamento do soldado, deixando o contrabandista em uma leve posição de vantagem.

"Seu tiro rápido atinge o soldado, deixando um buraco de fumaça em sua armadura. Você acha que não terá problemas em se esconder atrás de uma proteção quando ele é derrubado pelo tiro."

Conjunto de Dados 2 – Bem-sucedido, porém Vulnerável: A ☻ no ◆ é anulada pela ⚙ mostrada em um ◆, e o ✲ em um ⬢ é anulado pelo ➤ em outro ◆. O ⬢ que restou apresenta um ✲, mas cada um dos dois ■ tem ⚙ não anuladas. O tiro do contrabandista acerta o soldado de raspão, que continua bem protegido por suas defesas e está pronto para revidar.

"Seu tiro penetra a folhagem que esconde o soldado, mas atinge-o de raspão. É difícil enxergá-lo e disparar contra ele, e você não tem certeza de onde ele fará o próximo disparo."



Conjunto de Dados 3 – Você Não Me Escapa: O ✲ e a ☻ do ■ são anulados pelo ➤ em um ◆ e pela ⚙ no ■. As duas ☻ do primeiro ◆ são anuladas pelas duas ⚙ do outro ◆. O dado ◆ que sobrou mostra ✲ e ☻, e o ⬢ mostra um ⊕! O contrabandista bate incansavelmente no soldado encurralado e dá-lhe um golpe atordoante apesar da armadura do soldado.

"Você consegue encurralar o soldado entre a speeder e a parede, privando-o dos movimentos, e o golpeia abaixo do queixo. O golpe certeiro arranca-lhe o capacete. O soldado ainda vive, mas está completamente atordoado."





AVALIAÇÃO DO CONJUNTO DE DADOS: FRACASSO

O que os resultados dos conjuntos de dados abaixo têm em comum?

Conjunto 4



Conjunto 5



Conjunto 6



Cada um deles mostra um teste fracassado. Nenhum símbolo de Sucesso não anulado aparece nos conjuntos. Suponha que os dois primeiros conjuntos representem um contrabandista que encontra um caçador de recompensas (que é um teste de perícia padrão). As interpretações dos resultados são:

Conjunto de Dados 4 – Sorrateiro, Mas Nem Tanto: O ■ mostra ✲ e ❍, mas é anulado pelo □ que mostra ⚙ e pelo ◆ que mostra ▼. O ◆ mostra ❍, mas é anulada pela ⚙ mostrada no ●. O ⬢ apresenta uma face vazia. O ● mostra um ▼ não cancelado. O contrabandista fracassa em passar despercebido pelo caçador de recompensas.

"Você tenta passar despercebido pelo caçador de recompensas sentinela na encosta. A densidade do nevoeiro diminui a vantagem da posição superior dele, mas ele é inteligente o suficiente para perceber isso. Você tenta passar sorrateiramente por detrás de alguns detritos, mas você os derruba e ele acaba vendo você."



Conjunto de Dados 5 – O Medo Mantém Você na Linha: O primeiro ◆ mostra ✲ e ❍, oposto do primeiro ◆ que mostra ▼ e ⚙. O segundo ◆ mostra ❍, anulada pela ⚙ do segundo ◆. O ⬢ mostra ✲, mas é anulado pelo □ que mostra um ▼. Um símbolo ⚙ não anulado permanece no segundo ◆, e o ● mostra ▽! O contrabandista falha no teste de medo quando é surpreendido pela presença repentina de Boba Fett na escotilha de sua nave.

"Enquanto segue para a escotilha, você se depara com Boba Fett bloqueando o caminho e com a blaster em punho. Você fica completamente chocado com a aparição inesperada. Você congela, incapaz de mover ou pegar sua arma."



Conjunto de Dados 6 – Mais Difícil do que Parece: O ◆ que mostra ▼ e ⚙ anula ambos os ◆. Uma ⚙ não anulada permanece no □. O contrabandista não consegue escalar uma parede áspera durante uma chuva forte.

"Ao tentar subir pela parede, você percebe que a chuva a deixou muito mais lisa do que parece. Você não consegue avançar, e sua primeira tentativa solta os poucos apoios decentes para os pés que você tinha encontrado."



planejamento bom ou um pensamento criativo. Esses dados também podem ser usados em situações que as regras não cobrem. Se o PJ tiver uma ótima ideia e o Mestre permitir, ele poderá acrescentar ■. Isso é encorajado principalmente se a ideia mantiver o espírito dos filmes e das histórias de Star Wars.

UTILIZANDO FADIGA

A fadiga é uma maneira não letal dos personagens sofrerem efeitos físicos e psicológicos, além de ferimentos e lesões relevantes. Veja a página 31 para a descrição completa sobre a fadiga. Para o Mestre, ela representa a oportunidade de dar mais ênfase e consequências mecânicas aos aspectos narrativos da cena ou do combate.

No combate, os efeitos de fadiga determinados pelo Mestre devem ser limitados para que os jogadores possam sofrê-la voluntariamente para realizar uma manobra adicional ou usar talentos.

Condições ou ambientes extremos podem aumentar a quantidade de fadiga que o Mestre insere no encontro. A fadiga causada pelo ambiente deve ser a menor das preocupações durante um combate típico.

Em cenas fora de combate, a fadiga dá mais peso aos efeitos ambientais. Longos períodos de exposição ao calor, frio, radiação ou clima incomum, como tempestades de areia, podem causar fadiga. Pressão psicológica também pode provocá-la. Esse tipo de fadiga pode ter origem nas fortes reações emocionais devido à perda, raiva excessiva, frustração ou alguma outra reação que desconcentra o personagem da tarefa em questão.

Quando a Obrigação é ativada durante a sessão, ela causa fadiga nos personagens que são afetados por ela (veja a página 41). O Mestre deve descrever como a Obrigação está afetando o personagem e, assim, causando fadiga. A fadiga causada pela Obrigação é geralmente um efeito emocional da tensão de lidar com as circunstâncias que provocam ou que vêm da Obrigação do personagem.

Ao atribuir a fadiga, o Mestre deve levar em consideração o modo como todas as diferentes fontes podem interagir em um encontro ou uma cena. É perfeitamente aceitável criar uma cena em que a fadiga é um elemento principal, mas criar uma acidentalmente repleta de fadiga pode mudar a narrativa de maneiras inesperadas. Em geral, o Mestre deve atribuir um ou dois pontos de fadiga por determinado efeito. Efeitos ambientais podem causar fadiga, e a quantidade gerada pode servir para indicar o quão perigoso é o efeito.

USANDO MEDO

A galáxia está repleta de criaturas e situações ameaçadoras. Criaturas selvagens como o rancor escondem-se em ambientes remotos ou aparecem inesperadamente em lugares surpreendentes como a masmorra de Jabba, o Hutt. Os Sith e os seguidores do lado negro usam o medo como motivação e como arma contra seus inimigos. Guerras, combates, adversários intimidadores e perigos ambientais são capazes de provocar medo em qualquer um e em qualquer lugar. O medo interfere nas ações e nos objetivos dos personagens. Ele pode diminuir a eficácia do PJ, fazendo-o hesitar, ou pode fazê-lo fugir.

No jogo, o medo é combatido pela perícia Disciplina (veja a página 110) e às vezes pela Sangue Frio (veja a página 108). Como qualquer outro teste de perícia, o Mestre determina a dificuldade e adiciona os dados adequados ao conjunto do personagem. Interpretar os resultados do conjunto de dados é essencial para determinar os efeitos do medo mesmo em uma rolagem bem-sucedida. O teste da perícia Disciplina ou Sangue Frio representa a habilidade do personagem de encarar o medo, e não necessariamente o nível de medo do personagem.

EXEMPLO

Um personagem tem medo de altura. Um teste de Disciplina bem-sucedido significa que ele superou o medo de altura enquanto atravessava uma ponte alta, estreita e sem grades... mas só desta vez. Da próxima, ele pode não ter tanta sorte e ficar imóvel ou tropeçar ao fazer uma nova tentativa.

QUANDO FAZER UM TESTE DE MEDO

Sempre que Disciplina ou Sangue Frio for usada para combater o medo, isso é chamado de teste de medo. Nem toda situação assustadora requer um. Os testes devem ser feitos somente para situações atípicas ou quando o personagem se depara pela primeira vez com uma situação realmente assustadora. Um pirata lutando com soldados provavelmente não precisa fazer teste de medo. Mas se Darth Vader aparece e é a primeira vez que o pirata o vê pessoalmente, então um teste de medo é apropriado.

O Mestre é quem determina a sua frequência. Em geral, quando se faz um teste de medo, o Mestre não deve pedir outro para a mesma fonte causadora do medo durante o mesmo encontro, a menos que a situação mude significativamente. O Mestre também pode pedir mais testes de medo em uma história que tem o medo como elemento principal. Um personagem que está sempre com medo de perder a nave ou um ente querido talvez precise fazer mais testes como reflexo de sua constante preocupação e estresse.



TABELA 9-1: ORIENTAÇÕES SOBRE O MEDO

Nível de Medo	Dificuldade do Teste	Exemplo
Com Pouco Medo	**Fácil (◆)**	Algo que pode ser vencido em combate; uma criatura que não oferece quase nenhum perigo; uma ameaça pequena à segurança de um indivíduo.
Com Medo	**Médio (◆◆)**	Claramente em desvantagem em combate; uma criatura perigosamente agressiva; uma ameaça considerável à segurança de um indivíduo e uma ameaça mínima à vida de alguém.
Com Muito Medo	**Difícil (◆◆◆)**	Combate no campo de batalha; um bando de criaturas agressivas; uma ameaça grande à segurança de um indivíduo e um risco moderado à vida de alguém.
Com Medo Mortal	**Muito Difícil (◆◆◆◆)**	Combate terrivelmente intenso; confrontar uma criatura perigosa e grande como um rancor; risco avassalador à vida de um indivíduo.
Totalmente Aterrorizado	**Heroico (◆◆◆◆◆)**	Uma situação terrivelmente aterrorizante e desesperadora; combate contra coisas incompreensíveis à mente; ser perseguido por um bando de rancors; risco tão incapacitante que acaba com a sanidade.
Confrontar algo com fama de ser perigoso.	1 aprimoramento de dificuldade	Confrontar um guerreiro Sith ou um agente da Inteligência Imperial; Negociar com Jabba, o Hutt.
Confrontar algo com fama de ser perigoso e muito raro.	2 aprimoramentos de dificuldade	Cair na goela de um Sarlacc.
Confrontar algo com fama de ser extremamente perigoso e único.	3 aprimoramentos de dificuldade	Enfrentar Darth Vader.

Em geral, os efeitos do medo são determinados pelos resultados de um teste de Disciplina. Porém se o personagem teve tempo de se preparar para a situação e não é pego de surpresa, o Mestre pode deixá-lo fazer um teste de Sangue Frio.

DETERMINANDO A DIFICULDADE DO MEDO

A dificuldade do teste do medo é a combinação da situação e do indivíduo que está sentindo medo. Nenhuma pessoa reage igual à outra diante de uma situação assustadora. Enquanto um civil destreinado pode congelar de medo diante de uma briga, um soldado treinado pode agir com confiança e eficácia. Não que o soldado seja necessariamente destemido, ele simplesmente lida melhor com o medo nessa situação.

A **Tabela 9-1: Orientações sobre o Medo** apresenta exemplos de situações e dificuldades. A dificuldade é inicialmente determinada levando em conta uma situação assustadora para uma pessoa sem experiência prévia nos acontecimentos em questão. A dificuldade do teste também pode ser aprimorada dependendo das situações do momento. Os aprimoramentos geralmente dependem das circunstâncias do teste ou dos detalhes da criatura ou do personagem causador do medo. Por exemplo: confrontar um guerreiro sombrio vestido com uma armadura preta e carregando um sabre de luz é, no mínimo, um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆)**. Mas sabendo que se trata de Darth Vader, que perseguiu e matou os Jedi e é um Lorde Negro dos Sith, a dificuldade do teste pode ser aprimorada três vezes. O Mestre pode acrescentar ■ para representar outros aspectos da situação, como a surpresa. O Mestre também pode adicionar □ e outros dados benéficos se a determinação do personagem é apoiada por aliados poderosos e outros tipos de ajuda.

EFEITOS DO MEDO

O Mestre deve interpretar os resultados do conjunto de dados. Algumas criaturas ou alguns talentos podem determinar os resultados de um teste de medo que eles acionam. O Mestre também pode criar efeitos adicionais. ⚙ e 🔱 possuem efeitos independentemente de sucesso ou fracasso. Se são necessários múltiplos testes de medo, ⚙ e 🔱 de rolagens posteriores podem anular os efeitos de rolagens anteriores.

Os efeitos mínimos de fracasso sugeridos são:

- **Fracasso:** O personagem adiciona ■ para cada ação que fizer durante o encontro.
- **Ameaça:** O personagem sofre uma quantidade de fadiga igual ao número de Fracassos. Se o teste gerar ⚙ ⚙ ⚙ ou mais, o personagem pode ficar aturdido durante seu primeiro turno em vez de sofrer fadiga.
- **Desespero:** O personagem fica incrivelmente assustado e aumenta a dificuldade de todos os testes em um até o fim do encontro.

TABELA 9-2: GASTANDO EXPERIÊNCIA

Opções	Custo	Pré-requisitos
Pode gastar experiência para adquirir graus em qualquer perícia, até grau 5.	Perícias de carreira custam cinco vezes o grau adquirido em experiência. Perícias não relacionadas à carreira custam cinco vezes o grau adquirido em experiência, mais 5 pontos de experiência adicionais.	Cada grau de perícias de carreira ou de não relacionadas à carreira deve ser adquirido em ordem (o grau 2 deve ser comprado antes do grau 3 e assim por diante)
Pode gastar experiência para adquirir talentos das especializações.	Depende da posição do talento na rede de especialização.	Talentos só podem ser adquiridos se estiverem no primeiro nível de uma especialização ou se estiverem conectados a um talento já adquirido.
Pode gastar experiência para adquirir novas especializações.	Novas especializações custam dez vezes o total de especializações que o personagem terá. Especializações não relacionadas à carreira custam 10 pontos de experiência adicionais.	Nenhum.

As sugestões de interpretações de sucesso são:

- **Sucesso ou Sucessos múltiplos:** O personagem evita qualquer efeito de medo, exceto os que são ativados pela ⚙.
- **Vantagem:** O personagem recebe □ no primeiro teste. Se gastar múltiplas ⚙, o jogador recebe □ no primeiro teste adicional.
- **Triunfo:** Pode ser gasto para anular todas as penalidades anteriores de testes de medo ou para garantir que o personagem não precise fazer nenhum teste de medo adicional durante o encontro independentemente da fonte.

MORTE DOS PERSONAGENS

A morte de personagens faz parte do universo *Star Wars*, e neste jogo não é diferente. Embora a morte seja algo pouco provável de acontecer na maioria das sessões, a ameaça de morte gera tensão durante a sessão. Como o jogador reage à morte de seu personagem depende quase que exclusivamente dele próprio. Alguns aceitam tranquilamente e logo estão prontos para criar um novo personagem. Outros podem ficar desapontados, tristes ou furiosos, principalmente os que investiram tempo e dedicação no personagem. Eles podem ficar bastante frustrados se a morte do PJ for algo sem significado, ordinário ou injusto. Embora o Mestre possa tentar evitar a morte de um personagem através de meios sutis ou óbvios, esse tipo de ajuda deve ter uma explicação coerente. Se os jogadores perceberem favoritismos no modo como o Mestre lida com as diferentes mortes dos PJs,, isso pode deixá-los chateados e furiosos.

Os Mestres nunca podem esquecer que estão interpretando PMs motivados por seus próprios desejos, medos, relacionamentos e ordens. Até aonde o Mestre vai representando o personagem depende do quanto fica à vontade em interpretar o papel. É perfeitamente aceitável falar em terceira pessoa, como em "O senhor do crime diz que é para vocês pegarem o dinheiro e nunca mais voltarem". Porém torna-se mais envolvente e imersivo criar uma voz ou um sotaque e falar diretamente com os personagens. A mesma fala ficaria "Aqui está, seus canalhas, peguem seus preciosos créditos e sumam daqui. Se ousarem voltar algum dia, vocês virarão comida de rancor". A maioria dos Mestres mistura essas duas abordagens. Porém se o desempenho do Mestre provoca risos involuntários durante uma situação dramática, talvez seja a hora de tentar uma abordagem diferente.

IMPROVISANDO

Para ser um bom Mestre, são necessárias diversas habilidades de improviso para serem usadas ao longo da sessão. O improviso acontece quando o Mestre interpreta PMs reagindo às perguntas e ações dos personagens. Improvisos acontecem com frequência,

MÚSICA E ADEREÇOS

Uma das grandes vantagens de se conduzir um jogo no cenário de *Star Wars* é a disponibilidade de música. As trilhas sonoras dos filmes criam uma atmosfera instantânea para a sessão. Começar uma aventura com o tema de abertura e a trilha principal cria imediatamente um tom inconfundível. Deixar as trilhas sonoras tocando de fundo ajuda a criar o ambiente para a sessão. Uma opção ainda melhor é tocar as faixas escolhidas nos momentos apropriados, para enriquecer a situação do momento. Nada é capaz de deixar os jogadores apreensivos e de avisar que "O Império está aqui" do que tocar A Marcha Imperial pouco antes de declarar que um Destroier Estelar chegou para acabar com o dia.

Com os diversos brinquedos, miniaturas, réplicas e outros produtos de Star Wars, também fica fácil acrescentar adereços ao jogo. Miniaturas de naves, livros com ilustrações e armas de brinquedo podem ser adaptados para serem usados à mesa ou servirem como exemplos. Porém nem todos os brinquedos criam o clima adequado. Uma miniatura da X-wing altamente detalhada pode acrescentar pontos interessantes em uma conversa sobre a nave durante o jogo. Já uma versão para crianças da mesma X-wing não provocará o mesmo efeito.

já que o Mestre faz constantes ajustes por detrás dos bastidores para manter o andamento da história. Se os personagens seguem por uma direção inesperada, porém lógica, o Mestre deve ser capaz de improvisar novas cenas ou novos personagens em tempo real. Felizmente, essas habilidades melhoram com o tempo e a prática.

RECOMPENSANDO COM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O Mestre deve dar pontos de experiência como recompensa após cada sessão. A quantidade de pontos geralmente varia de 10 a 20 XP por personagem para uma sessão de dois ou três encontros maiores e diversos outros encontros menores. O Mestre também pode dar 5 XP de bônus por atingirem marcos importantes ou por completarem arcos de história. Se quiser, o Mestre também pode recompensar com 5 XP por sessão se a Motivação for bem utilizada. O Mestre pode querer recompensar com um ou dois pontos de XP extras por interpretações notáveis ou por ideias inteligentes. Aventuras prontas podem vir com sugestões de recompensas de XP.

O Mestre deve dar aos jogadores uma ideia de como eles podem obter XP. Por exemplo: eles podem receber 5 XP por evitarem um caçador de recompensas e mais 5 XP por transportarem com sucesso a mercadoria até o cliente. Qualquer XP de bônus que for dado como recompensa tem que ser explicado pelo Mestre para que os jogadores desejem atingir esses padrões nas próximas sessões.

GASTANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Ao recompensar com pontos de experiência, o Mestre deve ter em mente o que os jogadores poderão adquirir e o quanto vai custar. Mais informações na página 92 ou na **Tabela 9-2: Gastando Experiência** na página anterior. Esta tabela só trata do gasto de experiência após a criação de personagens.

CONTROLANDO OS REGISTROS E AS PAUSAS

Entre as sessões, o Mestre e os jogadores acharão bastante útil manter determinados registros. O Mestre deve controlar XP e dá-lo como recompensa quando necessário; também deve modificar a Obrigação atual do grupo se necessário. Os jogadores devem atualizar suas fichas de personagem principalmente se suas habilidades aumentaram ou se precisam ajustar os equipamentos. Também é bastante útil se o Mestre ou um jogador mantiver um registro ou notas sobre cada sessão. Isso facilita na hora de lembrar os acontecimentos da história até agora e acompanhar a movimentação ou nomes dos PMs.

Nem toda nova aventura inicia exatamente onde a anterior terminou. A maioria deve incluir uma pausa para os personagens ganharem o treinamento necessário e cumprir tarefas que não precisam ser jogadas com o grupo. Por exemplo: um contrabandista pode realizar diversas operações rotineiras entre aventuras. Não há necessidade de jogar acontecimentos comuns. O Mestre e os jogadores devem estar prontos para resumir o que aconteceu durante a pausa entre aventuras.



FEEDBACK E MELHORIAS

O parecer construtivo é fundamental para os Mestres, principalmente para os iniciantes, saberem o que podem fazer para melhorar o jogo para todos. O Mestre deve pedir aos jogadores que lhe deem feedback ao final de algumas sessões ou depois de um jogo particularmente entediante. O feedback pode ser feito pelo grupo como um todo, mas muitos jogadores preferem conversar individualmente com o Mestre sobre as dificuldades. O feedback pode revelar questões que não foram bem resolvidas pelo Mestre ou pelos jogadores. Porém o feedback geralmente ajuda o Mestre a modificar o jogo para melhor atender às expectativas dos jogadores ou vice versa.

CRIANDO UMA AVENTURA DA FRONTEIRA DO IMPÉRIO

Aventuras são o centro de cada sessão. Criar novas aventuras pode ser um dos aspectos mais divertidos e agradáveis de ser um Mestre. Criar uma história interessante que também seja divertida e tenha uma mecânica equilibrada é desafiador. Esta seção ajudará o Mestre a criar suas próprias aventuras, principalmente as que são tematicamente adequadas para **Fronteira do Império**.

FRONTEIRA DO IMPÉRIO VS. OUTRAS AVENTURAS DE *STAR WARS*

Fronteira do Império é uma aventura que tem como foco os aspectos mais difíceis e mais corajosos de quem vive e trabalha nas fronteiras da galáxia. O jogo se passa após os sucessos iniciais da Aliança Rebelde contra o Império em *Star Wars* Episódio IV: *Uma Nova Esperança*, mas antes das batalhas em Hoth e Endor. Contrabandistas, caçadores de recompensas, batedores e outros que trabalham nas fronteiras do espaço civilizado são o tema central dessas aventuras. Histórias sobre a luta entre a Aliança Rebelde e o Império, ou os Jedi, serão abordadas em detalhes nos próximos suplementos.

UTILIZANDO AVENTURAS PRONTAS

Ao usar uma aventura pronta, o Mestre tem um excelente exemplo de como funciona uma aventura no estilo **Fronteira do Império**. Esse tipo de aventura também faz que jogadores de diferentes grupos de jogos compartilhem experiências, comparem o desenvolvimento e as diferenças entre os finais das aventuras. Porém embora as aventuras prontas sejam úteis, o Mestre verá que precisa criar suas próprias para prolongar a história ou construir lacunas entre aventuras oficiais.

MONTANDO O ELENCO

Todos os episódios, aventuras e histórias precisam de um elenco com personagens memoráveis. Às vezes os personagens principais são descritos primeiro e a história se desenvolve em torno de seus objetivos e ações. Às vezes a trama vem em primeiro lugar, criando personagens para cumprir determinadas funções ou cobrir aspectos da história. Em geral, os personagens e a trama desenvolvem-se juntos e se complementam.

GANCHOS DE AVENTURA

As breves sugestões a seguir são ganchos de aventura para o Mestre começar um jogo. Ele pode ampliar esses exemplos de ideias de aventuras de **Fronteira do Império**:

- Os Personagens de Jogador saem em missões mercenárias, contrabandistas e de caça de recompensas para quitar uma grande dívida com um senhor do crime.
- Os PJs operam com contrabando em um sistema, cidade ou espaçoporto Imperial.
- Os Personagens de Jogador contrabandeiam a droga ryll de Ryloth (a terra natal dos Twi'lek) para Tatooine ou algum planeta central Imperial.
- Os PJs devem proteger um posto remoto avançado contra piratas e saqueadores.
- Os Personagens de Jogador são confundidos com simpatizantes Rebeldes pelos agentes Imperiais ou agentes aplicadores da lei e devem lidar com as consequências.
- Os PJs são batedores contratados por alguma entidade para explorar sistemas estelares específicos, o Espaço Selvagem ou as Regiões Desconhecidas. Eles podem acabar se deparando com uma base secreta Imperial, um esconderijo de criminosos, uma espécie nova ou o local de acidente de uma nave estelar.
- Os Personagens de Jogador são presos em um ataque ou retaliação Imperial em um planeta de lealdades questionáveis. Eles devem escapar, ajudar outros a escapar ou juntar-se a um lado do conflito.
- A nave dos PJs é atacada por piratas enquanto segue a caminho de um local remoto.

PMS DE APOIO

PMs de apoio são as multidões anônimas com quem os Personagens de Jogador lutam, negociam e encontram em grande parte das sessões. Geralmente são lacaios e rivais (veja o **Capítulo XII: Adversários**, página 389). Os PMs de apoio em uma aventura da **Fronteira do Império** incluem os soldados habituais, companheiros contrabandistas, o inevitável aduaneiro e assim por diante. Muitos PMs de apoio não precisam de estatísticas ou podem basear-se nos dados fornecidos neste livro ou em outras fontes. Eles geralmente não têm uma história ou pelo menos não uma que influencia diretamente a aventura. Em geral, são contatos ou adversários temporários.

PERSONAGENS RECORRENTES

Personagens recorrentes são aqueles que os PJs encontram com frequência. Geralmente possuem nomes e o Mestre criará estatísticas específicas para cada um. Personagens recorrentes podem ser inimigos ou adversários dos PJs. Eles podem ser desde o aduaneiro principal no espaçoporto favorito dos jogadores a grandes vilões que estão atrás deles. Em geral, são adversários rivais ou chefes (veja **Capítulo XII: Adversários**, página 390).

Personagens recorrentes tornam a galáxia um lugar mais familiar. Eles também economizam um bom tempo de planejamento do Mestre. É muito mais fácil contar com um personagem favorito antigo do que inventar um novo a cada sessão. O Mestre deve encontrar meios de inseri-los no enredo. Transformar personagens secundários em personagens principais é uma maneira de criar uma história mais interessante e estruturada. Isso também encoraja os jogadores a se interessarem mais por outros personagens recorrentes.

PERSONAGENS FAMOSOS

Star Wars está repleto de personagens interessantes, conhecidos na galáxia muito, muito distante. Nem todos os personagens famosos nos filmes são famosos na própria galáxia. Todos na galáxia provavelmente sabem quem é Darth Vader. Poucos reconhecerão Chewbacca ou certa dupla de droides comuns.

O Mestre pode utilizar personagens famosos se quiser. Parte desta decisão será baseada nos seus planos em dar continuidade à história oficial (veja a caixa de texto **Usando o Cânone *Star Wars* (Ou Não)** na página 295). Alguns personagens são melhores do que outros em sentido literal e figurado em relação à sobrevivência em encontros com os PJs. Se o Mestre quiser dar continuação ao universo oficial, não é uma boa ideia colocar personagens principais dos filmes em situações onde os PJs podem colocá-los em perigo.

Porém utilizar personagens famosos é uma ótima forma de aumentar o clima de *Star Wars* da sessão. Ser arrastado para ficar frente a frente com Jabba, o Hutt, enriquece a cena nas mentes dos jogadores, acrescentando tensão e informações que não seriam transmitidas por um PM novo ou desconhecido. Um modo simples de incluir personagens dos filmes ou de outras fontes é fazer que eles deem missões ou contratem os PJs para realizar pedidos específicos. O personagem também pode lidar com os PJs remotamente, através de comunicadores ou visores holográficos. Os Mestres também devem saber que tudo o que é novo perde logo o interesse, por isso é melhor deixar esses encontros apenas para ocasiões especiais.



CRIANDO ALIADOS E ADVERSÁRIOS INESQUECÍVEIS

Criar um aliado ou inimigo interessante e inesquecível é algo bastante desafiador. Como tal personagem se envolve bastante com os Personagens de Jogador, geralmente vale a pena o esforço extra. O ideal é que os jogadores gostem de interagir com o personagem e tenham boas lembranças dele depois que o jogo acabar.

Não existe uma fórmula única para criar um personagem de sucesso. Livros e outras fontes sobre personagens de romances e histórias são bastante úteis quando o Mestre precisa pesquisar sobre a criação deles. No entanto, existem alguns elementos de personagens com os quais todo Mestre pode começar:

- **Escolher a espécie do personagem.** A maioria das espécies possui elementos físicos ou contextos distintos que realçam ou restringem sua função no jogo. É pouco provável que um Hutt se envolva em um duelo de sabres de luz, por exemplo. Nenhuma espécie é exclusiva para uma aventura no estilo da **Fronteira do Império**. A maioria delas pode estar no lado errado da lei ou dos acontecimentos galácticos.
- **Escolher o planeta natal mais influente do personagem e a lição que aprendeu nele.** Até mesmo os personagens que se movem pela galáxia são influenciados pelas atitudes ou pelo ambiente de seu planeta natal atual ou de origem.
- **Escolher a profissão e as antigas profissões do personagem.** Concentre-se principalmente em como a profissão do personagem influencia em suas ações atuais. Até os PMs têm um passado que pode ser explorado pelo Mestre ou jogadores.
- **Criar a personalidade do personagem.** Esta é uma categoria bem abrangente. Traços de personalidade vão de arrogante e autoritário a gentil e sábio. Escolha alguns traços básicos e destaque-os ao interagir com os PJs. As personalidades para aliados devem ter pelo menos um traço que compense suas falhas. Em **Fronteira do Império**, os aliados podem, e muitas vezes devem, fazer parte do lado sombrio. Inimigos geralmente são gananciosos e egoístas, mas essas características podem ser mantidas sob controle por um tempo devido à lealdade ou temor de seu empregador ou líder.
- **Descrever a aparência física do personagem.** Não faltam tatuagens, membros cibernéticos, armaduras diferentes, vestimentas peculiares, cicatrizes, cabelos atípicos e outros atributos físicos notáveis aos personagens de *Star Wars*. Os principais devem ter uma qualidade facilmente reconhecível.
- **Criar a "voz" do personagem.** Escolher um sotaque, tom ou a entonação da voz do personagem é um elemento crucial para diferenciá-lo dos demais. Se o Mestre não for bom ou não estiver à vontade em fazer sotaques ou vozes engraçadas, deve pelo menos descrever a voz do personagem de vez em quando.
- **Levar em consideração a ligação do personagem com a Força.** Embora os Jedi e usuários poderosos da Força não sejam o foco de **Fronteira do Império**, personagens com habilidades inferiores podem ser inimigos e aliados inesperados.
- **Planejar como o personagem trata os outros.** Planeje como o PM vai interagir com os Personagens de Jogador, com seus amigos e inimigos. O PM pode não tratar todo mundo da mesma forma ou com imparcialidade, e as diferenças podem revelar mais camadas do personagem aos jogadores.

IN MEDIAS RES

Do latim para "no meio das coisas", in medias res é a técnica consagrada pelo tempo de iniciar a narrativa no meio da ação. *Star Wars* Episódio IV: *Uma Nova Esperança* já começa com um Destroier Estelar perseguindo e atirando contra um Corvette CR90.

Técnicas parecidas podem ser usadas para criar um começo interessante para uma nova aventura. Os jogadores são forçados a lidar com a situação em andamento antes de investigarem os motivos por detrás do que motivou essa situação.

O Mestre deve tentar combinar in medias res com a mecânica da Obrigação descrita mais adiante neste capítulo. Esta ideia lança os Personagens de Jogador direto para um encontro repleto de ação por questões geradas pela Obrigação inicial. Caçadores de recompensas já podem estar atrás deles ou algo no compartimento de contrabandos decide fugir no meio do caminho. Talvez o Império decida tornar o porto clandestino que os PJs visitam em um exemplo, enviando um Destroier Estelar para a estação. A ação não precisa focar nos Personagens de Jogador; eles simplesmente podem estar no lugar errado na hora errada.

CRIANDO A TRAMA

Criar uma boa aventura significa inventar uma trama interessante e verossímil. As ideias para as aventuras podem surgir de diversas fontes, mas cabe ao Mestre tecê-las para uma sessão de jogo. Para complicar, as ações dos jogadores modificam a trama quase que imediatamente. Como eles têm o costume de fazer a história tomar rumos inesperados, cabe ao Mestre criar uma aventura que se adapte às mudanças e levar em consideração diversas consequências.

O ARCO DE HISTÓRIA

Semelhante a um romance ou outras histórias, uma história de arco de aventura contém um começo, um meio e um fim culminante. O começo introduz a situação e os antagonistas. O meio desenvolve os acontecimentos e as ações dos personagens. O fim amarra os pontos principais da trama em um final dramático.

CRIANDO ENCONTROS

Quando o enredo e os personagens principais estiverem definidos, o Mestre deve dividir os pontos da trama principal em encontros. As aventuras geralmente lidam com os encontros de uma entre duas formas. Elas podem ser bastante lineares por natureza, com um encontro levando diretamente a outro, ou podem ser mais livres, com o próximo encontro dependente do resultado do encontro anterior. Dos dois tipos, a maneira livre dá maior flexibilidade durante a sessão. Aventuras lineares correm o risco de fazer os personagens sentirem-se coagidos em situações específicas sem nenhum controle de suas ações. Dar aos jogadores pelo menos a ilusão de livre arbítrio é fundamental para manter a diversão.

ANDAMENTO

As aventuras de *Star Wars* devem acontecer num ritmo acelerado. Embora haja espaço para investigação, intriga política ou acontecimentos prolongados, eles devem acontecer entre perseguições, conflitos, confrontações dramáticas e cenas de combates diretos.



O Mestre deve manter a ação em movimento durante todo o tempo. Ação nem sempre significa combate direto. O Mestre deve dispensar qualquer encontro ou cena excessivamente comum, principalmente se pode ser explicada na narrativa.

As aventuras de *Star Wars* geralmente se destacam quando o Mestre consegue manter a ação em um ritmo acelerado e empolgante. Se os jogadores não souberem como proceder, o Mestre deve ficar à vontade para passar apenas informações suficientes para irem para a próxima cena. Se os jogadores passarem muito tempo remoendo determinada situação ou travarem em um ponto específico da trama, o Mestre poderá introduzir algo novo com o qual possam interagir. Pode ser algo tão sutil quanto uma mensagem interceptada de um adversário ou tão barulhenta quanto capangas derrubando sua porta (metaforicamente ou literalmente). Outra vantagem é que isso faz que os jogadores sintam como se fizessem parte de um mundo muito maior que continua se movendo mesmo quando eles ficam parados.

DEIXE OS JOGADORES BRILHAREM

Os Mestres não podem esquecer que os Personagens de Jogador são as estrelas do show. Não importa o quão complexa ou emocionante é a trama, os PJs sempre devem se sentir como se fossem o centro das atenções. Sendo assim, cada jogador também deve aproveitar os momentos de glória da aventura. É comum os jogadores criarem personagens focados nos papéis que gostam de interpretar, geralmente diversificando o grupo e certificando-se de cobrir todas as potenciais áreas de atuação. Ao criar uma aventura, o Mestre deve elaborar momentos para cada tipo de personagem criado, ou personagens específicos, para contribuírem de modo significativo à história. Resumindo, dê aos jogadores a oportunidade de brilharem dentro e fora do jogo.

AÇÃO DRAMÁTICA

Nem todas as cenas ou encontros devem ser dramáticos. Porém eventos importantes devem ter um foco dramático. O Mestre deve criar momentos importantes que causem impacto significativo em toda a narrativa. O resultado desses encontros deve gerar consequências reais para a trama. O senhor do crime vai mesmo tomar a nave dos Personagens de Jogador se eles não pagarem o que devem. O Império colocará mesmo os PJs na prisão por um tempo se forem pegos contrabandeando. Para ficar ainda mais dramático, seus personagens podem não sair vivos deste encontro. Se os jogadores estiverem realmente preocupados com o resultado do encontro e seus efeitos nos personagens, isso aumentará o drama na cena.

CONTROLANDO A DIFICULDADE DOS ENCONTROS

Criar um encontro equilibrado e razoável é um bom exercício para controlar o combate e as dificuldades do ambiente. Mesmo que nem todos os encontros precisem ser uma luta justa, na maioria das vezes os Personagens de Jogador devem ter uma boa chance de vencer ou escapar. Os adversários dos encontros de combate são lacaios, rivais e chefes (veja **Capítulo XII: Adversários**). Ao escolhê-los, o Mestre deve comparar suas habilidades de ataque e defesa com as dos Personagens de Jogador. Se estiverem usando dados comparáveis, os adversários serão oponentes individuais adequados. Se os PJs estiverem em menor número, os oponentes devem incluir mais lacaios e rivais que não sejam tanto uma ameaça individual, mas

que sejam eficazes em número. Individualmente, suas habilidades de combate devem ter um ou dois dados a menos do que as dos Personagens de Jogador.

Equilibrar cenas narrativas é a menor das preocupações. Em termos de mecânica de jogo, essas cenas geralmente focam nos testes de perícia. O Mestre só precisa ter certeza de que, independentemente do adversário que escolher, todos tenham uma chance de resistir aos testes de perícia dos Personagens de Jogador. Porém é perfeitamente aceitável que os oponentes tenham perícias e habilidades maiores nesse tipo de cena, principalmente quando enfrentam PJs iniciantes.

VARIEDADE DE ENCONTROS

Cada aventura deve conter diversos tipos de encontros, o que dá aos personagens de todos os tipos a oportunidade de contribuírem de modo significativo para a história. A maioria das aventuras deve ser uma mistura de encontros de combate, interpretação, exploração e confronto. Alguns até incluem investigação, treinamento e outras formas de jogo menos frequentes na experiência central de *Star Wars*. Os encontros também devem variar quanto ao local e aos adversários. Veja **Conduzindo uma Campanha** na página 317 para mais ideias de locais de encontros.

DIRIGINDO A SESSÃO

Uma sessão de **Fronteira do Império** deve ter como foco o aspecto difícil de lidar com os locais e pessoas menos agradáveis da galáxia. Embora os Personagens de Jogador sejam livres para ser o quão heroicos quiserem, é muito provável que se preocupem mais com a autopreservação e com a riqueza pessoal do que em enfrentar o Império ou libertar um planeta de escravos. Os Mestres devem ter esta distinção em mente quando interpretarem PMs e principalmente quando tiverem que improvisar novos personagens e novas situações.

ANTES DE O JOGO COMEÇAR

A criação ou qualquer ajuste de personagem deve ser finalizado antes de o jogo começar, bem como os ajustes das Obrigações, que devem estar terminados a esta altura. O Mestre faz o teste de Obrigação (veja **Usando a Obrigação**) e determina se a do grupo é ativada e, caso seja, qual é especificamente ativada. Em seguida, ele decide se quer colocar a Obrigação do PJ na aventura ou se simplesmente a deixa assombrando as mentes dos jogadores (não colocar a Obrigação do personagem na aventura pode ser uma boa estratégia dramática, pois isso deixa os jogadores um pouco ansiosos, e é uma boa estratégia evitar que os jogadores se tornem complacentes).

O LETREIRO DE ABERTURA

Todo filme de *Star Wars* começa com um texto de abertura que explica a atual situação para os espectadores. Isso contextualiza um pouco a cena inicial e anuncia os principais desenvolvimentos da trama. O Mestre deve escrever seu próprio letreiro de abertura para as aventuras que criar. Isso ajuda a entrar no clima de Star Wars e contextualiza os jogadores. O Mestre deve imitar o estilo do letreiro, limitando o texto à estrutura mínima do que é preciso para preparar a cena de abertura. *Star Wars* Episódio IV: *Uma Nova Esperança* faz isso em três longas frases. O Mestre não deve incluir no letreiro nenhuma descrição sobre a cena de abertura. Essas descrições devem fazer parte do texto que ele lerá em voz alta depois do letreiro.

TRANSIÇÕES DE CENA

Os filmes de *Star Wars* usam efeitos graduais para fazer a transição entre as cenas, indicar a passagem do tempo e/ou a mudança de lugar. Os Mestres podem usar efeitos metafóricos para fazer a transição entre encontros, principalmente se já se passou um bom tempo. Este recurso pode ser usado para cobrir longos períodos de viagem, trocar o foco entre grupos que se dividiram por um longo período de tempo e cobrir ações comuns que não têm nenhum efeito na trama.

ENCERRANDO A SESSÃO

Encerrar uma sessão não é a mesma coisa que finalizar a aventura. O término da sessão acontece quando os jogadores não têm tempo suficiente para completar a aventura em uma única sessão. Eles devem anotar a situação atual de seus personagens e o momento exato em que pararam no jogo para que todos se lembrem facilmente de onde começar na próxima vez. As sessões geralmente terminam em momentos de apreensão para manter o suspense e o entusiasmo até a próxima sessão. O Mestre pode dar XP de recompensa por aventuras mais longas ou decidir entregar todo o XP de uma vez no final da aventura.

ENCERRANDO A AVENTURA

Uma aventura geralmente termina quando os jogadores completam a trama principal. Se a aventura faz parte de uma campanha maior, algumas tramas secundárias ou elementos da história podem ser passados para a próxima. Arcos de história de campanhas geralmente abrangem muitas aventuras. O Mestre deve recompensar os jogadores com XP e outras recompensas neste momento. Os PJs podem evoluir entre aventuras.



USANDO A OBRIGAÇÃO

A Obrigação é uma mecânica de jogo e de narrativa fundamental em **Fronteira do Império** (veja a página 38 para mais informações). A Obrigação influencia tantos os personagens quanto a aventura, e geralmente de maneiras inesperadas. Ela pode introduzir mudanças novas e não planejadas aos acontecimentos atuais. Em termos de mecânica, também reforça o conceito de que o universo responde às ações dos personagens e que suas decisões significam algo além do controle imediato dos jogadores e do Mestre.

Os Mestres são encorajados a usar a Obrigação de modo criativo ao longo da aventura e da campanha. Já que os PJs recebem XP adicional quando assumem uma Obrigação extra, é como se fosse um recurso de jogador que deve ter um custo mecânico ou narrativo durante o jogo. Os jogadores que assumirem Obrigações extras devem ter que lidar com situações muito mais difíceis do que os que mantiveram sua Obrigação pessoal baixa. A Obrigação também proporciona uma ampla gama de ganchos de história e oportunidades de interpretação determinadas pelo tipo que cada Personagem de Jogador possui e pelo momento em que é ativada. O Mestre deve aproveitar cada oportunidade para usar esses ganchos durante a aventura ou a campanha. Aventuras prontas podem incluir sugestões de ligações a determinados tipos de Obrigação.

ORIENTANDO NA ESCOLHA DA OBRIGAÇÃO INICIAL

Durante a criação de personagens, cada jogador escolhe um tipo de Obrigação ou recebe uma aleatória (veja a página 38). Os grupos podem acabar ficando com uma grande variedade de Obrigações ou uma quantidade limitada de tipos delas compartilhada entre determinados personagens. Na maioria das vezes, o Mestre não deve limitar os tipos de Obrigação no jogo, mas pode decidir com os jogadores caso queiram usá-la para criar uma história interessante e específica. Os jogadores não podem otimizar ou manipular o contexto da Obrigação para ganharem vantagens. As Obrigações servem para proporcionar uma vantagem limitada em XP e/ou nos equipamentos iniciais à custa de obstáculos e dificuldades inesperadas na sessão.

O Mestre (ou os jogadores) podem escolher ou inventar novos tipos de Obrigação para se adaptar a uma campanha ou um arco de história específico. A Obrigação pode ser a força motriz por detrás de uma aventura ou campanha e não apenas um problema regular. O Mestre deve certificar-se de que qualquer Personagem de Jogador com Obrigações menos importantes do que a trama não seja deixado de lado e que sejam destacados de vez em quando.

USANDO O TESTE DE OBRIGAÇÃO

Antes de cada sessão, o Mestre faz um teste de Obrigação (veja a página 41). Quanto maior a do grupo, maior é a chance de aparecer durante a sessão. Quando ativada, o Mestre deve observar com qual aconteceu e como o tipo de Obrigação específica do jogador se manifesta. Leia as descrições das Obrigações na página 39 para ver os exemplos de como alguns tipos específicos podem influenciar nos eventos.

As penalidades do teste de Obrigação em alguns personagens podem ser significativas. Um resultado particularmente doloroso (rolagem dupla) deve causar um impacto muito maior na sessão. Se a Obrigação afeta mais de um personagem, o Mestre deve pensar em modificar a trama para que a sessão reflita a mudança repentina. Porém se o Mestre decidir que isso pode desviar a história em um momento crítico, pode adiar o encontro atual para outro momento. As penalidades mecânicas devem permanecer em vigor – talvez os personagens fiquem sabendo do problema iminente e ainda estejam distraídos e preocupados com isso, mesmo se (ou porque) eles não conseguem lidar com a situação imediatamente.

TABELA 9-3: ORIENTAÇÕES PARA O LIMITE DE OBRIGAÇÃO DO GRUPO

Obrigação do Grupo	Negócios Respeitáveis	Negócios Ilícitos
5-19	Sem dificuldades para contatar indivíduos de altos níveis corporativos ou do governo. Pode comprar equipamentos militares e autorizados por vias normais com procedimentos regulares.	Difícil localizar e negociar com os mercados negros desconhecidos anteriormente. Pode ser suspeito de trabalhar com aplicadores da lei ou organização semelhante. Organização desconhecida.
20-39	Nenhuma dificuldade em lidar com oficiais de moderados e baixos níveis corporativos ou do governo. Oficiais de alto nível podem limitar a exposição. Pode comprar equipamentos militares e licenciados por meio de canais legítimos, sujeitos a atrasos e verificação de antecedentes.	Pode negociar regularmente com mercados negros específicos se os personagens são conhecidos neles. Talvez seja conhecido por empresas criminosas específicas, mas não amplamente reconhecido.
40-59	Difícil de lidar com todos os níveis de governo, exceto para conexões pessoais. Oficiais podem exigir reuniões secretas.	Mais fácil de fazer acordos ilícitos com sujeitos do submundo, bem como com oficiais corruptos.
60-79	Visado demais para a maioria dos políticos querer lidar publicamente. Poucos políticos se arriscam a fazer isso em particular.	Mais fácil para acessar conexões do submundo e sujeitos influentes. Mais fácil de estabelecer relações próximas com sujeitos do submundo conhecidos pessoalmente.
80-99	Impossível comprar equipamento militar e licenciado de fontes legítimas. Infame demais para transações legítimas com as autoridades.	O grupo consegue localizar mercados negros e informantes com facilidade. Os Jogadores de Personagem são bem conhecidos entre alguns grupos do submundo.
100+	Não consegue comprar a maioria das armas, veículos e equipamentos de fontes legítimas. Agências do governo tentarão prendê-lo ao ser avistado.	Lendários em círculos ou regiões do submundo. Fontes ilegais de equipamentos, veículos e armas estão disponíveis, mas os fornecedores estão cientes do risco de irritar uma facção rival ou alertar as autoridades, e podem aumentar o preço.

USANDO O LIMITE DE OBRIGAÇÃO

O limite de Obrigação indica o status e a notoriedade do grupo. É a Obrigação total do grupo. O valor em que o limite se enquadra determina o quão difícil é para os Personagens de Jogador conversar com certos indivíduos, trabalhar com certos grupos e obter equipamentos legais ou ilegais.

Na maioria daz vezes, quanto menor o valor, mais fácil será lidar com entidade legítimas, tais como o governo, forças de segurança, portos respeitáveis e indivíduos altamente conceituados. Quanto maior o limite, mais difícil, caro e talvez até impossível será lidar com entidades legítimas. Entretanto isso pode abrir novas oportunidades para lidar com o submundo, mercados negros, facções criminosas, senhores do crime e outros que podem não confiar em um indivíduo ou grupo respeitável.

O efeito dos valores dos limite da Obrigação varia de acordo com a região. Ter uma Obrigação alta deverá atrapalhar mais os personagens nos Mundos Centrais ou no espaço Imperial do que nos Territórios da Orla Exterior ou no Espaço Hutt, por exemplo. O Mestre deve sentir-se à vontade para fazer alterações para atender às Obrigações específicas dos Personagens de Jogador, suas circunstâncias e os PMs envolvidos. **Tabela 9-3: Orientação para o Limite de Obrigação do Grupo** lista sugestões para interpretação de limites e sua influência no espaço controlado pelo Império. Circunstâncias específicas ativadas pelo limite de Obrigação também podem ser percebidas diretamente na aventura.

O Mestre pode remover certas Obrigações do total do grupo quando for determinar se a Obrigação total do grupo atinge certo limite. Geralmente, o Mestre faz isso quando decide que uma Obrigação não se aplica a uma determinada situação.

EXEMPLO

O Mestre está tentando decidir se um político local vai se encontrar com dois dos PJs, Oskara e Lowhhrick. A Obrigação total do grupo é 65, o que faz a maioria dos políticos recusar-se a encontrar com os personagens em público (veja a **Tabela 9-3: Orientações para o Limite de Obrigações do Grupo**).

Porém o Mestre decide que a Obrigação de Juramento de Lowhhrick, um Juramento pessoal de caçar os traficantes de escravos que prejudicaram sua família, não é do tipo que faria os políticos acharem que o Wookiee é um criminoso. Sendo assim, para esta situação específica, o Mestre determina que a Obrigação total do grupo é apenas 50, baixa o suficiente para que o político sinta-se à vontade em uma reunião privada.

EXEMPLO: CONTINUAÇÃO

Por sua vez, o jogador que controla Oskara argumenta que a Obrigação de Dever de seu personagem é para com seu clã, e não para com nenhuma organização do submundo, e essa Obrigação provavelmente não contará também. Porém o Mestre observa que mesmo não sendo uma organização do submundo, o clã de Oskara possui vínculo com algumas empresas ligadas ao crime. É o suficiente para o Mestre achar que a Obrigação se aplica à finalidade deste limite.

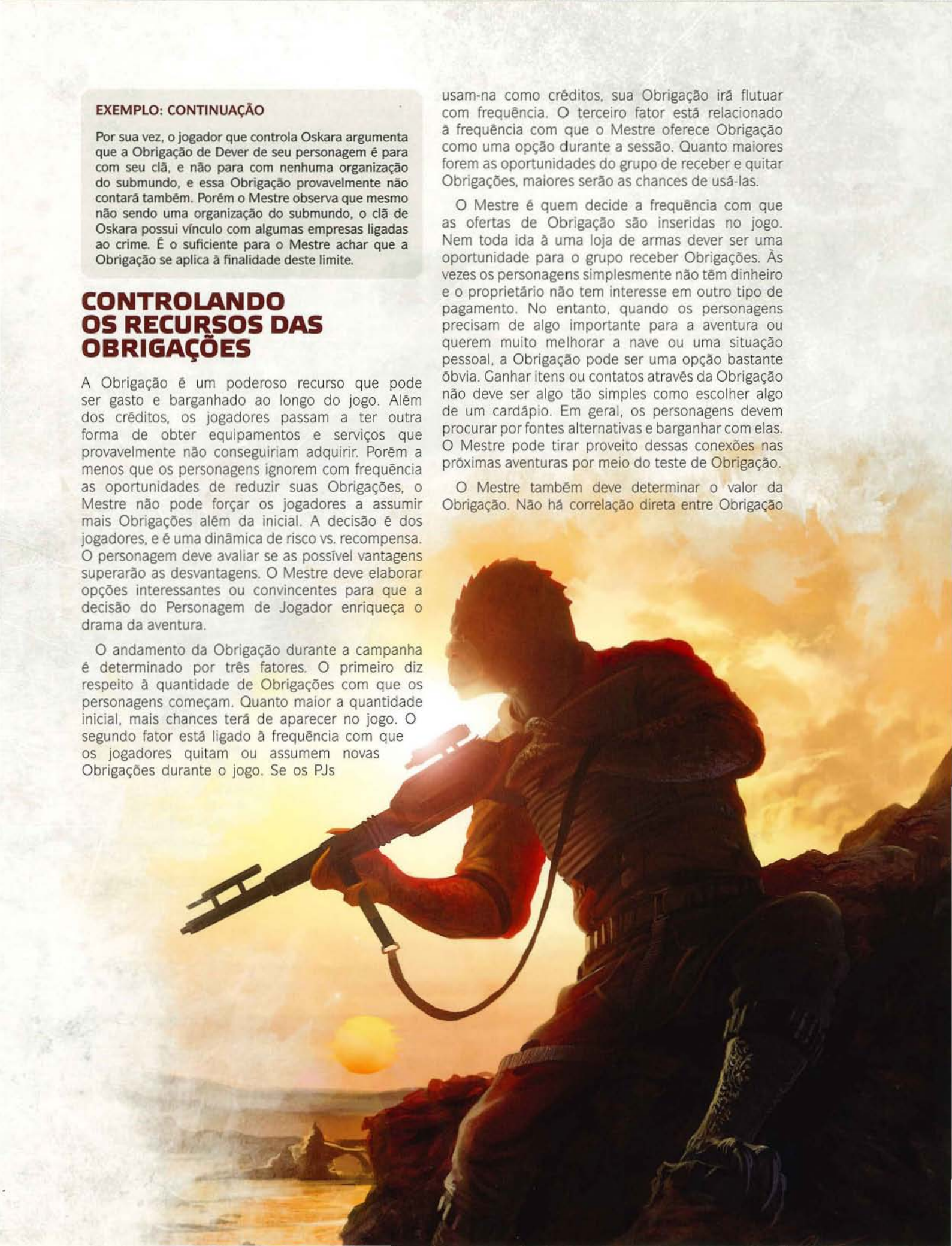
CONTROLANDO OS RECURSOS DAS OBRIGAÇÕES

A Obrigação é um poderoso recurso que pode ser gasto e barganhado ao longo do jogo. Além dos créditos, os jogadores passam a ter outra forma de obter equipamentos e serviços que provavelmente não conseguiriam adquirir. Porém a menos que os personagens ignorem com frequência as oportunidades de reduzir suas Obrigações, o Mestre não pode forçar os jogadores a assumir mais Obrigações além da inicial. A decisão é dos jogadores, e é uma dinâmica de risco vs. recompensa. O personagem deve avaliar se as possível vantagens superarão as desvantagens. O Mestre deve elaborar opções interessantes ou convincentes para que a decisão do Personagem de Jogador enriqueça o drama da aventura.

O andamento da Obrigação durante a campanha é determinado por três fatores. O primeiro diz respeito à quantidade de Obrigações com que os personagens começam. Quanto maior a quantidade inicial, mais chances terá de aparecer no jogo. O segundo fator está ligado à frequência com que os jogadores quitam ou assumem novas Obrigações durante o jogo. Se os PJs usam-na como créditos, sua Obrigação irá flutuar com frequência. O terceiro fator está relacionado à frequência com que o Mestre oferece Obrigação como uma opção durante a sessão. Quanto maiores forem as oportunidades do grupo de receber e quitar Obrigações, maiores serão as chances de usá-las.

O Mestre é quem decide a frequência com que as ofertas de Obrigação são inseridas no jogo. Nem toda ida à uma loja de armas dever ser uma oportunidade para o grupo receber Obrigações. Às vezes os personagens simplesmente não têm dinheiro e o proprietário não tem interesse em outro tipo de pagamento. No entanto, quando os personagens precisam de algo importante para a aventura ou querem muito melhorar a nave ou uma situação pessoal, a Obrigação pode ser uma opção bastante óbvia. Ganhar itens ou contatos através da Obrigação não deve ser algo tão simples como escolher algo de um cardápio. Em geral, os personagens devem procurar por fontes alternativas e barganhar com elas. O Mestre pode tirar proveito dessas conexões nas próximas aventuras por meio do teste de Obrigação.

O Mestre também deve determinar o valor da Obrigação. Não há correlação direta entre Obrigação



e o valor dos créditos ou de serviços específicos. Isso é subjetivo e extremamente dependente da situação em si. Em geral, quanto maior o perigo da situação para o contato que concede um item ou uma conexão ao grupo, maior é a Obrigação exigida. A raridade dos itens ou o acesso a indivíduos também desempenham um papel. A Obrigação pode ser designada em qualquer quantidade, mas normalmente é de 5 a 15 pontos.

O tipo da Obrigação também é um elemento decisivo. Na maioria das vezes, o Mestre deve simplesmente acrescentá-la a um tipo de Obrigação existente do personagem. No entanto, algumas circunstâncias permitem o acréscimo de um novo tipo de Obrigação, tal como chantagem, recompensa, crime e dívida. O Mestre deve estar atento para não sobrecarregar um personagem com muitos tipos de Obrigação. Em geral, deve manter um máximo de três Obrigações cada um.

CONTROLANDO O CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES

Os Personagens de Jogador devem ter a oportunidade de quitar algumas Obrigações de vez em quando, de preferência um mínimo de um PJ por vez por aventura. O cumprimento das Obrigações pode acontecer durante uma aventura, semelhante ao modo que podem ser aumentadas durante o jogo. Também pode acontecer no fim ou entre aventuras.

EXEMPLO: CUMPRIMENTO POR PAGAMENTO

O personagem de Andy começa com uma Obrigação de Dívida de 10. O personagem deve 50.000 créditos. Durante a aventura, o grupo recebe 10.000 créditos e decide investi-los na Obrigação de Dívida do personagem de Andy. O Mestre pode determinar que cada ponto da sua Obrigação vale 5.000 créditos. Ao pagar 10.000 créditos, a Obrigação é reduzida em 2, ficando com um novo valor de 8. O Mestre também pode determinar que há mais questões nesta Obrigação do que somente a quantidade de dinheiro, ou talvez a realização de pagamentos ajude a controlá-la e diminuí-la ainda mais.

O Mestre deve determinar quantas Obrigações podem ser quitadas de uma vez, o que varia de acordo com as circunstâncias, assim como acontece com a atribuição de Obrigações. Porém o Mestre deve explicar o raciocínio por trás de cada cumprimento de Obrigação para que os jogadores entendam o processo. Se a quantidade da redução de Obrigações variar sem nenhuma explicação, os jogadores podem ficar irritados com a incoerência. Assim como acontece com outras decisões, o Mestre pode ouvir as ideias dos jogadores para uma quantidade diferente de Obrigações, mas é ele quem dá a palavra final.

A Obrigação deve ser cumprida por meio das ações do personagem. Quando as Obrigações são ativadas, os PJs devem reagir a elas durante a sessão de jogo. Tentar resolver a Obrigação não significa que ela será reduzida. Ignorá-la geralmente aumenta a gravidade da próxima vez em que for ativada. Se o personagem ignorar sua Obrigação após três ativações, ela aumentará em cinco pontos.

EXEMPLO: CUMPRIMENTO ATRAVÉS DAS AÇÕES DOS PERSONAGENS

O personagem de John possui a Obrigação de Traição. O PJ era um agente do Departamento de Segurança Imperial (DSI), mas abandonou o posto depois de testemunhar algumas ações do Império e escravização de não-Humanos por parte do Império. Sua traição prejudicou os negócios de sua influente família, e embora esteja feliz por ter deixado o serviço Imperial, lamenta profundamente as consequências de seu ato. Trata-se de uma traição dupla: ao Império e à família. Como é bem provável que ele nunca mais servirá de assessor ao Império, este se torna sua principal fonte de preocupações. Para reduzir sua Obrigação, o personagem pode focar em devolver os contatos de sua família, tentando restabelecer seus negócios com clientes não ligados ao Império.

EXEMPLO: CONSEQUÊNCIAS POR IGNORAR A OBRIGAÇÃO

O personagem de Sarah possui a Obrigação de Favor para com um Hutt que a resgatou das prisões Imperiais. A Obrigação do personagem é ativada na sessão. O Mestre diz que o Hutt exigiu o pagamento de uma parte da dívida ao pedir que ela traia um rival que é amigo do personagem de Sarah. Ela se recusa a fazer isso, e seu PJ sofre os efeitos da Obrigação durante a sessão. Da próxima vez que a Obrigação for ativada, o Hutt talvez peça a ela que venha e dê uma explicação. Se for ignorado, o Hutt pode enviar uma mensagem por meio de um caçador de recompensas. Caso seja ignorado pela terceira vez, a Obrigação do personagem aumenta em cinco pontos, e o Hutt talvez dê ao Império a localização do PJ para ser capturado novamente.

CONTROLANDO A OBRIGAÇÃO MÍNIMA

Na teoria, a Obrigação nunca vai embora definitivamente, não importa o quanto o personagem deseje isso. Isso é representado pelo limite de no mínimo 5 Obrigações por PJ. Alguns tipos de Obrigação, como Família, Obsessão e Responsabilidade, por exemplo, encaixam-se naturalmente nesta situação. Podem ser reduzidas até o ponto de não afetarem o personagem constantemente, mas ainda estão por perto. Outros tipos podem chegar a uma conclusão natural. O personagem pode quitar suas dívidas completamente, vencer um vício ou eliminar um chantagista.

O personagem deve, de preferência, sempre ter algum tipo de Obrigação. Porém se um PJ quitar uma Obrigação e não quiser assumir mais nenhuma outra, ele pode fazer isso. Seu baixo nível de Obrigação torna pouco provável sua ativação durante o jogo. Quando isso acontecer, o Mestre não terá um tipo específico para recorrer.

Neste caso, a Obrigação deve vir de consequências ou resultados de uma aventura anterior. Talvez um senhor do crime com quem o personagem ou o grupo cruzou uma vez reapareça e tente pagar o que deve. Ou quem sabe um agente Imperial de quem eles pensavam ter escapado ou matado reaparece em um posto novo. Como não há uma maneira de eliminar o baixo nível da Obrigação, a única coisa que os personagens podem fazer é lidar com as circunstâncias imediatas da melhor forma possível.

MOTIVAÇÕES DOS JOGADORES E COMO USÁ-LAS

Motivações são ganchos de interpretação e de história tanto para o jogador quanto para o Mestre. O jogador utiliza as Motivações para justificar as reações de seu personagem diante de situações específicas, oferecendo um nível de pensamentos ou detalhes além de simplesmente reagir à situação apresentada. O Mestre utiliza Motivações para unir os PJs com o enredo em curso. Os jogadores que mantiverem-se firmes às Motivações de seus personagens devem ser recompensados com XP adicional e com enredos mais interessantes também.

CONTROLANDO MOTIVAÇÕES

O Mestre deve conhecer as Motivações dos jogadores e como elas podem interagir com a aventura que preparou. Motivações, principalmente as que foram atribuídas aleatoriamente, podem entrar em conflito com os objetivos dos PJs de uma aventura pronta ou de histórias criadas pelo Mestre. Após a criação de personagens, o Mestre deve estar preparado para antecipar aos jogadores como suas Motivações podem interagir com a trama planejada.

Os jogadores podem manter suas Motivações em segredo e até mesmo criar uma falsa para encobrir a verdadeira. As secretas oferecem profundidade e tensão ao jogo, mas também nutrem uma possível ruptura na história ou no grupo quando reveladas. Se o grupo possui Motivações extremamente divergentes, o Mestre deve estar preparado para intervir no caso de algum jogador ficar chateado se as Motivações contrárias forem reveladas.

O Mestre pode simplificar o impacto das Motivações na história encorajando os personagens com Motivações semelhantes ou compatíveis a combiná-las. Algumas também funcionam bem com determinados tipos de Obrigação. Se os personagens possuem Motivações e tipos de Obrigação divergentes, o Mestre pode diminuir a complexidade da história ao diminuir a ênfase da Motivação para os jogadores que não parecem muito interessados em usar a mecânica ou incorporando-a em menos aventuras.

Os personagens não devem trocar suas Motivações com frequência (veja **Mudando as Motivações** na página 97). A troca deve ser feita por motivos convincentes, e não porque é muito difícil de ganhar o XP de bônus dela. Algumas Motivações podem terminar naturalmente porque os personagens concluem uma história que faz parte dela. Outras mudam devagar, conforme uma nova Motivação começa a dominar a vida ou a mente do personagem. Alterações nas Motivações também devem refletir na aventura ou campanha.

INCORPORANDO MOTIVAÇÕES À HISTÓRIA

O Mestre deve permitir que o jogador diga o quão importante é a Motivação de seu personagem para sua experiência. Visto que a Obrigação funciona como uma força externa que permeia a interação dos personagens e a capacidade de funcionar na aventura, a Motivação centra-se no componente interno do personagem e como isso influencia sua interação com a galáxia. Se o jogador quiser centrar em sua história pessoal ou ganhar os XP que sua Motivação concede, o Mestre pode incluí-la mais vezes na aventura.

Nem todas as Motivações precisam proporcionar ganchos de história profundos. Se o jogador sente-se mais à vontade para reagir às situações conforme elas vão se desenrolando do que lidar com uma história de fundo super secreta com aparições surpresas de inimigos ou eventos passados, então o Mestre deve permitir que ele jogue desta maneira. Alguns jogadores ficam felizes por simplesmente usar a Motivação para justificar seus atos.

A possível interação das Motivações e Obrigações dos personagens pode inspirar o Mestre a criar um

enredo complexo, repleto de surpresas do passado ou ligações desconhecidas entre personagens. Esta abordagem funciona melhor se os detalhes vão surgindo ao longo da aventura, como um sinal de revelações ainda maiores. Porém, uma conexão ou revelação inesperada pode criar mais tensão ou surpresa a uma cena que já é dramática.

Os XP de bônus das Motivações não devem ser obtidos automaticamente em cada sessão de jogo. Se possível, o Mestre deve usar recompensas ou trechos da história para que a aceitação da Motivação torne-se uma escolha real. O personagem ganha o XP de bônus, mas perde em outras recompensas e traz dificuldade à trama ou aos outros personagens. Manter-se firme a uma Motivação pode ser uma escolha interessante e, às vezes, difícil. De outra forma, o XP de bônus seria muito fácil de obter.

RECOMPENSANDO MOTIVAÇÕES

Em termos de mecânica de jogo, a recompensa por manter-se firme a uma Motivação é simples: 5 XP por sessão, sendo uma única vez uma recompensa de 10 XP por uma sessão extraordinária, que acontece só uma vez na vida do personagem. Geralmente não são necessárias recompensas adicionais, pois tornam-se recompensas habituais na campanha.

Em termos da narrativa, os jogadores devem ser recompensados por manter-se firme à suas Motivações com oportunidades para interagir com elas com mais frequência. O uso extraordinário da Motivação pode ser recompensado com um item tangível do jogo ou com uma situação vantajosa que trará benefícios. Isso é extremamente útil se as consequências de se manter firme à Motivação realmente não são de interesse do jogador ou do grupo.

Por outro lado, os jogadores não devem ser excessivamente penalizados por não seguir com suas Motivações. Pessoas e personagens são entidades complexas, e às vezes é difícil prever quando um personagem achará outros atrativos mais convincentes do que suas motivações internas. Geralmente os personagens não recebem as recompensas de XP ou vantagens na história e o jogo continua.

CRIANDO NOVAS MOTIVAÇÕES

As possibilidades de Motivação dos personagens vai muito além das três básicas e seus exemplos específicos em **Fronteira do Império**. Os próximos materiais da série trarão Motivações adicionais. Os Mestres e os jogadores podem criar suas próprias usando as seguintes orientações:

- Verifique se a Motivação sugerida encaixa-se nas categorias Ambição, Causa e Relacionamento. Caso não, trata-se de uma nova Motivação.
- Verifique se a Motivação específica sugerida combina com alguma específica existente. Caso combine, procure usar a já existente.
- Crie uma categoria nova se for preciso. Tente criar uma pequena lista com Motivações específicas para ver se a categoria é abrangente o suficiente.
- Determine os possíveis tipos de histórias que podem surgir por causa da nova Motivação, assim o Mestre e o jogador compreendem toda a força motriz por trás dela.
- Certifique-se de que a nova Motivação é algo pelo qual o personagem terá que trabalhar duro para manter. Evite Motivações que levam o PJ a receber XP a cada sessão com ações que ele pode fazer em todas as sessões independentemente da história.
- Ofereça a nova Motivação aos outros jogadores, a menos que deva ser mantida em segredo.

A BASE DE OPERAÇÕES

A base de operações é um conceito importante em uma campanha de **Fronteira do Império**. Ela serve como o ponto focal para o grupo, ajudando a manter os jogadores unidos como uma única entidade coesa em oposição a indivíduos diversos. Este livro presume que a base de operações é a nave do grupo e se desenvolve com este conceito. Porém ela pode ser qualquer outra coisa que vai desde uma cantina que o grupo possui a uma estação espacial inteira. O conceito é mais importante do que a forma física da base de operações. Contanto que o grupo a veja como um lar e como um local de operações, ela serve seu propósito.

O conceito de uma "base de operações" é um tema recorrente em *Star Wars*. A mais conhecida, claro, é a Millennium Falcon de Han e Chewbacca, o antigo e icônico cargueiro que os dois trapaceiros pilotavam pela galáxia. Para eles, e outros personagens dos filmes, a *Falcon* rapidamente passou a ser mais do que um meio de transporte; ela virou seu lar. Com sorte, os jogadores em **Fronteira do Império** podem estabelecer o mesmo relacionamento com sua própria base de operações, seja uma nave, estação ou qualquer outro lugar. O Mestre também pode ajudar a criar essa relação através de suas próprias ações.



USANDO UMA BASE DE OPERAÇÕES

Grupos de PJ geralmente começam o jogo levemente conectados uns aos outros. Muitos jogadores criam seus personagens já com um contexto e uma história em mente. Isso é perfeitamente aceitável, mas quando o grupo se reunir pela primeira vez, o Mestre terá uma coleção de personagens individuais que provavelmente não terão um ponto ou uma história em comum para uni-los.

Com o tempo e cooperando juntos em diversas aventuras, o grupo vai ficando mais coeso. Isso é resultado do trabalho em equipe, quando todos encaram desafios comuns e desenvolvem objetivos comuns. A base de operações tem uma finalidade dupla nesse processo. Em primeiro lugar, ela funciona como um catalisador para os personagens trabalharem juntos (afinal, a maioria das naves requer diversos membros da tripulação para operá-las) e dá para cada PJ do grupo algo que podem compartilhar e ter em conjunto. Em segundo lugar, ela pode transformar-se ao longo do tempo em alguns dos objetivos que os personagens de jogador compartilham. Melhorar a base de operações, protegê-la ou até mesmo adquirir e estabelecer uma nova são objetivos compartilhados por todo o grupo, e não apenas por um ou dois personagens.

Durante o jogo, a base de operações também serve para um propósito importante como um lugar para onde os grupos podem retornar entre encontros e aventuras.

Este lugar é onde eles podem descansar, rearmar-se e recuperar-se de lesões com segurança. Se necessário, também pode ser onde se refugiam quando estiverem em perigo.

Isso quer dizer que a base de operações é mais um conceito narrativo do que mecânico. Podem existir regras para a forma física da base de operações (uma nave que funciona como base de operações possui um perfil de nave, por exemplo), mas seus usos são inicialmente narrativos.

RECURSOS

A base de operações do grupo geralmente serve como um lugar de armazenamento dos recursos do grupo. Embora diversos itens e equipamentos possam pertencer a um único personagem (tais como armas pessoais e conjuntos de armaduras), faz mais sentido que outros itens pertençam ao grupo. Por exemplo: faz mais sentido o grupo ter um único tanque bacta (do que cada personagem ter um), um droide astromecânico para navegação, um único kit de conserto para a manutenção da nave ou até mesmo um único kit de sobrevivência. Na base de operações, esses itens são armazenados em um lugar de fácil acesso a todos os membros do grupo.

Uma base de operações também serve para armazenar as "miudezas" de que os PJs podem precisar no futuro, mesmo que o grupo não tenha que controlar esses itens específicos. As regras sobre gastar Pontos de Destino para se obter pequenos, porém preciosos equipamentos tais como respiradores (veja a página 28) também dependem da existência de uma base de operações. Do ponto de vista narrativo, é mais fácil explicar que um respirador foi encontrado num canto do compartimento de carga da nave do que explicar como surgiu do nada.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

A galáxia é um lugar perigoso, e a base de operações desempenha um papel fundamental como o local para onde o grupo pode retornar e se recuperar dos perigos. Curar-se de ferimentos ou recuperar-se de lesões críticas geralmente leva tempo, e a base de operações oferece um abrigo onde os feridos podem ficar pelo tempo necessário longe do perigo. Além disso, ela pode contar com instalações médicas completas (e não apenas kits médicos e stimpacks de emergência) para a recuperação mais rápida de lesões. Até os indivíduos sadios podem beneficiar-se da base de operações para descansar e recuperar fadiga.

VIAGENS E GERAÇÃO DE RENDA

O universo de *Star Wars* é imenso – uma galáxia inteira de locais exóticos. Um dos motivos para a base de operações padrão de **Fronteira do Império** ser uma nave é para que os grupos tenham um meio de transporte. Poder viajar para um mundo novo dá acesso a vastas e novas possibilidades de aventuras. E ter acesso a uma nave significa que o grupo pode aceitar todos os tipos de trabalhos remunerados interessantes (e potencialmente perigosos) como contrabandear, explorar novos sistemas estelares e ir atrás de recompensas de um mundo a outro. Esses trabalhos dão ao grupo um fluxo estável de renda e geralmente acabam virando aventuras.

IDENTIDADE DO GRUPO

Conforme o grupo de Personagens de Jogador cresce e se desenvolve, ele acaba criando sua própria identidade. Isso pode se desenvolver ao redor da base de operações do grupo. Por exemplo: se ela for uma nave, eles se tornam sua a tripulação, e é assim como os PMs começam a identificar os personagens (e, com sorte, como os próprios personagens se identificam). O mesmo se aplica se a base de operações for uma cantina ou até uma estação espacial.

ESCOLHENDO UMA NAVE

Como comerciantes, contrabandistas, mercenários, batedores ou errantes galácticos, a base de operação esperada do grupo é uma nave hiperespacial. Normalmente, o grupo deve estar no controle da nave e ter algum direito sobre ela. De preferência, eles são os donos dela, mesmo que estejam em uma terrível dívida em relação a pagamentos ou envolvidos em outras situações.

A nave mais comum de uso do grupo é o cargueiro leve ou médio, uma nave acessível com opções para customização e espaço suficiente para toda a tripulação. Porém é perfeitamente possível, e lógico, que os mercenários prefiram uma nave de combate de pequeno a médio porte, ou que um grupo de batedores prefira usar uma nave própria para eles.

Caças estelares individuais não são recomendados como bases de operações devido às configurações de assentos únicos ou duplos. O Mestre pode permitir um esquadrão em uma campanha de estilo mercenário, mas o grupo ainda vai precisar de um lugar para guardar as naves. Esse lugar poderia ser uma nave maior que também poderia servir de base de operações. Speeders também não são adequadas, mas speeders maiores podem ser úteis na aventura certa. Uma barcaça à vela grande, por exemplo, poderia funcionar muito bem como uma base de operações.

ATACANDO-OS ONDE VIVEM

Para os Mestres, a base de operações também oferece a oportunidade para um toque de aventura clássico: atacar os PJs em casa. Esta é uma reviravolta testada e aprovada nos filmes e na literatura – especialmente porque funciona. Ameaçar o lar dos PJs ou atacá-los em casa pode fazer uma ameaça parecer muito mais real e perigosa. Afinal, se um vilão atacá-los em seu "refúgio seguro", para onde irão fugir?

Evidente que é importante usar este recurso com moderação, e não de maneira excessiva. Em primeiro lugar, o Mestre dá ao grupo uma oportunidade de estabelecer a base de operações como um lar. Isso geralmente significa esperar três ou mais sessões, de preferência quando o grupo estiver usando a base de operações. Não faz sentido pôr em perigo a base até que o grupo considere-a como um local de refúgio.

Em segundo lugar, o Mestre não deve tornar os ataques à base um hábito (talvez uma única vez seja o suficiente). Os grupos se cansam rapidamente desta ameaça ou deixam de contar com a proteção da base de operações.

Por fim, o Mestre sempre deve deixar que o grupo reconstrua a base de operações em algum outro lugar ou recupere sua segurança (possivelmente eliminando a ameaça com as próprias mãos). Um jogo que coloca o grupo contra a parede, mas que depois o deixa triunfar contra as adversidades pode ser algo muito proveitoso para todos os envolvidos.

Naves capitais de grande porte como uma Destroier Estelar ou um Cruzador Mon Calamari podem servir de base de operações. Porém o tamanho e o poder de tais naves (sem mencionar o custo para mantê-las) deve ser um obstáculo para que a maioria dos grupos as obtenha ou use. Em geral, as orientações na página 99 sobre a nave inicial para o grupo determinam qual nave ele possui e a melhor para servir de base de operações.

CONTATOS

Conforme o grupo participa cada vez mais de aventuras e viagens pela galáxia, mais contatos ele faz. Contatos são PMs que podem dar informações ou recursos ao grupo, e embora alguns contatos envolvam-se com personagens de jogador específicos, outros são contatos gerais que conhecem todos no grupo. Esses contatos podem ser considerados como parte da base de operações do grupo. Podem ser estabelecidos narrativamente (principalmente se devem aos jogadores) ou podem ser adquiridos com os recursos ou com a Obrigação do grupo.

Contatos que requerem uma Obrigação inicial maior devem ser mais poderosos, ter acesso a mais recursos e/ou conhecer mais contatos. O contato de uma Obrigação menor pode ser um chefe criminoso inferior, enquanto que o contato de uma maior poderia ser Jabba, o Hutt. O Mestre talvez peça ao grupo que complete uma aventura com o contato. Os personagens podem trabalhar com o contato ou ele pode ajudá-los a cair fora em troca de Obrigação.

Os contatos podem acrescentar Obrigações adicionais conforme a aventura ou a campanha continua. A fonte de qualquer Obrigação adicional de dívida deve ser anotada com os contatos e registrada com as demais Obrigações. Porém se os personagens conseguirem cumprir sua Obrigação para o contato, eles ainda podem manter o contato (contanto que o Mestre decida que faz sentido na narrativa da campanha em andamento). Neste ponto, os PJs não devem nada ao contato, mas a história sobre trabalharem juntos precisa garantir que ele ainda está disposto a ajudá-los.

Também é bastante provável que alguns dos contatos do grupo estejam em dívida com ele, sejam favores, dinheiro ou alguma outra dívida. Neste caso, o grupo deve apenas anotar o contato na lista e colocá-lo em suas Obrigações. Também é possível que as condições do contato e das Obrigações mudem ao longo da campanha. Para o Mestre, o importante é ter em mente que a condição do contato e de qualquer Obrigação devida a ele podem ser dois pontos independentes.

Os contatos podem fornecer ajuda material para os grupos, mas sua principal função em uma aventura é fornecer informações. Os Mestres podem utilizar os contatos para avançar a trama de uma aventura com informações valiosas aos PJs por meio de uma fonte "do jogo". E se os jogadores souberem que seus personagens têm contatos, eles provavelmente presumirão que é aceitável pedir informações a esses contatos.

BASES DE OPERAÇÕES ALTERNATIVAS

Embora **Fronteira do Império** destaque as naves como bases de operações para os grupos, outros tipos também são válidos, como bases secretas, cantinas, esconderijos, fortalezas, universidades entre outros. As orientações sobre bases de operações dadas anteriormente aplicam-se também a qualquer outro tipo de base de operações.

APLICANDO PONTOS DE DESTINO

Pontos de Destino representam a conexão intrínseca entre os personagens, os vilões e o destino da galáxia – ou pelo menos sua participação nisso. Pontos de Destino são flexíveis e instáveis, ora ajudando os personagens, ora impedindo-os de fazer algo. Também representam a influência dos lados da luz e negro da Força nas ações e nas vidas dos personagens. Em geral, estes utilizam pontos do lado da luz para aumentar suas chances de conquistar objetivos, enquanto o Mestre geralmente utiliza pontos do lado negro para impedi-los e retardar seu progresso. O fluxo de pontos entre os conjuntos do lado negro e do da luz representa o equilíbrio inconstante de poder entre os dois lados da Força.

De modo geral, os Personagens de Jogador são os mocinhos do jogo e só podem gastar Pontos de Destino do lado da luz; já o Mestre só pode gastar Pontos de Destino do lado negro. Veja a página 27 para a explicação completa sobre a mecânica dos Pontos de Destino.

ENCORAJANDO O USO DOS PONTOS DE DESTINO

O fluxo de Pontos de Destino pode variar muito entre diferentes grupos e Mestres. Recém-chegados ao jogo podem ficar um pouco relutantes em gastar Pontos de Destino por medo de não tê-los disponíveis quando uma situação mais importante ou crítica surgir. O Mestre deve encorajar o uso de Pontos de Destino ao longo do jogo. Deve gastar pontos frequentemente para reabastecer o conjunto do lado da luz e destacar o papel do destino no cenário de Star Wars.

Os jogadores talvez decidam limitar o uso de Pontos de Destino e têm todo o direito de elaborar uma estratégia para o gasto deles. Além de mantê-los para uso próprio, os jogadores também podem acumular os pontos para evitar que o Mestre use-os em momentos decisivos. Esta é uma boa tática ocasional, mas caso vire um problema frequente, o Mestre deve equilibrar um pouco as coisas, não gastando todos os seus pontos.

O ideal é que o fluxo de Pontos de Destino seja livre ao longo do jogo. Embora nem todas as rolagens de dados precisem ser influenciadas, o Mestre pode usar os Pontos de Destino com mais frequência quando PMs maiores estiverem envolvidos ou quando momentos críticos surgirem. O uso excessivo de Pontos em situações de menor importância pode incomodar ou desencorajar os jogadores, principalmente se as coisas não saem do jeito deles.

De um modo mais sutil, o uso consistente e inesperado dos Pontos de Destino contra rolagens de dado consecutivas pode realçar a dificuldade da abordagem atual do Personagem de Jogador. Talvez o lado negro seja mais forte nestas regiões. Talvez os PJs tenham tomado o caminho errado e este seja o modo da Força de dizer que pode haver uma abordagem melhor. Ao usar Pontos de Destino em vez de ■ para esta finalidade, há uma sugestão da influência da Força na situação, em vez de um obstáculo político, físico ou ambiental.

PONTOS DE DESTINO COMO APOIO DA NARRATIVA

Um dos usos mais poderosos dos Pontos de Destino é influenciar de modo criativo o andamento da história. Os jogadores podem gastá-los para melhorar sua condição atual. Esses gastos classificam-se em três categorias: pura sorte, extrapolação razoável e bom senso.

PURA SORTE

Pura sorte entra no jogo quando os jogadores pedem algo que possivelmente não tem no local ou na situação atual, mas de alguma forma está disponível. Exemplos: encontrar um datapad nas almofadas de assento de um transporte confiscado, encontrar uma senha anotada em um pedaço de papel escondido em uma escrivaninha, descobrir um equipamento raro em uma loja de peças abandonada ou apenas reaver a peça certa em uma pilha de lixo. Pura sorte explica muitas coisas, mas essa tática não deve ser permitida quando abusa demais da credulidade dos jogadores. Conseguir exatamente a peça do hiperpropulsor em uma nave diferente não deveria acontecer.

EXTRAPOLAÇÃO RAZOÁVEL

A extrapolação razoável acontece quando os jogadores precisam de algo que, pela lógica, pode estar disponível no local onde estão. Encontrar um medpac em um veículo de emergência, localizar um comlink para um sistema de comunicação do inimigo com um alto oficial e tirar proveito do planejamento lógico de um PM são exemplos de extrapolação razoável. Na maioria das vezes, os personagens encontram o que estão procurando. Talvez não seja exatamente o que querem, mas pode ser adaptado de alguma maneira.

BOM SENSO

Às vezes um item deveria estar disponível por causa do bom senso. Por exemplo: deve haver frutas disponíveis em uma árvore frutífera da época, uma caixa de ferramentas contém a ferramenta simples adequada ou o sistema de computador de um cargueiro contém a patente de transporte. Espera-se que o item esteja disponível, mas não é 100% certeza, o que abre caminho para o Ponto de Destino. Se é quase certeza que o item solicitado estará disponível, o Mestre pode confirmar a disponibilidade do item sem o Ponto.

É o Mestre quem aprova todos os usos de Pontos de Destino para influenciar a narrativa. Na verdade, ele deve decidir se o pedido é razoável dadas as circunstâncias e avaliar os possíveis impactos à trama da aventura. A criatividade deve ser recompensada sempre que possível. Porém os jogadores não devem abusar do sistema para evitar pagar por algo que poderiam adquirir ou contornar proibições que normalmente os impediria de adquirir o item ou o serviço. E os personagens não devem usar um Ponto de Destino para compensar itens esquecidos ou um planejamento mal feito, ou para que obtenham algo que evitaram ou deixaram pra trás de propósito.

Se os Pontos de Destino vão desviar a história da aventura, seu uso deve ser negado ou modificado, mesmo que tivesse sido um pedido razoável em outras circunstâncias. Por exemplo: se parte da aventura requer que os personagens lidem com recursos limitados, utilizar um Ponto de Destino para encontrar o item de que precisam no momento certo não deve ser permitido.



CONDUZINDO UMA CAMPANHA INTEIRA

As campanhas são formadas por diversas aventuras assim como a saga Star Wars é formada por diversos filmes. A campanha é um arco de história de longo prazo em que a ação que acontece dentro da história de cada aventura enriquece o arco. Campanhas dão aos jogadores tempo para jogar, desenvolver e melhorar seus personagens. Não é necessário conduzir uma repleta de detalhes; o Mestre pode optar por conduzir aventuras não relacionadas entre si com os Personagens de Jogador como os únicos elementos constantes. Porém desenvolver um arco de história maior dá aos jogadores a oportunidade de obter um objetivo maior que não poderia ser alcançado em uma única aventura.

O QUE É UMA CAMPANHA DA FRONTEIRA DO IMPÉRIO?

Tal como acontece nas aventuras de **Fronteira do Império**, as campanhas deste livro enfatizam os aspectos mais turbulentos e sombrios da galáxia. Os personagens de Jogador estão mais propensos a passar o tempo nas fronteiras do espaço e da sociedade do que no esplendor dos Mundos Centrais. É provável que saibam mais sobre o submundo criminoso do que sobre os protocolos do alto governo. Isso não significa que os Mundos Centrais ou as intrigas de governo não possam fazer parte da história, mas se fizerem, é provável que seja nas fronteiras mais sombrias, mais corruptas e mais sinistras da aparente alta sociedade.

As conexões pessoais dos personagens são, na melhor das hipóteses, tipicamente duvidosas e muitas vezes desonestas, manipuladoras e perigosas. Mesmo quando os PJs tentam seguir por um caminho lícito e respeitável, suas condições e companheiros continuam corrompendo suas escolhas. Isso não quer dizer que os personagens nunca possam sair de uma situação ruim, mas não demora muito para novos problemas aparecerem.

As campanhas de **Fronteira do Império** geralmente têm como foco as margens da sociedade. Desentendimentos com o Império são comuns na maioria das regiões da galáxia, enquanto histórias sobre a Aliança Rebelde não são comuns. Os Personagens de Jogador talvez encontrem simpatizantes ou agentes Rebeldes de vez em quando e até acabem trabalhando para eles, mas a disputa entre a Rebelião e o Império não são o foco destas campanhas. A menos que a campanha seja em um local remoto, as margens da galáxia, ou uma região central como o Setor Corporativo, os PJs devem pelo menos ouvir de vez em quando algo sobre as atividades Rebeldes, e talvez vivenciem-nas direta ou indiretamente.

ESBOÇANDO A CAMPANHA

As campanhas são feitas de diversas aventuras, em geral três ou mais, que precisam de inúmeras sessões de jogo para serem concluídas. Algumas campanhas podem levar semanas, meses ou até mesmo anos em tempo real. Ao criar uma nova campanha, o Mestre deve fazer um esboço geral dos eventos, locais e personagens principais do arco da história. Não é preciso estabelecer todas as conexões entre todas as ideias da história no início. Uma progressão lógica e simples dos principais eventos formará a trama central que pode ser detalhada conforme o jogo avança, principalmente ao criar aventuras individuais. Assim como as aventuras, as campanhas geralmente possuem um começo, meio e fim, embora possa haver diversas aventuras em cada ato.

CAMPANHAS LINEARES E NÃO LINEARES

Assim como as aventuras, as campanhas podem seguir uma progressão linear ou não linear das histórias. Progressões lineares permitem que uma história parta diretamente dos eventos da aventura anterior. Porém, tendem a restringir a liberdade dos Personagens de Jogador para que a história siga direções inesperadas. O Mestre deve gastar tempo e recursos para manter os PJs dentro do esperado, e os jogadores talvez se sintam coagidos se isso quebrar sua ilusão de escolha.

Uma campanha não linear precisa de mais planejamento, mas proporciona maior flexibilidade no jogo. Em uma assim, os resultados de uma aventura determinam qual será a próxima aventura. Ao esboçar uma campanha, o Mestre cria um fluxograma ou uma árvore de aventuras em que um resultado positivo ou negativo (ou outro) liga-se a uma aventura que se baseia nesse resultado. Algumas aventuras podem ser puladas pelos Personagens de Jogador, dependendo do esboço exato do fluxograma. Mestres que gostam de dar muita liberdade aos jogadores quanto ao rumo da campanha podem achar que a abordagem não linear faz o arco de história avançar com mais facilidade, mesmo se as circunstâncias ou as especificidades mudam.

Exemplo de Conceito de Campanha: Percurso Hiperespacial. Os Personagens de Jogador comprometeram-se a libertar escravos do Império, dos Hutts e de vários outros locais. Talvez alguns dos PJs sejam escravos fugitivos ou resgatados. Eles podem ser altruístas, mas provavelmente procuram obter algum tipo de recompensa pelos seus serviços. Podem ser contrabandistas, mercenários treinados ou uma combinação de ambos.

Modelo do Esboço de uma Campanha Linear Básica:

- **Episódio 1:** A Nave Escravagista. Os Personagens de Jogador respondem a um pedido de socorro de um cargueiro Trandoshan que foi atingido por um asteroide. Os Trandoshans pedem aos PJs que entrem em suas naves para ajudar no conserto. Uma vez a bordo, os Trandoshans tentam capturar todos os personagens não Humanos. Estes tratam de libertar os escravos e começa uma batalha pela captura da nave. Os PJs também ficam sabendo que os Trandoshans trabalham para um Hutt específico como parte de sua rede de tráfico de escravos.
- **Episódio 2:** Wookiees são Encrenca. Um dos escravos resgatados é um Wookiee que convence os Personagens de Jogador a acreditarem que é rico. Ele os contrata para resgatarem sua família de Kashyyyk. Mais tarde, os PJs vão à Estação Espacial Kwenn para reunir a família. Eles descobrem que o Wookiee não está mais lá, pois foi levado por caçadores de recompensa para Nar Shaddaa. Os Personagens de Jogador seguem e travam uma briga com o senhor do crime Hutt para libertar o Wookiee. Eles enfim escapam, levando o Wookiee de volta para a Estação Espacial Kwenn.
- **Episódio 3:** A Fuga. O Hutt (ou seus companheiros, caso tenha morrido) coloca as cabeças dos Personagens de Jogador a prêmio. Eles são atacados em Kwenn ou em outro lugar. Se derrotarem os atacantes, eles conseguem escapar. Se não, são capturados e levados para o Hutt. Os PJs descobrem que seus perseguidores são persistentes e devem lidar com ataques inesperados por algum tempo.
- **Episódio 4:** O Confronto com o Hutt. Os Personagens de Jogador descobrem maneiras de tirar o prêmio por suas cabeças, tais como dando dinheiro, eliminando ou chantageando o Hutt. Eles conseguem dinheiro ou informações para a chantagem ou planejam acabar com o negócio de escravos. Eles vão até o Hutt e preparam o confronto em seus próprios termos. Eles descobrem que também há uma recompensa pela cabeça do Hutt. Se o capturarem e o levarem ao Hutt certo, os PJs recebem o dinheiro e desarmam a rede de tráfico de escravos.

Exemplo do Esboço de Árvore/Fluxograma de uma Campanha:

Veja a árvore de campanha abaixo. Ela estrutura a campanha linear descrita acima e acrescenta as possíveis aventuras:

- **Episódio 1A:** Convidados Trandoshan. Se os Trandoshans capturarem os Personagens de Jogador no Episódio 1, estes são levados para um planeta remoto. Os Trandoshans pousam a nave dos personagens e usam-na para sediar um leilão. Os PJs conseguem outra oportunidade para organizar uma fuga durante o leilão. Se



CUIDADO COM BATALHAS ENTEDIANTES

Cenas de batalhas e conflitos podem acontecer em quase qualquer lugar. Porém alguns locais estão naturalmente mais disponíveis do que outros ao longo da campanha, e estabelecer diversos encontros nesses locais rapidamente torna o jogo monótono e restritivo. Eles não devem ser ignorados ou abandonados, mas limitados e controlados pelo Mestre apesar de batalhas que aconteçam espontaneamente. E se as táticas dos Personagens de Jogador tornarem-se muito previsíveis de um confronto a outro, o Mestre deve inserir elementos surpresas para quebrar a rotina dos PJs.

Confrontos em corredores, entradas e câmaras de ar devem ser evitados ou eliminados sempre que possível. Esses tipos de confronto geralmente desencorajam a movimentação, pois os personagens conseguem se esconder ou obstruir a entrada. A melhor solução é fazer os PJs chegarem a um cômodo ou espaço maior (e, com sorte, mais interessante) além da porta antes do confronto começar.

Acabe rapidamente com perseguições entediantes. As perseguições devem ser rápidas, empolgantes, perigosas e terminar rapidamente. Se estiver claro que um lado nunca alcançará o outro, o Mestre deve descobrir um modo de acabar com a perseguição e passar para a próxima cena. Obstáculos inesperados, uma explosão súbita de velocidade ou um desaparecimento misterioso por trás de um obstáculo momentâneo pode acabar imediatamente com a perseguição.

Personagens de Jogador que utilizam sempre a mesma ordem ou escolhas de Iniciativa talvez estejam realizando ótimos movimentos táticos, mas também irritando aqueles que nunca conseguem ir primeiro. O Mestre pode atenuar essa questão começando batalhas com quem geralmente atua por último, enquanto o restante está ocupado com outras coisas.

conseguirem escapar, podem tentar tomar a nave Trandoshan ou uma das do comprador.

- **Episódio 2A:** As Profundezas de Nar Shaddaa. Se os Personagens de Jogador fracassam em libertar o Wookiee, eles ficam sabendo que este foi levado para uma prisão nos níveis mais baixos de Nar Shaddaa. Os PJs devem enfrentar criminosos, criaturas e coisas muito piores para libertá-lo.
- **Episódio 4A:** A Vingança do Hutt. Se fracassam em capturar ou matar o Hutt, os Personagens de Jogador descobrem que as recompensas por suas cabeças dobraram. Eles são perseguidos constantemente por caçadores de recompensas. Criminosos não farão negócios com eles, e até seus amigos temem ser vistos com eles. Devem enfrentar o Hutt novamente ou fugir da área.

DESENVOLVENDO AVENTURAS INDIVIDUAIS

Ao criar a campanha, não é necessário detalhar completamente todas as aventuras no início. O Mestre pode desenvolver cada aventura na sequência. Até precisar da aventura, o Mestre pode adaptar os detalhes para a situação exata conforme foi desenvolvida no jogo. Neste ponto, o conceito da aventura deve ser esboçado e desenvolvido. O Mestre deve mapear novas localizações e criar ou fazer anotações de PMs apropriados. A amostra de conceito de aventura abaixo utiliza um dos exemplos das anotações da campanha acima.

Exemplo de Conceito de Aventura: Os Personagens de Jogador são contratados para transferir uma família Wookiee de Kashyyyk para a Estação Espacial Kwenn no Espaço Hutt.

Amostra de Progressão do Arco de História da Aventura:

1. Os Personagens de Jogador passam despercebidos por patrulhas Imperiais, aterrissam em Kashyyyk, libertam os Wookiees de suas prisões trapaceando/blefando/ameaçando e evitam interceptadores Imperiais para fugir do sistema.
2. Os PJs chegam à Estação Espacial Kwenn e descobrem que seu empregador Wookiee foi capturado por caçadores de recompensas. Leva tempo até localizar os caçadores. Eles descobrem que o Wookiee foi parar nas mãos do senhor do crime Hutt. Ele já levou o Wookiee para Nar Shaddaa, a lua dos contrabandistas nas profundezas do território Hutt. Os Personagens de Jogador devem libertar o Wookiee se quiserem receber o dinheiro.
3. Os Personagens de Jogador chegam a Nar Shaddaa. O senhor do crime possui diversos covis. Os PJs devem descobrir em qual deles está o Wookiee. Devem planejar um meio de chegar ao esconderijo do Hutt e negociar pela liberdade do Wookiee, ou inventar uma maneira de tirá-lo de lá. Se conseguirem, os Personagens de Jogador devem fugir para Nar Shaddaa, com os Hutts atrás deles. Quando os Wookiees estiverem reunidos, eles contratam os PJs para levá-los a outro planeta.

CRIANDO E USANDO GRANDES VILÕES

Nas campanhas, há pelo menos um vilão principal que se opõe aos Personagens de Jogador. O vilão pode ser algo genérico, como o Império, mas é muito mais eficaz quando se trata de um indivíduo ou um grupo pequeno de poder semelhante. Isso dá uma identidade à facção

de que o vilão (ou a vilã) faz parte. Isso é bastante útil quando é muito provável que os PJs não conseguirão derrotar a facção. O vilão pode ser derrotado mesmo que a organização de um modo geral não possa. Ele pode ser de conhecimento de todos desde o início ou pode ser revelado ao longo da trama.

Grandes vilões devem ser inesquecíveis (veja **Montando o Elenco** na página 302). Eles são mais eficazes se seus feitos são vistos em operação mesmo quando não estão por perto. Vilões devem fazer coisas perversas e más para motivar os Personagens de Jogador e estabelecer uma rivalidade por boas interpretações. Isso não quer dizer que todo vilão deva ser a encarnação do mal, mas grandes vilões devem ser muito piores do que um sujeito mal qualquer.

Os vilões em uma campanha de **Fronteira do Império** em geral são do lado mais sombrio da galáxia. Piratas, impostores, saqueadores, criminosos veteranos, traficantes de escravos, senhores do crime, mercenários cruéis, caçadores de recompensas desmedidos e outros dão bons vilões. Capitães de naves Imperiais e agentes de alto nível do Departamento de Segurança Imperial podem arruinar o dia de qualquer Personagem de Jogador.

ESCOLHENDO LOCALIZAÇÕES

A galáxia de *Star Wars* está repleta de lugares extraordinários e ambientes exóticos. Os Mestres devem escolher lugares impressionantes ao criarem suas aventuras e campanhas. Por exemplo: a Cidade das Nuvens flutuando sobre um planeta gigante gasoso, os buracos gigantes de Utapau, as cidades-planeta de Coruscant (Centro Imperial) e Nar Shaddaa, todos oferecem ambientes urbanos diferentes e únicos. Embora alguns tipos de aventuras possam ser conduzidos em qualquer um desses locais, outros serão enriquecidos por uma escolha que complemente os PMs e a trama planejada. As localizações em **Fronteiro do Império** tendem a ser esquálidas, ásperas e remotas. Se a própria localização não é intimidadora, seus habitantes ou sua situação atual devem ser.

Também é importante escolher as localizações de encontros individuais. Elas devem ser interessantes de alguma maneira – locação, aparência, efeitos ambientais ou ameaças ou até mesmo personagens e criaturas encontradas nelas. Evite situar batalhas ou encontros finais em locais comuns ou em corredores. Para estas batalhas ou encontros, localizações épicas enriquecem muito a atmosfera e a fluidez do jogo.

AVENTURAS E ENCONTROS INSPIRADOS POR OBRIGAÇÕES E MOTIVAÇÕES

A natureza flexível do formato da campanha permite que os Mestres insiram aventuras ou encontros gerados por ações repentinas de personagens que são incentivadas por suas Obrigações e Motivações. Ao planejar a campanha, o Mestre deve esboçar diversos encontros e algumas aventuras que estimulem as Obrigações e Motivações dos PJs. Encontros pré-criados permitem que o Mestre lide com essas ações espontâneas mais facilmente.

EXEMPLOS DE ENCONTROS DE OBRIGAÇÃO:

Vício: Um vendedor, negociador ou um companheiro viciado chega inesperadamente e tenta vender seu produto ou convencer o Personagem de Jogador a ceder ao seu vicio. Ele interpela o PJ em um local público, chamando a atenção. Os agentes de lei não estão muito longe.

Traição ou Chantagem: O Personagem de Jogador percebe de repente que o contato com quem o grupo tem que lidar sabe algo sobre alguma traição ou chantagem do personagem. O PJ talvez tenha que evitar a situação ou confrontar o indivíduo. Qualquer uma das opções pode alertar seus companheiros, possivelmente danificando o relacionamento do grupo.

Família, Favor ou Responsabilidade: Uma mensagem ou um indivíduo chega exigindo ajuda imediata de um Personagem de Jogador. Isso atrapalha os planos do PJ ou do grupo. A recusa ou demora em atender ao pedido piora ainda mais a situação, e a exigência não para.

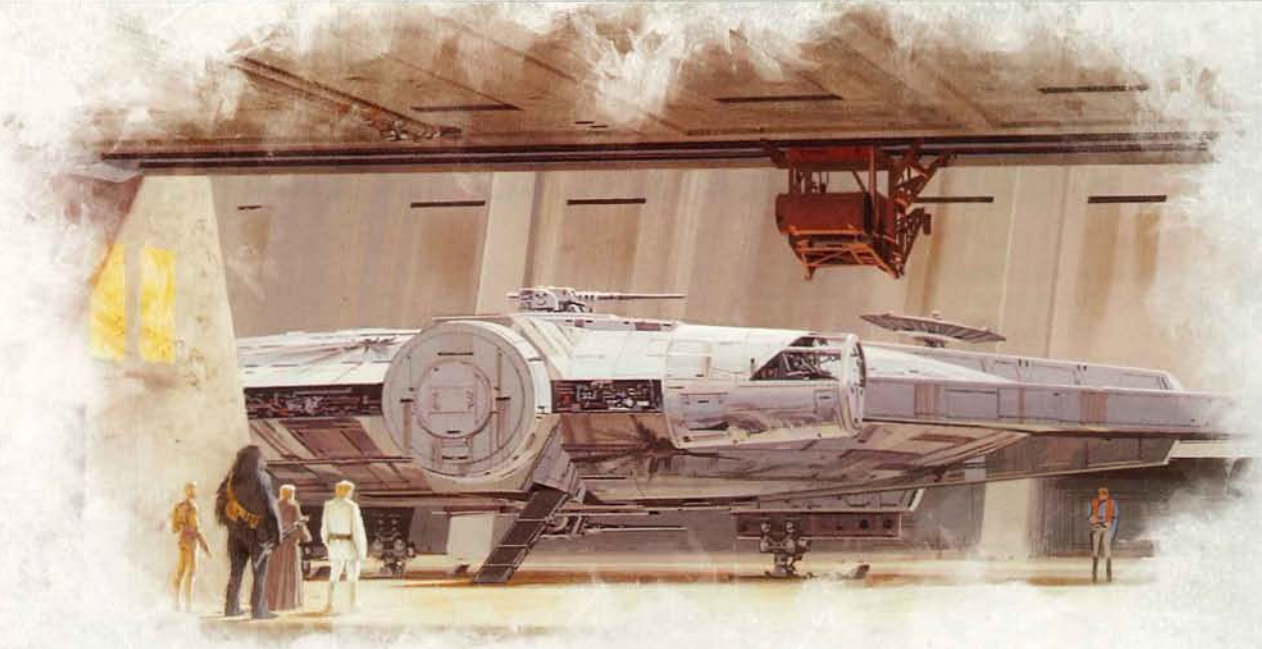
EXEMPLOS DE ENCONTROS DE MOTIVAÇÃO:

Ambição (Fama): O Personagem de Jogador recebe uma proposta para competir em uma famosa, porém ilegal, corrida de swoops. Se ganhá-la, sua reputação na Orla Exterior aumentará significativamente, mas a mera participação atrairá a indesejável atenção do Império ou de um caçador de recompensas para o grupo.

Causa (Direitos Não-Humanos): O Personagem de Jogador avista um grupo de agentes do DSI prendendo apenas fugitivos não-Humanos que desembarcam de uma nave civil. Surge uma oportunidade de interceptar os agentes e libertar os fugitivos, mas isso irá arruinar os planos do grupo.

Relacionamento (Clã): O clã de um Personagem de Jogador Rodiano está em uma guerra não tão secreta com outro clã. O PJ identifica uma oportunidade para armar uma emboscada a um membro do clã enquanto trabalha com o grupo em outra missão. A emboscada atrairá uma atenção indesejável à operação, mas irá elevar o status do personagem entre seu clã.

Se o Mestre preferir um estilo de campanha que depende mais das decisões dos jogadores do que do seu planejamento, ele deverá recorrer constantemente às Obrigações e Motivações dos Personagens de Jogador para criar ideias de encontros. Aventuras e campanhas inteiras podem ser elaboradas ao redor dessas duas mecânicas e das situações que elas criam. A base de operações também serve de fonte constante de inspiração para aventuras conforme os PJs tentam melhorar sua nave e situação.



PLANEJANDO AS RECOMPENSAS

Cada aventura na campanha deve ter recompensas. Estas podem ser dinheiro, equipamentos, veículos, influência ou coisas intangíveis, porém valiosas para os Personagens de Jogador. Ter um dívida perdoada, receber um favor ou ser apresentado para um indivíduo influente são exemplos de recompensas intangíveis, porém valiosas.

Recompensas narrativas também fazem parte das aventuras. Nem todo encontro precisa delas, mas completar uma aventura deve alterar a quantidade de Obrigação que os personagens e o grupo carregam. Recompensar os jogadores por se manterem firmes às Motivações também deixa o grupo animado.

Recompensas ao final da campanha devem estar diretamente amarradas à trama geral e serem impressionantes o bastante para satisfazer ou surpreender os jogadores. Se os Personagens de Jogador embarcam em uma campanha que é a continuação de outra, o Mestre deverá estar atento às recompensas dadas e como elas entrarão em vigor na próxima campanha.

LIDANDO COM MUDANÇAS NO GRUPO

Campanhas longas aumentam a chance de um ou mais jogadores desistir antes que a campanha seja encerrada. Felizmente, as narrativas extensas proporcionam diversas situações para que um personagem saia e um novo seja inserido. Os Mestres devem procurar por oportunidades de fazer isso de forma natural, seja entre aventuras ou quando os jogadores estiverem em um espaçoporto ou outro local público onde possam encontrar um novo membro para a tripulação ou o grupo.

Em geral, um jogador abandona o grupo por causa de conflitos de horário, pois outros compromissos afetam sua disponibilidade para jogar. Porém se um ou mais jogadores desistirem porque não estão gostando da campanha, o Mestre deve pedir feedback a eles e aos jogadores que permaneceram e pensar em mudar o jogo. Se os jogadores que ficaram estiverem satisfeitos e não houver muito que o Mestre possa fazer para manter os jogadores que querem sair, talvez não haja muito que mudar. Porém se os jogadores não estiverem gostando da campanha e o Mestre puder fazer algo a respeito, ele certamente deve fazer as alterações necessárias. Isso serve tanto para aventuras prontas quanto para material próprio.

MANTENDO O RUMO DA CAMPANHA

Pode ser desafiador manter o andamento da campanha quando os jogadores levam a história para uma direção inesperada. Lembre-se de que a maioria dos esboços de campanhas suporta uma grande quantidade de ajustes. Fique à vontade para inserir aventuras adicionais no esboço a qualquer momento, como aventuras especiais para lidar com viradas inesperadas na história. Se os jogadores querem que seus personagens sigam um caminho totalmente incompatível com a campanha ou criam tramas secundárias ao longo do jogo, é uma boa ideia conduzir uma aventura individual ou uma série de encontros para resolver a situação.

ENCERRANDO A CAMPANHA

A conclusão da campanha deve destacar o arco inteiro da história. Como parte de Star Wars, a conclusão deve conter uma batalha ou briga impressionante e uma boa dose de drama pessoal para um ou mais personagens. Todas as tramas principais e secundárias devem ser resolvidas de maneira lógica e satisfatória para os jogadores.

Muitas campanhas são encerradas antes do tempo devido a circunstâncias imprevistas ou ao cansaço do Mestre. Se o interesse geral estiver diminuindo, o Mestre deverá encerrar o jogo de uma maneira satisfatória, em vez de permitir que ele simplesmente se desfaça. Encerrar uma campanha longa é uma conquista importante que os jogadores e o Mestre devem comemorar fora do jogo.

REGRAS OPCIONAIS E ALTERNATIVAS

Em **Fronteira do Império**, existem algumas regras que não são essenciais ao jogo. Embora os jogadores e o Mestre não precisem usá-las (por isso não são apresentadas com o restante do jogo), elas podem ajudar em algumas situações específicas.

Todas essas regras não fazem parte do conjunto de regras de **Fronteira do Império**. São regras alternativas e só podem ser usadas se duas condições forem satisfeitas:

- O Mestre deve decidir usar as regras.
- O Mestre deve apresentá-las ao grupo, e este deve concordar em usá-las.

Os grupos podem usar quantas regras alternativas quiserem, pois uma não depende da outra, e os grupos podem misturá-las e combiná-las como desejar.

FAZENDO TESTES PASSIVOS

Nem todos os testes são cruciais para a história. Às vezes o Mestre só precisa saber se o personagem conhece alguma informação útil ou se tem as perícias necessárias para superar um problema simples. Neste caso, o Mestre pode recorrer a um **teste passivo**.

Após o Mestre determinar a dificuldade do teste, o PJ pode gastar uma manobra para fazer o teste. O personagem simplesmente compara os graus da perícia em questão com a dificuldade do teste. Se os graus do jogador excederem a quantidade de ◆ adicionadas ao conjunto, ele passa no teste com um número de sucessos igual à diferença dos valores comparados. Se seus graus não excederem a quantidade de ◆ adicionadas ao conjunto, ele fracassa. Porém o PJ pode tentar fazer o teste novamente mais tarde como uma ação.

O teste passivo serve para diminuir a necessidade de organizar e rolar conjuntos de dados. Fazer um teste em **Fronteira do Império** é um evento relativamente importante. Qualquer um pode gerar ⚙ e ☹, e muitos podem gerar ⊕ e ▽. Esses resultados precisam ser resolvidos e podem causar efeitos de grande importância ou empolgação para os jogadores durante o jogo. Porém poderá haver algumas situações no jogo em que os eventos atuais são relativamente comuns, e o Mestre quer mantê-los (pode ocorrer durante uma pausa na narrativa, por exemplo). Testes passivos removem a necessidade do teste na ocasião, o que significa que os PJs não vão receber ☹ ou ⊕, mas também não terão que lidar com ⚙ ou ▽. Estes testes existem para determinar o sucesso de tarefas comuns que o personagem já deveria saber como realizar (uma vez que devem ter um ou mais graus na perícia para passarem em um teste passivo).

Entretanto, o Mestre deve manter em mente alguns aspectos desta regra opcional quando for usá-la. Ela pode penalizar jogadores cujos personagens têm perícias mais baixas e características mais altas em oposição aos que escolheram investir em perícias mais altas e características mais baixas para seus personagens. Além disso, caso utilizem a regra, os jogadores devem lembrar que mesmo se um PJ falhar em um teste passivo, ele sempre poderá tentar novamente fazendo um teste normal.

REGRAS ALTERNATIVAS PARA A INICIATIVA

As duas regras alternativas a seguir determinam a iniciativa nos encontros. Sua função é acelerar o tempo que se leva para iniciar um encontro reduzindo a necessidade de anotações no início do encontro. Estas regras são apresentadas a grupos que preferem passar rapidamente da narrativa para o encontro sem nenhum "atraso" enquanto o Mestre prepara o encontro e determina a ordem de iniciativa.

A VARIANTE DO TESTE PASSIVO

A primeira regra utiliza uma variação do conceito de teste passivo apresentado acima para determinar a iniciativa. No início do encontro, cada PJ ou PM determina se vai utilizar Sangue Frio ou Vigilância de acordo com as circunstâncias. Em seguida, em vez de fazer o teste, cada um simplesmente compara os graus da perícia. O grau mais alto determina a maior posição de iniciativa e assim por diante. Empates sempre favorecem os PJs.

A vantagem deste sistema é que ele flui rapidamente e ainda recompensa os jogadores que investem nas perícias Sangue Frio ou Vigilância. Contudo, existem alguns aspectos desta regra dos quais os jogadores devem estar cientes. Em primeiro lugar, como os outros testes passivos, este sistema é desfavorável para personagens que tem alta Força de Vontade ou Porte e baixa Vigilância ou Sangue Frio. Em segundo lugar, no início, quando a maioria dos jogadores tiver 0-2 graus em uma perícia, haverá muitos empates com os PMs, fazendo que os PJs atuem antes dos PMs. Isso pode desbalancear os encontros e deve ser levado em consideração pelo Mestre quando for criá-los.

A VARIANTE DE TESTAR A INICIATIVA UMA VEZ POR SESSÃO

A segunda regra requer que os PJs façam um teste de iniciativa, mas devem fazê-lo no início da sessão, e não no início de cada encontro.

Durante a preparação para uma sessão, o Mestre pede para que cada jogador faça um teste de iniciativa de Sangue Frio e de Vigilância. Ele anota os resultados e faz o mesmo para os possíveis

adversários que os PJs podem encontrar durante aquela sessão. Durante a sessão, em vez de testar a iniciativa no começo de um encontro, o Mestre utiliza os valores pré-determinados do começo da sessão. Ele faz isso para todos e quaisquer encontros que os PJs tiverem na sessão

Esta opção traz diversos benefícios que podem ser atrativos para os grupos. Inicialmente, ela permite que os PJs se beneficiem de terem altos valores de Porte e Força de Vontade, em oposição a apenas Sangue Frio ou Vigilância. Ela também dá à ordem de iniciativa uma ampla gama de resultados e não garante que o personagem com a perícia mais alta seja o primeiro ou que o PJ com a menor perícia seja o último. Entretanto, existem diversas limitações desta regra que devem ser levadas em consideração. Em primeiro lugar, este sistema "trava" os jogadores nos resultados de um teste feito no início da sessão. Se obtiverem resultados nada satisfatórios, terão que lidar com isso durante toda a sessão e isso pode ser frustrante.

Outro ponto para lembrar é que nenhuma destas regras alternativas de iniciativa permitem que o Mestre acrescente bônus do ambiente aos testes de iniciativa, e algumas habilidades de personagens de jogador (como a □ bônus do talento Percepção Aprimorada, por exemplo) podem não ser utilizadas para determinar a ordem de iniciativa.

RESOLUÇÃO DE COMBATE EM UM TESTE

A regra a seguir serve para ajudar os Mestres a resolver rapidamente encontros de combates contínuos. Quando os resultados de um encontro de combate já têm uma definição clara, mas o grupo ainda precisa jogar os turnos restantes, tomando um tempo que pode ser melhor utilizado para avançar a história, o Mestre pode usar esta regra alternativa.

No início da rodada em que o Mestre deseja encerrar o combate, ele pede que cada PJ faça um teste final. O tipo do teste depende do que cada jogador quer que seu personagem faça para ajudar no restante do encontro.

Quando decidirem, cada jogador faz o teste normalmente. Sucesso significa que eles conseguem desempenhar seus papéis pelo resto do encontro; ✲ adicionais pode significar que eles foram melhores ainda. ❤ pode ser usada para recuperar fadiga, enquanto ⊕ significa que o personagem recebe uma recompensa inesperada do encontro; talvez uma sacola de granadas de fragmentação ou uma bolsa com créditos de um adversário, ou uma reputação como um indivíduo extremamente perigoso. Por outro lado, ▼ não anulados provocam no personagem uma quantidade equivalente de ferimentos, enquanto que ⚙ causa fadiga e cada ◈ causa um acerto crítico. Estas lesões são aplicadas quando o encontro acaba. O encontro é bem-sucedido independentemente de quão bem-sucedidos os PJs possam ter ido no teste; os testes servem apenas determinar se os personagens resolvem ou não o restante do encontro sem problemas ou se ganham alguns cortes e arranhões no processo.

A principal vantagem desta regra é que ela resolve encontros quando o resultado já está claro. Forçar os jogadores a eliminar cada adversário pode ser entediante e esta regra ajuda a evitar essa frustração. Por outro lado, o Mestre deve estar atento para aplica-la apenas quando o resultado já está definido e jamais quando existe a chance dos PJs falharem. Além disso, deve evitar utilizá-la durante combates especialmente empolgantes, como os contra adversários notáveis.

EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE ENCONTRO:

Pash, Oskara, 41-VEX e Lowhhrick estão lutando com uma gangue de rua. A luta não está indo bem para os membros da gangue: dos oito membros originais, restam apenas três. O Mestre decide que os resultados do encontro já estão claros e deseja acelerar o ritmo. Cada personagem deve escolher um teste de perícia para determinar como finalizam o encontro.

Pash escolhe Pilotar (Planetário), avisando que usa o speeder do grupo para atingir uma pilha de caixas que os membros da gangue estão usando para se proteger. Lowhhrick e Oskara escolhem Combate a Distância (Pesado), optando por devastar os membros da gangue que ficarão expostos. Por fim, 41-VEX escolhe Computadores, invadindo a base de dados de um policiamento local e direcionando as autoridades para uma localização diferente para que o bando possa escapar.







X

A GALÁXIA

"Não existe outro lugar com tamanha concentração de escória e vilania. Precisamos ter cuidado."

–Ben Kenobi

A galáxia de *Star Wars* é um lugar imenso e surpreendente, ocupado por milhares de espécies, mundos espetaculares, perigos interestelares e muito mais. Enquanto a maioria dos cidadãos comuns da galáxia nunca se distancia muito do planeta onde vive, os aventureiros, os ousados e os ambiciosos podem encontrar inúmeras oportunidades, sejam elas legítimas ou não. A maneira como um viajante sente-se em relação à galáxia como um todo, ou em relação a planetas ou regiões específicas, depende muito da forma que ele a vê. A visão de um político Imperial sobre os eventos galácticos difere muito da visão de um Rebelde, de um exilado ou do cidadão comum. E os contrabandistas? Eles veem cada viagem como uma nova oportunidade. Cada mundo descoberto é uma chance para superar as dificuldades e ficar rico – ou pelo menos ficar numa situação confortável e viver para descobrir novas oportunidades.

A primeira coisa que a maioria dos viajantes precisa entender é como a galáxia é realmente vasta. Existem cerca de quatrocentos bilhões de estrelas nela. A maioria é inabitável, e nem todo sistema solar possui apenas uma única estrela. Após muita pesquisa, cartógrafos e astrônomos galácticos determinaram que o número de sistemas habitáveis é de 3,2 bilhões. Desses, aproximadamente 69 milhões possuem população suficiente para ser parte do Império, e, finalmente, somente cerca de 1,75 milhão de planetas é totalmente representado e integrado ao Império Galáctico.

A próxima coisa que os viajantes devem saber é que apenas cerca de vinte e cinco por cento da galáxia foram formalmente pesquisados. Embora existam imensas regiões inexploradas no espaço – como as Regiões Desconhecidas e as áreas do Espaço Selvagem em constante mudança, ainda há vastas áreas divididas no Espaço Conhecido que provavelmente nunca tiveram mais do que um droide pesquisador em séculos. Claro que as estrelas foram mapeadas de longe, mesmo que não tenham sido exploradas de maneira adequada. Ainda assim, algumas porções de espaço inexplorado podem ser encontradas pela galáxia, principalmente ao redor de sistemas estelares que deveriam estar inabitados ou isolados por elementos naturais interestelares.

Milhões de planetas habitáveis significam um número assustador de espécies existentes pela galáxia. Mais de 5 milhões de espécies *inteligentes* foram registradas nos bancos de dados Imperiais. A grande maioria quase nunca se envolveu com viagens interestelares ou colonização em grande escala. De qualquer modo, com a possibilidade de viagens interestelares e de uma multidão para usufruí-las, é possível encontrar espécies que nunca foram vistas antes.

AS GRANDES HIPER-ROTAS

As viagens hiperespaciais são a alma de toda a civilização galáctica. Sem elas, as viagens interestelares levariam muito mais tempo, inviabilizando um governo e comércio que abrange toda a galáxia. Apesar de suas origens estarem enterradas no passado, os hiperpropulsores foram a tecnologia que se estabeleceu através da exploração, do transporte e da guerra por séculos.

O hiperespaço é uma dimensão alternativa que permite que as naves espaciais atinjam velocidades além da velocidade da luz. Porém uma viagem como essa é inerentemente perigosa, e não é possível fazer um salto hiperespacial em linha reta entre dois destinos distantes. Objetos com massa suficiente, como um planeta ou estrela, projetam reflexos hiperespaciais de tamanhos correspondentes que podem interferir na navegação ou colocá-la em perigo. Redemoinhos e outras peculiaridades gravitacionais podem acontecer principalmente em áreas onde há grande atividade gravitacional, como no núcleo da galáxia. Naves que estejam voando muito próximas a uma massa refletida podem sofrer danos, ser destruídas ou lançadas violentamente para fora do hiperespaço. Para complicar a situação, cada estrela, planeta e objeto na galáxia está em constante movimento, tornando perigoso um caminho antes considerado confiável.

A melhor forma de realizar uma viagem hiperespecial segura é através de hiper-rotas estabelecidas. Essas rotas bem mapeadas são o cerne do comércio e do transporte galáctico. Elas são constantemente monitoradas e mapeadas por agências do governo galáctico (atualmente, o Ministério Imperial Espacial), e mapas estelares atualizados estão disponíveis em praticamente qualquer porto estelar. Rotas pouco conhecidas, ilegais, secretas e de contrabando também existem, e podem ser obtidas de formas ilícitas (ou confidenciais). É possível viajar pelo hiperespaço sem utilizar rotas conhecidas, mas pode ser algo demorado e muito perigoso.

Como as rotas seguras mudam de uma viagem para outra, o tempo de uma viagem hiperespacial também varia. Ele é afetado pela velocidade do hiperpropulsor da nave (conhecido como multiplicador), pela capacidade do astronavegador de traçar uma rota eficiente, pela precisão do mapa estelar disponível e pelos fluxos e refluxos naturais no interior do hiperespaço que afetam cada passagem. Naves que realizam saltos hiperespaciais ao mesmo tempo são geralmente afetadas por condições hiperespaciais similares, tornando seu tempo de chegada e posições correspondentes comparáveis.

A GALÁXIA DE OPORTUNIDADES DE GRINNER

Mais um "mercador independente", hein? Conheço o seu tipo. Você comprou uma nave toda esfolada e está louco para fugir de seja lá qual for o lugar lastimável de onde veio. Quem sabe você esteja devendo dinheiro para alguém ou talvez não... Ainda. Escute aqui, é melhor você aprender a se virar na galáxia. E rápido. Trate de conhecer uma ou mais das principais hiper-rotas e também as rotas comerciais locais que o levarão até o planeta que escolher. Um bom contrabandista sabe como tirar o máximo de seu hiperpropulsor e aproveitar os melhores momentos da viagem na rota escolhida. A sua sobrevivência, para não mencionar as suas vidas, dependem disso.

Ainda está interessado? Ok, sente aí e vamos aos negócios. Meu nome é Grinner, já fui contrabandista, mas agora sou informante em tempo integral. Tenho propostas de trabalhos em cada canto do Espaço Conhecido e até para mundos além dele. Vamos encontrar algo que agrade você.

PRINCIPAIS HIPER-ROTAS GALÁCTICAS

As principais hiper-rotas têm sido utilizadas há séculos. Elas são movimentadas, bem mapeadas e conectam-se a alguns dos setores e sistemas mais importantes da galáxia. Também são as mais bem patrulhadas, aumentando os riscos para os contrabandistas, criminosos e para aqueles que desejam evitar a interferência do governo. As principais rotas e uma lista de locais notáveis que estão nelas ou perto delas estão descritas abaixo. Elas estão listadas mais ou menos a partir do Sentido do Núcleo para Fora do Núcleo (com exceção da Via Hydiana, que começa no ponto mais norte em relação ao Norte Galáctico).

ROTA COMERCIAL PERLEMIANA

Com cerca de 25.000 anos de idade, a Rota Comercial Perlemiana é uma das hiper-rotas mais antigas e utilizadas da galáxia. Ela levava a antiga República até o distante quadrante norte da galáxia, de Coruscant para Ossus e o Aglomerado Tion. Ela cruzava com conexões antigas do Espaço Hutt. Sai de Coruscant, passa pela Hegemonia Tion na Orla Exterior e vai até o Espaço Selvagem. A Perlemiana é uma borda da Fatia (veja a página 355) e sua existência, combinada com as pressões políticas da região, levou à rápida colonização do lado oriental da galáxia. Ela cruza a Via Hydiana em Brentaal e o Corredor Corelliano em Coruscant (atualmente conhecido como Centro Imperial).

Locais Notáveis: Coruscant (Centro Imperial), Brentaal, Taanab, Roche, A Roda, Ossus, Rhen Var, Felucia, Raxus e o Aglomerado Tion.

CORREDOR CORELLIANO

O Corredor Corelliano foi fundado quase ao mesmo tempo em que a Rota Comercial Perlemiana e constitui a extremidade oposta da Fatia. O Corredor Corelliano ajudou a estabelecer a influência Corelliana na antiga República e a mantêm nos tempos modernos. Ele continua sendo uma das rotas militares e comerciais mais importantes da galáxia. O Corredor Corelliano começa em Coruscant, dobra-se em torno do Núcleo Profundo até grande parte dos territórios dos Mundos do Núcleo até Corellia, antes de continuar quase como uma linha reta até a Orla Exterior, Ryloth e além.

Locais Notáveis: Coruscant (Centro Imperial), Corellia, Duro, Gamorr, Bacrana, Nova Cov, Christophsis, Rodia, Tatooine, Genosis e Ryloth.

ESPINHA COMERCIAL CORELLIANA

A seção mais antiga da Espinha Comercial Corelliana conectava Corellia com Duro. Com o tempo, a rota foi estendida até o extremo sul da galáxia. Como ela leva para uma área menos desenvolvida e populosa da galáxia, a Espinha Comercial não é tão próspera economicamente quanto as demais. O extremo sul leva a áreas apenas recentemente exploradas (em termos galácticos). A Espinha Comercial intersecta a Rota Comercial de Rimma em Yag'Dhul, e a Via Hydiana em Terminus.

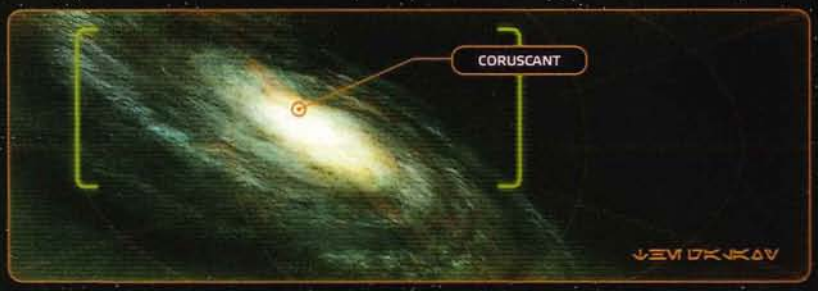
Locais Notáveis: Corellia, Duro, Bestine, Yag'Dhul, Bespin, Hoth e Terminus.

ROTA COMERCIAL DE RIMMA

A Rota Comercial de Rimma serve a um grande número de sistemas e setores influentes e importantes em toda a área sul da galáxia. Foi criada originalmente pelos comerciantes do Setor Tapani, encurtando o caminho que faziam a partir das Colônias em direção a Abregado-rae, nos Mundos do Núcleo, e então para o distante Setor Kathol, na extremidade da galáxia. O império comercial Herglic e os Tapani ajudaram a impulsionar sua expansão para as regiões do sul. A Rimma intersecta a Espinha Comercial Corelliana em Yag'Dhul e a Via Hydiana no Eriadu, um ponto estrategicamente importante.

Locais Notáveis: Abregado-rae, Thyferra, Yag'Dhul, Sullust, Eriadu, Sluis Van, Dagobah, e Kal'Shebbol (mundo capital do Setor Kathol).





A GALÁXIA

"Já voei de um lado a outro nesta galáxia e já vi muita coisa estranha."

–Han Solo

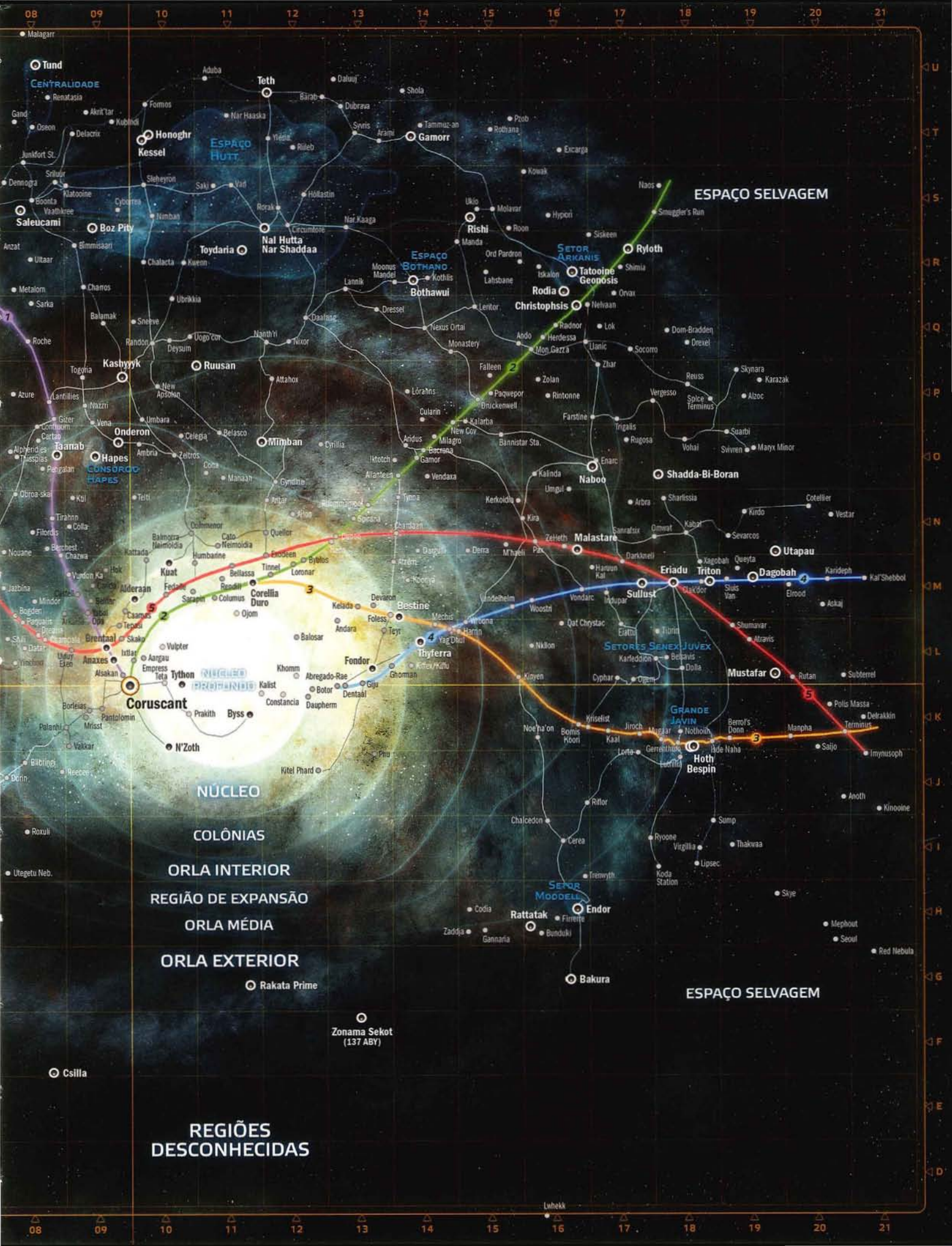


PRINCIPAIS ROTAS COMERCIAIS DA GALÁXIA:

1. Rota Comercial Perlemiana
2. Corredor Corelliano
3. Espinha Comercial Corelliana
4. Rota Comercial de Rimma
5. Via Hydiana






08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
U T S R Q P O N M L K J I H G F E D
Malagarr
Tund
CENTRALIDADE
Renatasia
Gand
Akrit'tar
Oseon
Delacrix
Kubindi
Junkfort St.
Srilubr
Dennogra
Klatooine
Boonta
Vaathkree
Saleucami
Boz Pity
Anzat
Bimmisaari
Ultaar
Metalorn
Sarka
Roche
Azure
Lantillies
Nazzri
Gizer
Continuum
Cartao
Alphenidies
Thuspias
Taanab
Hapes
CONSORCIO HAPES
Pengalan
Obroa-skai
Kbil
Tirahnn
Colla
Filordis
Nouane
Berchest
Chazwa
Vyndon Ka
Hok
Jazbina
Mindor
Bogden
Parquatris
Shili
Datar
Yinchorr
Utuuy
Esen
Honoghr
Kessel
ESPAÇO HUTT
Aduba
Teth
Daluuj
Barab
Dubrava
Shola
Formos
Akar Haaska
Kubindi
Oseon
Delacrix
Yiéda
Rilileb
Synris
Araimi
Tammuz-an
Gamorr
Ptob
Rothana
Excarga
Kowak
Naos
ESPAÇO SELVAGEM
Smuggler's Run
Ukio
Molavar
Hypori
Rishi
Roon
Siskeen
Manda
Ord Pardron
Iskalon
Lahsbane
Moonus Mandel
Kothlis
Lannik
Bothawui
ESPAÇO BOTHANO
SETOR ARKANIS
Ryloth
Shimia
Tatooine
Geonosis
Rodia
Orvax
Christophsis
Nehvaan
Dressel
Leritor
Radnor
Lok
Herdessa
Ando
Monastery
Mon Gazza
Llanic
Socorro
Dom-Bradden
Drexel
Falleen
Zhar
Zolan
Paqwepor
Rintonne
Druckenwell
Farstine
Trigalis
Vergesso
Reuss
Skynara
Karazak
Alzoc
Spice Terminus
Suarbi
Rugosa
Vohai
Svivren
Maryx Minor
Shadda-Bi-Boran
Naboo
Enarc
Kalinda
Umgul
Kerkoidia
Arbra
Sharlissia
Cotellier
Kindo
Vestar
Kabal
Sanrafsix
Omwat
Sevarcos
Malastare
ZeHeth
Utapau
Darkknell
Xagobah
Queyta
Eriadu
Triton
Dagobah
Karideph
Kal'Shebbol
Sullust
Clak'dor
Sluis Van
Elrood
Askaj
Haruun Kal
Indupar
Vondarc
Woostri
Vandelhelm
Mechis
Virbona
Harrin
Qat Chrystac
Shumavar
Atravis
Tiirin
Eiattu
Setores Senex-Juvex
Karfeddion
Belsavis
Dolla
Mustafar
Rutan
Subterrel
Cyphar
Ogem
Kinyen
Nikllon
Yag'Dhul
Thyferra
Kirtex/Kuftu
Ghorman
Fondor
Kelada
Devaron
Bestine
Foless
Teyr
Andara
Balosar
Ojom
Caamas
Tepasi
Skako
Vulpter
Ixtlar
Aargau
Empress Teta
Tython
Alsakan
Anaxes
Brentaal
Alderaan
Fedaks
Sarapin
Columus
Corellia
Duro
Kuat
Humbarine
Bellassa
Tinnel
Loronar
Byblos
Readili
Ensdeen
Dalquilli
Derra
M'haeli
Pax
Koonya
Atrém
Haruun Kal
Darkknell
Xagobah
Queyta
Eriadu
Triton
Dagobah
Karideph
Kal'Shebbol
Sullust
Clak'dor
Sluis Van
Elrood
Askaj
Vandelhelm
Woostri
Vondarc
Indupar

PLANETAS, SISTEMAS ESTELARES, SETORES E REGIÕES

Planetas são geralmente a menor unidade política e cultural reconhecida pelo governo galáctico. Apenas os mais antigos e mais poderosos possuem seu próprio Senador Imperial. A maioria tem um governador planetário que supervisiona todo o sistema estelar, exceto em sistemas com múltiplos planetas e de população ou influência significativas.

Nos tempos antigos da República, os sistemas estelares eram organizados em setores que continham cinquenta mundos com uma população significativa, independente do tamanho físico. A exploração e colonização desenfreadas forçaram mudanças no sistema para evitar o controle opressivo do governo galáctico. Sob o Império Galáctico, os setores ganharam importância como unidades políticas e por organizações militares. Grupos de setores eram agrupados em Supersetores, permitindo que as forças militares do Império conduzissem operações pelos setores com menos interferência política. Áreas com campanhas militares ativas tornaram-se Setores Prioritários.

Regiões são as maiores designações de territórios no governo galáctico. O termo região variava entre as eras, sendo que alguns descreviam áreas que mais tarde foram divididas em setores. No Império, o termo região geralmente refere-se a uma área da galáxia de proporções galácticas em relação à expansão de governos galácticos. Isso inclui amplas áreas como os Mundos do Núcleo ou a Orla Exterior.

VIA HYDIANA

A Via Hydiana é a única hiper-rota principal que abrange todo o disco galáctico. Várias rotas menores juntaram-se para a formação da Via Hydiana, que se estende desde as áreas do sul, através dos Mundos do Núcleo, faz a volta até o noroeste da galáxia e terminando no Setor Corporativo. Embora tenha menos sistemas influentes em seu caminho, a Via Hydiana liga-se a rotas muito maiores e menores pela galáxia. Ela cruza a Rota Comercial Perlemiana em Brentaal, o Corredor Corelliano em Denon, a Rota Comercial Rimma em Eriadu e a Espinha Comercial Corelliana em Terminus.

Locais Notáveis: Bonadan (mundo capital do Setor Corporativo), Telos, Espaço Mandaloriano, Taris, Brentaal, Denon, Malastare, Eriadu, Mustafar, e Terminus.

O NÚCLEO PROFUNDO

O Núcleo Profundo é a região astronomicamente caótica e repleta de estrelas que orbita o denso buraco negro no centro da galáxia. Dada a alta densidade dos sistemas estelares e as flutuações extremas no campo gravitacional, as viagens hiperespaciais pelo Núcleo Profundo são extremamente difíceis (ou impossíveis) e sempre muito perigosas. Existem poucas rotas navegacionais, e a maioria é mantida em segredo pelo Império.

DENTRO DO NÚCLEO

Por ser difícil entrar no Núcleo Profundo, a expansão galáctica foi naturalmente irradiando para fora, com caminhos mais fáceis em direção à orla e ao espaço aberto. Embora alguns sistemas do núcleo profundo sejam habitados, a maioria é desabitada ou o acesso a eles é tão difícil que é impossível saber.

Apesar do difícil acesso, alguns mundos do Núcleo Profundo tiveram um grande impacto na história da galáxia. Acredita-se que os Jedi e a Força tiveram origem em um dos mundos isolados do Núcleo Profundo. Antigamente, um dos sistemas mais influentes da galáxia era o Empress Teta, um importante fornecedor de carbonita e uma das fontes originais da expansão dos humanos na galáxia.

No entanto, para grande parte da história galáctica, o Núcleo Profundo foi ignorado pelo restante da galáxia. Aproveitando a oportunidade dada pelas Guerras Clônicas, o Chanceler Palpatine investigou secretamente a região atrás de novas rotas hiperespaciais e mundos dos quais poderia usufruir. Ele entregou algumas informações às forças Separatistas para fazer um ataque surpresa a Coruscant quando o conflito estivesse acabando. Ele manteve em segredo o restante das informações. Há rumores de que ele silenciou todos os envolvidos nas missões de investigação.

Alguns dos segredos mais bem guardados do Império são as rotas que levam ao Núcleo Profundo. O Imperador criou a Zona de Segurança do Núcleo Profundo: qualquer viagem que não tivesse autorização e permissão adequadas do Departamento de Segurança Imperial e do Departamento de Naves e Serviços (DNS) seria considerada ilegal. As viagens no Núcleo Profundo são fortemente controladas e patrulhadas. Apenas alguns sistemas são abertos ao tráfego hiperespacial – geralmente apenas dois por vez.

Os mundos conhecidos são um tanto desagradáveis, e por isso atraem pouco fluxo de mercantes ou turistas. Entre eles há planetas-prisões, mundos industriais e colônias de mineração com escravos e trabalhadores em regime forçado.

Alguns sistemas foram colonizados secretamente por decreto Imperial, dos quais muitos são "mundos-fortalezas" fortemente protegidos. Dentre esses possíveis segredos, no coração do Núcleo está o planeta Byss. Byss é o retiro pessoal do Imperador e está localizado no fim da perigosa hiper-rota Corredor de Byss. A maioria da galáxia desconhece que ele treina assistentes e outros para o lado negro e realiza experiências perturbadoras. Ao longo da rota também está Prakith, lar dos temidos Altos Inquisidores do Imperador que são usuários da Força.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse no Núcleo Profundo antes ou durante a ascensão do Império.

Byss: Byss é o retiro pessoal ultrassecreto do Imperador e o principal mundo-fortaleza localizado no fim do Corredor de Byss. O acesso é estritamente controlado, e saber da existência desse mundo já é motivo para ser sentenciado à morte. A maioria acredita que isso seja um mito ou apenas enganação.

Corredor de Byss: Trata-se de uma rota hiperespacial extremamente perigosa e instável que vai da Empress Teta até Byss, passando por Prakith. O Império utiliza recursos navegacionais para manter a rota secreta viável. Grande parte do Corredor de Byss foi usada pelo General Grievous para atacar Coruscant por um caminho instável que iniciava além do Corredor de Byss em Abregado-rae nos Mundos do Núcleo.

Sistema Empress (Koros Major): Empress Teta continua sendo um produtor de carbonita mesmo após milhares de anos de mineração e produção. As explorações do Imperador ao Núcleo Profundo tiveram início nesse sistema, que continua sendo um dos sistemas mais frequentados e de fácil acesso no Núcleo Profundo.

Linha Principal de Koros: A Linha Principal de Koros é a antiga hiper-rota principal utilizada pela maioria dos viajantes no Núcleo Profundo. É usada há muito tempo para o transporte de carbonita de Empress Teta até Coruscant e além.

Prakith: É o mundo-fortaleza dos Altos Inquisidores que abriga sua sede, a Citadel Inquisitorius. Prakith está bem protegida tanto no espaço quanto em solo firme. Os Altos Inquisidores treinam seus prisioneiros e os trazem para este mundo.

Tython: Tython é um planeta inacessível onde se imaginava que a Força tivesse sido originalmente descoberta no passado antigo. Os primeiros seguidores do lado da luz deixaram o planeta para se tornarem os primeiros Cavaleiros Jedi.

OPORTUNIDADES DO GRINNER NO NÚCLEO PROFUNDO

O Núcleo Profundo? Você está querendo morrer, é isso? É mais fácil eu atirar em você agora e levar sua nave. Dá na mesma, a não ser pelo fato de que sua nave não será desperdiçada.

Está bem, escute. Não sei quem foi que colocou essa ideia na sua cabeça, mas é péssima. Em primeiro lugar, o Núcleo Profundo é um pesadelo de navegação. Eu não ligo para as qualidades do seu astronavegador, mas se esquivar de estrelas, de campos gravitacionais imprevisíveis e de enormes buracos negros aumenta, e muito, as chances contra vocês. A região inteira é uma área de desastre natural e uma armadilha hiperespacial sem volta, e é por isso que ninguém vai até lá.

Se bem que essa era a principal razão de ninguém ir até lá. Hoje em dia, ninguém tem permissão para ir até lá. O Império apareceu com essa coisa chamada de Rede de Segurança Hiperespacial para garantir que ninguém vá até a Zona de Segurança do Núcleo Profundo sem a permissão de Sua Majestade. Uns dizem que a Rede de Segurança possui naves interceptoras, campos minados e tropas estelares inteiras patrulhando as poucas rotas que vão para lá. Se você quer saber minha opinião, seja lá o que o Imperador queira guardar tão bem assim, é problema dele.

Uma permissão? Claro. É possível se você tem como arcar com as taxas exorbitantes, tem tempo para a burocracia Imperial e, de preferência, tem algum tipo de apoio corporativo ou político. Ah, sim, o Departamento de Segurança Imperial também irá fazer uma investigação completa do seu passado. Eu sei quem você é. Você não vai ser aprovado. Mas se por algum milagre você conseguir, você voará de acordo com a programação Imperial usando as rotas e os destinos que eles determinarem. Se vocês saírem da rota, eles acabam com todos vocês.

Eu só ouvi falar de dois bons motivos para encarar tudo isso. O primeiro são os créditos. Veja: se alguém está pagando muito bem pelo serviço, você estará disposto a fazer algo que vai contra a vontade do Império. E ouvi dizer que de vez em quando eles precisam de pilotos para transportar suprimentos, então talvez seja possível. Provavelmente deve haver algum contrato coorporativo considerável envolvido. Eu posso ver isso para você.

O outro motivo tem a ver com encontrar alguém ou algo. Muitos falavam da existência de diversos planetas-prisões e mundos de escravos no Núcleo Profundo. Quem sabe alguém queira contratar você para tirar alguém de lá, o que não é pouca coisa. Mas é mais provável que você esteja atrás de alguém importante para você. Tudo que posso dizer é: faça sua lição de casa, não subestime suas chances e boa sorte. Francamente, é mais fácil se juntar à Marinha Imperial. Escute, tenho oportunidades muito mais fáceis e lucrativas por aí do que no Núcleo Profundo. Até trabalhar para os Hutts dá uma expectativa maior de vida.



OS MUNDOS DO NÚCLEO

A região dos Mundos do Núcleo é o centro cultural e governamental da galáxia. A região é composta por um anel semicircular de sistemas estelares ao redor dos lados norte, leste e sul do Núcleo Profundo. Toda hiper-rota principal começa nos Mundos do Núcleo ou intersecta-os.

O PREDOMÍNIO DOS MUNDOS DO NÚCLEO

Os Mundos do Núcleo estão entre as civilizações mais antigas da República. A exploração irradiava a partir desses mundos centrais em direção à orla da galáxia. Com isso veio a expansão governamental, social e econômica que canalizou grandes quantidades de riqueza de volta para os Mundos do Núcleo. Estes planetas densamente povoados estão entre os mais poderosos da galáxia.

Grande parte do restante da galáxia considera os povos dos Mundos do Núcleo como indiferentes, esnobes e elitistas. Essa afirmação é, em grande parte, verdadeira, sustentada somente por argumentos dos cidadãos do Núcleo de que todos os outros têm inveja de seus progressos e oportunidades. É comum acontecerem confrontos culturais, políticos e econômicos entre as regiões galácticas.

Embora os conflitos políticos e econômicos sejam comuns na história dos Mundos do Núcleo, as guerras que aconteceram nesta região foram menos frequentes do que em outras da galáxia. Os cidadãos tendem a pensar que estão muito bem protegidos contra essas manifestações de violência. Esse tipo de pensamento foi arruinado nos tempos modernos pelas Guerras Clônicas, que trouxeram as realidades de guerras interestelares para o berço da República.

Com os acontecimentos das Guerras Clônicas manipulados pelo Chanceler Palpatine, ele aproveitou o medo gerado pela guerra para sustentar sua visão de paz através do poderio militar e de um governo central dominante. Sendo assim, com o estabelecimento do Império Galáctico, os Mundos do Núcleo tornaram-se seus maiores defensores. Os cidadãos tendem a fazer vista grossa para o lado sombrio do Império, descartando as piores histórias como invenções ou mentiras dos Rebeldes para chamar a atenção. A maioria apoia ativamente a causa e o governo Imperiais. Eles permanecem ignorantes de seus piores males, que Palpatine se esforça para esconder. São organizações como a COMPNOR (Comissão para a Preservação da Nova Ordem) que ativamente ajudam o Império a conseguir apoio popular.

Os Mundos do Núcleo, em especial Coruscant (Centro Imperial), são os principais condutores da burocracia e da máquina de guerra Imperiais. Estimulado igualmente por objetivos ideológicos e ganhos econômicos, o apoio dos Mundos do Núcleo permitiu ao poder Imperial permear a região. Rebeldes, dissidentes, simpatizantes e outros grupos semelhantes não são bem-vindos, e a segurança é em geral firme e eficiente. Embora existam oportunidades para contrabandistas e piratas, eles são impiedosamente caçados quando descobertos.

Muitos acabaram fugindo para regiões menos vigiadas para prosseguir com seus negócios com mais segurança.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse nos Mundos do Núcleo, antes ou durante a ascensão do Império.

Abregado-rae: Localizada nas Regiões Fronteiriças dos Mundos do Núcleo, Abregado-rae é um centro de indústria e comércio. Embora marque o início da Rota de Comércio de Rimma, o sistema não influencia os negócios galácticos.

Alderaan: Alderaan foi um dos mundos originais da República, lar dos primeiros colonos humanos. Como um membro importante da política galáctica, Alderaan foi um mundo de cultura superior por séculos. Tornou-se pacifista após as brutais Guerras Clônicas, mas se opôs ao Imperador de forma pública e secreta. Alderaan foi destruída pela Estrela da Morte como uma tentativa de tornar os povos galácticos submissos ao Império e de arrancar de Leia Organa a informação sobre a localização de uma base Rebelde secreta. Os destroços rochosos de Alderaan são chamados de o Cemitério.

Brentaal: Brentaal tira grande proveito de sua localização estratégica na interseção da Rota Comercial Perlemiana com a Via Hydiana. Brentaal IV é um mundo muito rico movido por um centro comercial ativo, grandes portos estelares, amplas instalações industriais e transporte galáctico. As Casas Brentaal detêm o controle do sistema graças à sua condição dominante no comércio galáctico.

Corellia: É a beneficiária e fundadora de duas hiper-rotas principais que cruzam o sistema: o Corredor Corelliano e a Espinha Comercial Corelliana. Trata-se de um atípico sistema planetário formado por cinco mundos habitados, sendo que dois deles orbitam a antiga e misteriosa Estação Centerpoint. Corellia é o lar de três espécies: Humanos, Selonianos e Drall. Corellia é famosa por seus estaleiros e pela atitude liberal de seus cidadãos humanos. Veja a página 357 para mais informações.

Corulag: Corulag é uma área destinada à Nova Ordem do Imperador Palpatine. É o lar da prestigiosa Academia Corulag, uma escola militar aclamada e muito procurada.

Coruscant (Centro Imperial): Coruscant é a tradicional capital da Velha República e o coração da cultura e influência galácticas. Seu nome mudou para

Centro Imperial pelo Imperador Palpatine depois que tomou o poder. Embora o buraco negro no centro do Núcleo Profundo seja o centro geográfico da galáxia, o ponto de origem para os mapas navegacionais da República e do Império continua sendo Coruscant. Todo o planeta é coberto por uma densa paisagem urbana, com os bem afortunados morando em torres e nos níveis mais altos e a escória da sociedade nos níveis mais baixos. É o centro do poder Imperial, da burocracia galáctica e de muitas das instituições e corporações econômicas mais poderosas da galáxia.

Duro: Duro é o planeta natal da espécie Durosiana. Os Duros estavam entre as primeiras sociedades a viajar no espaço, antes mesmo dos modernos hiperpropulsores. Eles criaram e popularizaram diversas hiper-rotas, incluindo uma parte mais antiga da Espinha Comercial Corelliana. Eles desenvolveram e colonizaram os sistemas que descobriram para obter um grande efeito econômico. A superfície do planeta ficou repleta de indústrias e extensas fazendas corporativas automatizadas. Devido à grande poluição e condições terríveis, a maioria dos Durosianos vive em cidades orbitais ou em outros lugares fora do mundo.

Kuat: É o lar da lendária Kuat Drive Yards responsável pela fabricação de naves espaciais ao longo da história da República, das Guerras Clônicas e do Império Galáctico. Cercada completamente por uma doca estelar orbital para a fabricação das naves, Kuat produz milhares de naves por ano, inclusive o icônico Destroier Estelar Imperial. Centenas de milhares de trabalhadores habitam o anel orbital. Dada a grande importância estratégica do sistema, o Império mantém uma enorme presença dentro do sistema e por toda a região. O acesso ao sistema é altamente controlado.

Ralltiir: Ralltiir é mais conhecido por seu amplo sistema bancário, assim como por suas tentativas de permanecer politicamente neutro. Antes da Batalha de Yavin, agentes e facções tentaram orientar secretamente seus influentes mercados financeiros a apoiar o Império. Após a tentativa dos simpatizantes Rebeldes de conter as ações Imperiais, o Império invadiu e tomou o controle. Desde então, o sistema tem sido o alvo de ataques Rebeldes e operações secretas. Enquanto o Império detém o controle, as instituições financeiras de Ralltiir vêm sofrendo grandes prejuízos.

OPÇÕES DE GRINNER NOS MUNDOS DO NÚCLEO

E agora, os Mundos do Núcleo. Muitas oportunidades para um capitão de cargueiros astuto como você. Os Imperiais gostam de fazer todo mundo achar que a região está fechada. Os moradores sentem-se seguros com isso. Sabe como é, né? Assim é mais fácil mantê-los sob controle, como bons cidadãos Imperiais.

Bem, é mais ou menos isso. A vigilância é muito mais eficaz. Os oficiais da alfândega são muito mais eficientes. Você certamente não quer ficar em um mundo Imperial por mais tempo do que precisa, principalmente se é procurado por lá. As detenções Imperiais não são nada divertidas.

Porém toda essa burocracia e vigilância abrem novos mercados para pessoas como eu e você. Tem sempre alguém precisando de artigos restritos ou que itens ilegais sejam contrabandeados para eles, e terão de pagar a mais para evitar problemas com o Império. Se você tem princípios, você vai entender que muitos artigos perfeitamente comuns são ilegais nos mundos Imperiais por uma série de motivos. E, como na maioria das vezes são motivos políticos, é preciso evitar qualquer ligação aparente com os Rebeldes.

Bom, estas são as oportunidades que tenho pra você.

A primeira é um pouco mórbida. Eu tenho uma família de sobreviventes de Alderaan que quer ir até o Cemitério para prestar homenagens. Esta oportunidade é mais arriscada do que ilegal. As ruínas de Alderaan ainda não tiveram tempo suficiente para estabilizar suas órbitas, e nem terão por muitos anos. É só não chegar muito perto que você vai ficar bem. De vez em quando aparecem uma ou duas naves do DSI para identificar e investigar quem chega. Não fique enrolando.

Já esta é uma operação padrão de contrabando para Brentaal. Com toda essa atividade mercante pelo sistema, você logo, logo vai ser apenas mais uma nave pelas hiper-rotas. Você vai ter que lidar com a alfândega, é claro, mas é um serviço bem remunerado, e não deve ser muito difícil para você conseguir uma carga legítima para a viagem de volta.

Esta última é bem perigosa. Parece que um dos oficiais bancários mais ricos quer tirar sua família de Ralltiir sem ninguém saber. No mínimo, eles têm algum motivo para evitar os Imperiais. Talvez sejam criminosos procurados, mas eu aposto que eles foram considerados como simpatizantes Rebeldes. Se fossem agentes, eles não estariam procurando por esse tipo de ajuda.

Independentemente da oportunidade que você escolher, apenas certifique-se de que a licença e a identificação da nave sejam legítimas ou pelo menos capazes de passar por uma vistoria minuciosa. As chances de você esbarrar em algum oficial Imperial são grandes, ou pelo menos oficiais alfandegários que inevitavelmente irão recebê-lo em cada porto estelar. Tenha cuidado. Os agentes do DSI adoram eliminar ameaças contra a Nova Ordem, sejam elas Rebeldes ou não.



Rendili: Rendili abriga uma das maiores produtoras de naves espaciais da galáxia, a Rendili Star Drive. Rendili ficou do lado dos Separatistas durante as Guerras Clônicas, mas seu apoio foi inibido pela lealdade de sua Frota Local à República. Chanceler Palpatine aproveitou a crise para que essas frotas ficassem sob o controle direto do governo. No entanto, a deslealdade do sistema acabou prejudicando a Rendili Star Drive, pois não recebeu nenhum contrato Imperial lucrativo.

AS COLÔNIAS

As Colônias formam o primeiro anel da grande exploração e expansão galácticas além dos Mundos do Núcleo. Elas são a segunda região mais densamente povoada depois dos Mundos do Núcleo e das magnitudes maiores do que a galáxia em geral. As Colônias se estendem em um padrão semicircular em torno da explorada região dos Mundos do Núcleo.

As Colônias começaram a se instalar antes do estabelecimento da República. Exploradores e colonos estenderam o poder e a ambição dos Mundos do Núcleo de onde vieram. Naves de gerações primitivas precederam a capacidade hiperespacial, tornando os esforços de colonização ainda mais notáveis. Devido às limitações das viagens e da comunicação, muitos mundos separaram-se de seus governantes originais em poucas gerações. Os conflitos contínuos entre as Colônias e seus mundos de origem provaram ser a fonte da necessidade de se estabelecer um governo galáctico.

PODER COLONIAL

Ainda que a região continue lutando para receber o prestígio que acredita merecer, as Colônias abrigam alguns dos mundos mais prósperos da galáxia. Comparadas aos territórios de fora, elas são culturalmente mais avançadas e constituem uma potência econômica por elas próprias, embora o Núcleo relute em reconhecer esse fato. A região tem sido a fonte de conflitos políticos e de mudanças na história da República. As Colônias acreditam estar à frente do desenvolvimento econômico da galáxia, combinando o poder e a riqueza com as matérias-primas necessárias pela galáxia.

Junto ao desenvolvimento das Colônias veio o avanço das leis e normas galácticas e de leis voltadas para conter os abusos de poder governamental e corporativo. Boa parte disso se deve aos grandes esforços galácticos geralmente nascidos de conflitos com e entre as Colônias. Por causa dessa reputação, o Império Galáctico mantêm uma vigilância rigorosa na região, repreendendo de forma dura qualquer área problemática, para não permitir que nenhum sentimento antigoverno cresça e se torne uma ameaça maior para o poder Imperial. Uma grande porcentagem de megacorporações e outras operações das Colônias beneficia-se de contratos Imperiais orquestrados para manter a região satisfeita e sob controle. Esses esforços mantêm a região na linha, mas não conseguiram impedir o crescente ressentimento em relação ao governo Imperial que está sendo construído sob a superfície.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse nas Colônias, antes ou durante a ascensão do Império.

Arkania: Um mundo frio e coberto por tundras localizado entre a Rota Comercial Perlemiana e a Via Hydiana, Arkania é o planeta natal dos Arkanianos nativos e de suas ramificações geneticamente modificadas, as quais são tratadas como seres inferiores. Os Arkanianos possuem uma mente voltada para a ciência, mas muitas vezes agem sem escrúpulos em seus experimentos e procedimentos científicos.

Balmorra: Localizado na borda ente as Colônias e os Mundos do Núcleo, Balmorra é um mundo

PERSPECTIVAS COLONIAIS DE GRINNER

Ah, as Colônias. Há muita riqueza nesses mundos, e eles não têm dó de gastá-la. Mas não fique muito animado. O Império ainda é muito ativo por aqui, assim como um monte de autoridades locais. Por isso você deve ter cuidado.

Geralmente o truque para uma operação bem-sucedida nas Colônias é parecer o mais legítimo possível. Não que eles não gostem dos moradores da fronteira e comerciantes que trabalham duro, mas eles valorizam muito mais aqueles que, a seu ver, parecem bem-sucedidos mesmo que suspeitem do contrário. Meu conselho? Vista-se bem. Limpe sua nave. Invista em alguns uniformes para a tripulação ou pelo menos deixe os macacões surrados nos alojamentos. A primeira impressão é a que fica para alguns clientes, principalmente para aqueles que você talvez leve como passageiros. Além disso, isso ajudará a impressionar alguns oficiais alfandegários. É impressionante o número de contrabandistas que pensam que aquela sucata de nave deles é algo que passará despercebido, enquanto que uma nave bem cuidada pode evitar muitas perguntas desconfortáveis.

Com todo aquele dinheiro dando sopa por lá, não é muito difícil achar algum tipo de serviço, principalmente se você não se importar com serviços banais de transporte.

Falando nisso, o primeiro da lista é um pedido para transportar secretamente alguns espécimes biológicos raros para um laboratório de pesquisas médicas em Arkania. Até que tem certa tecnologia avançada de preservação, mas não se preocupe com isso. O passageiro encarregado de levar o dispositivo irá mantê-lo funcionando durante a viagem. E deve ser algo ilegal ou coisa do tipo, senão eles contratariam uma empresa de transporte.

Esta outra é um pouco fora do comum. Parece que um dos ricaços políticos Neimoidianos está de mudança para Cato Neimoidia e precisa de transportes para levar seus pertences. No entanto, pelo que parece, ele está procurando por alguém como você para servir de distração para as verdadeiras naves de mudança. Ele deve ter alguns inimigos ou está apenas tentando se livrar do DSI enquanto transporta algum tipo de coleção ilegal. Seja o que for, é arriscado, mas o dinheiro compensa.

Se sua tripulação está disposta a fazer uma boa ação e ser paga por isso, ouvi falar que há um rico comerciante livre Herglic disposto a contratar mercenários para libertar alguns indivíduos dos complexos de escravos no antigo Espaço Herglic.

Não sou nenhum simpatizante Rebelde, mas até eu abomino a tragédia de Ghorman. Ouvi dizer que eles estão tentando fazer que as manifestações deste ano sejam um show e tanto, o que vai causar mais problemas. Com certeza há alguns agentes Rebeldes no planeta agora, e eles provavelmente estão procurando por pessoas que possam causar tumultos ou agitar uma multidão. Ou se você estiver disposto a ganhar algo à custa deles, aposto que eles lhe darão boas recompensas.

De volta ao lado legítimo das coisas. Eu sei que você pode pegar alguns passageiros em Mrlsst entre as sessões nas universidades. Geralmente eles só querem uma carona para levá-los de volta a seus planetas natais. Mas às vezes você pode pegar o estudante pesquisador atípico que precisa de uma carona para algum lugar exótico ou perigoso.

extremamente industrializado. Famoso por produzir armas para o Exército Imperial, Balmorra é um dos principais locais de produção do walker AT-ST.

Byblos: Outro principal fabricante de equipamentos militares, Byblos é um mundo bastante populoso localizado no Corredor Corelliano. A arquitetura única do planeta conta com torres enormes de até 5.000 níveis, sendo que cada torre destina-se a uma função específica. O mundo também é conhecido pela Byblos Drive Yards que fabrica speeders e outros veículos voadores.

Cato Neimoidia: Embora seja uma colônia independente, Cato Neimoidia é mais conhecida como um "mundo monetário" Neimoidiano. Cato Neimoidia era um dos planetas mais ricos da galáxia, mas uma grande reviravolta aconteceu quando foi capturado pelas forças da República durante as Guerras Clônicas. Antes disso, era uma das principais fortalezas Separatistas. O mundo é conhecido por suas cidades-pontes suspensas por enormes arcos de pedra naturais.

Commenor: Commenor é bem famoso por seu espírito independente. Tanto que a Aliança Rebelde criou um centro de treinamento secreto para caças estelares em Folor, a maior lua de Commenor.

Devaron: Devaron é o planeta natal dos Devaronianos, localizado perto da Espinha Comercial Corelliana. É um mundo montanhoso coberto por vales profundos, lagos e importantes rios. As fêmeas Devaronianas costumam ficar em seu planeta natal enquanto os machos viajam pelo planeta ou pela galáxia.

Fondor: Fondor é conhecido principalmente por seu estaleiro orbital. O Império tomou essas instalações e está perto de terminar a construção da nova nave-chefe de Darth Vader, o Super Destroier Estelar Executor.

Ghorman: Localizado na Rota Comercial de Rimma, Ghorman é mais conhecido por ser o local de uma grande atrocidade pública Imperial. Em resposta a uma manifestação antitaxas, o comandante Imperial Wilhuff Tarkin aterrissou a nave enviada para coletar os impostos em cima dos manifestantes. Tarkin foi promovido ao título de Moff. O acontecimento serve como um grito de guerra contra o Império.

Giju: Giju é o planeta natal dos Herglics e o centro de seu império pré-República. Eles colonizaram e controlaram sistemas ao redor de seu planeta natal até a Orla Interior. Sua influência estendia-se até a Rota Comercial de Rimma. Mesmo sendo uma das primeiras espécies a se aliar à República, os Herglics foram basicamente escravizados pelo Império.

Mrlsst: Mrlsst é um planeta pantanoso famoso por suas universidades, localizado na borda do Espaço Tapani.

Corredor Namadii: O Corredor Namadii é uma importante rota hiperespacial entre Coruscant (Centro Imperial) e Bilbringi na Orla Interior.

Neimoidia: É o planeta natal dos Neimoidianos, colonizado originalmente pelos Duros. O mundo é constantemente esquecido ou desprezado pelos Mundos do Núcleo próximos, o que desagrada aos Neimoidianos.

Procopia: Procopia é o mundo capital e o coração do antigo Império Tapani, e agora exerce a mesma função no Setor Tapani. Localizado na parte sul das Colônias, o setor Tapani ainda exerce influência econômica e política por toda a área.

A ORLA INTERIOR

Chamada apenas de Orla quando liberada inicialmente para exploração e colonização no início da República, a Orla Interior ganhou seu nome atual depois que as explorações continuaram pela Orla Expandida, agora conhecida como Região de Expansão. O formato da área povoada é mais ou menos semicircular, com uma saliência a nordeste e uma zona estreita a leste na Fatia, entre a Rota Comercial Trelleniana e o Corredor Corelliano.

A Orla Interior estabelece o marco original do espaço civilizado e explorado. Em seus dias de glória, era a grande fronteira: rudimentar e crua. Interesses corporativos e a súbita colonização rapidamente levaram a fronteira para mais longe, distorcendo o formato da Orla Interior no processo. Aqueles que evitavam a exploração corporativa da Orla Expandida também evitavam o limite leste, criando a saliência a nordeste. Não demorou muito para que a Orla Interior estivesse dentro do campo comercial e político da República.

TUMULTO INTERIOR

A Orla Interior abriga uma grande variedade de mundos, muitos com ênfase na agricultura e na indústria. Dentro da Fatia, a densidade populacional é semelhante à das Colônias, mas cai rapidamente em outras áreas. Do ponto de vista cultural, a Orla Interior é a linha divisória entre o núcleo da galáxia e os setores periféricos. Sendo assim, os habitantes são um tanto singulares na galáxia, com grande admiração pelas regiões do Núcleo e desprezo pelos seus vizinhos mais distantes. Assim como as Colônias, os cidadãos da Orla Interior nutrem uma conhecida tendência de inveja por seus vizinhos próximos ao Núcleo.

Mesmo estando distante do Núcleo Galáctico, a Orla Interior possui alguns dos produtos mais procurados da galáxia. Duas fontes principais de substâncias curativas vitais encontram-se nesta região: Manaan para kolto (especialmente na República antiga) e Thyferra para bacta. A região também é uma importante zona industrial.

Algumas das primeiras lutas separatistas nas Guerras Clônicas irromperam no sistema natal Gotal de Antar, que fica próximo da estreita região a leste, na fronteira com o futuro território Separatista e uma extensão do Espaço Hutt na Região de Expansão adjacente. No centro, ao redor da interseção da Rota Comercial de Rimma e da Espinha Comercial Corelliana, o fim do espaço Separatista teve início em Bestine e Thyferra, e seguiu Rimma por todo o caminho até Elrood na Orla Exterior.

Estando sob o controle Imperial, os mundos da Orla Interior ficam constantemente sob a lei marcial ou são ameaçados a ficar assim em um futuro próximo. O Império vigia atentamente sem esquecer, ou perdoar, os sistemas com um passado Separatista. A população local está ficando cada vez mais farta das crescentes condições de opressão. Um número significativo está se mudando para a menos regulamentada Região de Expansão.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse na Orla Interior, antes ou durante a ascensão do Império.

Antar: Antar IV, planeta natal dos Gotals, possui um padrão orbital extremamente incomum em torno de um gigante gasoso, que varia muito sua recepção de luz em determinados dias. Os Gotals adaptam-se muito bem às suas condições singulares. Não há um governo central organizado. O Império não se esquece de que um movimento Separatista travou uma batalha aqui antes das Guerras Clônicas e manteve uma base em Antar IV.

Bestine: Considerado no passado como mais um mundo colonial pouco notável, Bestine agora é conhecido como um alvo e instigador de atividades Rebeldes. Há alguns anos, o Império removeu à força a colônia estabelecida para transformar o sistema em um novo estaleiro naval. Ao não cumprir as promessas feitas aos colonos realocados, o Império transformou o sistema em um ponto de recrutamento e união de forças para agentes Rebeldes, além de um alvo militar legítimo.



RECOMENDAÇÕES DE GRINNER NA ORLA INTERIOR

Nos dias de hoje, a Orla Interior pode ser considerada como um código para a lei marcial Imperial. Nem todo planeta conta com a presença restritiva do Império – só a maioria daqueles que você realmente quer visitar. Não que os habitantes queiram que seja assim; a maioria deseja que o Império caia fora e cuide de seus próprios assuntos. O problema é que o Império faz que tudo seja assunto deles.

Agora você começa a ver a diferença de sucesso e riqueza entre vários mundos. Alguns são bem ricos e bem sucedidos, enquanto outros mal conseguem atingir essa condição ou fracassam por completo. Você também vai notar um tráfego menos intenso por aqui. Ainda há muitos planetas densamente povoados, mas estão muito mais distantes uns dos outros.

Vamos à lista de trabalhos. Em primeiro lugar eu tenho Denon, a resposta da Orla Interior a Coruscant. É grande, urbano e, francamente, um pouco entediante. Eu posso colocar você em uma operação padrão de transporte ou de contrabando.

O próximo item é um tipo de missão de misericórdia. Desde que os colonos foram arrancados de Bestine pelo Império, eles vêm tentando planejar sua próxima jogada. Eu conheço algumas famílias que precisam de uma carona para a Região de Expansão. Talvez eles saibam de algo que eu não saiba ou é mais provável que conheçam alguém que eu não conheça, mas a Região de Expansão não está procurando por novos trabalhadores ultimamente. Se você levá-los, prepare um plano B. Eles podem acabar ficando em sua nave por mais tempo do que você imagina.

Por último, Thyferra. Você estaria a fim de fazer contrabando de bacta? Sim, bacta não é ilegal, mas se você puder evitar o Cartel de Bacta, será muito mais rentável. Se você puser suas mãos nele, pode descarregá-lo em qualquer planeta ou mundo remoto em que bacta esteja proibido e ter um lucro enorme. Só não se esqueça de que esses Thyferrianos são um bando sensível. Seja educado com seu contato.



Bilbringi: Bilbringi possui um famoso e bem protegido estaleiro Imperial orbital em um sistema estelar sem vida.

Denon: Localizado no Corredor Corelliano, Denon é um mundo completamente urbanizado. Assemelha-se a Coruscant, mas com bem menos poder e prestígio.

Hapes: Hapes dá seu nome a um aglomerado de estrelas e de um mundo antigo não muito distante da Rota Comercial Perlemiana. Isolado do espaço a seu redor por gases e partículas ionizadas, Hapes é em grande parte autônomo, mantendo-se à parte do Império, assim como fez na República. Veja a página 354 para mais informações.

Manaan: Manaan é o planeta natal coberto d'água da espécie aquática Selkath. Desde a Velha República, Manaan tem sido a única fonte de kolto, uma substância com alto poder curativo. Atualmente, Manaan é mais conhecido como um mundo de resorts. Agora, sob o domínio Imperial, corre o boato de que o resort é apenas um disfarce para as ações Imperiais.

Myrkr: Myrkr é um mundo extremamente obscuro. Aqueles que o conhecem consideram-no um ponto de parada de contrabandistas ou um mundo conveniente para se esconder de qualquer pessoa. As árvores possuem um metal natural que dificulta a leitura dos sensores. O grande segredo de Myrkr é que é o lar dos ysalamiri. Apesar de serem praticamente desconhecidos na galáxia, os ysalamiri repelem naturalmente a Força, derrotando por completo as habilidades da Força dos indivíduos sensitivos a ela.

Onderon: Onderon é um planeta selvagem, coberto por florestas letais. Possui um único e enorme povoado fortificado chamado Iziz construído para conter os monstros selvagens. Também tem uma antiga reputação de selvageria e crueldade. A tumba do antigo Lorde Sith Freedon Nadd pode ser encontrada em uma das luas de Onderon, Dxun. Dxun passa perto de Onderon o suficiente para formar uma ponte atmosférica entre os mundos em determinados momentos.

Taanab: Tanaab é um mundo agrícola e um exportador de alimentos. O planeta é mais conhecido pela recente "Batalha de Tanaab", em que Lando Calrissian derrotou com criatividade os piratas que invadiam o mundo todos os anos.

Thyferra: Thyferra é o planeta natal da espécie Vratix, os inventores do bacta. Com a ascensão do Império, duas corporações chamadas Xucphra e Zaltin negociaram um acordo com o governo Imperial para assumir o controle de praticamente todo o bacta da galáxia. As companhias, que pertencem a humanos, dominam o governo mundial e são coletivamente conhecidas como o Cartel de Bacta.

Yag'Dhul: Yag'Dhul é o estranho planeta natal da igualmente atípica espécie Givin. As três luas e a complexa órbita do planeta provocam marés extremas

que acabam expondo partes do planeta ao forte vácuo. Isso deu origem à fisiologia única dos Givin para resistirem a tais condições e para sua aptidão natural como construtores de naves e matemáticos. O sistema está na interseção da Espinha Comercial Corelliana e a Rota Comercial de Rimma.

A REGIÃO DE EXPANSÃO

A Região de Expansão é uma das principais regiões da galáxia de fabricação e indústria pesada. A região passou por um intenso desenvolvimento corporativo e extensa mineração ao longo dos séculos. Com boa parte das minas esgotadas, ela vem sofrendo economicamente nos últimos séculos. A Região de Expansão tem um formato irregular, com uma faixa muito fina no extremo norte e uma saliência muito maior nas áreas leste e sudeste. A densidade populacional é bem menor do que a dos Mundos do Núcleo ou mesmo da Orla Interior.

Enquanto a Orla Interior ainda estava em desenvolvimento, exploradores e oportunistas corporativos surgiram na Orla Expandida. Um avanço súbito já estava em andamento antes mesmo de ser oficialmente liberada para colonização. Eles rapidamente estabeleceram grandes colônias de mineração e complexos industriais nos mundos dos quais se apoderaram. As operações foram tão invasivas que distorceram o formato da região da Orla Interior, causando a saliência nordeste.

FLUXO ECONÔMICO

Chamada de Região de Expansão depois de certo tempo, a exploração e o desenvolvimento subsequentes tornaram-se um experimento no governo e controle corporativo. Guildas e megacorporações controlavam sistemas estelares e aglomerados inteiros, privando-os de forma eficiente de qualquer material que pudesse ser utilizado no transporte de volta para as regiões do interior ou para complexos industriais e de produção local.

As guerras também foram uma preocupação nos primeiros anos. Os conflitos alteraram os esforços de exploração e colonização, levando-os ainda mais para o oeste da região. Com o tempo, esses setores mais bem sucedidos e diversos procuraram distanciar-se culturalmente e denominar a área de Setores Antigaláticos.

Os setores norte tiveram seu desenvolvimento atrasado. Em resposta, a República concedeu seu desenvolvimento e direitos governamentais para a Oligarquia Expansionista. Os conglomerados empresariais que compunham a Oligarquia abusaram de seu poder, deixando os cidadãos quase à beira da pobreza. Quando o escândalo veio à tona, o Senado removeu a Oligarquia do poder. Situações parecidas aconteceram pela Região de Expansão através dos séculos. O controle corporativo deu lugar para a representação Republicana na maioria dos sistemas, embora as empresas ainda exerçam forte influência. A experiência levou ao desenvolvimento do Setor Corporativo (veja a página 352).



Nos últimos séculos, as minas das colônias originais na região da Fatia esgotaram-se, levando a área a um declínio econômico sem fim. Os sistemas e as corporações lutam com o que resta, e é improvável que recuperem o poder industrial do qual já desfrutaram.

Durante as Guerras Clônicas, vastas áreas do espaço nos setores sul e da Fatia tornaram-se propriedades Separatistas. Podendo tirar vantagem dos problemas econômicos, os Separatistas fizeram incursões significativas na política regional.

Após o estabelecimento do Império, uma onda de imigrantes e refugiados da Orla Interior criou novas oportunidades para os cidadãos. Infelizmente, eles também contribuem para os problemas econômicos e de desemprego já existentes. Depois da guerra, o Império estabilizou a situação econômica por meio da criação de grandes áreas para preparação de mercadorias e frotas militares Imperiais. Isso incluía esforços para realocar porções da população e para se aproveitar dos refugiados da Orla Interior. O renascimento econômico nessas áreas ajudou a atrair o apoio da população para o Império. No entanto, a Aliança Rebelde percebeu que as operações de mineração sem uso e os mundos abandonados são ótimos para operações secretas. Os Rebeldes estão interferindo para ajudar aqueles que mais sofrem com a situação econômica.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse nas Regiões de Expansão, antes ou durante a ascensão do Império.

Bacrana: Bacrana é o lar de uma das maiores áreas de preparação regional da Marinha Imperial e também uma das megacorporações que controlam diversos sistemas locais. Os Rebeldes são muito ativos nesse setor que possui uma base secreta e um centro de treinamento. Eles vêm tomando medidas cada vez mais ousadas desde a Batalha de Yavin.

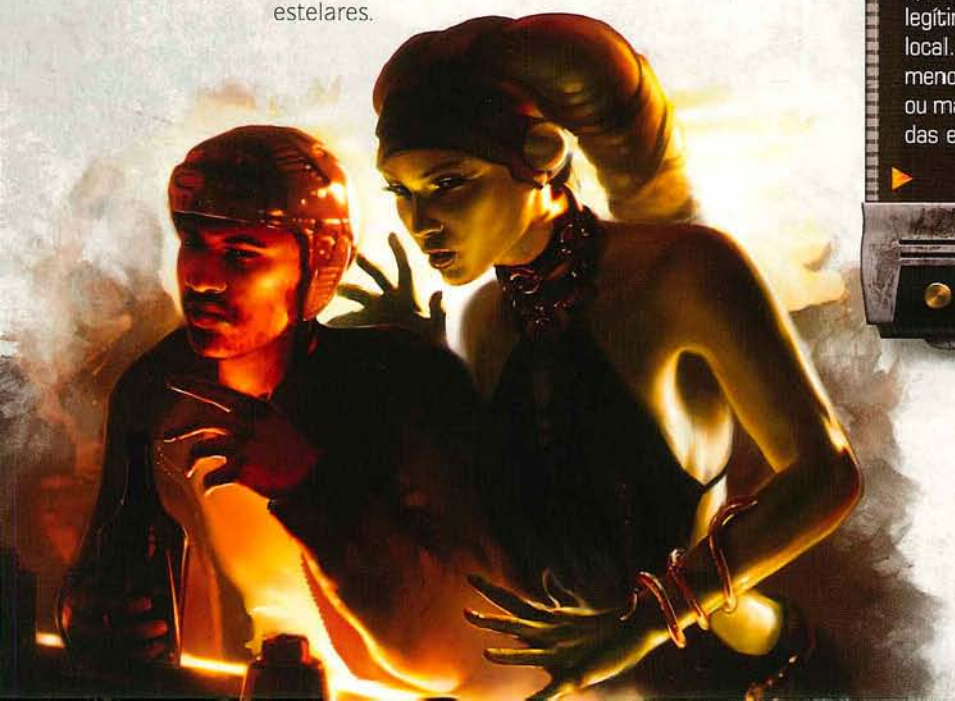
Cathar: Cathar é o planeta natal da espécie de mesmo nome. É mais conhecido pelo ataque devastador que sofreu durante as Guerras Mandalorianas antes de se tornar um membro da República. Os Cathar assemelham-se aos felinos e vivem em amplas cidades-árvores.

Dorin: Dorin é o planeta natal da espécie Kel Dors. As viagens hiperespaciais pela área são muito restringidas por causa dos buracos negros. A atmosfera de Dorin é tóxica para a maioria das espécies de fora, e os próprios Kel Dor usam máscaras respiratórias e óculos protetores quando estão fora de seu mundo.

Iktotchon: Iktotchon é o planeta natal da espécie Iktotchi. Conhecidos por suas habilidades precognitivas, eles previram as condições do novo Império. Muitos retornaram a Iktotchon para escapar dos tempos sombrios, e novas colônias orbitais foram construídas para acomodar aqueles que retornaram ao sistema. O Império bloqueou o sistema, mas os dois lados parecem satisfeitos por evitar novos confrontos.

Kinyen: Kinyen é o planeta natal dos Gran, onde eles mantiveram uma civilização meticulosamente pacífica e equilibrada por milênios. O acesso a Kinyen era muito restrito para os que não eram da espécie. Sendo assim, eles inicialmente resistiram às exigências do Império em ter pleno acesso ao mundo. Em resposta, o Império ordenou um bombardeamento orbital. Os Gran cederam, mas em resposta alguns se juntaram à Aliança Rebelde.

Tierfon: Tierfon é o lar de um avançado, porém secreto posto ativo subterrâneo Rebelde para caças estelares.



OPORTUNIDADES EM EXPANSÃO DO GRINNER

A primeira coisa que você tem que entender é que a maioria dos setores leste está em péssimas condições econômicas. As megacorporações estão ficando muito prejudicadas após esgotarem todos os materiais utilizáveis de um sistema após o outro. Além disso, ouvi dizer que um importante problema Rebelde está se desenvolvendo e causando todo tipo de estrago.

Agora, o Império tem agido ativamente na sustentação de alguns sistemas e setores. Isso significa que os melhores planetas em funcionamento são, muitas vezes, fortalezas Imperiais. Está dando certo, mas é uma medida paliativa. O principal problema é que é impossível reativar uma mina que foi completamente esgotada. Mesmo assim, dá para conseguir alguns créditos se você souber onde procurar.

O declínio abriu caminho para as organizações criminosas na região como nunca havia acontecido antes. Fiquei sabendo de violentas guerras territoriais em Bacrana com a frota Imperial dentro do sistema. Falando nisso, você vai querer evitar as áreas de preparação do Império, a não ser que você seja um agente de transportes autorizado. Eles estão se sentindo um pouco nervosos ultimamente devido ao pequeno aumento dos ataques Rebeldes, e eu duvido que você consiga lidar com tanta investigação Imperial.

Então esse deve ser o melhor lugar para começar. Entre em contato com um dos sindicatos criminosos locais. Eles estão sempre em busca de bons contrabandistas, mercenários e caçadores de recompensas. Lembre-se também de que muitos desses sistemas são basicamente cidades-empresas. Os cidadãos aproveitam a oportunidade de comprar produtos legítimos que não estão mais disponíveis no mercado local. Se você for esperto, você poderá praticar preços menores do que os habituais com produtos similares ou mais baratos de outros lugares. Claro que a maioria das empresas não verá a competição com bons olhos.

A ORLA MÉDIA

A Orla Média foi aberta para colonização logo após o término do desenvolvimento da Região de Expansão. É conhecida na galáxia como uma região relativamente pacífica e um tanto entediante. As áreas leste da região (dentro da Fatia) desenvolveram-se primeiro, e as regiões norte e sul cresceram significativamente após a abertura da Via Hydiana. O lado leste da região é significativamente maior do que as porções norte e sul. O norte quase não possui ligação com o restante da região. A extremidade leste faz fronteira com o Espaço Hutt, que já invadiu a Orla Média algumas vezes. A densidade populacional é um pouco menor comparada a das regiões interiores.

Ao contrário das regiões no Sentido do Núcleo, a Orla Média desfrutou de um período de colonização relativamente organizado e longo. Enquanto as corporações exploravam a Região de Expansão, um tipo diferente de colono chegou à Orla Média. Alguns eram organizações idealistas, como grupos religiosos ou grupos políticos ambiciosos e radicais. A Orla Média desfrutava de um governo e de uma segurança geral eficientes graças, em grande parte, à liberação simultânea da Orla Interior para colonização. Aqueles que evitavam a interferência da República ou fugiam dela optaram pela distante Orla Exterior, evitando completamente os mundos da Orla Média.

UMA REGIÃO INTERMEDIÁRIA

Uma grande parte da Orla Média permanece inexplorada ou, na teoria, apenas pesquisada. Os sistemas habitados tendem a se aglomerar em torno das principais hiper-rotas. Enquanto a região sustenta uma reputação de aparente paz, as vastas áreas abertas permitem que os piratas atuem com mais facilidade do que nas regiões centrais. Os piratas têm sido um grande problema na região há séculos.

Durante as Guerras Clônicas, grande parte do território leste da Orla Média dentro da Fatia era dominada por Separatistas. O conflito permitiu uma incursão temporária da influência e controle Hutt. Algumas áreas continuaram sendo disputadas pelas duas facções durante a guerra. Outro espaço Separatista delimitava várias das principais hiper-rotas. Eles detinham a extremidade nordeste da Rota Comercial Perlemiana, começando na área externa da Orla Média. Possuíam também o trecho central do Corredor Corelliano e toda a Rota Comercial de Rimma, já que ela passava pela Orla Interior. As áreas que estavam fora do espaço Separatista não ficaram imunes à guerra, já que os dois lados pressionavam por maior controle tanto por meios políticos quanto militares.

Apesar da considerável influência e apoio Separatista da região durante a guerra, ela tem sido leal ao Império de uma maneira extraordinária. Os trechos norte não tinham nenhum espaço Separatista importante, e muitas áreas e sistemas nas porções sul e sudeste permaneceram leais à República, mesmo com as ameaças e os ataques Separatistas. Os esforços militares Imperiais para acabar com a pirataria receberam muito apoio da Orla Média. Após anos de luta, boa parte da Orla Média aproveita a volta da aparente paz sob controle do Império.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse na Orla Média, antes ou durante a ascensão do Império.

Ando: Ando é o planeta natal aquático da espécie Aqualish que vive em pequenas ilhas e cidades flutuantes. Ando ficou ao lado dos Separatistas nas Guerras Clônicas e agora é governada pelo Império como um estado policial.

Bimmisaari: Bimmisaari é o planeta natal dos Bimms, duas espécies distintas, porém pacíficas e cooperativas, que compartilham o mesmo nome. Uma das espécies desenvolveu-se em Bimmisaari, enquanto a outra é uma linhagem semi-humana. Os Bimms são comerciantes, acadêmicos e artistas.

Bothawui: Bothawui é o planeta natal dos Bothans e o centro do Espaço Bothan. Alguns dizem que a influência da Rede de Espionagem Bothan é um dos motivos para a paz e estabilidade duradouras da Orla Média. Enquanto Bothawui mantém-se neutro durante a Guerra Civil Galáctica, sua rede de espionagem serve secretamente aos Rebeldes.

Boz Pity: Usado há muito tempo como um planeta-cemitério pelos sistemas regionais, Boz Pity ganhou notoriedade graças aos Cercos da Orla Exterior durante as Guerras Clônicas. A Confederação de Sistemas Independentes mantinha uma importante frota estelar no sistema. Os mundos regionais ainda trazem seus mortos para Boz Pity.

Centares: Centares é um mundo de comércio industrial na extremidade do espaço da Orla Interior, usado como ponto de partida para aqueles que se dirigem às áreas mais selvagens da Orla Exterior.

Cerea: Cerea é como um paraíso: pacífico e remoto. Enquanto os Cereanos vivem em harmonia com a natureza, os visitantes vivem em complexos tecnológicos.

Falleen: Falleen é o planeta natal da reclusa espécie de mesmo nome. É um mundo Imperial, e uma importante cidade de Falleen sofreu um bombardeio orbital

A PROPOSTA MÉDIA DE GRINNER

Se você desse ouvido ao que os indivíduos do Núcleo dizem, você pensaria que a Orla Média nada mais é do que alguns sistemas pouco interessantes espalhados pelo vasto território instável. Embora muitos moradores da Orla Média compartilhem a mesma opinião, eles sabem qual é a maior ameaça da região: piratas.

Mesmo com séculos de exploração e colonização, ainda não houve tempo ou pessoas suficientes para desenvolver toda a vastidão. Eu daria um palpite de que uma porção considerável da área inexplorada da galáxia conhecida está na Orla Média e na Orla Exterior. Isso deixa bastante espaço para os piratas agirem sem muita interferência e muitos lugares para se esconderem.

Agora, se você tem experiência como combatente, mercenário ou com segurança privada, eu posso arranjar alguns acordos que precisem de um poder de fogo extra. Algumas dessas missões são temporárias, mas aposto que você poderia transformar alguns deles em contratos de longo prazo. Porém lembre-se de que mesmo que alguns dos problemas deles sejam só a ralé local, você pode acabar trocando tiros de blasters com saqueadores bem armados.

Se você tem uma nave estelar bem armada, não faltarão serviços de comboio para empresas de transporte ou comerciantes particulares. Ajuda se tiver uma boa reputação, ou seja, um currículo que eles possam analisar. Muitas dessas naves foram atacadas por suas próprias escoltas ao longo dos anos.

Se você está querendo fazer trocas ou apostas, eu recomendo que você se dirija à estação espacial a Roda. Seu diferencial é que ela não tem Imperiais, embora eu acredite que o DSI tenha alguns agentes secretos por lá.

Imperial para repelir e destruir um agente biológico letal que escapou de um laboratório Imperial. Os Falleen ressentem-se do Império por causa desses eventos.

Iridonia: Iridonia é o planeta natal da espécie Zabrak. Devido às condições ambientais extremamente adversas, tais como tempestades poderosas e mares letais, muitos Zabraks acabaram indo para outros mundos. Iridonia já foi o local onde existia uma academia de treinamento Sith.

Ithor: Ithor é o planeta natal dos Ithorianos. Eles vivem em cidades-rebanho que flutuam sobre a superfície do planeta que eles consideram sagrado. Ithor é um centro para o comércio ligado à botânica e biologia que é ampliado com o uso de suas naves-rebanhos exploradoras.

Kashyyyk: Kashyyyk, o planeta natal dos Wookiees, é um mundo de florestas extremamente densas e árvores com milhares de metros de altura. Os Wookiees vivem principalmente nos topos das árvores, já que a ecologia de Kashyyyk tende a se tornar cada vez mais letal quanto mais próximos eles ficam do solo da floresta. Kashyyyk foi um campo de batalha durante as Guerras Clônicas. Depois da guerra, o Império ocupou oficialmente o planeta, escravizou os Wookiees e os enviou para fora de seu mundo para projetos de trabalhos manuais e construção.

Malastare: Malastare é um mundo localizado na Via Hydiana habitado por várias espécies sencientes, incluindo os Gran e os Dugs. Os Gran vivem em áreas urbanas, e os Dugs vivem entre as árvores e as terras selvagens. Os Grans consideram e usam os Dugs como força de trabalho.

Naboo: Naboo é o planeta natal dos Gungans, mas é regido principalmente por um governo humano. É o mundo de origem do Imperador Palpatine, da Rainha Amidala e de outros que desempenharam importantes papéis nas Guerras Clônicas e na ascensão do Império. Naboo é um mundo subjugado e nele está um dos retiros particulares de Palpatine. No entanto, os inimigos do Império continuam com suas atividades de resistência secretas.

Ord Mantell: Ord Mantell procurou ficar fora dos interesses Imperiais. Localiza-se na junção de duas hiper-rotas menores. Veja a página 361 para mais informações.

Roche: Roche é o sistema natal da espécie insetoide Verpine que vive em um imenso campo de asteroides. O Império praticamente escravizou os Verpines por suas extraordinárias habilidades de engenharia que alimentam a máquina industrial militar do Império. Os Imperiais estão posicionados dentro do campo de asteroides de Roche para garantir que os Verpines continuem na linha.

Ruusan: Ruusan é um mundo comum da Guilda de Mineradores com um importante papel na história Jedi. Mil anos atrás, os Sith foram destruídos e basicamente deixaram de ser uma força importante na galáxia por centenas de anos. A Irmandade da Escuridão foi consumida por uma bomba de pensamento na última batalha de Ruusan durante a Guerra da Luz e Escuridão. O local é agora conhecido como Vale dos Jedi.



Ubrikkia: Ubrikkia é o centro de fabricação das famosas Indústrias Ubrikkianas e suas subsidiárias. Veículos repulsores, naves militares, droides e muitas outras coisas são produzidas pelas fábricas Ubrikkianas.

A Roda: A Roda é o nome apropriado de uma enorme estação espacial em forma de roda localizada na Rota Comercial Perlemiana famosa por seus cassinos e arenas de gladiadores. Naves de quase todos os tamanhos podem atracar na estação. Nos dias de hoje, A Roda desfruta de um tipo especial de imunidade, e as naves Imperiais não tem permissão para se aproximar. A estação paga taxas ao Império para manter esta condição.

OS TERRITÓRIOS DA ORLA EXTERIOR

Os Territórios da Orla Exterior são as regiões oficiais mais distantes no Espaço Conhecido. São, de longe, as maiores áreas e também as menos exploradas, uma imensa faixa de espaço que traça os três quartos da orla ao redor da galáxia. A enorme distância em relação a Coruscant e aos Mundos do Núcleo sempre foi um grande trunfo e também um grande obstáculo para sua prosperidade, seu desenvolvimento econômico e político e sua segurança. Assim como na época da República, o controle e a influência Imperial variam muito de sistema para sistema e de setor para setor. A reputação da região pela falta de leis e pelo perigo é bem merecida, mas normalmente não é o caso de sistemas e setores altamente desenvolvidos.

Apesar de ser um lugar remoto, a Orla Exterior tem desempenhado um papel importante na política, economia e guerras na galáxia desde os tempos antigos, antes da origem da República. Os Hutts expansionistas entraram em confronto com a Hegemonia Tion e Xin, o Déspota, antes que a Rota Comercial Perlemiana ligasse Coruscant com a região. Desde aqueles tempos, a exploração e colonização dos territórios têm sido irregulares e aleatórias.

A velocidade de exploração da Orla Exterior estava ligada à ampliação das principais hiper-rotas em direção aos limites da galáxia.

O primeiro desenvolvimento expandiu da Rota Comercial Perlemiana no quadrante noroeste próximo ao mundo Jedi de Ossus e a Hegemonia Tion. A presença do Espaço Hutt desacelerou e desencorajou a colonização da Fatia, fazendo os colonizadores procurarem por mundos que estivessem longe da interferência e influência dos Hutts. Da mesma forma, dificuldades com diversos ataques e invasões Sith e Mandalorianas impediram o desenvolvimento da área norte. A exploração incorporou as áreas ao sul com a ampliação da Rota Comercial de Rimma, a Espinha Comercial Corelliana e a Via Hydiana.

O controle da República na Orla Exterior variava muito ao longo dos tempos, e cada sistema era responsável muitas vezes por sua própria segurança. As lutas por poder entre as facções regionais, sistemas isolacionistas e espécies militares contribuíram para as dificuldades de se manter a ordem na Orla Exterior. Além disso, importantes empresas criminosas encontraram um grande refúgio na Orla Exterior, muitas vezes sancionado oficialmente por governos e corporações corruptas e de má reputação.

CONFINS DA GALÁXIA

O Chanceler Palpatine fazia da Orla Exterior um grande jogo de tabuleiro em sua tentativa de assumir o controle total da República. Usando os conflitos comerciais políticos da Orla Exterior para se promover a Chanceler, Palpatine orquestrou as Guerras Clônicas com a criação do movimento Separatista, permitindo que ele supervisionasse a criação de um poderoso governo central e de forças militares para conter a crescente ameaça Separatista na Orla Exterior.

As Guerras Clônicas interferiram muito no controle político na Orla Exterior. Os Hutts tiraram vantagem da situação para ampliar o Espaço Hutt e cobrir mais do que três quartos da porção da Orla Exterior da Fatia. Os Separatistas controlaram a maior parte do que restou, além de cerca de metade das porções ao norte. Eles também incluíram uma vasta região contínua ao longo da Via Hydiana e da Rota Comercial de Rimma.

Depois da guerra, o Império usou de seu sempre crescente poder militar para reestabelecer o controle sobre importantes áreas na Orla Exterior. Os Hutts foram repelidos e voltaram às suas posses tradicionais (mais ou menos). Os cidadãos da Orla Exterior davam boas-vindas ao retorno de um comércio e transporte civilizados. Porém alguns setores e sistemas foram mais beneficiados do que outros. Alguns acharam as ações opressivas muito comuns no Império. Com o tempo, as realidades políticas, interferências e intervenções militares Imperiais começaram a incomodar os moradores de mentalidade independente da Orla Exterior.

A simpatia pelos Rebeldes funciona melhor na Orla Exterior. No entanto, devido às civilizações, espécies e geografia extremamente diversas, não há um consenso. Mundos que se dão bem sob o governo Imperial apoiam com entusiasmo o Centro Imperial. Para os mundos mais remotos, pouca coisa mudou com a ascensão do Império. Eles dependem de si próprios quanto à sua segurança e futuro.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse na Orla Exterior, antes ou durante a ascensão do Império.

Bakura: Bakura é um mundo remoto e autossuficiente estabelecido pela Corporação Bakura. Foi usado

O MAW

Perto do planeta Kessel existe um misterioso agrupamento de buracos negros conhecido como o Maw ou o Aglomerado Maw. Praticamente inavegável, esta região é instável e é o motivo que faz o Percurso de Kessel ser tão perigoso. No entanto, muitos estudiosos da história da galáxia acreditam que uma das principais corridas da era Pré-Hiperespacial deve estar envolvida com a criação do Maw, pois a disposição dos buracos negros – e o fato de que eles não surgiram juntos – sugere fortemente que essa não é uma formação natural. A essência remota do Maw e sua natureza quase inacessível tornaram-na atraente para o Império, e muitas instalações secretas foram colocadas lá a comando do Imperador.

temporariamente como sede Separatista durante as Guerras Clônicas, e passou a estar sob o controle Imperial recentemente.

Barab (Barab I): Barab é o planeta natal da espécie reptiliana Barabel e atualmente está sob controle Imperial.

Bespin: Bespin é um gigante gasoso e lar da colônia mineradora de gás Tibanna da Cidade das Nuvens. A cidade caiu sob controle Separatista durante as Guerras Clônicas, mas agora atua de maneira independente. Possui resorts e cassinos populares.

Christophsis: Christophsis é um planeta cristalino que ainda está se recuperando de seu papel como principal campo de batalha das Guerras Clônicas.

Colu (Clak'dor VII): Clack'dor VII é o planeta natal da espécie Bith. Toda a ecologia do planeta foi destruída pela guerra civil, forçando os Biths a viverem em cidades fechadas por redomas. Clak'dor VII era um mundo separatista.

Dantooine: Um mundo ativo na antiga República, com as ruínas de uma antiga Academia Jedi e de um centro de treinamento Jedi. Recentemente, abrigou uma base secreta da Aliança Rebelde que foi evacuada após a descoberta de um dispositivo de rastreamento Imperial em um transporte.

Elrood: Elrood é um importante centro de comércio e indústria da Orla Exterior.

Eriadu: Eriadu é o mundo capital do Setor Seswenna. É o planeta natal do Grande Moff Tarkin e a base do poder de sua influente família. Eriadu foi leal à República durante as Guerras Clônicas e também um importante centro do poder Imperial na Orla Exterior.

Endor: Endor é um sistema remoto praticamente desconhecido. A Lua Florestal (ou Lua Santuário) do gigante gasoso Endor foi completamente isolada pelo Império.

Felucia: Felucia é um mundo selvagem e indomável repleto de animais perigosos e plantas fúngicas exóticas. Felucia foi um importante campo de batalha durante as Guerras Clônicas.

Gamorr: Gamorr é o planeta natal dos Gamorreanos. Está frequentemente em estado de guerra devido às constantes disputas entre os clãs Gamorreanos. Também foi o local de um centro menor de treinamento Sith no passado.

Gand: Gand é o planeta natal da espécie de mesmo nome. É governado por uma monarquia totalitarista. Os povoados de Gand são pequenas colônias separadas por densas névoas. As condições ambientais levaram à criação dos Apanhadores Gand, que caçavam fugitivos em meio à névoa. Veja a página 47 para mais informações sobre os Gand.

Geonosis: Geonosis, planeta natal da espécie insetoide Geonosian, é um mundo em forma de anel que se encontra muito próximo ao sistema Tatooine. Serviu como uma base inicial para operações Separatistas e foi o local onde aconteceu a primeira batalha das Guerras Clônicas. Contém inúmeras fábricas sob sua superfície improdutiva.

Kessel: Kessel é a lendária localização do Percurso de Kessel, uma traiçoeira rota hiperespacial delimitada por um aglomerado de buracos negros e usada por contrabandistas para evitar as patrulhas Imperiais ao redor do planeta. O planeta tem o formato de uma pedra irregular, conhecido apenas pelo glitterstim, usado originalmente para fins medicinais. Kessel é controlado pelo Império, mas o comércio ilegal da droga glitterstim ainda existe. Veja a página 359.

O UNIVERSO EXPANDIDO DE *STAR WARS*

Este capítulo trata dos grandes fundamentos da galáxia como um todo na época do Império e do ponto de vista de um trapaceiro. O objetivo é introduzir novos jogadores ao vasto e extenso universo dos filmes e histórias adicionais. Também serve para lembrar aos fãs de longa data onde podem encontrar os mundos e regiões reconhecíveis na galáxia.

Com mais de 30 anos, as histórias novas e antigas de Star Wars continuam populares. Com histórias, quadrinhos, livros de referência de ficção, programas de TV e jogos novos lançados todos os anos, é impossível para uma única fonte acompanhar tudo isso. Os próximos lançamentos de RPG de Star Wars continuarão a fornecer mais material sobre muitas áreas. Espera-se que este capítulo inspire Mestres e jogadores a procurar mais informações sobre os locais que despertarem seu interesse. É um universo imenso.

Mon Calamari (Mon Cala, Dac): Mon Calamari é o planeta natal das espécies Mon Calamari e Quarren. Este mundo coberto por água encontra-se atualmente escravizado pelo Império, mas está prestes a se libertar. Os Mon Calamari vivem na superfície ou próximos a ela em grandes cidades flutuantes, e os Quarren vêm das profundezas do oceano.

Mandalore: Mandalore é o planeta natal dos Mandalorianos, uma antiga cultura de guerreiros. Antigamente, os Mandalorianos governavam amplos trechos da galáxia, mas ultimamente possuem pouco poder e influência, com exceção de seu próprio sistema e setor.

Mustafar: Mustafar é um mundo vulcânico e obscuro minerado há anos pela União Tecnológica. O planeta foi o último local de descanso para o Conselho Separatista depois que seus membros foram mortos por Darth Vader. O planeta também assistiu à épica batalha entre Darth Vader e Obi-Wan Kenobi. Depois da guerra, a União Tecnológica foi nacionalizada, e Mustafar ficou sob controle Imperial.

Polis Massa: Este sistema abriga o campo de asteroides que é o lar dos Polis Massanos. Os asteroides foram minerados através de habitats e estações conectadas. Foi onde a Rainha Amidala deu à luz Luke Skywalker e Leia Organa após ser resgatada por Obi-Wan Kenobi de Anakin Skywalker, que se tornou Darth Vader.

Rodia: Rodia é o planeta natal dos Rodianos, localizado no sistema Tyrius. É um planeta coberto por selvas, com enormes escudos ambientais protegendo as principais cidades de seus arredores. A política de clãs domina a vida Rodiana misturada à sua cultura violenta.

Ryloth: Ryloth é o planeta natal da espécie Twi'lek. O planeta está sujeito às condições meteorológicas e padrões de rotação incomuns que causam tempestades de calor que aquecem o mundo. A maioria dos Twi'leks vive no subterrâneo.

Socorro: Este mundo-deserto foi colonizado originalmente por colonizadores Corellianos. É um porto clandestino sem um governo organizado, apesar de possuir milhares de habitantes. Contrabandistas e outros foras da lei prosperam em Socorro. É conhecido por seus consideráveis serviços de personalização de naves.

Sluis Van: Sluis Van é o planeta natal dos Sluissi, uma espécie famosa por suas habilidades técnicas e de naves estelares. Sluis Van é um importante estaleiro Imperial protegido por uma série de postos de batalha.

Sullust: Sullust é o complicado planeta natal dos Sullustanos. Os gases letais produzidos pelos vulcões de Sullust forçam os Sullustanos a viverem em grandes e elaborados sistemas e cidades-cavernas subterrâneas. O planeta é dominado pela Corporação SoroSuub, que assumiu o controle do sistema recentemente e declarou lealdade ao Império. Nem todos os Sullustanos concordam, e alguns estão se voltando para a Aliança Rebelde ou para seus próprios grupos de resistência.

Taris: Taris é um importante planeta-cidade para as antigas guerras Jedi, Sith e Mandalorianas. A influência e importância do planeta não mantiveram o mesmo ritmo ao longo dos séculos. Atualmente está sob controle Imperial.

Tatooine: Tatooine é o planeta natal dos Jawas e do Povo da Areia (Tusken Raiders). Tatooine é um mundo desértico que já foi o lar de inúmeras figuras influentes na galáxia. Permanece sob controle Imperial depois de ser tomada dos Hutts após as Guerras Clônicas. Apesar disso, Jabba, o Hutt, e sua rede criminosa continuam sendo uma força dominante nos assuntos do planeta.

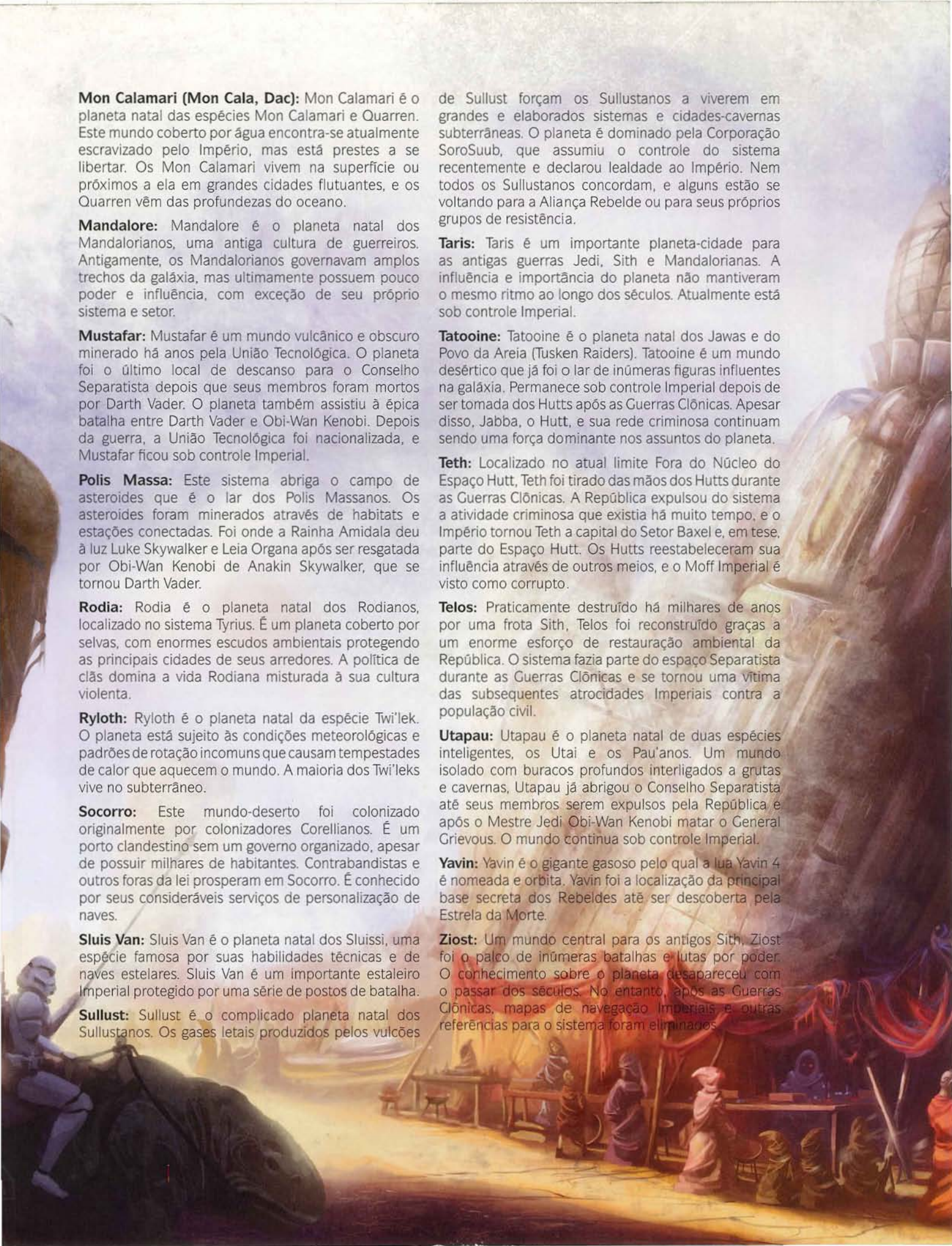
Teth: Localizado no atual limite Fora do Núcleo do Espaço Hutt, Teth foi tirado das mãos dos Hutts durante as Guerras Clônicas. A República expulsou do sistema a atividade criminosa que existia há muito tempo, e o Império tornou Teth a capital do Setor Baxel e, em tese, parte do Espaço Hutt. Os Hutts reestabeleceram sua influência através de outros meios, e o Moff Imperial é visto como corrupto.

Telos: Praticamente destruído há milhares de anos por uma frota Sith, Telos foi reconstruído graças a um enorme esforço de restauração ambiental da República. O sistema fazia parte do espaço Separatista durante as Guerras Clônicas e se tornou uma vítima das subsequentes atrocidades Imperiais contra a população civil.

Utapau: Utapau é o planeta natal de duas espécies inteligentes, os Utai e os Pau'anos. Um mundo isolado com buracos profundos interligados a grutas e cavernas, Utapau já abrigou o Conselho Separatista até seus membros serem expulsos pela República e após o Mestre Jedi Obi-Wan Kenobi matar o General Grievous. O mundo continua sob controle Imperial.

Yavin: Yavin é o gigante gasoso pelo qual a lua Yavin 4 é nomeada e orbita. Yavin foi a localização da principal base secreta dos Rebeldes até ser descoberta pela Estrela da Morte.

Ziost: Um mundo central para os antigos Sith, Ziost foi o palco de inúmeras batalhas e lutas por poder. O conhecimento sobre o planeta desapareceu com o passar dos séculos. No entanto, após as Guerras Clônicas, mapas de navegação Imperiais e outras referências para o sistema foram eliminados.



OPORTUNIDADES DE GRINNER NA ORLA EXTERIOR

A Orla Exterior é um paraíso para os contrabandistas. A enorme quantidade e variedade de mundos e espécies indica que tem sempre alguém em algum lugar precisando de alguma coisa. Tem sempre um lugar de onde você pode adquirir produtos manufaturados e sempre tem um lugar precisando desesperadamente deles. Para completar, o governo e os oficiais são muitas vezes ineficientes, corruptos ou apenas preguiçosos. Muitos lugares nem sequer têm um governo.

E isso significa que você vai ter que depender muito mais de seus amigos e de você mesmo. Você precisa ser capaz de consertar sua nave, afugentar piratas e sair de possíveis apertos com criminosos, policiais, defensores paramilitares ou agentes da lei que podem aparecer pelo caminho. Deve se contentar com o que tem e saber como juntar crédito suficiente para conseguir ir ao próximo porto estelar.

Você não vai acreditar na quantidade de espécies que encontrará na Orla Exterior. Aposto que em qualquer porto estelar só vai conseguir identificar um quarto das espécies que encontrar. Vai ter que aumentar suas habilidades em diplomacia e barganha para saber lidar com a clientela incomum. Não há dúvidas de que irá cometer erros culturais pelo caminho. Vai acabar insultando alguém sem querer ou sem perceber. Acontece. Você precisa ter lábia para escapar dessas situações e saber quando desistir e fugir.

E não pense que é só porque está na Orla Exterior que o Império deixou de existir. Pode parecer que seja assim de vez em quando, e talvez até seja verdade em alguns sistemas. Entretanto, todo sistema importante tem algum tipo de presença Imperial, e existem mundos bem mais dedicados à Nova Ordem do que você encontrará perto de Coruscant – desculpe, Centro Imperial. É difícil perder velhos hábitos.

Outra dica. Nunca se sabe quando uma nave Imperial vai aparecer e acabar com o dia. As chances de se encontrar um Destroier Estelar ou uma nave alfandegária por lá são as mesmas. Não seja tolo. Na maior parte das vezes você não vai conseguir fugir deles nem desarmá-los. Se tiver sorte, talvez consiga enganá-los. No entanto, talvez escape uma vez, mas se eles ficharem você, suas chances diminuem na próxima vez. Você será abordado no meio do voo ou quando aterrissar, então é melhor que aprenda a lidar com isso. É melhor se passar por um bom cidadão do que acabar detido e com a nave apreendida.

Lembre-se também de que os Imperiais levam suas operações antipirataria muito a sério. Na verdade, os piratas são a única coisa que atraem mais a atenção deles do que os Rebeldes. Não dê motivos para acreditarem que você é um dos dois. Gosto de ter você como cliente. Preciso passar esses trabalhos para alguém. Ok, chega de avisos, vamos ver se algum desses interessa a você.

Os Hutts? Indo direto ao ponto, hein? Vamos falar sobre o Espaço Hutt daqui a pouco. Você sempre pode tentar arrumar trabalho por lá com o infame Jabba, o Hutt, em Tatooine. Ele não gosta de fracassar, e costuma enviar caçadores de recompensas impulsivos atrás daqueles que o desapontam. Sinta-se à vontade para tentar, mas eu esperaria até que você tivesse um pouco mais de experiência e muito mais reputação.

Tatooine não é uma escolha tão ruim; tem sempre alguma escória aprontando por lá. No mínimo é um bom ponto de partida para algo maior e lugares melhores. Pode não pagar bem pelos bicos nem ter os melhores clientes, mas é bastante movimentado.

Agora, Rodia é um bom lugar para ganhar experiência. Os clãs Rodianos estão sempre querendo ganhar vantagem sobre inimigos e vizinhos. Os clãs menores contrabandeiam produtos para suas terras geralmente para não alarmar as potências de que eles estão tramando algo. Eles estão acostumados com esse tipo de operação, por isso geralmente é muito organizado. Boas zonas de desembarque secretas, descarregamento rápido e até mesmo um bom pagamento. E uma vez que você se comprometeu a trabalhar com um clã, é extremamente difícil conseguir trabalhar para os inimigos deles sem deixar muitos Rodianos bravos com você de todos os lados. Pense neles como um bom treino para lidar com os Hutts, mas é mais provável que eles irão atrás de você pessoalmente se as coisas derem errado.

ESPAÇO SELVAGEM E AS REGIÕES DESCONHECIDAS

O Espaço Selvagem e as Regiões Desconhecidas representam as vastas áreas interestelares desconhecidas do espaço galáctico. São as verdadeiras fronteiras. Mas só porque elas não foram muito exploradas não quer dizer que sejam inabitadas. Com base na quantidade de espécies e outras civilizações conhecidas pela galáxia, é bem provável que haja algo em torno de milhões a mais. As Regiões Desconhecidas por si só podem estar escondendo amplos impérios interestelares. O termo Regiões Desconhecidas geralmente se refere à parte oeste inexplorada da galáxia, naturalmente impedida de viagens hiperespaciais. Espaço Selvagem refere-se às áreas que foram exploradas pelo menos na teoria embora isso possa ter sido há séculos. Essas áreas geralmente estão espalhadas ao redor das extremidades da Orla Exterior, mas também existem algumas porções delas dentro do que é normalmente considerado como Espaço Conhecido.

ESPAÇO SELVAGEM

Espaço Selvagem é o termo utilizado há tempos para áreas minimamente exploradas nas margens do Espaço Conhecido. Devido aos esforços contínuos em explorar e colonizar um sistema após o outro, o Espaço Selvagem é a extremidade que está em constante mudança no mapa. Ele representa ótimas oportunidades para exploradores independentes, corporativos e governamentais. A descoberta de uma nova civilização para negociar ou de um novo mundo rico em minérios e metais preciosos pode tornar o descobridor famoso. Embora os exploradores ganhem um bônus considerável pelas descobertas importantes, quem realmente lucra com isso são os comerciantes e os construtores.

O Espaço Selvagem é perigoso. Só de ir a ele pode ser algo complicado por não existirem informações de astronavegação ou estarem desatualizadas. É muito raro o primeiro contato com uma nova espécie acontecer de forma tranquila, e a maioria dos exploradores não está preparada diplomática ou oficialmente para lidar com a situação. É possível que muitos desses mundos estejam registrados como desabitados ou desconhecidos, mas os exploradores nunca sabem quando uma colônia perdida, o refúgio de um contrabandista ou uma base subterrânea podem aparecer. Tais locais não ficam muito satisfeitos ao serem descobertos.

Durante as Guerras Clônicas, o Espaço Selvagem serviu convenientemente como esconderijo ou área de treinamento para os Separatistas. Devido a seus laços com megacorporações e várias sociedades mineradoras e industriais, eles possuíam uma riqueza de informações à qual a República não tinha acesso. Tanto durante a guerra quanto nos tempos sombrios que se seguiram, refugiados desesperados fugiram de vez em quando para o Espaço Selvagem.

No começo, o Império perseguiu os refugiados Separatistas e realizou pesquisas pelas regiões para eliminar alguns dos principais esconderijos e povoados. Agora que o controle burocrático e militar Imperial sobre a galáxia foi estabilizado, realizam-se missões de exploração oficiais nas profundezas do Espaço Selvagem.

AS REGIÕES DESCONHECIDAS

Do ponto de vista histórico, Regiões Desconhecidas é o termo usado para o espaço inexplorado para além dos mundos conhecidos. Sendo assim, essa área diminuiu continuamente em tamanho conforme civilização, e a República, em particular, expandiu ao longo do tempo.

As Regiões Desconhecidas continuam sendo a fonte de contos chocantes e ameaças sinistras. A civilização galáctica vê a área como uma combinação de limite poético e uma fonte de horrores inesperados. É um lugar que há milênios tem criado novas ameaças e dado novas energias para velhos inimigos. Antes do estabelecimento da República, nos primeiros dias de Coruscant, o Império Infinito Rakata governava mundos importantes por toda a galáxia desde seu planeta natal até as profundezas do que se conhece hoje por Regiões Desconhecidas. Durante a época da Velha República, inimigos Sith e Mandalorianos, dados por derrotados há muito tempo, ressurgiam de tempos em tempos causando estragos na galáxia.

Nos dias de hoje, os limites das Regiões Desconhecidas foram estabelecidos com a descoberta de um grande emaranhado de anomalias hiperespaciais que formam uma barreira que praticamente divide a galáxia em duas. O emaranhado torna as viagens espaciais muito mais difíceis ou impossíveis. Apesar de suas origens serem discutíveis, tem sido um obstáculo natural para a exploração e o desenvolvimento galáctico por milênios. Missões de pesquisa e outros esforços para encontrar rotas confiáveis são, na melhor das hipóteses, lentas e perigosas.

No entanto, a travessia não é completamente impossível. A República enviou uma expedição bem apoiada e de longo prazo como o projeto Voo de Expansão. Como a maioria das tentativas, terminou em desaparecimento e desastre. De vez em quando chegam



viajantes vindos do outro lado, embora suas aparições sejam quase sempre violentas e agressivas.

Durante as Guerras Clônicas, as tentativas oficiais de exploração cessaram, com os exploradores da República distraídos com a guerra. Explorações financiadas pelo governo começaram novamente com o Império como uma tentativa de expandir o espaço Imperial, explorar novos recursos ou mundos e procurar por qualquer sinal de atividade rebelde. As tentativas Rebeldes para utilizar as Regiões Desconhecidas como base de operações são mínimas devido aos recursos e tempo necessários para encontrar locais adequados.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse nas Regiões Desconhecidas e no Espaço Selvagem, antes ou durante a ascensão do Império.

Ilum: Localizado nas Regiões Desconhecidas no quadrante noroeste da galáxia, Ilum é um mundo originalmente mantido em segredo pelos Jedi. Sob as montanhas desse mundo gelado encontram-se cavernas com cristais de Ilum. Os Jedi usavam esses cristais em seus sabres de luz que geralmente ficavam azuis ou verdes. O mundo agora é monitorado por droides Imperiais que mantêm o olhar atento para qualquer Jedi ou usuários da Força que tenham sobrevivido e que voltem em busca dos cristais.

Kamino: Planeta natal dos Kaminoanos, Kamino foi a fonte dos exércitos dos Clones da República durante as Guerras Clônicas. Este mundo coberto pela água continua sendo estritamente controlado pelo Império. Kamino é um sistema extragaláctico. Está localizado em uma área do Espaço Selvagem além da Orla Exterior, em uma galáxia-satélite anã perto do Labirinto de Rishi.

Mundo Desconhecido (Rakata Prime, Lehon): Este planeta natal da espécie Rakata foi o centro do antigo Império Infinito que um dia cobriu a galáxia. No entanto, o planeta anda abandonado há muito tempo, exceto pelas relíquias e ruínas que aparecem nas praias e oceanos de sua superfície.

ESPAÇO HUTT

Os Hutts estão entre as civilizações mais antigas da galáxia. Controlando uma vasta região do espaço ao longo da extremidade da Orla Média e da Exterior na Fatia, os Hutts são uma presença constante na política, na criminalidade e nos jogos de azar da galáxia há milhares de anos. Os limites do Espaço Hutt variaram muito ao longo dos séculos, expandindo e contraindo de acordo com o equilíbrio de poder entre os Hutts e os governos vizinhos. Depois de uma breve expansão de território antes e durante as Guerras Clônicas, os Hutts perderam o controle de muitos setores do Sentido do Núcleo e sistemas na Orla Média e também alguns setores Antigaláticos na Orla Exterior. A maior parte oficial do Espaço Hutt encontra-se atualmente na Orla Exterior dentro da Fatia, embora sua influência estenda-se até setores, sistemas e governos muito além.

Os Hutts estavam entre os primeiros exploradores e colonizadores interestelares da galáxia. Expandindo-se para fora de Varl, seu planeta natal, suas colônias prosperaram graças à sua própria astúcia, determinação e escravidão de espécies que descobriam pelo caminho. Os primeiros contatos com humanos aconteceu no antigo Aglomerado Tion, e seu primeiro rival foi Xim, o Déspota.

Os Hutts logo tiveram seus próprios problemas no formato de uma guerra civil. Seu planeta natal e muitas colônias foram completamente destruídos. Os sobreviventes mudaram-se para Evocar, que passou a ser chamado de Nal Hutta, e estabeleceram o Conselho dos Anciãos para delimitar futuros conflitos. Mais tarde, os Hutts procuraram poder e influência por meios que não fossem medidas estritamente militares. Através dos séculos, os Hutts influenciaram corporações, governos e impérios criminosos por toda a República.

IDEIAS SELVAGENS DO GRINNER

Você deve ser louco para estar falando comigo sobre o Espaço Selvagem e as Regiões Desconhecidas. Você sabe a diferença, certo? O Espaço Selvagem refere-se às regiões conhecidas, porém pouco exploradas na galáxia propriamente dita, principalmente nas extremidades dos braços espirais. As Regiões Desconhecidas são só um espaço em branco. As pessoas confundem os dois o tempo todo, mas não são a mesma coisa.

Seções do Espaço Selvagem podem ser encontradas em quase todo lugar da galáxia, mas na maioria das vezes as pessoas referem-se às áreas aos arredores da Orla Exterior e de outros lugares. De vez em quando alguém, um governo ou uma grande corporação, enviará uma expedição para uma dessas zonas. Às vezes é um grupo de colonizadores só para este fim.

As Regiões Desconhecidas são um assunto completamente diferente. Há uma razão para a civilização galáctica ter se desenvolvido em apenas um lado da galáxia por milênios, e ela se chama emaranhado hiperespacial. Enquanto todo mundo procurava há séculos por uma hiper-rota utilizável como a Via Hydiana, isso parece não existir do outro lado do disco. O principal motivo é que o hiperespaço, pelo que parece, está amarrado em nós que formam uma barreira quase intransponível entre o Espaço Conhecido e as Regiões Desconhecidas. Mesmo quando alguém acha uma rota através do emaranhado, ela não permanece estável por muito tempo.

Se você for para as Regiões Desconhecidas, vai precisar do melhor astronavegador e dos melhores equipamentos de astronavegação que você puder comprar. Você é um explorador treinado? Se não, é melhor contratar um. Tudo que eu disse sobre defender a si mesmo na Orla Exterior vale o triplo nas Regiões Desconhecidas. Se você conseguir chegar lá, há pouco a dizer sobre o que irá encontrar.

Quanto ao que irá encontrar além da barreira, ninguém sabe dizer. Você conhece as lendas e as histórias tanto quanto eu. Antigas fortalezas Sith? Talvez. Piratas usuários da Força? Claro, por que não?! Fábricas do tamanho de planetas entupidas de caças estelares e cruzadores de combate? Bem, se achar uma dessas, ajudo você a começar um leilão entre os Rebeldes, o Império e os Hutts. Alguns dizem que é até possível achar o lendário planeta natal do antigo Império Infinito.

Bom, eu conheço algumas almas imprudentes que tentaram sua sorte pelas Regiões Desconhecidas. Você sabe quantas delas voltaram? Duas, e isso porque eles tiveram muita sorte em sobreviver a um contratempo hiperespacial enquanto tentavam atravessar a barreira. Não faço ideia do que aconteceu com o restante. Talvez eles tenham morrido enquanto tentavam ou acharam alguma coisa carnívora do outro lado ou descobriram algo de que gostaram mais do que estar em um espaço civilizado. Pelo que sei, eles podem entrar por aquela porta nos próximos cinco minutos, mas eu não apostaria nisso.

OS CONTATOS HUTT DE GRINNER

Hutts e contrabandistas. Eles possuem uma ligação natural, não acha? Trabalhar para os Hutts é lucrativo, mas também perigoso. Quanto mais você trabalhar para um, mais você se envolverá nos negócios dele. Isso até pode significar mais créditos, e talvez criar algum tipo de estrutura de poder, mas um Hutt esperará lealdade em troca. Trabalhar para outros Hutts e principalmente para rivais odiados é uma boa maneira de colocar sua cabeça a prêmio. Se você se sente desconfortável em saber disso, não trabalhe para eles.

Mas se você encontrar o Hutt certo, pode ter a seu dispor todo tipo de operação de contrabando. Drogas, armas, contrabando, naves roubadas – o que você quiser. Se você for um especialista, alguém muito bom mesmo, e se ativer ao contrato, você verá que sua reputação e pagamento aumentarão rapidamente.

O Espaço Hutt é certamente o centro de poder deles. Você vai encontrar as impressões digitais deles em operações por toda a Orla Exterior. No entanto, seu alcance vai bem além de seus setores de origem. Se tiverem os contatos certos, eles podem influenciar a maioria das corporações ou dos governos pela galáxia. A pressão que eles podem exercer varia muito, claro, mas se o Hutt em questão não possui uma conexão direta, tenho certeza de que ele logo conseguirá uma.

É muito fácil arrumar um trabalho no Espaço Hutt. O truque é ficar longe de encrencas. Tenho algumas sugestões para você.

Primeiro, fique longe de trabalhos que tenham alguma coisa a ver com a área Boonta. Os próprios Hutts não irão fazer nenhuma oferta de trabalho deste tipo, a não ser que você seja um Hutt, então isso não deve ser um problema. Não, às vezes outros interessados tentarão contratar contrabandistas para invadir a área. Se você for pego, é provável que seja enviado para as celas de escravos se sobreviver. Se você conseguir, e isso ficar conhecido, até mesmo escapar para as Regiões Desconhecidas não impedirá seus caçadores de recompensa.

Se quer evitar trabalhar diretamente para os Hutts, vá para Nar Shaddaa. Existem diversos outros interesses galácticos em jogo ali. Outros bons lugares para reuniões são a Estação Espacial de Kwenn e Sriluur. O tráfego interestelar intenso faz muitos interesses se cruzarem.

MANIPULAÇÃO HUTT

Os Hutts fizeram tratados com a República que estabeleciam os limites na borda no Sentido do Núcleo da galáxia. Como o Espaço Hutt não cruza com nenhuma das importantes hiper-rotas, eles criaram muitas em sua própria região. Os Hutts também estabeleceram rotas secretas na República. Eles nunca se recuperaram realmente da perda de sua rota comercial da República para Nal Hutta e de sua lua Nar Shaddaa. Uma supernova e seus efeitos tornaram a rota intransponível.

Nos anos anteriores às Guerras Clônicas, a influência Hutt estendia-se para dentro do território neutro e da República tradicional. Os Hutts tiraram total proveito da corrupção da República e dos conflitos entre os sistemas Separatistas para conquistar áreas econômicas e territoriais, principalmente na Região de Expansão e nas Orlas Média e Exterior. Sua expansão pela Orla Exterior alcançou os sistemas ao longo do Corredor Corelliano, inclusive Tatooine e Ryloth.

O Espaço Hutt foi ficando menor conforme o Império empregava um poder político e militar renovado pelos setores tradicionais da República. Na teoria, os Hutts são assunto do Império, uma vez que o Espaço Hutt está sob controle do Império e é governado a partir do sistema Teth que fica Fora do Núcleo. Mas, na realidade, os Hutts governam em grande parte seus próprios assuntos e mundos, e o Império permite isso. Mesmo havendo demonstrações ocasionais de força ou batalhas políticas prolongadas, isso é mero teatro político. Enquanto os Hutts forem uma fonte de renda fiscal lucrativa e não apoiarem a Aliança Rebelde dentro de suas fronteiras, o Império até tolera sua condição de semiautônomos.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse no Espaço Hutt, antes ou durante a ascensão do Império.

Boonta: Boonta é uma região de sistemas próximos habitados no centro do Espaço Hutt protegida por naves de guerra Hutt raramente vistas. Está fechada para a maioria dos estrangeiros.

Cyax: Cyax é um sistema estelar considerado proibido e sagrado pelos Hutts. Eles não falam sobre esse sistema e não o incluem em seus mapas estelares oficiais.

Klatooine: Klatooine é o planeta natal dos Klatooinianos. Foi conquistado pelos Hutts antes do estabelecimento da República.

Kleeva (Lua de Boonda): A Lua de Boonda orbita o gigante gasoso Kleeva e contém uma



fábrica de droides que funciona como um dos mais reconhecidos negócios legítimos dos Hutts.

Estação Espacial Kwenn: Kween é uma grande estação espacial no Sentido do Núcleo, localizada no Espaço Hutt na Fatia, famosa pelo Cassino Royal K. Viajantes e naves militares Imperiais visitam o sistema que serve de entrada para a hiper-rota Ootmian Pabol.

Nal Hutta: Antes chamado de Evocar, Nal Hutta tornou-se o planeta natal adotivo dos Hutts à custa da espécie nativa Evocii. O Grande Conselho Hutt reúne-se aqui. Veja a página 360 para mais informações.

Nar Shaddaa: Conhecida como a Lua dos Contrabandistas, a cidade-lua de Nal Hutta é infame por suas leis fracas e impressionantes conexões criminosas. Veja a página 360 para mais informações.

Ootmian Pabol: Ootmian Pabol é uma importante hiper-rota do Espaço Hutt que liga Nal Hutta a Kween e ao Império e a Orla Exterior por Ubrikkia.

Pabol Hutta: Pabol Hutta é uma grande hiper-rota do Espaço Hutt que liga Nal Hutta, Varl e Sleheyron à região periférica no ponto atual mais ao norte do Espaço Hutt.

Shag Pabol: É uma importante hiper-rota do Espaço Hutt que liga Nal Hutta e Ylesia a Teth, o mundo da Orla Exterior, ao setor Fora do Núcleo do Espaço Hutt.

Sleheyron: É um dos mundos comerciais mais poderosos no Espaço Hutt, envolvido profundamente na política e intrigas Hutt, e capaz de exercer um extenso poder econômico.

Sriluur: Sriluur é o planeta natal dos Weequay e está atualmente sob o controle do Império. Independentemente disso, o planeta continua sendo um local favorito para encontros entre contrabanditas e outros que possuem negócios na área.

Toydaria: É o planeta natal dos Toydarianos, servos dos Hutts há muito tempo. Toydaria exporta alimentos e proporciona atividades recreacionais e resorts para os Hutts.

Ylesia: Ylesia detêm as operações de mineração e processamento da droga glitterstim com trabalho escravo.

Varl: Varl é o verdadeiro planeta natal dos Hutts que continua sendo sagrado para eles, mesmo que sua superfície tenha sido destruída em uma antiga guerra civil. É bem protegida contra estrangeiros.

O SETOR CORPORATIVO

O Setor Corporativo encontra-se no limite exterior dos Territórios da Orla Exterior. A extremidade nordeste da Via Hydiana termina no grande mundo-porto industrial de Bonadan, depois de passar pelo coração do espaço do Setor Corporativo. O setor é delimitado pelo Espaço Selvagem em sua fronteira oeste. Do ponto de vista político, isso é o resultado de experimentos com total controle corporativo de uma importante região do espaço. O setor é administrado pela Autoridade do Setor Corporativo que é controlada por empresas do conglomerado. Embora a área administrada tenha mudado ao longo de sua história, a ASC atualmente supervisiona cerca de 30.000 mundos divididos entre vinte e nove territórios. A ASC controla tudo no setor, servindo como governo, segurança e único empregador.

O Setor Corporativo foi o lar dos humanos e de outras colônias desde antes do estabelecimento da República. Embora fosse acessível em uma fase inicial da exploração da República, a remota localização da região prejudicava seu desenvolvimento. A extensão da Via Hydiana na área melhorou o comércio e a comunicação com o núcleo da galáxia, mas não chamava tanta atenção quanto as regiões internas. A maioria dos grandes acontecimentos, guerras e invasões galácticas falharam ao tentar chegar muito além dos arredores das fronteiras do Setor Corporativo.

As tentativas originais no espaço controlado pelas corporações falharam em áreas que se tornaram a Região de Expansão (veja a página 339). Anos mais tarde, quando as corporações tentaram novamente, elas fizeram um acordo para assumir o controle de várias centenas de sistemas longe da Orla Exterior.

No início, enquanto a República providenciava segurança e salvaguarda para os trabalhadores, não demorou muito para que as corporações assumissem o controle prático do setor.

CONTROLE CORPORATIVO

Ao longo dos anos, o Setor Corporativo desenvolveu-se moderadamente, mas nunca atingiu realmente as expectativas corporativas. As empresas associadas apresentaram ao Senado várias soluções para este problema que, na maioria das vezes, incluíam propostas de expansão. Como as condições econômicas e políticas na República agravaram-se, a maioria das empresas associadas uniu-se aos Separatistas quando as Guerras Clônicas começaram. As empresas legalistas foram excluídas.

No entanto, depois da guerra, as empresas legalistas aproveitaram a oportunidade que haviam recebido por apoiar os vencedores. Durante a ascensão do Império, o jovem industrialista Baro Orman Tagge fez uma proposta ao Imperador Palpatine. Se o Império acabasse com as megacorporações traidoras e desse seus bens para entidades empresariais leais e expandisse dramaticamente o tamanho do Setor Corporativo dando a ele autonomia entre suas fronteiras, a nova ASC daria ao Império um dízimo anual dos lucros e dos materiais.

O novo Setor Corporativo foi um sucesso instantâneo – pelo menos para as megacorporações que tinham uma participação nisso. A ASC poderia usar e explorar os recursos de dezenas de milhares de sistemas estelares, e logo tinham grandes quantias de riquezas. Sob a orientação da ASC, as oportunidades dentro do setor cresceram muito, e inúmeros trabalhadores mudaram-se para a região na esperança de participar dos lucros.

Mas eles aprenderam rapidamente a realidade de se viver sob um mestre corporativo. A ASC controla praticamente tudo, inclusive salários, o custo de mercadorias e serviços e o acesso a tudo que precisam ou querem. Até mesmo as pequenas empresas e comerciantes independentes com permissão para funcionar sentem o peso da mão da ASC em seus negócios. Os patrocinadores corporativos controlam todo o resto. Abusos de poder, mais moderados antigamente, retornaram. As condições são ruins e muitas vezes perigosas, atendendo o mínimo necessário para manter as operações funcionando por um baixo custo. Um dos piores crimes no Setor Corporativo é a conspiração para a formação de um sindicato.

LOCAIS NOTÁVEIS

As áreas a seguir são áreas de interesse no Setor Corporativo, antes ou durante a ascensão do Império.

Bonadan: Bonadan é um mundo industrial muito populoso fundamental para os serviços de viagem e distribuição do Setor Corporativo. As condições ambientais são péssimas e a poluição esmagadora. A segurança é rígida. Armas são proibidas, e scanners automatizados reforçam constantemente esta política.

Craci: Craci é o mundo de origem do popular Thumper Craciano usado como montaria por exploradores e outros. A agricultura e a indústria pelos cinco mundos movem seus portos estelares extremamente ativos.

Davirien: Davirien é um mundo-selva para pesquisas pertencente a uma única corporação, a Companhia Amalgamada de Farmacêuticos Chiewab. Operações de treinamento Imperial são permitidas em Davirien, o que é muito incomum nas fronteiras do Setor Corporativo.

Etti: Etti IV é um planeta favorecido dos executivos mais ricos da ASC com resorts, propriedades e atrações de lazer. A espécie nativa senciente, os Etti, foi transferida para Etti V, proibido para estrangeiros.

Farana: Farana é o planeta natal dos Ocsin, que são mercadores e exploradores semi-humanos. Farana

também é o nome de uma região do Espaço Selvagem a oeste do Setor Corporativo. Parte do Espaço Farana tradicional agora se encontra no Setor Corporativo graças à incorporação das colônias de Ocsin (veja abaixo). Farana e a maioria dos sistemas-colônias próximos nunca fizeram parte da República ou do Império.

Kalla: Kalla é onde está a Universidade de Kalla, a principal instituição educacional do Setor Corporativo. O Império tem um posto de observação e uma base no sistema.

Lythos: Lythos é um sistema de quatorze mundos explorados excessivamente. É um centro de agricultura e mineração.

Maryo: Maryo é um mundo oceânico, conhecido no Setor Corporativo por seus mercados selvagens e variados. É o destino favorito dos mais ricos.

Mytus: Mytus abriga a Final das Estrelas, uma prisão de segurança máxima controlada pela ASC para obter lucros. Na verdade, Mytus faz parte do Espaço Selvagem e é separado do Setor Corporativo por razões políticas e também por negações sobre sua existência no espaço Imperial ou da ASC.

Ocsin: Ocsin é, na verdade, uma colônia dos Ocsin. A ASC integrou recentemente o sistema ao Setor Corporativo, oferecendo auxílio tecnológico em troca das valiosas informações de navegação do Espaço Selvagem que os exploradores Ocsin haviam reunido.

Reltooine: Reltooine é o primeiro sistema do Setor Corporativo na Via Hydiana. É mais uma atração turística graças aos formidáveis anéis e luas do gigante gasoso.

Saclas: Saclas é uma colônia desorganizada de Ocsin. É o local de encontro favorito de comerciantes e contrabandistas que querem evitar muito contato com a ASC.

Tiran: Tiran é o mundo capital do Espaço Tirani, uma pequena área adjacente ao Setor Corporativo. Os Tiranianos rejeitaram ofertas recentes da ASC de incorporação, provocando conflitos armados, invasões e a apropriação de alguns mundos pela ASC.

FINAL DAS ESTRELAS

Final das Estrelas, uma prisão altamente secreta localizada no sistema Mytus do Setor Corporativo, é o destino para criminosos experientes, prisioneiros políticos e qualquer um que causar a ira da Autoridade do Setor Corporativo. A prisão é uma torre enorme com milhares de celas de prisioneiros com tecnologia de suspensão, que os mantêm em silêncio e congelados no tempo, uma maneira prática de prevenir tumultos e tentativas de fuga. Além disso, Final das Estrelas possui defesas formidáveis que vão desde baterias turbolaser até um Corvette classe Marauder.

Uma fuga bem sucedida da Final das Estrelas ocorreu em 2 ABY, quando o contrabandista Han Solo organizou o resgate de seu parceiro, o Wookiee Chewbacca, e de muitos outros cidadãos presos injustamente. A fuga quase destruiu todo o complexo. A Final das Estrelas foi consertada e reconstruída, apesar de não poder mais contar com sua maior proteção: o sigilo.



CONEXÕES CORPORATIVAS DE GRINNER

O Setor Corporativo? A primeira coisa que você deve saber sobre ele é que, apesar das histórias, a Autoridade do Setor Corporativo não controla cada operação e negócio. Só **quase** todos. Há diversos operadores independentes e corporações menores fazendo negócios todos os dias por aí. Só é mais difícil para eles. Muitas vezes estão sujeitos a taxas aparentemente aleatórias, impostos e tudo mais que a ASC puder fazer para tirar mais alguns créditos deles.

O curioso sobre o Setor Corporativo é o quão isolado ele é da galáxia. É claro que recebem notícias galácticas e estão sujeitos aos decretos Imperiais, mas seus problemas locais e as regulações da ASC fazem-no parecer uma entidade completamente à parte. Apesar de tudo o que podem vender para o resto da galáxia, estão muito mais envolvidos em seus próprios assuntos para se preocupar tanto com os problemas galácticos.

Agora, as oportunidades de contrabando são semelhantes às outras áreas da galáxia com produtos restritos. De qualquer forma, sua melhor aposta aqui é conseguir alguma informação confiável sobre qualquer invenção, alimento, bebida, entretenimento ou objeto que não pode ser encontrado lá fora por um preço acessível. Apesar dos esforços da Espos, ainda há um próspero mercado negro para pessoas que querem evitar os preços exorbitantes das empresas.

Eventualmente há oportunidades para se trabalhar diretamente para a ASC. Eu evitaria isso. Eles não serão justos, e logo, logo você vai estar com algum tipo de dívida ou prejuízo inesperado difícil de pagar ou de evitar. É mais ou menos como trabalhar para o submundo.

OUTROS LOCAIS NOTÁVEIS

Nem todas as áreas geográficas da galáxia são classificadas como planetas, sistemas, setores ou regiões principais. Alguns títulos não passam de gírias para uma hiper-rota ou coleção de estrelas. Outros são remanescentes de antigos impérios interestelares ou conexões culturais de longa data. Conforme a República expandia-se e deparava-se com órgãos políticos interestelares existentes, ela lhes concedia a condição de Região Aliada. A maioria já se juntou alguma vez ou foi incorporada à República como setores. No entanto, algumas Regiões Aliadas ainda existem, apesar de a maioria dos viajantes considerarem-nas como parte da República ou do espaço Imperial. Algumas Regiões Aliadas e outros órgãos ainda detêm importante poder político. Apenas poucas são totalmente autônomas, mesmo sob o controle Império.

ESPAÇO BOTHAN

O Espaço Bothan é uma Região Aliada na Orla Média com mais de 150 sistemas habitados principalmente por colônias Bothans. É governado pelo Conselho Bothan e os clãs Bothans. O Espaço Bothan continua sendo uma Região Aliada sob o controle Império, mas é vigiado de perto e continua sujeito ao decreto do Império.

A CENTRALIDADE

A Centralidade é uma pequena região remota e semiautônoma controlada, na teoria, pelo Império. A região não tem muito que oferecer para a galáxia como um todo, e o Império instalou recentemente um governo-marionete para vigiar a região. Os Hutts também não têm nenhum interesse em um papel direto, mas influenciaram muito a Centralidade por milhares de anos. Eles continuam fazendo isso mesmo sob o controle do Império.

A Centralidade está localizada nos confins da Orla Exterior, além do Espaço Hutt e ao lado do Espaço Selvagem nos extremos da galáxia. O planeta natal dos Gand também fica perto. A hiper-rota Conduíte Cadma liga os principais sistemas da Centralidade às hiper-rotas mais importantes da linha principal que finalmente se ligam à Rota Comercial Perlemiana e o Espaço Hutt.

Comerciantes e viajantes geralmente se interessam por Oseon por causa de seus cassinos em asteroides e um pequeno anel de sistemas estelares próximos. Entre eles está Rafa, planeta natal dos Sharu. Rumo ao extremo da Centralidade, encontra-se o mundo oculto de Tund, lar dos misteriosos Feiticeiros de Tund.

AGLOMERADO HAPES

O Aglomerado Hapes é lar do isolacionista Consórcio Hapes, uma Região Aliada da República e do Império. A divisão de Hapes do restante da galáxia é parcialmente física. O aglomerado é cercado por uma característica natural chamada Névoas Transitórias que interfere nas viagens hiperespaciais. Apenas algumas rotas estáveis ligam o aglomerado ao resto da galáxia, e elas são muito bem protegidas.

O Consórcio Hapes é uma sociedade matriarcal dominada pela realeza, boas maneiras, constantes intrigas políticas e assassinatos. Suas estratégias e trapaças internas incessantes atraem sua atenção para seus próprios problemas. A República ficou satisfeita em deixar o Consórcio por sua conta. E parece que o Império está seguindo seu exemplo.

ESPAÇO HERGLIC

Os Herglics estabeleceram seu próprio Império bem antes da ascensão da Velha República. O império dos Herglics falhou muito antes de se aliarem com a República. O Império tomou o controle da indústria Herglic e agora governa os Herglics impiedosamente. O Espaço Herglic ainda é uma Região Aliada. Ele contém cerca de quatorze sistemas, a maioria próximas à Rota Comercial de Rimma.

ESPAÇO MANDALORIANO

Como a região de origem dos temíveis guerreiros Mandalorianos e seu planeta natal Mandalore, as dimensões do Espaço Mandaloriano aumentaram e diminuíram assim como suas riquezas. No auge das antigas Guerras Mandalorianas, o Espaço Mandaloriano estendia-se desde a extremidade da Orla Interior até a extremidade noroeste da Orla Exterior. Enquanto outros sistemas e áreas no Sentido do Núcleo também foram conquistados, eles eram mundos da República ocupados.

Mesmo nos tempos modernos, esta vasta área está entre as menos povoadas da galáxia. Nos tempos das Guerras Clônicas e da ascensão do Império, o Espaço Mandaloriano em grande parte significava o Setor Mandaloriano. Embora leal à República em teoria, facções dentro das fileiras Mandalorianas lutavam por domínio cultural e político. Na época do Império, poucos seguem publicamente os velhos costumes. Bobba Fett é o representante mais conhecido dessa antiga cultura de guerra.

PORTOS CLANDESTINOS

Portos clandestinos geralmente funcionam sem levar em conta qualquer tipo de regra governamental. Muitos dependem de locais ocultos, remotos ou móveis, enquanto outros pagam suborno aos aplicadores da lei. Alguns portos são extremamente

grandes e lotados e por isso não têm um policiamento adequado, provocando uma mistura de atividade legal e ilegal, mesmo em espaço governado pelo Império ou não. Portos clandestinos podem ser encontrados em todas as regiões da galáxia, apesar de a maioria estar nos Territórios da Orla Exterior.

Os gigantescos portos clandestinos Nar Shaddaa e Estação Espacial de Kwenn são os destinos favoritos no Espaço Hutt. Tatooine, Terminus, Bespin e Socorro são alguns dos melhores portos conhecidos na Orla Exterior. Mesmo os Mundos do Núcleo não estão imunes, com Abregado-rae (que já foi confiável) deslizando para o reino das negociações sombrias. A verdade é que ninguém sabe ao certo quantos portos clandestinos existem, já que muitos permanecem em segredo para que possam continuar suas operações. Enquanto os grandes portos clandestinos beneficiam-se de sua notoriedade, outros portos menores e mais distantes são conhecidos apenas por clientes, contrabandistas e criminosos locais.

Enquanto os grandes portos clandestinos atendem a uma vasta gama de atividades ilegais e contrabando, portos menores tendem a se especializar nas necessidades locais. No mínimo, são excelentes locais de encontro para quem quer evitar complicações com as regras. A maioria depende de alguma forma de contrabando como facilitador e comprador. Alguns portos clandestinos oferecem serviços de reparo e melhorias para naves, úteis para quem precisa de reparos clandestinos ou melhorias ilegais em suas naves. Embora estejam relativamente livres dos agentes do governo, os portos clandestinos são extremamente perigosos. Donos e funcionários estão sempre de guarda, protegendo a operação de agentes e rivais. Grandes empresas criminosas administram muitos portos clandestinos, e elas representam um perigo para qualquer um que desafiar seu controle ou simplesmente eliminam qualquer um que pareça ser uma ameaça.

A FATIA

A Fatia é a vasta região em forma de cunha da galáxia localizada entre a Rota Comercial Perlemiana e o Corredor Corelliano. Assim como as regiões, a Fatia é uma designação geográfica e não uma divisão política. Ninguém a controla.

A Fatia estende-se dos Mundos do Núcleo por todo o caminho até os extremos da galáxia, e foi o coração da exploração e do desenvolvimento galáctico por milênios. Quase todos os mundos utilizáveis foram mapeados e explorados desde a Expansão até os Mundos do Núcleo. Além da Região de Expansão, a instabilidade do Espaço Hutt e a vastidão da Orla Exterior indicam que ainda há mundos para serem descobertos, desenvolvidos e explorados. A exploração galáctica fluiu ao longo dos Corredores Perlemianos e Corellianos e voltou-se para o interior da Fatia. Além da Orla Exterior e das porções da Região de Expansão, uma grande rede de hiper-rotas liga as regiões.

AGLOMERADO TION

O Aglomerado Tion encontra-se na Rota Comercial Perlemiana, na Orla Exterior. No início, criou um vínculo com a República que ajudou a impulsionar o desenvolvimento da Rota Perlemiana para o interior da galáxia mais do que qualquer outra hiper-rota. Lar de uma das mais antigas sociedades Humanas, foi colonizado inicialmente por naves de hibernação de Coruscant. Dadas as dificuldades das viagens hiperespaciais naqueles tempos, a região tornou-se isolada e suas origens foram esquecidas. Eles desenvolveram seu próprio sistema hiperpropulsor com base em uma "rede de faróis" de sinalizadores. A sociedade deu origem ao lendário Xim, o Déspota, que acabou sendo derrotado na batalha contra os Hutts. Os Tionese também lutaram com Coruscant em batalhas e disputas ao longo de toda Rota Comercial Perlemiana. Os Hutts acabaram intervindo e atacaram os Tionese com tamanha ferocidade que eles buscaram ajuda dos Mundo do Núcleo.

Dentro do aglomerado está a Hegemonia Tion, um grupo de vinte e sete sistemas remotos e desinteressantes o suficiente para não atrair o controle Imperial de forma direta. Sendo assim, mantêm diversas operações ilegais e semilegais. É o lar distante favorito de contrabandistas e criminosos.



BESPIN



Informações de Astronavegação: Sistema Bespin, Setor Anoat, região da Orla Exterior.

Métricas Orbitais: 5.110 dias por ano / 12 horas por dia

Governo: guilda

População: 6 milhões (Humanos 68%, Ugnaughts 8%, Lutrillianos 6%, outros 18%)

Idiomas: Básico

Terreno: nuvens de gás

Cidades Principais: Cidade das Nuvens (capital), Tibannopolis (semiabandonada), Superfície Ugnaught

Áreas de Interesse: Zona de Vida

Exportações Principais: Turismo, gás Tibanna, carros das nuvens

Importações Principais: consumíveis, produtos industriais

Rotas Comerciais: Espinha Comercial Corelliana, Corredor Corelliano.

Condições Especiais: Atmosfera tipo I (respirável) apenas na faixa da Zona de Vida

História: Em um universo repleto de raridades, Bespin ainda consegue se destacar. Sem uma área de superfície habitável, raramente vale a pena colonizar esses gigantes gasosos. No entanto, Bespin contém um recurso tão valioso que torna qualquer gasto em colonização viável: gás Tibanna. Existem diversas finalidades para ele na tecnologia galáctica. Uma versão refinada do gás é o potente refrigerador de motores de hiperpropulsores, e outra versão pode ser usada em armamentos.

Cartuchos de blaster são preenchidos com gases comprimidos que, quando agitados, emitem um raio de energia cáustica. Da meia-dúzia de gases disponíveis no mercado, o gás Tibanna compactado ao nível atômico é um dos mais poderosos (e caros), pois quadruplica a vazão de energia de um cartucho blaster. Mais seguro quando usado em armas pesadas, o gás Tibana compactado ainda tem grande espaço em armamentos pessoais.

Esta riqueza nas nuvens de Bespin levou a uma série de cidades repulsoras habitando a "Zona de Vida", uma faixa com atmosfera respirável com 30 quilômetros de profundidade. A zona também é o lar dos imensos beldons que pastam nas nuvens de algas fosforescentes, dos bandos de velkers que caçam os beldons e os carniceiros morcegos rawwk.

A capital de Bespin, Cidade das Nuvens, foi construída pelo empreendedor Ecclesis Figg, que planejava esconder suas operações de mineração ilegais de Tibana para armas blaster sob uma aparência de negócios legítimos. Para isso, ele descreveu a cidade como um luxuoso resort e operações de mineração de refrigeradores. Anos depois, sob o controle do Barão Administrador Lando Calrissian, a "fachada" se tornou realidade: o turismo é uma das principais indústrias da Cidade das Nuvens. Sob o comando de Calrissian, a Cidade das Nuvens prosperou muito e continuou sendo a indiscutível capital de Bespin.

Apesar de a Cidade das Nuvens ser a maior cidade de Bespin, existem comunidades que estão lucrando com a mineração do gás Tibanna. A maior delas, Tibannópolis, vem enfrentando uma reviravolta nos lucros com a mineração nas últimas décadas. Quase totalmente abandonada, deriva sem rumo. Outra cidade flutuante importante é chamada "Superfície Ugnaught", uma plataforma flutuante cuja superfície é projetada para imitar a superfície de Gentes, o planeta natal dos Ugnaughts.

CIDADE DAS NUVENS

Projetada por um arquiteto Alderaaniano, a Cidade das Nuvens esconde sua infraestrutura de mineração com um ar de elegância que combina com a atmosfera ao redor. Para muitos, não existe fuga mais romântica do que uma semana nas nuvens. Nos cinquenta níveis superiores da cidade estão os resorts, spas, cassinos, centros de compras, teatros, capelas... Tudo que agrada o coração e relaxa a mente. No setor meridional da cidade ficam as instalações da Bespin Motors e também Cidade Porto, onde os moradores trabalham e moram. Nos níveis inferiores, próximo à plataforma propulsora principal, uma dedicada força de trabalho composta por Humanos, Ugnaughts e Litrillianos voa em arrastões para coletar o gás Tibanna da atmosfera e voltar para embalar o gás minerado para exportação.

CORELLIA



Informações de Astronavegação: Sistema Corelliano, Setor Corelliano, Região do Núcleo

Métricas Orbitais: 329 dias por ano / 25 horas por dia

Governo: república

População: 3 bilhões (Humanos 60%, Drall 20%, Selonianos 20%)

Idiomas: Básico

Terreno: florestas, colinas, planícies

Cidades Principais: Coronet (capital), Kor Vella, Tyrena

Áreas de Interesse: Mercado Nave do Tesouro, Casa Corona, Praias Douradas, túneis Selonianos

Exportações Principais: naves estelares, álcool, consumíveis

Importações Principais: armamento, matérias-primas, artigos de luxo

Rotas Comerciais: Espinha Comercial Corelliana, Corredor Corelliano.

Condições Especiais: nenhuma.

História: Quando se trata de naves espaciais, os compradores podem contar com três regras: se você quer qualidade, confie nas fabricantes de naves espaciais de Fondor; se quer impressionar, compre uma Kuati; se precisa de velocidade, vá de Corelliana. Impulso, aceleração e velocidade hiperespacial são as principais preocupações de qualquer construtor de naves Corelliano, desde as pequenas empresas que personalizam cargueiros leves até a renomada Corporação Corelliana de Engenharia.

Velocidade não é apenas uma característica dos motores Corellianos, mas também está nos genes de cada Corelliano. São pessoas que estão sempre em movimento. Seja para saírem correndo de um sistema estelar remoto sem aviso prévio, seja para deixar seus pequeninos passearem em swoops, os Corellianos são conhecidos pela galáxia por terem "combustível de foguete no lugar de sangue". No entanto, é uma inquietação sem más intenções – o coração Corelliano é seu verdadeiro motor, e a paixão, seu acelerador. Esse costume de agir antes de pensar deu início à carreira de bilhões de contrabandistas e exploradores Corellianos e tornou muitos nomes Corellianos conhecidos, como Solo e Antilles.

Alguns sociologistas populares afirmam que a ousadia Corelliana vem de suas origens como uma raça órfã de humanos, já que nenhum sinal arqueológico de uma cultura pré-industrial primitiva foi encontrado no planeta. E somado ao fato de que o sistema Corelliano ostenta cinco planetas habitáveis (Corellia, Drall, Selonia, Talus e Tralus) e uma estação espacial grande e antiga chamada Centerpoint, dá um ar de mistério e romance à Corellia.

Com seu passado de vagões estelares, engenheiros de naves e contrabandistas insignificantes, é de se esperar que o planeta Corellia seja por si só um ferro-velho de motores queimados e depósito de tubos não recicláveis. Isso não poderia estar mais distante da verdade. Corellia é um exuberante mundo de florestas e terras cultiváveis, montanhas cobertas de gelo e praias douradas. Sua capital, Coronet, é uma cidade movimentada e vibrante, com todas as comodidades que qualquer outra metrópole da galáxia oferece e os tipos de bares e bordéis que se pode encontrar em Nar Shaddaa. Os Corellianos adoram misturar sua cerveja temperada com uma boa briga. Depois vão para casa dormir em suas confortáveis camas para estarem prontos para mais uma rodada no dia seguinte.

A independência de Corellia estava em seu ponto mais baixo quando a República caiu. Palpatine não tinha paciência com a intransigência Corelliana e rapidamente fez o governante do sistema, o Diktat, virar a marionete de um Moff Imperial. Diferente de Fondor, o Império não conseguiu nacionalizar todos os estaleiros e órgãos de engenharia de Corellia.

GANHANDO SUAS LISTRAS DE SANGUE

Os mais prestigiados dos prêmios nacionais de Corellia são as "listras de sangue", listras amarelas ou vermelhas costuradas nas pernas das calças. O governo e a força militar de Corellia dão essas faixas como recompensa para demonstrações heroicas de bravura, cientes de que tais ações requerem muito sacrifício. Para um povo que prefere atirar primeiro e perguntar depois, momentos de deliberação são muito valorizados.

FONDOR



Informações de Astronavegação: Sistema Fondor, Setor Tapani, região das Colônias.

Métricas Orbitais: 412 dias por ano / 31 horas por dia

Governo: guilda

População: 5 bilhões (Humanos 75%, Herglic 11%, Mrlssi 7%, Sullustanos 3%, outros 4%)

Idiomas: Básico

Terreno: urbano industrial

Cidades Principais: Cidade de Fondor (capital)

Áreas de Interesse: Estaleiros orbitais, túneis subterrâneos de vapor, cidades

Exportações Principais: naves estelares, tecnologia, droides

Importações Principais: consumíveis, artigos de luxo, artigos mecânicos, droides

Rotas Comerciais: Rota Comercial de Rimma, hiper-rota secreta para Gandeal, no Núcleo

Condições Especiais: nenhuma.

História: Em terceiro lugar, atrás apenas de Corellia e Kuat na classificação geral de construção de naves espaciais, Fondor apostou sua reputação não na produção em massa, mas na qualidade. Muitas das fragatas e naves capitais mais bem projetadas são construídas em seus estaleiros, desde o Super Destroier Estelar Executor até iates Hutts. A Guilda de Fabricantes de Naves Espaciais Fondor garante tamanha qualidade porque está no controle de cada etapa de construção das naves: desde a modelagem e implementação mecânica à administração planetária e a microgestão do cotidiano dos trabalhadores.

Milênios de construções de naves tiveram seu preço em Fondor. As sobras dos detritos de navegação ou as vigas de naves que circundam o planeta são um pesadelo. A maioria dos cargueiros aporta em estações em órbita, e os passageiros seguem de lançadeira, passando pelos corredores mais seguros, até chegarem ao planeta. Os recém-chegados muitas vezes ficam surpresos com os efeitos da mineração e da industrialização na superfície. Fondor é praticamente coberto por fábricas, canos de escapamento, complexos administrativos e refinarias de metais. O subterrâneo não é diferente: parece uma colmeia oca de túneis de acesso e saídas de vapor.

A guilda está ciente de que seus membros que trabalham duro precisam extravasar o estresse e, por conta disso, transformou a capital de Fondor em um retiro perfeito para a libertinagem bem-intencionada. Quase todos os vícios são oferecidos de uma forma ou outra conforme o regulamento da guilda. Os trabalhadores sabem que muita indulgência pode levar à rescisão; e a situação não chega a esse ponto porque a guilda vigia seus empregados o tempo todo.

A guilda conta com droides para manter o tamanho de sua força de trabalho consciente gerenciável. As unidades independentes realizam as tarefas mais inferiores, enquanto os gigantes cérebros droides coordenam os ciclos de produção, os horários dos trabalhadores e projetos de grande escala para alcançar eficiência máxima. Essa dependência do trabalho mecânico deu origem à segunda indústria de Fondor: projeção e fabricação de droides. Fondor fabrica alguns dos droides trabalhadores mais capacitados da galáxia.

Nas últimas décadas, os estaleiros de Fondor foram nacionalizados pelo Império. E junto às medidas de segurança agressivas durante a construção do Executor, Fondor acabou virando um enclave militar do Império.

LUA DE NALLASTIA

Séculos atrás, um grupo de Fondorianos rompeu com a guilda para proteger a lua-selva de Nallastia de ser explorada. Mon Calamaris e Ithorianos solidários no Senado da República uniram-se ao movimento Nallastiano para reconhecer sua independência, para a ira da guilda. Agora a lua de Fondor gira em torno do planeta como uma joia tentadora, e há rumores de que serve de abrigo para a Aliança Rebelde.

KESSEL



Informações de Astronavegação: Sistema Kessa, Setor Kessel, região da Orla Exterior

Métricas Orbitais: 322 dias por ano / 26 horas por dia

Governo: prisão militar

População: 700 a 1.000 (militar e administrativa), milhares de prisioneiros

Idiomas: Básico

Terreno: planícies alcali, montanhas, cavernas

Cidades Principais: Kessendra (uma pequena cidade militar)

Áreas de Interesse: Instalações da prisão Imperial, minas de drogas

Exportações Principais: droga glitterstim

Importações Principais: consumíveis, tecnologia

Rotas Comerciais: Pabol Sleheyron, Corredor Comercial de Kessel

Condições Especiais: Atmosfera tipo III (necessária máscara respiratória), roupas radioativas para excursões prolongadas na superfície

História: Vinte e cinco mil anos antes das impiedosas conquistas do Imperador Palpatine, o planeta conhecido como "Olho de Xo" foi testemunha de batalhas entre Xim, o Déspota, e o império Hutt. Embora o nome nunca tenha se popularizado, o disforme planeta que passou a se chamar Kessel ficou conhecido pela galáxia pelo tesouro enterrado sob sua superfície rochosa: a droga glitterstim, que logo se tornaria um dos estimulantes mais procurados da galáxia.

Por muitos anos, capitães de cargueiros ambiciosos aventuraram-se em expedições até esta remota área do espaço. No entanto, a rota para Kessel era traiçoeira, infestada de nêvoas, asteroides e um aglomerado de buracos negros gigantescos: o Maw. Poucos retornaram dessas viagens, e aqueles que voltaram e também conseguiram ir para debaixo da superfície vieram com histórias sobre monstros horrendos de vários olhos, criaturas fantasmagóricas e carcassas humanas sem vida vagando pelas cavernas.

A Velha República pôs fim aos milênios de sonhos especulativos quando planejaram uma rota semissegura pelo Maw usando faróis hiperespaciais. O Senado criou a KesCorp, uma empresa pública para supervisionar a mineração e exploração medicinal do glitterstim. Somente voluntários altamente confiáveis e idealistas foram enviados a Kessel com salários insignificantes do governo, para afastar os mal-intencionados. O uso farmacêutico inicial mostrou-se promissor, e a demanda foi aumentando.

No entanto, conforme a República declinava, pouca atenção era dada a Kessel. Os elementos criminosos foram aos poucos tomando posse da KesCorp, e o "glitteryll", um pouco de ryll Rylothiano misturado com a droga Kesseliana, tornou-se a droga dos ricos e poderosos. Quando o Império chegou ao poder, os trabalhadores ficaram aliviados quando o Império militarizou Kessel, acreditando que o número de viciados diminuiria.

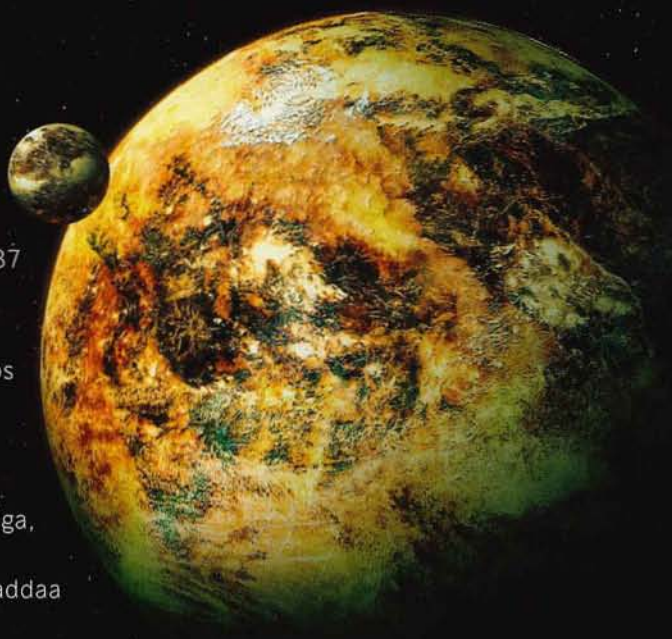
Pareceu funcionar no começo. Os Imperiais fortaleceram a lua de Kessel e transformaram o planetoide em uma prisão de segurança máxima para rebeldes políticos, piratas, Vigos do Sol Negro e psicopatas criminosos.

Mas essa sensação de alívio passou. Embora o Império controle o comércio de glitterstim, ele aumentou a mineração utilizando prisioneiros como força de trabalho descartável. Agora, a droga é minerada mais do que nunca, mesmo o mercado sendo altamente controlado. Esta situação torna o contrabando de glitterstim altamente rentável e dá origem ao malvisto "Percurso de Kessel", uma rota de contrabando de Kessel que chega perigosamente perto do Maw antes de chegar ao espaço civilizado.

A DROGA GLITTERSTIM

Mais potente do que o ryll Rylothiano, o glitterstim é muito mais viciante e, felizmente, escasso. Seus fios podem ser identificados pela cintilação que emitem mesmo no escuro. O estimulante manipula a mente do usuário, aumentando a sensibilidade aos estímulos normais. Muito se discute se a droga realmente concede poderes telepáticos ao usuário, embora a maioria deles acredite que sim. Sabe-se que a droga dá ao usuário a habilidade de "ler" as pessoas, talvez por meio de poderes mentais ou através de percepção aumentada. De qualquer modo, o uso prolongado de glitterstim pode fazer a pessoa mais bem ajustada ficar viciada para o resto da vida e que fará qualquer coisa por outra "dose".

NAL HUTTA



Informações de Astronavegação: Sistema Y'Toub, Espaço Hutt, região da Orla Média

Métricas Orbitais: 413 dias por ano / 87 horas por dia

Governo: clãs

População: 7 bilhões (Hutts 43%, Humanos 28%, Vippits 15%, Evocii e outros 14%)

Idiomas: Huttês

Terreno: florestas, pântanos

Cidades Principais: Bilbousa (capital), Qedriga, Jiguuna

Áreas de Interesse: palácios Hutts, Nar Shaddaa (lua)

Exportações Principais: turismo, contrabando

Importações Principais: consumíveis, artigos de luxo, tecnologia

Rotas Comerciais: Pabol Hutta, Ootmian Pabol, Shag Pabol

Condições Especiais: máscaras respiratórias para os sensíveis

História: Em Huttês, Nal Hutta significa "joia gloriosa", embora poucos visitantes além dos Hutts concordariam com isso. Pântanos levemente aquecidos cobrem a superfície e criam condições suntuosas para os Hutts amantes da umidade. Não preocupa os Hutts que a maioria das espécies não suporte o ambiente, pois sabem que estão no comando quando outros sofrem em sua presença.

Nal Hutta nem sempre foi um lamaçal. Quando Varl, o planeta natal dos Hutts, foi destruído por pragas e cataclismas quinze milênios atrás, eles mandaram seus escravos procurar por um novo planeta que atendesse às suas necessidades. O planeta que encontraram era habitado por um povo nativo que chamava a si próprio de Evocii e seu mundo de Evocar. O poder militar dos Hutts era tamanho que em poucos anos eles transformaram o mundo em um paraíso para sua espécie.

Atualmente, as rivalidades entre os clãs Hutts dividiram Nal Hutta, sendo que os melhores e mais sujos pântanos são controlados pelo clã mais poderoso da vez. A posse desses locais muda constantemente, pois os Hutts nunca estão satisfeitos com o estado atual das coisas. Isso faz de Nal Hutta um leito envenenado por intrigas, com maquinações políticas constantes pontuadas por episódios de conflitos menores entre guerreiros contratados. Não seguir as rígidas regras de combate ou trapaceá-las de alguma forma pode levar ao banimento pelo Conselho dos Anciões, convencendo os combatentes a encontrar novas maneiras de esconder velhos truques em suas buscas pela vitória.

Na teoria, Nal Hutta está sob o controle Imperial, mas continua quase totalmente independente. As filosofias Hutts incentivam que se evitem conflitos quando se pode prevalecer por outros meios. Eles estão perfeitamente satisfeitos em permitir que o Império reivindique o domínio, sabendo que sua autoridade sobre as economias regionais são o real poder.

A LUA DOS CONTRABANDISTAS

Nar Shaddaa, a maior lua de Nal Hutta, era parecida com o planeta que orbitava, com selvas infinitas e os oceanos mais azuis. Mas tudo isso desapareceu com o passar dos séculos, com a chegada dos Hutts no sistema Y'Toub. Ao longo dos séculos, Nar Shaddaa tornou-se uma cidade de ponta a ponta, e de tantas construções com cumes e docas espaciais, os moradores referiam-se a ela como "Pequena Coruscant". Não importa o quão perto do sol do sistema Nar Shaddaa esteja, parece que ela está em um estado de escuridão perpétua, tomada pela fumaça dos escapes dos motores e depósitos de reabastecimento. É o lugar ideal para os Hutts conduzirem suas negociações secretas.

Os contrabandistas vêm em peso para Nar Shaddaa à procura de emprego, remunerado ou não. Todo Hutt tem um plano, e seu pagamento adiantado, por menor que pareça, pode ser tentador para aqueles que estão com pouca sorte.

ORD MANTELL



Informações de Astronavegação: Sistema Joia Brilhante, Setor Joia Brilhante, região da Orla Média

Métricas Orbitais: 394 dias locais em um ano / 26 horas padrão em um dia

Governo: república com governador eleito

População: 4 bilhões (espécies variadas)

Idiomas: Básico

Terreno: planaltos, planícies, montanhas, ilhas

Cidades Principais: Worlport (capital), Freelonn, Savroia

Áreas de Interesse: Platô Dez Milhas, Cassino da Senhora do Destino

Exportações Principais: entretenimento, turismo, produtos manufaturados

Importações Principais: consumíveis, matérias-primas

Rotas Comerciais: Espora Celanon, Rota Entralla (liga-se a Muunilinst)

Condições Especiais: nenhuma.

História: Ord Mantell é um paraíso para os viajantes espaciais. Trapaceiros e contrabandistas são recebidos de braços abertos. Essa mistura de vício e criminalidade parece tornar o mundo ingovernável, e de fato Ord Mantell está à beira da anarquia, mas tem sido assim desde a colonização do planeta pelos Corellianos.

Originalmente uma Artilharia/Depósito Regional para a Velha República, o que lhe deu o prefixo "Ord" (de ordnance, ou seja, artilharia), o mundo nunca poderia se livrar de seus maus hábitos Corellianos. Agora, os Mantellianos – um termo coletivo para os diversos habitantes do mundo – orgulham-se de sua "atitude relaxada". Ao longo dos milênios, esta sociedade aberta tem atraído todos os tipos de indivíduos, desde sonegadores de impostos e comerciantes a solitários e desocupados. Os mercados a céu aberto vendem quase tudo, e em cantinas decadentes o transporte pode ser seguro para cargas ilícitas. Nada é realmente ilegal em Ord Mantell, e a única obrigação imposta é a do voto. Pois se tem algo que comanda Ord Mantell, trata-se do poderoso crédito.

Os governantes e representantes do planeta são famosos por aceitarem subornos e favores legislativos. Se alguém doar o suficiente, pode sair ileso de quase qualquer situação. Isso não significa que as ruas de Worlport ou Savroia sejam armadilhas mortais. As cidades e os cassinos contratam empresas de segurança para o policiamento, considerando em primeiro lugar a segurança de milhões de turistas que vêm todo ano nos feriados de jogos e apostas.

Além das áreas de aposta encontram-se trechos de ferro-velho, fábricas e minas de extração. Mais adiante, ao longo das margens continentais estão pequenas comunidades pesqueiras, religiosas e agricultoras que não querem ser incomodadas por estrangeiros e tentam permanecer isoladas.

Milhares de outros sistemas estelares oferecem as mesmas tentações, mas poucos são abençoados com a localização de Ord Mantell. Situado no fim da Rota Entralla, Ord Mantell serve como volta para a Espora Celanon. Somente os navicomputadores mais rápidos podem corrigir o curso sem deixar o hiperespaço, tornando Ord Mantell uma parada óbvia.

O Império permite a aparente independência de Ord Mantell, contando com a chantagem do governante do planeta em vez da subjugação total. No entanto, os Mantellianos veem cada vez mais stormtroopers Imperiais pelas cidades. Os Imperiais temem que Ord Mantell se torne um refúgio para os Rebeldes, por isso vigiam o planeta com manobras de frota e uma gradual acumulação de forças terrestres.

CASSINOS DE ORD MANTELL

O Cassino Senhora do Destino na principal rua de Worlport atrai bilhões de estrangeiros e suga grandes quantias de seus bolsos. Porém apostadores de verdade não são vistos rodando roletas de jubileu da Senhora do Destino. Os cassinos preferidos pelos apostadores estão nos becos e nas vielas. O Cubo da Sorte em Freelonn, Detooa Sortuda em Savroia ou Dê-Me Uma Chance na rota Century de Worlport têm os maiores rendimentos da Espora Celanon.

RYLOTH



Informações de Astronavegação: Sistema Ryloth, Setor Gaulus, região da Orla Exterior

Métricas Orbitais: 305 dias por ano / 30 horas por dia

Governo: feudalismo

População: 1,5 bilhões (Twi'leks 76%, outros 24%)

Idiomas: Twi'leki, Lekku (comunicação de tentáculos não verbal), Básico, Huttês

Terrenos Principais: Cavernas, desertos, montanhas, planícies

Cidades Principais: Lessu (capital), Kala'uun, Roancu

Áreas de Interesse: minas da droga ryll, Jardins da Pedra Flutuante

Exportações Principais: escravos, ryll

Importações Principais: consumíveis, artigos de luxo, medicamentos, tecnologia

Rotas Comerciais: Corredor Corelliano, Corredor do Vento da Morte (para transporte de drogas)

Condições Especiais: nenhuma

História: Durante milênios, os Twi'leks de Ryloth conseguiram navegar pelas áreas cinzentas da lei galáctica e estruturar sua economia em torno de dois produtos para os quais sempre há demanda: escravidão e drogas. Especialistas em negociações, os lordes dos clãs Twi'leks contornam a legislação antiescravidão forçando um contrato de "livre arbítrio" para os Twi'leks de classe social inferior – escravidão em tudo, menos no nome. Enquanto tais hábitos driblam a lei galáctica, muitas outras culturas cumpridoras da lei de certo modo satisfazem-se fazendo vista grossa para essa prática a fim de ter escravos Twi'leks.

As drogas salvaram os Twi'leks de ser uma subclasse permanente para as outras espécies. Milhares de anos atrás, imensos depósitos da droga ryll foram descobertos em Ryloth. Minerados de flores debaixo da superfície, o ryll podia ser usado como agente ativo de medicamentos e drogas. De repente, Ryloth tinha outro recurso valioso para a galáxia. Os próprios clãs exploravam a droga em vez de terceirizar o trabalho. A consequência disso foi que os escravos Twi'lek tornaram-se uma comodidade muito mais rara e rendiam preços mais altos, sem exaurir a população de Ryloth.

Os visitantes consideram o planeta um lugar de condições severas. A maior parte dos terrenos é rochosa e improdutiva por causa do sol de Ryloth. Tremendas tempestades de calor acontecem por toda a superfície sem aviso prévio, deixando apenas as criaturas mais resistentes, como os blindados lylek, sobreviverem. O clima é mais ameno ao redor do equador, onde está a maioria das instalações Twi'leks, inclusive a cidade capital de Lessu. Os Twi'leks que optam por viver em outros lugares encontram abrigo debaixo da superfície ou protegidos atrás de montanhas rochosas, em cidades-cavernas como Kala'uun e Roancu.

Como a economia de Ryloth baseia-se principalmente em exportações, existem poucas indústrias nativas, e quase toda a tecnologia é importada. No entanto, os Twi'lek não são tecnofóbicos; eles preferem manter sua posição na comunidade galáctica através de comércio e barganha.

Com o preconceito antiestrangeiro crescendo na galáxia, os Twi'leks, dadas suas semelhanças com os humanos, tentam diluir o impacto em Ryloth insinuando-se para as autoridades Imperiais. Um executivo da Sistemas de Frotas Sienar visitava Ryloth com tanta frequência que acabou construindo escritórios corporativos nas cavernas de Kala'uun.

A DROGA RYLL

Mesmo sendo mais fraco em comparação ao glitterstim, o ryll continua sendo uma substância perigosa e viciante que causa alucinações e perda de memória. Tanto a República quanto o Império estabeleceram restrições ao seu uso, licenciando-o apenas às empresas farmacêuticas para a produção de analgésicos e anestésicos. Os clãs Twi'lek afirmam que mineram o ryll para entidades legalmente aprovadas, mas isso não explica as milhões de remessas que somem todos os anos. Os clãs mantêm as companhias farmacêuticas satisfeitas oferecendo descontos nos preços ou adicionando "um pouco mais" de produto nos pedidos.

TATOOINE



Informações de Astronavegação: Sistema Tatoo, Setor Arkanis, região da Orla Exterior

Métricas Orbitais: 304 dias locais em um ano / 23 horas padrão em um dia

Governo: Conselhos locais sob o governo nominal Imperial

População: 200.000 (Humanos 70%, Jawas 5%, Tusken Raiders 5%, outros 20% – as populações são apenas estimativas)

Idiomas: Básico, Jawês, Tusken, Huttês

Terrenos Principais: deserto

Cidades Principais: Bestine (capital), Anchorhead, Forte Tusken, Mos Espa, Mos Eisley

Áreas de Interesse: Deserto de Jundland, Cânion do Mendigo, Palácio do Jabba

Exportações Principais: minerais, produtos ilegais

Importações Principais: consumíveis, tecnologia, produtos químicos, água

Rotas Comerciais: Rota Comercial de Triellus

Condições Especiais: nenhuma

História: "Miserável", "cisco", "bola de poeira" – estes são alguns dos termos utilizados para descrever o mundo-deserto de Tatooine. Apesar da aparência estéril, está longe de ser sem vida. Sobre sua desolada superfície encontram-se espalhados povoados de alguns dos indivíduos mais obstinados da galáxia. Agricultores de umidade intratáveis trabalham duro para extrair água do ar e da areia. Os enormes sandcrawlers que atravessam os mares de dunas abrigam as comunidades dos pequenos Jawas. Cobertos com roupas de deserto da cabeça aos pés, os Tusken Raiders do Deserto de Jundland atacam os povoados quando estão em vantagem numérica e percorrem as regiões mais inóspitas montados em banthas resistentes.

O árido terreno de Tatooine varia entre insondáveis mares de dunas, desertos de rochas pontudas e montanhas em formato de dentes afiados. Essas montanhas são o terreno de caça de alguns dos predadores mais perigosos de Tatooine, os gigantes dragões krayt. Essas terríveis criaturas são temidas, mas também caçadas devido às valiosas pérolas em suas gargantas.

É fácil aterrissar em Tatooine, mas uma vez lá é preciso um feito heroico para sair. Vilões de todos os tipos vêm para este deserto certos de que podem se esconder de seus inimigos. Com isso, caçadores de recompensas nunca ficam sem trabalho, e muitos fizeram seus nomes aqui, como Jodo Kast e Puggles Trodd.

A enorme distância em relação ao Núcleo não diminuiu a importância do papel de Tatooine na história da galáxia. Localizado na Rota Comercial de Triellus próximo a Geonosis, a proximidade de Tatooine com o Corredor Corelliano o torna um salto opcional lucrativo para os comerciantes resistentes. Embora nunca tenha sido o centro de eventos, o planeta sempre parece ter certo destaque de má reputação nos assuntos da Orla Exterior.

Durante seu reinado, o Império colocou diversos governantes para vigiar o mundo sem leis, e a maioria faz apenas isso: vigia. Os Hutts são os verdadeiros mestres de Tatooine, com Jabba no comando. A imensa quantidade de criminosos junto à população faz de Tatooine um tesouro repleto de rumores e segredos.

MOS EISLEY

A cidade é um labirinto de casas de pedra e ruas empoeiradas cercadas por muros que retêm o calor. O fedor de dewbacks, rontos e banthas pode ser avassalador, por isso os habitantes de vez em quando usam máscaras quando saem de suas moradias. A loja Otu Del de Swoops e Pods Customizados atrai os corredores que querem se arriscar na "Agulha" no Cânion do Mendigo, e muitas ofertas de T-16 skyhoppers podem ser encontradas na loja Speeders do Espaçoporto do Georgi Hans ao sudeste da Doca 94. Jabba é dono de uma residência no centro da cidade, principalmente para servir como um centro de tributo e de moradia para os convidados favorecidos do Hutt. Quando estiver à procura de informações ou de uma nave veloz, o destino certo é a Cantina de Chalmun onde sempre há uma seleção das espécies mais interessantes da galáxia.





XI

LEI E SOCIEDADE

"Os governadores regionais agora têm controle direto sobre os seus territórios. O medo manterá os sistemas locais comportados."

–Grande Moff Tarkin

Este capítulo pretende mostrar aos Personagens de Jogador como é a galáxia na época do Imperador Palpatine. Alderaan já não existe mais, assim como a Estrela da Morte, seu instrumento de destruição. A Aliança Rebelde torna-se uma verdadeira ameaça para a ordem prometida do Império, embora a vontade de Palpatine permaneça dominante na maioria dos sistemas civilizados. Os Moffs e os governadores implementam as políticas do Imperador, enquanto muitos subordinados militares e da inteligência que ele comanda – geralmente pela direção de seu aprendiz Darth Vader – executam seus decretos e expandem seu poder.

Apesar de tudo isso, os territórios do Império são tão vastos que os astutos e os afortunados ainda conseguem juntar uns créditos aqui e ali. Porém são os sábios que aprendem tudo o que podem sobre quais facções respondem por quais setores e como a lei funciona onde quer que estejam.

Como já era de se esperar, os sábios tendem a ter uma vida mais longa.

O IMPÉRIO GALÁCTICO

O Império Galáctico é a influência dominante por toda a galáxia, ditando como devem ser as vidas de cada ser em cada planeta. Tal domínio é conseguido por meio de uma rede elaborada de poderio militar e sofisma burocrático que incorpora organizações oficializadas e facções novas. É através do medo e de políticas de eficiência rigorosamente aplicadas que o sistema funciona para a maioria dos indivíduos.

No entanto, existem diversas falhas das quais se pode tirar algum proveito, e é assim que qualquer um que escolhe viver longe das leis aproveita um pouco a liberdade que essa vida oferece.

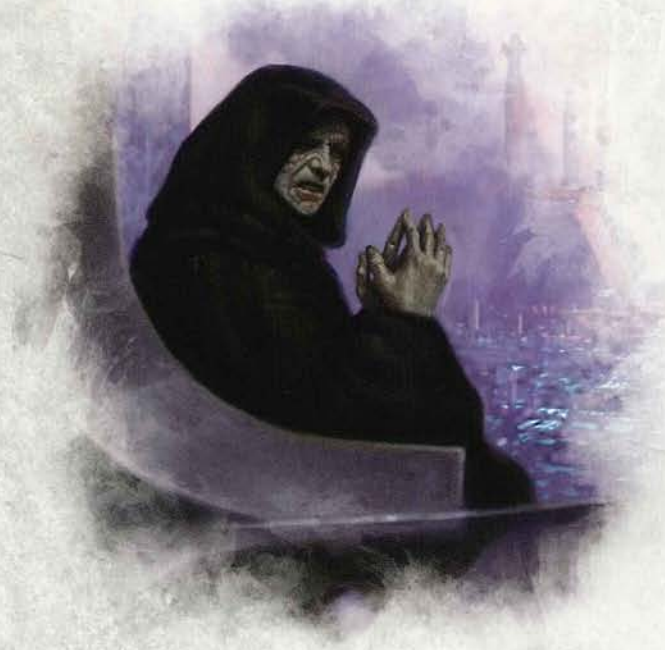
NÍVEIS HIERÁRQUICOS

A estrutura hierárquica do Império é piramidal em sua natureza, tendo o Imperador Palpatine firmemente assentado no topo. Cercado por conselheiros e servos escolhidos a dedo da elite de todos os setores, Palpatine trama seus planos diretamente através desta pirâmide de controle. Ele faz isso por meio de uma HoloNet totalmente readaptada (conforme a "Doutrina Tarkin", imposta pelo último comandante da Estrela da Morte) e de resoluções diretas que delega através de Darth Vader e outros servos leais.

GRANDES MOFFS

Os Grandes Moffs estão logo abaixo do Imperador na pirâmide. Possuem grande poderio político e militar, sendo que a maior parte desse poder é destinada à Nova Ordem. Eles recebem riqueza e poder extraordinários em troca do controle das regiões mais conturbadas da galáxia. Essas áreas de controle são chamadas de setores prioritários e podem ou não se sujeitar às estruturas de setores antigos. Os planetas e sistemas de quaisquer áreas conectadas podem ser redistribuídos para um setor primário com o objetivo principal de se aplicar uma política de controle e pacificação muito maior.

Os Grandes Moffs são os líderes políticos e militares supremos de seus setores devido à total autonomia que possuem para agir como bem entenderem e ao enorme apoio de recursos e tecnologia de que dispõem para alcançarem seus objetivos. O imperador elege cada Grande Moff pessoalmente, e eles prestam contas somente a ele. Os Moffs e os governadores que estão sob a jurisdição de um Grande Moff pouco têm a fazer a não ser consentir com qualquer exigência que fizer, e geralmente são designados para lidar com as consequências de qualquer ação política empreendida pelo Grande Moff.



Alguns dos mais destemidos Moffs e outros líderes tentaram mostrar que o fiasco da Estrela da Morte e a perda do próprio criador da Doutrina que gerou o conceito de Grande Moff serviram como prova de que talvez sejam dados muitos recursos e muita independência aos Grandes Moffs. O Imperador não concorda com isso e continua fornecendo ambos em abundância a seus aplicadores da lei escolhidos.

MOFFS

Os setores tradicionais – conjunto de sistemas unidos pela proximidade, economia e tradição – são controlados pelos Moffs Imperiais. Um Moff que presta contas a um dos conselheiros de Palpatine comanda pelo menos um Grupo Setorial em termos de recursos militares e é responsável pela segurança e pelas ocorrências.

Os Moffs também são responsáveis pela produtividade geral de seus setores, daí a maioria voltar sua atenção para o planeta mais rico e mais abundante em recursos dentre os planetas que estão sob seu controle. Os Moffs geralmente assumem o governo direto dos planetas mais importantes (ou mais cômodos) de seus setores, despachando superiores militares para lidar com problemas e cuidar das investigações atuais.

GOVERNANTES PLANETÁRIOS

Embora a grande maioria dos planetas e sistemas do Império tenha permissão para continuar com seus negócios quase da mesma maneira que faziam na época da República, a implementação de governantes garante que a política Imperial conduza todas as decisões e atividades políticas. Esses governantes são agentes Imperiais eleitos por Palpatine ou por seus conselheiros, e seu governo geralmente estende-se por todos os planetas de um único sistema estelar.

Nominalmente, cada governante assume o comando direto de todas as forças militares Imperiais guarnecidas e ao redor de seus planetas. Mas, na realidade, sua liderança tende a ser mais uma questão de conselhos e direcionamento; na maioria das vezes, a Marinha Imperial, especificamente, ignorará um governante em favor de seus próprios objetivos, a menos que o governante desfrute do apoio do Moff que comanda o setor.

A menos que as políticas e culturas de um planeta sigam na direção oposta à da doutrina Imperial, um governante tenderá manter uma postura de observar e aconselhar com liderança tradicional. No caso de tal liderança entrar em conflito com os desejos do Imperador, qualquer coisa entre diplomacia e coerção pode ser usada para fazer o governo andar na linha. Em casos extremos, o governante simplesmente assumirá o controle e governará diretamente em nome do Império.

COMPNOR

A Comissão para a Preservação da Nova Ordem, ou COMPNOR, foi criada sobre a base de uma entidade política parecida que existia na época da República. No entanto, esta organização está decididamente comprometida tanto com a pessoa quanto com as políticas do Imperador Palpatine, e acabou virando sua máquina pessoal de poder político por toda a galáxia.

No início, a COMPNOR era pouco mais do que uma organização social composta por, em sua maioria, jovens seguidores extremamente devotados ao Imperador. Por meio da manipulação de sábios conselheiros, como Crueya Vandron e Sate Pestage, Palpatine rapidamente conseguiu transformar a COMPNOR em uma potência para utilizar de diversas formas. Ocupando as fileiras com entusiastas ideológicos e complacentes às suas esperanças e medos, o Imperador criou um corpo político incrivelmente vasto em tamanho e alcance. Ao envolver importantes líderes econômicos, militares e políticos no Comitê de Seleção elitista, Palpatine reuniu as pessoas mais poderosas e influentes da galáxia para estarem diretamente à sua disposição.

Para cada batalha vencida pelas Forças Militares Imperiais, a COMPNOR vencia inúmeras outras através da manipulação econômica, burocrática e diplomática. Não há um Moff ou oficial militar que não leve a COMPNOR em consideração a cada decisão que toma ou plano que coloca em ação.

A organização é bastante complexa, mas algumas facções importantes que fazem parte da COMPNOR merecem um pouco mais de atenção por qualquer um que deseja percorrer o espaço Imperial.

COMPFORCE

Composta pela juventude idealista compelida a servir a grande visão do Imperador Palpatine, a CompForce é o braço militar da COMPNOR. Ela fornece tropas de Assalto de linha de frente para combates diretos contra a Aliança Rebelde e outros inimigos e também voluntários de Observação que buscam compreender a complexidade das Forças Militares Imperiais antes de prosseguir formalmente com a carreira de um oficial ou alguma outra função importante na COMPNOR.

Na verdade, a equipe da Observação está a serviço principalmente para garantir lealdade absoluta entre os oficiais de carreira do Exército e da Marinha. Embora muitos sejam extremamente ambiciosos, a maioria é sincera em seus esforços para encorajar lealdade e dedicação absolutas à Nova Ordem. Não é surpresa que a interferência de um agente da Observação já encurtou algumas carreiras militares, muitas vezes substituídas por um militar diferente altamente treinado e capaz em busca de sua fortuna na Orla Exterior.



Enquanto isso, os soldados de Assalto da CompForce (dos quais somente cerca de doze por cento passam do treinamento básico) são tropas de choque insanamente corajosas e, em sua maioria, inadequadas, despachadas para situações de combate extremamente difíceis a fim de preservar mais recursos militares valiosos. No entanto, quanto mais essas tropas de Assalto incrivelmente leais ganham experiência através da sobrevivência, mais se tornam soldados altamente valiosos a serviço do Comitê de Seleção e do Imperador acima de qualquer outro.

DEPARTAMENTO DE SEGURANÇA IMPERIAL

Rival direto da Inteligência Imperial, o Departamento de Segurança Imperial (DSI) é a força "policial secreta" pessoal do Imperador. O DSI reporta diretamente ao Comitê de Seleção e, por meio deste, ao Imperador. Isso faz do DSI a organização mais temida e odiada em toda a galáxia.

A tarefa do DSI é reunir informações sobre todas as possíveis ameaças e influências que podem abalar a doutrina Imperial, e a organização também tem total autonomia para procurar e lidar com tais ameaças da maneira que achar necessário. Isso faz do DSI um dos mais prováveis inimigos de qualquer grupo de foras da lei que é contra a lei Imperial.

Além de ser bem financiado, o DSI tem uma ampla área de atuação. Embora seus agentes possam não ter o mesmo prestígio dos que fazem parte da Inteligência Imperial, são verdadeiramente comprometidos e desfrutam de uma variedade de recursos e apoio sempre que precisam. A maior repartição dentro da organização é a Vigilância, que compreende trinta e cinco por cento de sua equipe.

As outras repartições são Investigações, Assuntos Internos, Reeducação e Aplicação.

Talvez o fator mais perturbador para qualquer um que se encontre sujeito à ira do DSI seja o grupo de stormtroopers que servem diretamente ao Departamento. Como regra geral, eles demonstram uma lealdade ainda mais fanática e um pensamento crítico mais apurado, o que os torna alguns dos indivíduos mais perigosos a usar a armadura branca.

A COALIZÃO PARA O PROGRESSO

Embora a maioria dos componentes deste braço culturalmente redefinido da COMPNOR tenha pouca relevância para os que moram e trabalham nas fronteiras da sociedade galáctica, existem dois grupos importantes com os quais os fora da lei precisam se preocupar. Um deles é a divisão da Justiça que tem controle direto sobre o Escritório Imperial de Investigações Criminais (EIIC), e o outro é a divisão do Comércio.

Os criminosos geralmente são contra o EIIC. Esses especialistas aplicadores da lei trabalham com os demais elementos da estrutura Imperial, inclusive a Inteligência Imperial e as forças militares, e outras facções administradas pela COMPNOR. O EIIC também supervisiona os Rangers do Setor – mantenedores independentes da lei e da ordem e muito respeitados nos setores mais distantes da galáxia. Como regra geral, os agentes do EIIC tendem a não ser muito zelosos quanto à doutrina Imperial, mas isso não os faz, de forma alguma, ser tolerantes quanto à aplicação da lei.

Antes da Batalha de Yavin, a divisão do Comércio preocupava-se com o crescente desenvolvimento econômico principalmente nos setores menos desenvolvidos. Com isso, a divisão obteve diversas conquistas, tais como a fundação da altamente rentável Autoridade do Setor Corporativo. No entanto, após a destruição da Estrela da Morte, o foco do Comércio deslocou-se para a espionagem corporativa e as atividades relacionadas a essa área. Agora, os agentes do Comércio infiltram-se em diversas empresas e operações financeiras para desviar o fluxo de créditos e tecnologia da Rebelião. E esses agentes fecharão com muita satisfação as portas de qualquer grupo empreendedor que evitar dar sua parte ao Império.

INTELIGÊNCIA IMPERIAL

Criada nos últimos dias da Velha República, a Inteligência Imperial desfruta das redes e dos recursos estabelecidos de quatro agências mais antigas, todas eficientemente combinadas sob o comando e controle do extremamente reticente Ubiqtorate. Este legado serve bem a organização em termos de eficácia e conhecimento institucional, embora também levante suspeitas suficientes entre os mais altos conselheiros de Palpatine sobre a existência do DSI.

Apesar desta divisão de trabalho e recursos (um conflito que a Inteligência Imperial perde repetidamente), a agência faz um trabalho excelente em servir o Império em todas as suas necessidades reais. Enquanto o DSI lida principalmente com ameaças políticas e internas, a Inteligência Imperial preocupa-se com ameaças militares e externas. Ainda assim, o cruzamento entre as duas agências gera várias vezes dificuldades, e isso acaba servindo basicamente os que são contra o Império.

A estrutura da Inteligência Imperial é complexa e detalhada, provavelmente um artefato da combinação de quatro organizações diferentes e da integração de todas as suas especializações anteriores em um todo. Se algum grupo das fronteiras ficar sob a investigação desta/for investigado por esta organização, é bem capaz que os indivíduos desse grupo estejam com algum problema grave. É provável que fiquem sob a investigação de uma célula do sistema – células são unidades menores de agentes quase independentes posicionados por toda a galáxia.

Se a célula de sistema declara o grupo como um possível recurso, o Departamento de Operações (ou apenas o Departamento) pode enviar um ou mais agentes de Infiltração para descobrir quais são as intenções desse grupo. Se a célula não ficar muito impressionada, seu comandante pode decidir lidar com o grupo por conta própria ou solicitar aos agentes da divisão de Assassinatos para cuidar do caso.

Caso o grupo demonstre resistência a tais métodos, o Ubiqtorate pode então recorrer à sua repartição mais elitista de agentes especiais: Ajustes. Esses agentes são os solucionadores de problemas mais eficientes e competentes a quem o Império pode recorrer; se um grupo de moradores da fronteira chega ao ponto de merecer sua atenção, significa que a história acaba de tomar um rumo realmente dramático.





FORÇAS MILITARES IMPERIAIS

O verdadeiro poder do Império está nas dezenas de trilhões de pessoas uniformizadas a serviço das Forças Militares Imperiais. Com a adoção da Doutrina Tarkin, que promove o medo do poderio militar esmagador como a solução final contra qualquer um que desafiar a vontade do Imperador, o Império investe inúmeros créditos e recursos para a manutenção e aperfeiçoamento de uma das maiores forças militares já reunidas.

A MARINHA

A Marinha Imperial é a espinha dorsal de toda a estrutura militar. É ela quem comanda os sistemas e os setores do Império com excepcional mobilidade e poder de fogo maciço. Sob o comando de oficiais superiores experientes e altamente treinados, cada nave da Marinha faz parte de uma máquina bem calibrada que responde às ordens do Imperador, do Alto Comando Imperial, dos Grandes Moffs e dos Moffs – nesta ordem. Governantes planetários não podem fazer mais do que pedir (ou implorar) educadamente pela assistência da Marinha em tempos de crise.

A menos que seja designado para procurar por um alvo em particular que seus comandantes consideram ser de extrema importância ou ameaça, o típico oficial Naval raramente preocupa-se em envolver sua nave e sua tripulação em conflitos locais, com comerciantes ambulantes que podem ser contrabandistas ou com qualquer outra coisa que o morador das fronteiras estiver envolvido. Só no caso de recursos ou instalações Imperiais importantes estarem envolvidos de alguma forma nesses conflitos é que será um pretexto em potencial para recorrer ao poderio das naves locais da Marinha.

O EXÉRCITO

Crescendo num ritmo mais acelerado do que a Marinha à medida que o Imperador subia ao poder, o Exército Imperial, que antes era uma organização patética de pacifistas e guardas, passou a ser uma força poderosa e multifacetada capaz de por em vigor a vontade de Palpatine em inúmeros mundos. Através de planejamento cuidadoso e de habilidade logística, o Imperador conseguiu expandir rapidamente o Exército em termos de pessoas, treinamento e recursos, com o objetivo de trazer sua Nova Ordem a uma dura e enfática realidade.

Nos dias após a Batalha de Yavin, um Exército radicalmente reformulado integrava-se cada vez mais à Marinha, criando, assim, uma funcionalidade combinada de armas que serve surpreendentemente bem para ambas as organizações. Pela tradição e necessidade, a Marinha desfruta da posição superior, mas o Exército Imperial obtém imensos benefícios dela, como a logística melhorada e do papel de suporte em combates.

Enfim, isso significa que as forças militares podem decretar operações terrestres em quase todos os lugares da galáxia já que todas as frotas agora contam com recursos significativos do Exército. E, por sua vez, essas operações terrestres desfrutam do poder de fogo imediato e do apoio logístico da Marinha, garantindo um alto grau de sucesso e a capacidade de manter operações durante longos períodos de tempo.

A perda da Estrela da Morte pouco abalou o moral do Exército ou o fez cessar as atividades por um tempo. De fato, o Exército está mais do que preparado para provar que nenhuma arma de destruição em massa é capaz de tomar o lugar de uma força terrestre altamente treinada e motivada disposta a tomar um planeta em nome do Imperador.

STORMTROOPERS

Uma repartição militar completamente à parte, o Corpo de Stormtroopers Imperiais responde diretamente ao Imperador através do Comando dos Stormtroopers. Evoluído dos originais Clone Troopers que serviram à Velha República em seus últimos dias, o Corpo de Stormtroopers é a tropa de choque definitiva da galáxia. Com os rostos encobertos e revestidos em uma armadura branca reluzente, a chegada de um contingente de stormtroopers geralmente basta para acabar imediatamente com qualquer conflito.

Uma das vantagens mais importantes dos stormtroopers é sua capacidade de serem despachados rapidamente em qualquer situação, na maioria das

vezes para eliminar com intensa brutalidade indivíduos inimigos e pacificar a população local. Com seu treinamento excepcional e lealdade incondicional, os stormtroopers podem ser despachados sem receber apoio de outras forças militares por um longo período de tempo, em geral eliminando as forças resistentes mesmo que o Exército e a Marinha os alcance.

Nas décadas que se seguiram desde as Guerras Clônicas, o Império vem recrutando muitos indivíduos não-clones para comporem as fileiras dos Stormtroopers. Não se sabe o motivo certo, mas desde que as instalações dos clones foram desmontadas ou destruídas, os Clone Troopers mais antigos estão morrendo de velhice e desgaste, ou a combinação desses dois fatores. No entanto, as instalações de treinamento em planetas como Carida estão recrutando humanos para o Corpo de Stormtroopers. Esses humanos passam por uma doutrinação intensa e um treinamento rigoroso a fim de recriar a competência e a lealdade fanática criada nos genes dos Clone Troopers originais.

ALFÂNDEGA IMPERIAL

Embora trabalhe lado a lado com a Marinha Imperial (e exibindo uniformes difíceis de serem diferenciados por olhos inexperientes), a Alfândega Imperial é uma agência separada com perfil e objetivos próprios. A principal responsabilidade da agência é monitorar as importações e exportações pelo espaço Imperial, bem como verificar se todas as taxas e impostos são coletados, mas ela também proíbe contrabandistas, piratas e outros criminosos suspeitos de agir contra as leis que protegem a renda comercial interestelar do Império.

A agência possui sua própria frota composta principalmente por Corvettes da Alfândega Imperial. Também existem diversas estações espaciais, tais como as plataformas de defesa Golan III localizadas estrategicamente por toda a galáxia para monitorar as principais rotas hiperespaciais. A maioria dos postos da Alfândega dispõe de forte apoio de quaisquer recursos da Marinha Imperial próximo a eles, e geralmente há stormtroopers à disposição imediata para operações de aplicação da lei.

Embora o viajante espacial típico tenha motivos para não gostar da Alfândega, a organização prova ser conveniente em determinadas situações. A maioria das operações de busca e resgate para naves avariadas e perdidas – que muitos consideravam uma perda de tempo e de recursos pela Marinha – é realizada pela Alfândega Imperial.

Por outro lado, a repartição do Comércio da COMPNOR começou a requisitar recursos e pessoal da Alfândega em seu esforço interminável de acabar com os suprimentos e o apoio tecnológico da Rebelião. Essas ações têm atraído cada vez mais a agência para a Guerra Civil Galáctica, algo que muitos da liderança da Alfândega consideram ser um mau uso de seus recursos.

LIDANDO COM O IMPÉRIO

Para os PJs, manter-se fora do caminho do Império talvez seja uma de suas principais prioridades. A própria natureza da maioria de suas profissões e atividades coloca os personagens em conflito com a Nova Ordem. Até mesmo os que têm um bom motivo para conseguir trabalho com agentes Imperiais – como os Caçadores de Recompensas –, provavelmente vão querer interagir o mínimo possível com esses indivíduos. O caminho mais seguro para lidar com o Império geralmente é não estar nos lugares que ele considera importantes, nem ser pego fazendo algo que o desagrada.

Porém não é tão fácil assim. Embora stormtroopers e soldados uniformizados possam ser vistos a quilômetros de distância, não é sempre tão fácil identificar outros agentes do Império. Quanto maior a possível recompensa por um serviço, maior é a chance de um espião Imperial de algum tipo estar infiltrado em algum lugar.

Algumas das possíveis maneiras de um grupo morador da fronteira cruzar o caminho do Império são:

- Um governante planetário, ou até mesmo um Moff, pode contratar o grupo para atuar em uma operação clandestina a fim de aumentar sua riqueza ou poder.
- Um ou mais integrantes do grupo pode ter tido um passado político que interesse os agentes da COMPNOR.
- O grupo pode se deparar com um ataque da CompForce contra uma comunidade indefesa ou contra aliados mal equipados para lidar com tal ataque.
- Um ou mais integrantes do grupo pode ser o alvo de uma investigação do DSI, o que o deixa na condição de procurado para ser preso ou pelo menos questionado.
- Talvez alguém do grupo tenha cometido um crime, para o qual o EIIC finalmente designou detetives para solucionar o caso. Ou pior: Rangers do Setor podem ser designados para perseguir o grupo.
- Mesmo sendo legítimo ou não, o grupo pode ser suspeito de ter ligação com a Rebelião, tornando-o alvo dos esforços da Inteligência Imperial.
- Com o ponto de salto errado na hora errada, o grupo pode acabar se deparando com uma das diversas operações secretas da Marinha Imperial contra a Aliança.
- Quase todas as instalações controladas pelo Império são protegidas por um contingente de stormtroopers.
- A Alfândega Imperial será uma pedra constante no sapato de qualquer contrabandista ou de qualquer um que voar pelo espaço Imperial sem os sinais de identificação apropriados para tentar carregar mercadorias das quais não quer que o Império tome conhecimento.

A ALIANÇA PARA RESTAURAR A REPÚBLICA

Embora a máquina de propaganda do Império tente convencer a população de que a Rebelião não passa de um bando heterogêneo de piratas, descontentes e revolucionários, a Aliança representa uma ameaça real à Nova Ordem e esperança para a galáxia.

A Aliança está em uma batalha gigantesca pela sobrevivência, mas trava esta batalha com um olho no futuro que tanto almeja. Contudo, tempos de desespero exigem, de fato, medidas desesperadas, que podem apelar para os moradores da fronteira que buscam por oportunidades de crédito e altruísmo.

O GOVERNO CIVIL

A estrutura da Aliança divide-se em duas organizações principais: o Governo Civil e as Forças Militares. Mon Mothma, a Chefe de Estado eleita e Comandante, tem a maior parte de sua atenção voltada para as questões civis, e sabiamente deixa os assuntos militares aos cuidados de mãos mais experientes.

Apesar dos resultados satisfatórios recentes das forças militares, principalmente a destruição da Estrela da Morte, elevarem a Aliança aos olhos de grande parte da galáxia, as manobras diplomáticas e políticas do Governo Civil garantem o apoio vital de longo prazo que a Rebelião precisa para continuar. Se não fossem as negociações bem-sucedidas com os Mon Calamari, que permitiram o acesso às suas instalações de construção de naves renomadas, a Aliança teria morrido em Yavin.

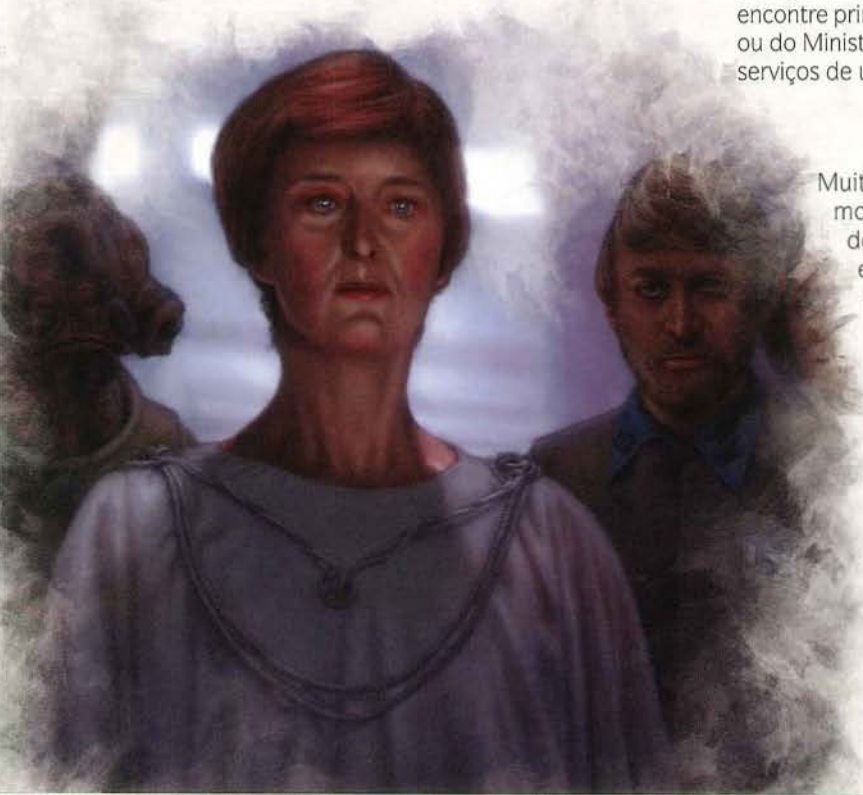
Embora a Rebelião seja fundada por ideais admiráveis, ela deverá ser pragmática se quiser sobreviver. Mesmo não sendo nem de perto tão implacável quanto Palpatine, Mon Mothma está mais do que disposta a usar táticas que não se enquadram exatamente como éticas para alcançar objetivos vitais.

Isto é uma oportunidade para que moradores empreendedores da fronteira possam beneficiar-se em suas relações com os representantes da Aliança. Seus cofres podem não ser iguais aos do Império, mas contêm recursos suficientes à disposição da Aliança para satisfazer as necessidades dos que a ajudam. Desde o transporte de suprimentos e pessoas importantes à aquisição de dados ou itens essenciais de localizações seguras – as oportunidades existem para os que optam por trabalhar nos bastidores e nas sombras infringindo a lei Imperial.

NO TOPO

A Aliança, por necessidade, funciona como uma ditadura benevolente, colocando o poder supremo nas mãos da Chefe do Estado para atuar de forma eficaz contra o Império. Diferente dos assessores de Palpatine, o Conselho Assessor da Aliança exerce forte influência sobre Mon Mothma, e ela também conta com um Gabinete razoavelmente eficaz para administrar as diversas funções do governo da Aliança. Algumas dessas posições lidam com questões atuais, e outras se preparam para o dia em que a Aliança possa funcionar como um governo real.

Não é tão provável que um grupo de moradores da fronteira tenha uma relação direta com os mais altos escalões do Governo Civil da Aliança, mas é possível que um grupo particularmente eficaz tenha chamado a atenção do alto escalão. O mais provável é que o grupo encontre primeiro representantes do Ministro da Guerra ou do Ministro de Provisões, já que podem precisar dos serviços de um grupo das margens da galáxia.



COMANDOS ALIADOS

Muito antes de encontrar Mon Mothma, os moradores da fronteira conseguirão serviços dos representantes de um Comando Aliado específico. Embora esforços militares maiores e suas tarefas sejam conduzidas pelos níveis mais altos, a administração, o governo e os esforços de defesa do dia a dia são gerenciados por cada um dos Comandos da Aliança estruturados abaixo da Chefe do Estado.

Mon Mothma, Bail Organa e outros fundadores da Aliança entenderam

desde o início que tentar homogeneizar todas as culturas únicas e dinâmicas da galáxia era algo que estava fadado a ser um dos maiores fracassos de Palpatine - um erro que não tinham a menor intenção de repetir. Com este propósito, a estrutura da Aliança permite para cada organização Aliada que se alistar que continue a ser um organismo autônomo operando de forma tradicional e satisfatória para seu povo.

As agências de Chefe do Estado e dos Ministros do Gabinete são imitadas em cada Comando Aliado, embora estes cargos sejam preenchidos pela posição que faça mais sentido em termos de cultura. Assim, o Secretário de Abastecimento para determinado estado membro da Aliança pode ser um cargo hereditário, um conselho ou um droide designado para a tarefa.

INTELIGÊNCIA DA ALIANÇA

Mesmo estando diretamente sob o comando das Forças Militares da Aliança, a Inteligência da Aliança age de maneira bastante independente e desempenha uma função muito forte nas questões civis e militares. Os representantes da Aliança não iniciam nem um único projeto de importância política ou econômica sem uma investigação e um relatório minuciosos por parte da Inteligência aos Ministros e à Chefe do Estado.

A maneira mais provável para trabalhar junto à Rebelião é através do contato com a Inteligência da Aliança. Esta divisão representa a vontade de se fazer o que for preciso para obter as informações e os recursos necessários e enfrentar qualquer ameaça direta à sobrevivência da Aliança. Isso significa que seus métodos podem ser sutis, secretos e dissimulados, transformando os moradores da fronteira em uma atrativa fonte de talentos para os agentes da Inteligência que precisam que o trabalho seja feito.

OS NÍVEIS SUPERIORES

O alto escalão da Inteligência da Aliança está organizado em três repartições: Intenções, Operações e Contra-Inteligência. O Chefe da Inteligência – atualmente o General Airen Cracken – e sua equipe comandam toda a operação e respondem à Chefe do Estado e aos Comandantes Supremos do restante das forças militares.

A repartição Intenções organiza os dados de fontes não reveladas e tenta prever as ações das Forças Militares Imperiais e de outros recursos. Para isso, ela conta com as divisões de Criptologia, Análise e Interrogação. Ao mesmo tempo, Intenções supervisiona a divisão de Equipamentos, que elabora e implementa os diversos equipamentos de alta tecnologia usados para vigilância e demais necessidades secretas.

Operações, a maior divisão entre as três, lida com as equipes e os agentes que atuam diretamente contra o Império. Sistemas ocupa-se com a maior parte do trabalho: administrar as redes de células que conduzem as necessidades da Inteligência em um planeta importante. No caso de mais projetos ou de projetos maiores, quem assume o comando é a divisão da Coordenação; eles trazem os melhores e os mais brilhantes indivíduos para liderar operações delicadas e de longo prazo destinadas a derrubar organizações Imperiais inteiras. E a divisão ironicamente chamada de Operações Passivas lida, na verdade, com o trabalho mais perigoso. Composta pelos mais durões e mortais comandos, assassinos e tipos de forças especiais na Aliança, esses agentes lidam com missões relacionadas a altas taxas de acidentes, como operações de resgate, destruição de instalações e missões de busca e destruição.

A principal função da repartição da Contra-inteligência é proteger a Aliança contra perigos internos, tornando sua missão vital e também totalmente malvista. Eles designam agentes da Segurança nas demais repartições e divisões na Aliança e estão sempre alertas em relação a atividades suspeitas e a qualquer sinal de invasão. Sempre que alguém se torna suspeito de alguma atividade destrutiva, a repartição chamada Recuperação realiza uma investigação completa e, se necessário, uma interrogação.

COMANDOS DOS SETORES

Se um grupo de moradores da fronteira está a serviço da Inteligência da Aliança, é porque provavelmente eles tiveram contato com uma célula do Comando de Setores. A estrutura isolada e os rigorosos protocolos de contato dessas células tornarão quase impossível para o pessoal fora da Aliança entrar em contato com alguém que esteja mais acima na hierarquia. No entanto, um trabalho realmente eficaz combinado à evidente antipatia do Império pode fazer que alguém de maior escalão contate o grupo.

O primeiro contato com a célula da Inteligência da Aliança será feito por meio de uma única entidade que simplesmente contrata os moradores da fronteira para o tipo de trabalho que parecem ser capazes de cumprir. É possível que os Personagens de Jogador não façam a menor ideia de que estejam trabalhando para a Aliança, mesmo após terem realizado diversos trabalhos para ela. Relatórios são transmitidos o tempo todo através de protocolos de contatos cegos pela rede para serem avaliados pelos coordenadores de área e, posteriormente, pelos líderes da rede.

Uma hora, se o líder da rede ficar impressionado (ou se a necessidade for grande e bastante urgente), ele poderá enviar uma recomendação para que o grupo venha até a organização.

FORÇAS MILITARES DA ALIANÇA

Embora representem apenas uma fração se comparadas ao tamanho da máquina de guerra Imperial, as forças militares da Aliança são compactas e altamente eficazes para o tipo de guerra repentino necessário para sua

sobrevivência. Devido à natureza de guerrilha dessa estratégia, é perfeitamente possível para as operações militares Rebeldes empregarem especialistas locais para ajudarem em uma operação complicada.

A maioria dos moradores da fronteira evita o envolvimento direto com ações militares contra o Império; isso os torna um tanto impopulares entre o soldado típico que serve nas fileiras da Aliança. Porém aqueles que estão no comando e que reconhecem o valor de recursos fora do padrão geralmente descobrem um uso para uma equipe local que pode ser motivada com alguns créditos ou outros recursos úteis.

COMANDO MILITAR DA ALIANÇA

A estrutura geral das Forças Militares da Aliança, organizada inicialmente por Bail Organa, é bastante flexível, permitindo a coordenação integrada com as diversas e diferentes forças militares disponíveis ao Alto Comando da Aliança. Essa importante flexibilidade mantém a Rebelião viva, funcionando e tirando proveito dos diferentes recursos e capacidades que cada aliado traz consigo. Esta estrutura também facilita a utilização de recursos fora do padrão como um grupo de moradores da fronteira.



Existem outros seis comandos além do Comando da Inteligência: Frota, Artilharia e Abastecimento, Caça Estelar, Serviços de Suporte, Forças Especiais e Setor. A probabilidade de os moradores da fronteira envolverem-se diretamente com qualquer um desses comandos é bem baixa no início, mas pode chegar o dia em que farão escolhas que os trarão para perto da Rebelião.

COMANDOS DE SETOR

Se os moradores da fronteira estiverem em meio a uma ação Rebelde, é bem provável que seja no nível de Setor. Estas são as tropas em uma batalha local defendendo seus lares e tentando derrubar o comando Imperial de seus planetas e seu povo.

Infelizmente, o fato de que a maioria dessas forças realmente precisa de toda ajuda que conseguir pode fazer um grupo de moradores da fronteira entrar em uma situação que está muito além de sua capacidade. As forças do Setor recebem pouquíssimo apoio direto do Alto Comando da Aliança, principalmente devido à maioria dos recursos ser acumulada para operações muito maiores e importantes. A sobrevivência de tal força pode muito bem depender da boa vontade de alguns contrabandistas de passar por um bloqueio para conseguir alimento, medicamentos e armas.

LIDANDO COM A ALIANÇA

Envolver-se com a Aliança não será necessariamente fácil, mesmo que o grupo queria. Esconder-se é algo que os Rebeldes sabem fazer muito bem, e quando estão ativamente recrutando e buscando suporte, eles também fazem o possível para evitar os agentes Imperiais.

Algum integrante do grupo já pode ter laços com a Aliança, e isso poderia ajudar no primeiro contato. A Aliança pode manter por perto um grupo interessado principalmente em obter lucros. Um relacionamento financeiro de benefício mútuo não está fora de questão, mas nenhuma mente mercenária será considerada confiável por alguém de importância com a Aliança.

Os moradores das fronteiras podem envolver-se com ela de algumas formas, como as apresentadas a seguir:

- Um membro de uma célula da Inteligência da Aliança que foi exposta pode precisar de ajuda imediata para sair do planeta ou para entregar seu último relatório ao coordenador de área ou ao líder de rede, e os moradores da fronteira são os únicos a quem esse membro pode recorrer.
- O comando das Forças Militares da Aliança precisa urgentemente enviar suprimentos para uma força do Setor que está defendendo uma posição crucial – uma tarefa perfeita para contrabandistas.
- A Inteligência da Aliança precisa levar um grupo dos comandos das Operações Passivas ao espaço Hutt para uma missão especial e ela precisa de alguém que conheça como são as coisas por lá. É claro que ajudar a Aliança a causar problemas para os Hutts pode gerar consequências que assombrarão o grupo no futuro.
- Um dos melhores amigos ou parentes dos moradores da fronteira uniu-se à Rebelião, e chega ao grupo a notícia de que sua unidade foi capturada e está sendo levada para o espaço Imperial para interrogação seguida de execução pública.



SOL NEGRO

Há mais de três mil anos, uma confederação composta por senhores de gangues e gênios do crime uniram-se em Coruscant para reivindicar vastos territórios e recursos na cidade (que ocupa todo o planeta) no início da Grande Guerra Galáctica. Determinado, bem conduzido e flexível, Sol Negro tornou-se uma organização que abrangia toda a galáxia e que excedeu em muito a capacidade de combate da Velha República.

Como a Guerra Civil Galáctica ainda continua, os indivíduos que conhecem o alcance e o controle do Sol Negro afirmam que a organização é pelo menos tão poderosa quanto a Aliança e também uma possível ameaça real ao poder Imperial. São poucos os que podem dizer o quão sólido é o Sol Negro ou até onde vai sua real extensão. A liderança esforça-se para garantir que o envolvimento do Sol Negro em qualquer empreendimento esteja bem escondido do conhecimento geral da galáxia. Em geral, um empreendimento criminoso pode parecer uma operação completamente independente, mesmo com o líder ostensivo sem ter ideia de que está envolvido com o Sol Negro.

Contrabando, escravidão, crime organizado, sequestros, extorsão, drogas, armas ilegais e todas as outras formas de atividade ilegal são parte das atividades do Sol Negro. E a organização tornou-se tão poderosa a ponto de possuir diversos negócios, corporações e até mesmo um planeta ou outro. Se existe algum modo de ganhar crédito, o Sol Negro tem alguém fazendo isso por eles.

ORGANIZAÇÃO

Apesar das muitas instalações e conexões complexas pela galáxia, a liderança central do Sol Negro é bastante simples. A galáxia conhecida está dividida em nove "territórios" sobre os quais há nove Vigos. "Vigo", em Tionês Antigo, significa "sobrinho", um título que ajuda a consolidar ainda mais a ideia de que uma grande e poderosa família comanda toda a organização. Isso reflete tanto uma frente unificada quanto cria um senso de obrigação familiar entre muitos dos que servem. Os Vigos conhecidos atualmente são Clezo, um Rodiano; Durga, o Hutt; o Humano conhecido apenas como Green; Kreet'ah, um Kian'thar; Lonay, um Twi'lek; Perit, um Mon Calamari; Sprax, um Nalroni; Vekker, um Quarren, e Wumdi, o Vigo Etti do Setor Corporativo.

Acima de todos os Vigos está o Sub-Lorde, um verdadeiro imperador a seu próprio modo. O atual Sub-Lorde do Sol Negro é Príncipe Xizor, um membro da raça Falleen de passado misterioso. Mesmo tendo centenas de servos e guerreiros à disposição a qualquer momento – e podendo organizar um exército de milhares em questão de horas –, a assistente mais

notável de Xizor é a deslumbrante Guri, uma replicante loira e de olhos azuis de beleza e eficiência humanas. Os que são importantes o bastante na organização sabem que Guri é a tenente, serva e guarda-costas confiável de Xizor. Já os menos versados presumem que ela é quem comanda o Sol Negro. São poucos os que suspeitam de que há algo de errado com Guri e de que ela não é de fato tão humana quanto parece.

Cada um dos Vigos supervisiona sua própria rede com diversos subtenentes no controle de cada uma das diferentes operações. A fim de proteger a organização, os funcionários abaixo dos Vigos tendem a conhecer apenas algumas pessoas que realmente fazem parte do Sol Negro; mas existem milhares de empregados contratados pelo Sol Negro que não fazem ideia de quem seja seu real empregador. Gangues e grupos menores com identidades e nomes próprios agem como se fossem independentes, somente com a liderança conectada aos níveis mais altos.

Boa parte do financiamento das atividades externas vem do próprio Príncipe Xizor, principalmente por meio de sua corporação lucrativa e legítima, a Sistemas de Transportes Xizor. Com esta imensa empresa de transportes e seus milhares de cargueiros e outras naves, não há um lugar aonde o Sol Negro não possa chegar ou uma mercadoria que não possa ser transportada. O mecanismo do fluxo de recursos é mantido com subornos e pagamentos generosos aos oficiais certos.

ATIVIDADES

As atividades do Sol Negro são diversas, e cada Vigo tende a focar em seu próprio portfólio de interesses.

Clezo é conservador e tem o espírito empresarial. Ele prefere manter um portfólio de atividades bastante diversificado, procurando controlar todas as atividades criminosas em poucos sistemas do que assumir o controle total de um mercado específico ou empreendimento criminoso. Seus territórios são famosos por conter diversos grupos e guildas de caçadores de recompensas, inclusive a guilda da Casa Tresario, conectada ao alto escalão Imperial. Planejamento cuidadoso e manutenção do fluxo de rendas são suas marcas registradas, e embora sempre procure por novas oportunidades, ele nunca o faz à custa de suas operações atuais.

Durga é tão maquinador e astuto quanto qualquer outro Hutt, e suas principais preocupações parecem ser com a manipulação de outros Vigos, enquanto aparenta ser o tenente fiel e subserviente a Xizor. Seus empreendimentos incluem explorar todo o transporte e contrabando em e ao redor de Nar Shaddaa e manter um controle firme nas operações da Guilda de Comércio Klatooiniana. Durga possui um interesse sadio em tráfico de armas e escravidão, e serve como o contato do Sol Negro aos negócios Hutt ao mesmo tempo em que serve os Hutts por meio de sua ligação com o Sol Negro. Claro que, no final das contas, Durga serve a si próprio.

Green gasta boa parte de seu tempo e sua energia tentando juntar recursos e apoio para tornar-se o próximo Sub-Lorde. Seu rendimento é muito menor do que deveria ser, mas seu valor como um espião com extensas redes permanece alto o suficiente para mantê-lo em sua posição por enquanto. Crime organizado, extorsão e chantagem nos Mundos Centrais são seus principais ativos no mercado. Green está tentando expandir o contrabando de drogas, embora esteja proibido de exportar diretamente para Coruscant, pois os direitos exclusivos a este mercado altamente lucrativo foram concedidos a outro.

Kreet'ah, que herdou sua posição da mãe, é um tenente de Xizor leal e de longa data. Seu principal interesse como Vigo está na espionagem corporativa, que inclui roubar segredos e tecnologias valiosas, invadir sistemas altamente rentáveis e usar sua ampla rede de espionagem para redirecionar transportes, manipular mercados e extorquir fundos para inúmeros oficiais corporativos corruptos. Seu mais precioso serviço a Xizor é sua habilidade de prever e transmitir tendências de mercado e manobras corporativas.

Qualquer um que trabalhe na Orla Exterior pode entrar em conflito com as operações de Lonay. O Twi'lek foca seus esforços nos diversos setores dessa região da galáxia conquistando aliados não somente no Sol Negro, mas com outros grupos e corporações criminosos. Sua organização altamente flexível tem como foco os empreendimentos típicos da Orla Exterior do comércio de escravos, tráfico de drogas, de armas e inúmeros vícios. A ascensão da Rebelião causou inúmeros problemas para as operações relacionadas ao comércio de escravos de Lonay. Ironicamente, ele compensou algumas dessas perdas com o contrabando de armas e suprimentos às forças desesperadas do Setor da Aliança mesmo com a Aliança trabalhando para derrubar sistematicamente suas outras operações.

Perit, ex-escravo e mestre em invadir sistemas, talvez ocupe a posição mais segura dentre os Vigos, embora isso não o tenha impedido de ser conhecido por juntar em torno de si uma segurança eletrônica quase impenetrável e uma pequena força de droides assassinos. Príncipe Xizor tirou o Mon Calamari da escravidão e o contratou para ajudar na administração dos empreendimentos do Príncipe quando o próprio Xizor ainda era um Vigo. Um mestre do crime da computação e da tecnologia, Perit é capaz de manipular mercados inteiros invadindo seus sistemas, e seu incrível exército de tecnólogos é um dos maiores recursos em toda a organização do Sol Negro. Quando Xizor se tornou o Sub-Lorde, ele entregou sua posição de Vigo a Perit, que acabou virando um amigo leal e um aliado poderoso.

Sprax, outro provável empregador de moradores das fronteiras, é o mestre dos transportes do Sol Negro. Seus empreendimentos e atividades talvez tenham o maior alcance da área galáctica de qualquer Vigo, indo desde os Mundos Centrais aos Territórios da Orla Exterior. Sprax possui diversos sindicatos de piratas, contrabandistas,

ladrões de naves, negociantes do mercado negro, escravos e outros trabalhando para ele; a maioria não faz ideia de que esteja ligada ao Sol Negro. Ele também administra recursos corporativos relacionados ao transporte, e criou uma rede serpentiforme de conexões e interesses conflitantes como que para tornar impossível saber o que ele está realmente planejando a qualquer momento. O interessante é que Sprax atua fortemente com o comércio de naves, armas e suprimentos para a Rebelião, aparentemente com o consentimento de Xizor.

O mais estável e menos ambicioso de todos os Vigos é Vekker, que chegou ao poder sendo paciente e fiel. Para muitos, seu império de crimes não é tão criminoso assim; ele supervisiona um vasto império de cassinos e negócios de entretenimento. Também existem as habituais atividades criminosas relacionadas ao vício que vão de encontro a muitos de seus interesses territoriais, mas ele se esforça para manter seus bilhões de clientes pagantes felizes e mantendo, assim, a renda fixa fluindo. Todas as suas posses servem de frentes legítimas de lavagem de créditos para o resto do Sol Negro, o que o coloca em uma posição vantajosa em relação a seus pares.

A entidade sem igual que é o Setor Corporativo é uma oportunidade excepcional para o Sol Negro, e o Vigo Wumdi sabe tirar proveito dessa oportunidade. Mestre da economia e da política da Autoridade, Wumdi sabe muito bem quando é a hora de apostar e quando é o momento certo de cortar investimentos e sair. Com uma poderosa rede de oficiais, espiões, droides e especialistas subornados, ele é capaz de tirar vantagem de qualquer alta ou crise que afeta o Setor Corporativo. Seus esforços são variados, incluindo crimes ligados ao vício, contrabando, espionagem corporativa, corte de renda e outros. A posição de Wumdi não está tão segura quando gostaria – seu desvio exorbitante dos lucros do Sol Negro não passou despercebido.

E acima de todos está o Príncipe Xizor com seus próprios objetivos e atividades. Com a eficácia de Guri em administrar as operações do dia a dia, ele pode se dar ao luxo de cuidar dos projetos pessoais. Pouco se sabe sobre seus objetivos, mas há fortes indícios de que seu interesse está em colocar a Aliança e o Império um contra o outro. Alguns rumores indicam uma forte inimizade com ninguém menos do que o Lorde Negro dos Sith: Darth Vader.

LIDANDO COM O SOL NEGRO

Envolver-se com o Sol Negro é uma perspectiva perigosa. A organização tende a prender firmemente todo aquele que se tornar parte dela, sem praticamente nenhuma possibilidade de voltar atrás. Apesar disso, a grande maioria dos créditos ilícitos (e mais do que uns poucos honestos) se obtêm trabalhando com o Sol Negro de um jeito ou de outro. Um grupo com um passado particularmente nefasto talvez já tenha alguma ligação com o Sol Negro, ou pior ainda, Obrigações.

Abaixo estão alguns exemplos de como um grupo de moradores da fronteira pode ser contratado pelo Sol Negro:

- Contrabando e transporte são uma grande parte das operações legítimas e ilegais do Sol Negro, e mais um transporte com uma tripulação de criminosos é exatamente o que a organização gosta de contratar.
- Chegará um momento em que o grupo precisará

OS MANDALORIANOS

Os clãs dos Mandalorianos produziram muitos dos caçadores de recompensas, mercenários e guerreiros mais perigosos da galáxia. Os Mandalorianos são compostos por diversos clãs que compartilham uma cultura em comum por laços de gênero, família e até mesmo de espécies – a grande maioria dos Mandalorianos era humana, mas existem vários exemplos não humanos que construíram reputações bastante interessantes.

Os Mandalorianos são conhecidos por suas armaduras impressionantes e inconfundíveis, principalmente os capacetes com um visor em forma de T. Originalmente, eles estavam reunidos em uma cultura guerreira que buscava a conquista, o que os levou a entrar em conflito com a República em diversas ocasiões. Os Mandalorianos forjaram diversos laços com o Império dos Sith, e a Ordem Jedi tinha se tornado um nome que os Mandalorianos associavam à desconfiança e agressão. Estes fizeram uma tentativa sem sucesso de conquistar a galáxia, e mesmo após sua derrota, os mercenários Mandalorianos eram uma visão terrível das antigas guerras da galáxia.

No entanto, após milênios de guerra, a cultura Mandaloriana passou de militar para pacifista. As cidades cúbicas do planeta Mandalore não produzem mais a cultura bélica de antigamente. Na verdade, o planeta serviu como um local neutro durante as Guerras Clônicas.

Porém alguns permanecem fiéis ao passado sangrento de Mandalore. Sejam revolucionários violentos que querem destituir o governo Mandalore, mercenários implacáveis dispostos a usar suas habilidades em troca de créditos ou guerreiros treinados tentando fundir o legado mercenário Mandaloriano com honra e um código de guerreiro, alguns ainda não deixam que a visão da armadura de batalha Mandaloriana seja esquecida pela galáxia.

fazer reparos muito caros na nave; a equipe de Perit em particular está sempre em busca de uma oportunidade para fazer um grupo assim ficar em dívida com o Sol Negro.

- Às vezes é melhor ignorar os habituais avisos de recompensas e outras práticas em favor de uma abordagem menos tradicional para capturar (ou eliminar) um alvo. Um grupo de marginais pode ser exatamente o que um Vigo empreendedor esteja procurando para tais situações; o truque está em não ser eliminado após realizar o serviço.
- Quem sabe um amigo ou uma pessoa amada esteja com uma enorme dívida ou em apuros com um agente ou líder do Sol Negro. Os moradores da fronteira são sua única esperança, criando uma rede complicada e perigosa para todos os envolvidos.
- O que pode acontecer se um grupo de moradores da fronteira razoavelmente habilidosos tornar-se peões em um jogo de poder entre dois Vigos rivais? Ou pior: o que acontece se alguém como Green tenta colocar o grupo contra o pessoal do Príncipe Xizor?
- O sucesso, pelo menos em alguns empreendimentos, pode custar caro. Talvez o grupo torne-se tão adepto em certas atividades que o Sol Negro tenha que enviar alguém para recrutá-lo ou eliminar a competição.
- Como meio de sair de um problema legítimo, os moradores da fronteira podem receber a proposta de ter suas fichas limpas. Tudo o que têm a fazer é infiltrarem-se em uma operação do Sol Negro e ajudar a derrubá-la. A prisão pode ser o caminho mais inteligente.

OS HUTTS

Para o restante da galáxia, os Hutts representam uma espécie e uma organização poderosas e influentes. A natureza familiar de tudo o que os Hutts fazem vem do senso de superioridade coletiva sobre as demais espécies e a economia imensa e o poder estratégico de seus clãs chamados kajidics. Nem todos os Hutts estão envolvidos em crimes ou nas atividades do mundo do crime, mas muitos estão, e isso pouco importa para a galáxia em geral.

A riqueza acumulada ao longo de toda a vida e passada adiante por meio de elaborados protocolos de herança através dos kajidics é o verdadeiro poder dos Hutts. Com ela, eles contratam todos os profissionais de que precisam para cada uma das operações que controlam, e também compram quantos escravos querem para satisfazer suas necessidades e suas extravagâncias. Embora os Hutts mais jovens consigam movimentar-se e fazer atividades físicas, boa parte da espécie associa corpulência e inatividade luxuosa à mais elevada expressão de poder.

Embora o poder do Sol Negro tenha mais alcance e projeção do que o poder dos Hutts, a organização respeita a posse absoluta dos Hutts dos setores e sistemas que reivindicam. Isso inclui uma grande parcela dos territórios da Orla Exterior conhecida como Espaço Hutt.

SOCIEDADE E ORGANIZAÇÃO

As atividades criminosas dos Hutts são um negócio de família, embora seja raro ver mais do que um Hutt em determinado espaço. Cada Hutt em um kajidic terá seu lar onde possa supervisionar e controlar uma operação criminosa, e estará cercado por soldados, servos e especialistas para fazer tudo o que for preciso. A maioria dos Hutts também vive cercada de opulência, que varia conforme o gosto de cada um.

Os indivíduos que trabalham para um Hutt tendem a desfrutar de uma vida boa, embora erros e deslealdade possam diminuir seus anos de vida. Quase nenhum ser de outra espécie alcança uma posição de prestígio entre os Hutts; isso fica reservado apenas para os Hutts que fazem parte do clã específico em questão. Todo esse ego e arrogância vêm da sobrevivência dos Hutts à destruição de seu planeta natal, o que lhes dá um senso de divindade conforme sua própria mitologia.

Grande parte da estratégia global e dos esforços coordenados dos Hutts tem origem em seu novo planeta natal, Nal Hutta. Enquanto os diversos kajidics competiam ferozmente entre si com um tipo de filosofia de eliminação dos mais fracos, Jabba Desilijic Tiure trabalhava duro para convencer seu povo de que era uma raça tão superior que era conveniente que trabalhasse junto contra todas as demais "raças inferiores". Essa estratégia funcionou muito bem, tornando-o um dos mais importantes controladores dos empreendimentos criminosos da Orla Exterior.

Mesmo sendo famoso por ser implacável e degenerado entre os que o servem (ou entre os que se opõem a ele), Jabba, o Hutt, conquistou grande prestígio para si e seu povo por meio da organização e cooperação. Jabba



prefere evitar conflitos dispendiosos com entidades competidoras e adotar a filosofia "viva e deixe viver". Isso tem funcionado até agora e mantido até mesmo o Sol Negro fora de seus negócios, embora Jabba tenha tido de fazer algumas concessões e alguns favores a fim de manter este delicado equilíbrio.

ATIVIDADES

Os Hutts estão envolvidos em praticamente todos os empreendimentos criminosos, e embora também tenham negócios legítimos como o Sol Negro, eles quase não se esforçam para aparentar serem membros decentes da sociedade galáctica. Seja lidando com negócios honestos ou expandindo as oportunidades do mundo do crime, os Hutts assumem um evidente papel no que administram e veem cada iniciativa como um jogo de poder.

Existem poucos artesãos, técnicos e outros tipos de criadores na sociedade Hutt. Os indivíduos de mais destaque são os magnatas, corretores e senhores do crime. Eles reúnem a população e os recursos para satisfazer a necessidade de determinado mercado, e então coletam cada crédito que puderem da operação. Nada é mais respeitado entre sua espécie, e suas habituais demonstrações ostentosas de decadência nada mais são do que para reforçar suas imagens como senhores da riqueza e do poder.

O principal aspecto da obtenção de renda das atividades Hutt é o controle do fluxo de produção – e a obtenção das porcentagens de cada transação no processo. Além disso, o portfólio criminal de um Hutt mostra boa parte do esforço despendido para contrabandear o que quiser e vender onde puder, principalmente itens e substâncias ilegais. O comércio de drogas, principalmente o de ryll, é um dos maiores e mais difundidos empreendimentos em que os Hutts estão envolvidos. Eles também mantêm um negócio de escravos ativo; seu desprezo pelas outras raças facilita vê-las como um pouco mais do que mercadorias úteis.

Os Hutts também são famosos por fazer da vingança um tipo de passatempo cultural; nenhum ser pode prejudicar um Hutt e sair ileso. Eles costumam ver tal ação como humilhante para toda a espécie, e qualquer Hutt que se permite ser prejudicado por um simples humano ou outro indivíduo senciente não é digno de sua posição. Sendo assim, os Hutts gastarão o que for preciso para perseguir e capturar qualquer um que jogar sujo ou que fracassar com eles de algum modo. Assassinar tal indivíduo não basta; é necessário algum tipo de humilhação extrema ou uma tortura bem planejada para que os demais seres da galáxia vejam que nunca devem cruzar o caminho de um Hutt.

LIDANDO COM OS HUTTS

Qualquer morador da fronteira que esteja em busca de trabalho na Orla Exterior não tem muitas opções a não ser prestar serviços a um Hutt em algum momento. Os alienígenas tipo lesmas são, de certa forma, onipresentes na maioria das atividades ilegais. Para se ter uma ideia, a maioria dos moradores da fronteira pode trabalhar para um Hutt sem necessariamente saber disso. Diferente do Sol Negro, um Hutt não permanece escondido por muito tempo; todo aquele que se mostrar útil e talentoso provavelmente será chamado à presença do Hutt para quem trabalha. Esse tipo de encontro tem dois propósitos: o próprio Hutt vai querer avaliar esse novo empregado, possivelmente já com a intenção de oferecer-lhe uma posição mais permanente, e vai querer impressionar o ser diante dele com seu poder e riqueza a fim de demonstrar domínio.

O modo como um morador da fronteira lida com tal encontro será uma um teste de sua esperteza ou de sua bravura (depende da tática que usar). Muitos Hutts apreciam a ousadia e a confiança em doses variáveis. Porém se a atitude for demonstrada com muito empenho, tal encontro pode acabar virando um desastre total em pouco tempo. Os Hutts apreciam subserviência e respeito, mas muita covardia ou bajulação pode fazer com que o Hutt perca o interesse nas habilidades da entidade entrevistada. Seja qual for o caso, a inclinação Hutt por feras exóticas e carnívoras e armadilhas mortais bem elaboradas faz valer a pena garantir que o encontro vá bem.

Os moradores da fronteira podem interagir com os Hutts de diversas formas:

- Até mesmo os agentes de menor prestígio devem, de vez em quando, ser trazidos para a presença do Hutt para esclarecer os motivos sobre uma operação que não vai indo bem. Quem sabe os moradores da fronteira tenham que perseguir e levar esse sujeito para o Hutt.
- Os moradores da fronteira tornaram-se muito bons em certa atividade e seus feitos são espalhados por toda a parte. O Hutt local quer ter uma reunião com o grupo, seus integrantes querendo ou não.
- Manter a população local contente pode ser algo bom para os negócios, como bem sabe qualquer Hutt que governe uma cidade ou planeta. Talvez seus melhores pilotos de corrida queiram uma nova competição ou o Hutt precise de lutadores novos para sua arena de combate favorita. Estrangeiros levemente competentes são a escolha ideal para proporcionar novos ares.
- Essa Rebelião pode ser muito boa para os negócios, mas nenhum Hutt quer envolver-se na escolha de qual lado ficar. Pode acontecer de os moradores da fronteira terem que fazer contatos através de canais alternativos, quem sabe negociando com a operação do Hutt para contrabandear armas e outros recursos.

OUTRAS ORGANIZAÇÕES



A galáxia é muito vasta, e estima-se que existam pelo menos 180 bilhões de sistemas estelares. Embora somente uma pequena fração desses sistemas seja habitada, existem inúmeras organizações, grupos, clãs, tribos, empresas e outras facções diferentes que é praticamente impossível fazer o registro de tudo. Quanto mais para longe dos Mundos Centrais um grupo de moradores da fronteira viajar, maior será a chance de encontrar entidades e experiências totalmente novas.

Algumas das mais notáveis ou famosas facções que os moradores da fronteira podem encontrar estão listadas a seguir. Esses encontros podem significar trabalho pago ou uma luta desesperada pela sobrevivência. Muito do que acontece depende da habilidade e sorte coletivas dos moradores da fronteira.

A AUTORIDADE DO SETOR CORPORATIVO

O Setor Corporativo oferece uma mistura de oportunidades e perigos para qualquer morador da fronteira. Ele é uma vasta região na Orla Exterior totalmente controlada por megacorporações por meio da Autoridade do Setor Corporativo, além de estar livre do domínio do Império (veja a página 352 para mais informações sobre o Setor Corporativo e sua formação). No entanto, a maioria dos moradores da fronteira pode achar a ASC tão perigosa quanto o Império se infringirem suas inúmeras políticas corporativas e burocráticas.

PLOOVO DOIS-POR-UM

Ploovo Dois-Por-Um, um humano senhor do crime que habita o mundo de Etti IV, controla grande parte das atividades criminosas e do mundo do crime no Setor Corporativo. Ploovo começou sua carreira como um agiota e ficou famoso por despachar brutamontes contratados para coletar as dívidas de seus "clientes". Atualmente, as operações de Ploovo vão muito além da agiotagem; esse senhor do crime expandiu seus negócios para coordenar mercenários, esquemas de proteção e contrabando pelo espaço Corporativo – em dado momento, Ploovo financiou o conserto da Millennium Falcon. Para a Inteligência Imperial, Ploovo é considerado um senhor do crime de nível médio – ele não está tão disposto a sujar as próprias mãos se for preciso e falta-lhe um senso maior de ambição para que possa ser considerado uma ameaça de verdade. Talvez seja essa subestimação das habilidades de Ploovo que o faz ser um excelente mediador para as atividades ilegais.

A ASC é uma entidade extremamente complexa, administrada como se fosse uma corporação independente que supervisiona o setor no qual todas as empresas signatárias fazem negócios. Quem faz negócios no Setor Corporativo precisa administrá-los com muita cautela: deve pagar as taxas certas, preencher os formulários certos e ter certeza absoluta de não deixar passar nenhum detalhe. Mesmo assim, essa pessoa pode se achar em grande desvantagem se não for um dos principais acionistas da ASC.

A administração do Setor Corporativo é formada por um Conselho da Diretoria Executiva com 55 executivos (ou Execs) e um Diretor Executivo (o DiEx). As posições sênior incluem o Presidente (Prex), vários Vice Presidentes diferentes (Viceprexes) que supervisionam os diversos departamentos da ASC e o Assessor Imperial. A ASC conta com a Divisão de Segurança para reforçar seu governo por meio da tão odiada e temida Polícia de Segurança. Embora os "Espos" sejam basicamente capangas da segurança corporativa, eles são tão bem armados e equipados quanto um soldado. Eles têm as naves, as armas e os veículos necessários para coordenar desde procedimentos padrões de aplicação da lei a guerras em grande escala. A norma da lei varia conforme os caprichos da ASC. Como os indivíduos que estão em seus limites têm "privilégios" em vez de "direitos", a lei age de acordo com a necessidade da Espos (desde que os mestres da corporação estejam de acordo).

Para manter o controle do Setor Corporativo, os Espos dispõem de uma grande Frota Avançada de naves capitais e caças estelares. Muitas de suas naves de guerra bem antigas foram compradas com desconto, tais como os Destroieres Estelares Classe Victory e Corvettes Classe Marauder. Porém, são mais do que o suficiente para escoltar contrabandistas, piratas e outros revoltosos.

Muitos moradores da fronteira veem o Setor Corporativo como uma terra de oportunidades e a chance de escapar da opressão do Império Galáctico. Nisso eles estão certos. A ASC continua sendo uma organização semiautônoma em relação ao Império e há grandes oportunidades dentro dela. No entanto, a ASC impõe seu próprio regime opressivo de lei que garante lucros constantes e esmagará qualquer um que interferir. Além disso, as melhores oportunidades continuam nas mãos das empresas acionistas da ASC à custa dos habitantes do Setor.

Ironicamente, isso significa que as melhores oportunidades no Setor Corporativo estão fora dos limites da lei. Atividades como o contrabando de

materiais proibidos dentro ou fora da região ou a ajuda a separatistas em sua luta contra a ASC geralmente pagam muito melhor do que qualquer trabalho honesto (mesmo sendo mais arriscadas). Por outro lado, diversas das grandes corporações que compõem a ASC estão dispostas a contratar recursos "que desconhecem" para executar tarefas ilegais que negariam publicamente.

O CONSÓRCIO ZANN

É provável que nenhum outro sindicato criminoso represente tão bem o poder da determinação e do carisma de um indivíduo quanto o Consórcio Zann. Como um rei-guerreiro, Tyber Zann controla seu império do crime com estratégia eficaz e compromisso implacável com o sucesso. Ele entende o princípio da natureza senciente: onde quer que exista uma sociedade, sempre haverá almas para corromper e créditos para fazer.

Zann, que já foi o protegido de Jabba, o Hutt, no passado, traiu-o e acabou indo parar nas minas de Kessel por seus atos. Mas Zann conseguiu escapar e alavancar seu sucesso na construção de um poderoso império do crime. Entre rápidas expansões para todos os tipos de atuação criminosa e roubos de riquezas e materiais dos depósitos Imperiais, o Consórcio Zann está se tornando um poder na galáxia.

Zann constrói seu Consórcio para que tenha uma tendência mais militarista do que muitas outras organizações criminosas, e mesmo que não chegue aos pés da potência de um exército de verdade, como o Exército ou a Marinha Imperial, seu Consórcio ainda é extraordinário.

O Consórcio Zann é difundido e poderoso o suficiente para justificar a atenção do Sol Negro. O Príncipe Xizor já fez algumas insinuações de os dois grupos se unirem. Zann fez o mesmo, mas ele provavelmente vê isso como uma oportunidade para dar ao Sol Negro um falso senso de segurança antes de trair e prejudicar o sindicato. Como é muito provável que Xizor tenha planos parecidos, qualquer relacionamento entre os dois cresce num ritmo bem lento na melhor das hipóteses. Zann não sente afeição alguma pela Aliança Rebelde e até já atuou contra ela em algumas ocasiões. Porém Zann odeia o Império, e de vez em quando ataca seus interesses e instalações apenas para prejudicá-lo.

O SINDICATO TENLOSS

O Sindicato Tenloss está no limite entre ser um sindicato criminal e uma entidade corporativa legítima. A Corporação Tenloss, a fachada de negócios legítimos do Sindicato, é formada por diversas empresas e é especialista em todas as atividades (desde apostas de jogo à mineração e à fabricação de naves). Entretanto, operações ilegais secretas (que geralmente acontecem dentro de suas empresas legítimas) produzem armas, armaduras e até naves espaciais ilícitas como o Interceptor Classe Vespa. O principal objetivo do Sindicato Tenloss é maximizar os lucros. Pouco importa se isso é conseguido por meio de operações ilegais ou de vendas legítimas, e a atenção do grupo volta-se tanto para um quanto para outro conforme a sorte manda.

Mesmo não sendo tão difundido quanto o Sol Negro (com quem mantêm laços próximos) ou o Consórcio Zann (Tenloss está situado no Setor Bajic), este sindicato desfruta do respeito e das negociações que mantêm com grande parte do restante da comunidade do mundo do crime. Além disso, existem diversas outras facções, negócios e governos que também gostam de negociar com Tenloss, principalmente quando precisam de naves e equipamentos militares que não conseguem obter de outra forma.

Como regra geral, as séries de conselhos que operam os diferentes níveis do Sindicato Tenloss permanecem focadas nos objetivos profissionais e econômicos (elas não são movidas por caprichos ou emoções). Elas toleram pequenas perdas em vez de investir recursos em vinganças que não são rentáveis. Por outro lado, se alguém se mostra uma grave ameaça para as operações, o Sindicato pode trazer uma força impressionante para enfrentar seus inimigos.

A GUILDA DOS CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Embora existam inúmeros grupos menores, casas de guildas e outras organizações por toda a galáxia para caçadores de recompensas e assassinos, grande parte do verdadeiro negócio é feito por meio da sólida Guilda dos Caçadores de Recompensas. Na verdade, a Guilda é composta por uma quantidade de casas e sindicatos, todos dedicados a um tipo de negócio particular ou a uma filosofia específica decretada pelos fundadores e líderes.

As diversas casas são:

- Casa Benelex: especialista em resgates de sequestros, tem uma forte ligação com o Império e o Conglomerado de Defesa Drearian.
- Casa Neuvalis: uma casa da guilda muito nova por qualquer padrão, possui recursos financeiros extraordinários e atua exclusivamente com interesses Imperiais ou corporativos. Neuvalis aceita apenas as recompensas mais valiosas e garante o cumprimento do trabalho em até um ano. Caso não cumpra o prazo, ela retorna o dobro do valor estipulado inicialmente.
- Casa Paramexor: aceita apenas os contratos para caçar assassinos. Pequena e repleta de caçadores de elite, Paramexor também é conhecida por nunca trazer seus alvos vivos.
- Casa Renliss: fundada por duas irmãs de ligações renomadas com a Inteligência Imperial, só contrata "caçadoras" do sexo feminino e aceita apenas recompensas cujos alvos são do sexo masculino. Mesmo vista como uma inovação

A GENOHARADAN

Fundada originalmente pelo antigo ditador Xim, o Déspota, como uma forma de polícia secreta, a GenoHaradan existiu para eliminar qualquer ameaça ao reino de Xim – geralmente rivais e inimigos poderosos. Mas nem mesmo os esforços da GenoHaradan puderam impedir a queda do império de Xim para os Hutts e seus aliados. Muitos estudiosos acreditam que a GenoHaradan morreu junto com seu fundador na Terceira Batalha de Vontor, mas a verdade é que o grupo conseguiu resistir e logo tratou de se esconder. Ao longo dos milênios desde a queda de Xim, o Déspota, a GenoHaradan transformou-se em uma secreta guilda de caçadores de recompensas de elite que se dedica à manipulação de eventos na galáxia através de assassinatos. O grupo reformulou-se lentamente, deixando de ser uma ferramenta dos ricos e ambiciosos para tornar-se uma facção mais distinta, que reconhece que seu interesse pessoal girava em torno da ordem e da estabilidade. Por esse motivo, a GenoHaradan atuava para proteger e apoiar a República Galáctica, usando o crescimento da República para enriquecer os membros da GenoHaradan. Muitos acreditam que a GenoHaradan ainda existe durante a era do Império Galáctico.

ou uma aberração por muitos no mundo dos negócios, a guilda consegue fazer acordos consideráveis com o Império, e as caçadoras são todas motivadas e leais.

- Casa Salaktori: desfruta de uma reputação de contratar somente os melhores e por cuidar de si própria. Por ser a casa de maior prestígio e respeito, Salaktori é a principal guilda da galáxia.
- Casa Tresario: fundada por oficiais aposentados da Marinha Imperial, é especialista em lidar com piratas. Seu sucesso contínuo com seus empreendimentos contra a comunidade pirata conferiu-lhes favor e contratos mais lucrativos do Império.
- Sindicato Mantis: é mais um exército de mercenários do que uma guilda de caçadores de recompensas, embora o grupo aceite recompensas por grupos grandes, como gangues de pilotos de swoop e guildas criminosas violentas. O Sindicato pode trazer ao campo de batalha companhias e até batalhões de guerreiros que são, em sua maioria, empregados do Governador Imperial Jaris Affric. Por esse motivo é que a Guilda está de olho neste grupo.
- Sindicato Ragnar: quebra quase todas as regras da Guilda dos Caçadores de Recompensas. Ela permite que os membros assumam extensos contratos autônomos e envolve-se em atividades mercenárias como antiterrorismo, assassinato e sabotagem.
- Universidade de Caçadores de Recompensas Skine: não é uma universidade, embora líderes experientes mandem sua gente treinar na Skine sempre que possível. Composta por uma rede dos melhores especialistas em diversas áreas, a Skine é especialista em capturar indivíduos aparentemente impossíveis de serem pegos e localizar indivíduos aparentemente impossíveis de serem localizados. O curioso é que a Skine tende a evitar contratos Imperiais, preferindo trabalhar com corporações e indivíduos.
- Sindicato dos Traficantes de Escravos: malvisto pela maioria das outras casas e grupos, caça recompensas por qualquer um que possa ser facilmente vendido como escravo. Caçadores inexperientes e ineficientes compõem a maior parte dos níveis do Sindicato dos Traficantes de Escravos, e coletam as muitas recompensas de baixa remuneração que outros grupos rejeitam. Composto de assassinos e capangas brutos, o Sindicato dos Traficantes de Escravos é considerado, na melhor da hipóteses, como um mal necessário.

Se um caçador de recompensas não possui envolvimento com nenhuma dessas casas, significa que ou trabalhou para um grupo muito menor ou para si próprio.

PIRATAS

A pirataria é um empreendimento lucrativo e arriscado nesses tempos de trevas e turbulências. Enquanto alguns agem como corsários, levando autorizações tanto do Império quanto da Aliança para atacar as naves de ambos os lados, muitos outros optam por atacar qualquer nave que esteja em seu caminho. Os piratas são uma das maiores ameaças para cargueiros independentes e veículos de transporte.

Uma típica operação pirata conta com dois grupos. O de assalto lida com o assalto nave a nave, geralmente com o uso de armamentos de íon para desligar os sistemas de energia da nave alvo. Os saqueadores encostam na nave alvo, sobem a bordo e pilham tudo o que conseguem carregar. Operações piratas maiores chegam a capturar naves inteiras. Em geral, a tripulação inimiga é forçada a trabalhar para os piratas ou é morta, e os passageiros podem ser libertos mediante resgate ou vendidos como escravos. Tais grupos geralmente crescem e viram sindicatos criminosos ou juntam-se a sindicatos similares caso queiram que outros administrem a operação como um todo.

Existem inúmeros bandos de piratas espalhados pela galáxia. Alguns grupos limitam-se a agir em um único local, como os Saqueadores do Maelstrom, que agem exclusivamente ao redor da Nebulosa Maelstrom e os Lok Revenants, naturais do mundo de Lok na Orla Exterior. Outros grupos, como os Ladrões de Naves Chorranos, operam em áreas maiores.

O envolvimento com a pirataria pode ser um modo rápido de se fazer dinheiro, mas esse tipo de atividade também pode arruinar a reputação de um morador

da fronteira caso tenha a intenção de fazer negócios legítimos no futuro. No trabalho com esse tipo de criminosos também há o risco de se entrar em conflito com um bando de degoladores e de alguém acabar perdendo a nave ou a vida. Uma alternativa talvez seja tornar-se um corsário, mas isso significa escolher de qual lado ficar durante uma guerra dura e sangrenta.

LEI E ORDEM NA GALÁXIA

Talvez existam mais leis, ordens e regras na galáxia do que planetas. É impossível saber cada regulamento para cada situação. Contudo, é bom ter pelo menos um pouco de familiaridade com as principais leis e exigências que regulam qualquer trabalho que um morador da fronteira possa realizar. Ou no mínimo conhecer quais regras estão sendo infringidas e as prováveis punições.

LEI IMPERIAL

Ostensivamente, o propósito de dissolver o Senado e instituir um Império no lugar da Velha República era varrer a corrupção e o caos em prol da justiça e da segurança. Com autoridade absoluta na forma do Imperador e forçada por Darth Vader e o poder das forças militares Imperiais, a maior parte do espaço civilizado da galáxia realmente desfruta de certa segurança e paz.

O cidadão só não desfruta da liberdade pessoal. Qualquer coisa que impeça os objetivos do Império é um ato ilegal – inclusive falar ou organizar algo contra as políticas Imperiais. Um cidadão do Império está livre para viajar para onde quiser, comer o que gosta, fazer o que lhe agrada e demais coisas do tipo desde que os lugares, a comida e as atividades não sejam proibidas pela lei Imperial.

Além disso, o cidadão deve ser Humano para poder beneficiar-se da segurança e proteção que o Império oferece. Muitos não-Humanos são tratados como cidadãos de segunda classe segundo a lei Imperial. A política do Humanocentrismo baseia-se na filosofia da Alta Cultura Humana da Nova Ordem, e não há nada sutil ou oculto sobre isso.

ESTATUTO IMPERIAL E A NOVA ORDEM

O Supremo Chanceler Palpatine deu início à Nova Ordem e tudo o que ela trazia consigo ao fazer seu discurso da "Declaração da Nova Ordem" em frente ao Senado Galáctico em 19 ABY. Palpatine tornou-se Imperador sob aplausos ensurdecedores, conferindo a si próprio total autoridade sobre os assuntos militares e do governo, além de justificar e legalizar o extermínio dos Jedi. Levaria dias ou mesmo semanas antes que os Senadores, agora irrelevantes, compreendessem inteiramente o que acontecera.

Levou quase duas décadas para o Senado passar de um organismo de conselho de pouca influência a não existente. Durante este período, diversas facções esforçaram-se para recuperar algum tipo de controle ou influência no governo Imperial, mas a maioria não teve sucesso. O Estatuto Imperial, embora tivesse base na Constituição Galáctica da República anterior, entregou o poder executivo supremo nas mãos de Palpatine, que se tornou o chefe do estado, o chefe do governo, comandante supremo de todas as forças militares e a autoridade final em todos os assuntos econômicos. A única ação real que o Senado podia tomar envolvia fazer ajustes no Estatuto Imperial, mas talvez fosse melhor que não existisse, pois o processo era caótico e complexo demais.

Em 0 ABY, com a Declaração da Rebelião, o Imperador Palpatine finalmente dissolveu o Senado Imperial. No lugar, uma estrutura de Moffs e governantes assumiu as rêdeas da liderança administrativa, enquanto o Imperador e seu quadro de assessores e burocratas entregavam editais e ordens como bem entendiam. Com isso, os últimos remanescentes da República desapareceram.

Os interessados em entender a lei Imperial devem conhecer alguns dos princípios básicos que Palpatine esboçou em sua declaração:

- Os Jedi são elitistas dotados de poderes perigosos e de um desejo de dominar todos os seres sencientes. Eles devem ser exterminados e proibidos de prosperar novamente.
- Medidas de segurança e estabilidade são de fundamental importância no despertar da crise Separatista e da terrível corrupção no centro da outrora grande República.



- Proteção e paz para todos os cidadãos requer uma nova constituição, um organismo governante que represente a maioria e um governante soberano e erudito que permaneça no poder indefinidamente.
- Todos os seres devem ser governados por uma única lei, em uma só língua.
- É necessário que haja um forte poderio militar para proteger os direitos e a segurança de todos os cidadãos.
- Todos os inimigos do Império serão esmagados e eliminados para o bem maior.

A máxima da promessa do Estatuto Imperial é "Proteção, segurança, justiça e paz". O preço para tais qualidades é um regime totalitário com poder absoluto.

JUSTIÇA CRIMINAL NO IMPÉRIO

Com o completo desastre que foi o código legal da Velha República, muitos acreditam que o grupo da Justiça da Coalização para o Progresso da COMPNOR faz jus ao nome e à função. A ordem de Palpatine para que haja "uma única lei" impulsiona os esforços de cada membro, e o resultado é que a maioria dos Mundos Centrais e dos setores ligados a esses Mundos agora vivenciam uma uniformidade do sistema legal jamais vista em séculos.

Recentemente, parece ter acontecido um movimento para incorporar a filosofia da "Infalibilidade Imperial" no código legal do Império. Grande parte dos membros do grupo da Justiça – que tentou constituir um código justo de lei – mostra resistência em introduzir esta doutrina na base legal. Infelizmente, o DSI assumiu a causa e parece que está trabalhando para expulsar esses membros mais resistentes em prol de mentes legais mais flexíveis.

O PROCURADOR DE JUSTIÇA

O Procurador ocupa o topo do sistema da justiça criminal Imperial e é responsável por processar casos que envolvem criminosos políticos de alto cargo e até planetas inteiros. Essa é uma das pessoas que servem e respondem diretamente ao Imperador. Além disso, o cargo é altamente protegido e ocupado de forma anônima. Somente o Imperador pode anular um decreto do Procurador, algo pouco provável.

O ESCRITÓRIO IMPERIAL DE INVESTIGAÇÕES CRIMINOSAS (EIIC)

O EIIC responde ao grupo de Justiça da COMPNOR e atua como a agência central de aplicação da lei do Império. Ele investiga e combate atividades criminosas que afetam os interesses Imperiais, incluindo, em sua maioria, sindicatos criminosos que atuam em múltiplos sistemas e organizações similares.

O EIIC também tem como alvo indivíduos nefastos que cometeram crimes em diversos planetas ou no espaço Imperial.

Com uma jurisdição que cobre toda a galáxia conhecida, o EIIC geralmente trabalha em conjunto com outras agências e facções por necessidade. Isso inclui a Inteligência Imperial, as repartições do Exército Imperial e as agências locais. O EIIC também trabalha com o DSI e com outras agências da COMPNOR quando necessário. Porém o DSI está muito mais interessado nas questões e ameaças políticas, enquanto o EIIC tem mais interesse nas questões do direito penal e sua aplicação.

Além de seus oficiais e investigadores habituais, existem dois tipos de agentes de elite trabalhando para o EIIC. O primeiro são os Rangers do Setor, uma organização composta por eficazes e talentosos oficiais aplicadores da lei que existiam há séculos em diferentes governos. Tradicionalmente apolíticos, os Rangers do Setor geralmente são a única fonte real de lei e ordem nas regiões mais remotas do espaço. Eles costumam atuar em pares ou equipes pequenas, reunindo recursos e a polícia ou milícia local se necessário. Na presente era Imperial, os Rangers do Setor ainda atuam e permanecem independentes, embora a COMPNOR vigie-os de perto.

Oficiais Executores Especiais (OEEs) são agentes de elite recrutados principalmente dos Rangers do Setor, e eles têm toda autoridade e recursos para lidar com os criminosos mais perigosos. Trabalhando na maior parte das vezes em segredo e sob circunstâncias altamente perigosas, os OEEs ignoram quantos pequenos delitos forem precisos para perseguir uma ameaça maior. Essa atitude e boa vontade espontânea de trabalhar com quase qualquer pessoa para capturar os autores de crimes hediondos torna os Rangers do Setor e os OEEs populares entre os cidadãos de um modo geral, embora não dê quase nenhum resultado para torná-los bem vistos pelo DSI e outros legalistas da COMPNOR.

Rangers do Setor e OEEs têm bastante liberdade na busca pela justiça. Isso inclui a capacidade de recrutar civis com habilidades especiais para ajudá-los com as investigações. Uma competente equipe de moradores da fronteira pode acabar sendo recrutada de maneira inesperada e temporária por um Ranger do Setor ou OEE que precisa do conjunto de habilidades especializadas do grupo.

FAZENDO NEGÓCIOS NO IMPÉRIO

A maioria dos indivíduos que desejam atuar no Império deve seguir, ou pelo menos entender, a lei Imperial (caso planejem infringi-la). Por exemplo: é permitido ter e pilotar naves espaciais no Império, e a nave do proprietário deve estar registrada.

CÓDIGOS DA RECEITA IMPERIAL

Apesar da propaganda que apregoa o compromisso da Nova Ordem de proteger todos os cidadãos dos excessos criminosos de vigaristas e ladrões, os Códigos da Receita Imperial são o real propósito por trás de toda essa extensa regulamentação do transporte e do comércio interestelar. O Império requer um vasto tesouro para funcionar, e o comércio representa as fontes mais lucrativas e controláveis das receitas fiscais.

Há impostos para a aquisição de mercadorias próprias para a venda e impostos para a entrega

desses produtos até seu destino. Cobram-se impostos para transportar essas mercadorias pelas rotas hiperespaciais monitoradas pelo Império e para cruzar os diversos setores. Na verdade, se o capitão de um cargueiro não souber como gerar renda suficiente além de todas as tarifas e taxas, ele irá à falência em poucos meses de voo. Para piorar, o Código da Receita Imperial coloca a responsabilidade da comprovação sobre o cidadão. Se um agente da alfândega ou outro representante Imperial exigir provas de que os pagamentos dos impostos estão em dia e o cidadão não tiver a documentação em ordem, ele terá sérios problemas pela frente. Como penalidade, o cidadão pode ter suas mercadorias confiscadas, sua nave apreendida e ele próprio pode acabar sendo banido para um campo de trabalho forçado por anos e anos.

Não é de se admirar que, embora perigoso, o contrabando seja uma alternativa popular para os capitães de naves corajosos o bastante para atrever-se a isso.

O DEPARTAMENTO DE NAVES E SERVIÇOS (DNS)

Com mais de 18.000 anos de existência, o Departamento de Naves e Serviços provavelmente é a agência civil mais poderosa no Império. Todo grande espaçoporto possui uma filial, e quase ninguém que voa pelo espaço galáctico ousa pilotar fora da autoridade do Departamento. Nem mesmo o Império ousa interferir com o DNS de maneira relevante e prefere solicitar aos escritórios correspondentes para atuar com o Departamento quando necessário.

Todo esse poder sem precedentes provém da imensa quantidade de dados coletados ao longo de centenas de milênios, detalhando todas as informações sobre astronavegação da galáxia conhecida. O DNS mantêm registros de todas as hiper-rotas, fenômenos estelares e tudo o que tiver relação com ir de um ponto a outro na galáxia, e quando alguma agência precisa dessas informações, ela recorre ao Departamento.

O DNS também mantêm registros de cada nave e cada capitão que incluem certificações, estatísticas das naves, códigos de transponder, armas, escudos e atualizações ou vistorias recentes. O DNS designa códigos de transponder para as naves, e o capitão de uma nave deve estar o tempo todo com seu datapad DNS. Este datapad contêm as informações mais recentes sobre sua nave, sua tripulação, seus dados da viagem, localização e suas certificações atuais – e o DNS tem o registro de todas essas informações. O Departamento transmite regularmente os dados atuais e relevantes para os espaçoportos, escritórios administrativos Imperiais e para as agências aplicadoras da lei. Em especial, o DNS coordena diretamente com o Ministério Espacial Imperial.

O Departamento administra sua própria estrutura e empregados; a maioria dos cargos é de natureza hereditária, ou o detentor atual pode preparar e treinar seu substituto. Sendo assim, trata-se de um serviço civil e também de clãs. A natureza vital do serviço do Departamento, e a certeza de que nenhuma outra entidade seria capaz de gerenciar os dados que possui, faz de sua neutralidade um fato aceitável por todos – inclusive o Imperador.

O MINISTÉRIO DO ESPAÇO IMPERIAL

Apesar do papel e da importância do DNS, a Nova Ordem do Imperador exige ter certo nível de envolvimento e controle das naves espaciais e das viagens, e é onde o Ministério do Espaço Imperial entra em ação. Os dados de viagens e de astronavegação coletados pelo DNS são constantemente transmitidos pelo Ministério em forma de comunicados atualizados. Esses comunicados contêm informações sobre regras e regulamentos recentes, além das informações sobre oportunidades de trabalhar com o Império para viajantes espaciais e outros cidadãos interessados nisso. O Ministério também supervisiona os dados do DNS e de outras facções para detectar tendências de pirataria, contrabando ou outros crimes espaciais.

O Ministério também atualiza e publica o Manual de Informações do Viajante Espacial que, dentre outras coisas, descreve as Referências Penais Imperiais. Comumente chamadas de "RePeImp" pelos viajantes espaciais, as Referências Penais Imperiais estão divididas em cinco classes. Embora a lei galáctica, o Código da Receita Imperial e inúmeras outras fontes possam fazer a regulamentação das viagens especiais ser extremamente densa, a maioria dos viajantes espaciais lembra-se das cinco categorias:

- **Classe Cinco:** Infrações leves que geralmente resultam no pagamento de multas de valor baixo ou de pequenos subornos para serem ignoradas. Esta categoria inclui as transgressões contra as leis de importação/exportação locais ou a falta de equipamentos de emergência adequados. O valor das multas pode chegar a 1.000 créditos, mas a maioria está abaixo disso (ou o valor pode ser diminuído pagando parte da diferença diretamente ao oficial em questão). Se houver alguma prova de ligação com a Aliança, o sujeito é preso imediatamente. As transgressões de Classe Cinco também são chamadas de "Quints".
- **Classe Quatro:** Esta categoria envolve as infrações relacionadas ao transporte de drogas comuns, evasão fiscal de baixo nível, licenças expiradas ou o transporte de materiais de contrabando sem autorização. As multas para esses tipos de infrações podem chegar a 5.000 créditos. Um viajante do espaço precisa ter um ou dois "Quad" em seu registro para que o típico Corelliano considere-o um verdadeiro contrabandista. Os traficantes de droga podem ter problemas muito mais graves se forem apanhados pelos executores da Marinha Imperial.
- **Classe Três:** Esta categoria de transgressões resulta na apreensão obrigatória da nave e confisco de toda a mercadoria. Estão inclusos subornos de um oficial Imperial ou o transporte não autorizado de contrabando de alto nível, tecnologia regulamentada e narcóticos de nível superior.

Embora o sujeito possa não ser preso, os custos e as multas podem chegar a 10.000 créditos. E o pior: tirar um "Trip" de um registro permanente requer um invasor de sistemas muito habilidoso ou um soborno arriscado ao oficial certo.

- **Classe Dois:** Qualquer um que for pego transportando tecnologia restrita, principalmente armamentos e suprimentos de guerra, deve encarar um "Deuce". Isso é ainda pior se a nave tiver armamentos ilícitos instalados. O capitão e a tripulação são levados imediatamente para a prisão e a nave é apreendida. A multa mínima é de 10.000 créditos mais 5 a 30 anos de prisão. Ligações com pirataria ou a Rebelião também podem resultar em uma infração de Classe Dois com consequências ainda mais severas.
- **Classe Um:** Crimes capitais como pirataria, disparos contra outros viajantes espaciais ou agentes Imperiais ou posse de tecnologia restrita da mais alta ordem recaem sob a classe "Ace" dos crimes. Qualquer conexão comprovada com a Aliança ou outra conspiração contra o Império também é considerada como crime de Classe Um. Se tiverem sorte, os infratores de Classe Um passarão algumas décadas vivendo em uma colônia penal ou nas minas de Kessel. Do contrário, terão de encarar a execução.

SETOR, ZONA E LEI PLANETÁRIA

Aspectos como história, influência cultural, fenômenos estelares e muitos outros podem resultar em leis e regulamentações únicas em determinado setor ou planeta. Como declarar ignorância das leis locais quase nunca funciona, viajantes espaciais e moradores da fronteira prudentes pesquisam essas leis antes de entrar em um novo setor pela primeira vez.

INFORMAÇÕES GERAIS

Qualquer viajante que aterrissa em um planeta pela primeira vez deve preocupar-se com duas questões legais fundamentais: até que ponto a lei Imperial é aplicada nesse setor e se existem regulamentos locais únicos com penalidades severas.

O primeiro passo é fazer algumas suposições com base na proximidade em relação aos Mundos Centrais e a importância econômica e estratégica do setor ou planeta em questão. Em um setor Central, a aplicação da lei Imperial pode ser dominante e opressiva e conter vastas patrulhas da Marinha e inúmeras fragatas da Alfândega. Em setores mais remotos, a presença do Império é menor e menos constante. Além disso, os escritórios e oficiais desses setores mais distantes são menos ambiciosos e eficientes em comparação com seus companheiros no Centro. Um viajante experiente em tal setor evita facilmente os oficiais do Império e suborna quem precisa para escapar de reuniões indesejáveis.

Poucos setores possuem leis específicas que se aplicam somente aos planetas e ao espaço que envolvem, mas caso tenham, essas leis tendem a focar nos elementos únicos do setor. Por exemplo: tradições e costumes podem proibir completamente a escravidão nos principais planetas do setor, e o Império não toma nenhuma medida para mudar essa postura. Sendo assim, mesmo que a escravidão seja legal em diversos setores Imperiais, os oficiais locais ainda podem investigar e processar qualquer um que esteja envolvido diretamente no comércio de escravos.

Fenômenos cósmicos ou estelares podem ser outra fonte de leis setoriais. Por exemplo: um cinturão de asteroides pode conter ricos depósitos de recursos valiosos. Por ser a maior fonte de riqueza do setor, certamente haverá leis específicas para que se possa viajar para o cinturão e sair dele, bem como conduzir negócios uma vez estando lá. Devido ao impacto que ele tem em viagens locais, pode haver regulamentos destinados à melhoria da segurança; ignorar esses regulamentos pode causar uma multa pesada, no mínimo porque as operações de mineração ficam sob grandes riscos sempre que alguém invade o espaço enquanto viaja.

EXEMPLO DE LEI NO SETOR – A ASC

A Autoridade do Setor Corporativo é um exemplo clássico de um setor com suas próprias regras e ordens. A natureza específica da ASC elimina a fiscalização e a lei Imperiais em prol de suas próprias regras e de seu sistema legal.

Qualquer um que entra legalmente no Setor Corporativo recebe informações sobre as leis da ASC. Estas são parecidas com as leis das RePeImp, mas com algumas modificações de acordo com a natureza mercantil da Autoridade. É importante ressaltar que, em uma sociedade capitalista como a ASC, essas leis podem ser contornadas de acordo com a quantidade certa de dinheiro. Por exemplo: adquirir uma Isenção da ASC por uma quantia generosa pode fazer que um capitão consiga transportar normalmente armamentos ou outros sistemas ilegais em sua nave.

- **Classe D:** Essas pequenas infrações incluem contribuir para uma conduta indisciplinada durante o turno de trabalho, chegar atrasado ao trabalho, comportar-se de maneira inapropriada e arriscada durante o horário de trabalho e desrespeitar os oficiais ou as políticas da ASC. Mesmo sendo pequenas infrações, o sujeito pode ir para a prisão em um campo de trabalho forçado por um mês a um ano. Os infratores também podem ser rebaixados de seus cargos e ficar até três meses sem salário.
- **Classe C:** Esta classe inclui infrações como vandalismo à propriedade da Autoridade, posse ilegal de armas, atrasos crônicos ou abandono do dever (ou seja, ser um péssimo funcionário) e atos de calúnia ou difamação contra oficiais ou programas da ASC.

O infrator tem que pagar uma multa equivalente a até seis meses de salário, é rebaixado do cargo e até pode ir preso em uma colônia de trabalho por três meses a cinco anos.

- **Classe B:** São infrações moderadas, porém graves, que incluem fraude de menos de 10.000 créditos, conspiração contra a Autoridade, fraude de crédito, abuso dos direitos e símbolos registrados da ASC e transporte ilegal de armas e contrabando de alto nível dentro do setor. Os infratores devem ficar de cinco a vinte anos em uma colônia de trabalho e as multas equivalem de um a três anos de salário.
- **Classe A:** São as piores infrações. Os infratores são exilados permanentemente do setor ou (o mais provável) pegam prisão perpétua em uma colônia de trabalho. Execução não está fora de questão. As infrações incluem sabotagem industrial, desvio de mais de 10.000 créditos, destruição intencional da propriedade da ASC, terrorismo, pirataria, conspiração para a formação de uma união e violação das leis da Autoridade sobre armas em naves.

EXEMPLO DE LEI PLANETÁRIA - ELROOD

Localizado na Orla Externa, Elrood nada mais é do que um planeta altamente civilizado e desenvolvido e a capital do Setor de Elrood. Elrood também é a área industrial e o principal centro de comércio do setor, o que garante sua importância e riqueza. Apesar desses fatores, todo o setor é patrulhado por somente dois Destroieres Estelares Imperiais e uma pequena frota com outras naves.

Embora sigam a maioria das leis Imperiais, os portos estelares de Elrood são administrados pelo Comando dos Portos Estelares de Elrood (CPEE). Ou seja, as forças de segurança dos portos espaciais têm como foco as leis e regulamentações locais. Naves com infrações menores do que Classe 1 e Classe 2 em seus registros têm uma boa chance de evitar problemas ao aterrissar em um porto estelar de Elrood. O CPEE não está diretamente ligado aos bancos de dados Imperiais, o que também ajuda, embora receba atualizações frequentes do Ministério Espacial Imperial.

No entanto, as autoridades de Elrood aplicam os Padrões Imperiais para naves espaciais com bastante rigor, principalmente para proteger sua atmosfera, rotas espaciais e viagens gerais dentro do setor. Problemas com o desempenho da nave podem gerar notificações e até multas por parte do CPEE para forçar o desobediente capitão a seguir os regulamentos.

Todos os viajantes devem familiarizar-se o mais rápido possível com os diversos regulamentos, taxas, alfândegas e leis de Elrood. Os exemplos a seguir mostram o que aguarda os visitantes de Elrood e de muitos outros planetas civilizados da Orla Exterior:

- As taxas básicas de aterrissagem são calculadas a dez créditos por dez metros de comprimento da nave. As taxas de descontaminação estão inclusas. Atracar uma nave custa 10% desta taxa por dia na maioria dos lugares. A Alfândega recebe uma taxa no valor de 1% de todas as mercadorias entregues ou colocadas a bordo.
- Divergências entre a mercadoria real e a mercadoria declarada acarretam em uma multa equivalente a 20% do valor que falta.
- Decolagens do porto espacial devem ser solicitadas ao CPEE, que designa um horário e rota.
- As naves estão proibidas de usar armas no planeta ou dentro do sistema sob risco de multas graves (ou apreensão da nave) e detenção.
- Todos os seres sencientes pagam uma taxa de visitação de cinco créditos; droides não pagam essa taxa.
- A carga definida como contrabando envolve armas, armaduras, espécies animais não nativas, drogas, narcóticos que sejam remédios e minérios regulamentados. Autorizações podem ser adquiridas na chegada ao planeta para certos tipos de drogas recreativas, fauna exótica e minério regulamentado. Essas autorizações custam dez créditos, mas se o sujeito planeja comercializar essas substâncias, ele também deve pagar uma tarifa equivalente a 5% do valor total das substâncias.
- A língua oficial em Elrood é o Básico.
- Armas de combate a distância e as armas de combate corpo a corpo que excedem 10cm de comprimento são proibidas no planeta. Para que se possa carregar uma arma restrita, é necessário ter uma licença de 50 créditos, e a arma deve estar visível o tempo todo. As licenças não são concedidas para armas militares, tais como carabinas ou rifles blaster, blasters leves de repetição e armas de combate corpo a corpo de duas mãos. Armaduras pessoais são terminantemente proibidas.
- Todos os droides devem usar plugues de contenção. Elrood reconhece e exclui dessa lei os droides livres desde que mostrem a documentação.
- Espera-se que os indivíduos sempre se comportem de maneira civilizada e moderada; transgressores devem encarar multas severas e ou são expulsos do planeta ou vão para a prisão. Violência, contrabando, roubo e venda de produtos contrabandeados provocam severas medidas de aplicação da lei em nome da polícia e das forças de segurança de Elrood.

FORA DA LEI

Se contrabandistas, viajantes espaciais ou outros cidadãos desejam negociar mercadorias questionáveis

ou adquirir itens proibidos, certamente não o farão por meios legais. No entanto, existem organizações "fora da lei" que os moradores da fronteira podem usar para traficar mercadorias. A mais importante dessas organizações é o mercado negro.

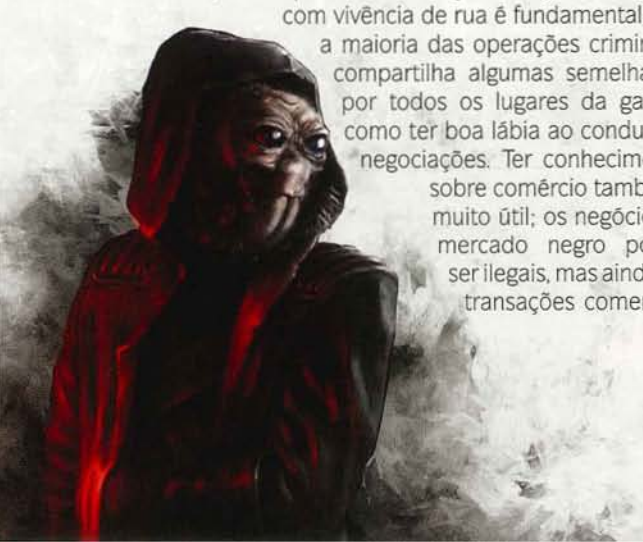
O MERCADO NEGRO

O mercado negro não é uma entidade única e homogênea. Na verdade, ele é formado por inúmeras redes e negociantes diferentes espalhados por diversos mundos civilizados. Os mercados negros são redes livres e pouco confiáveis que secretamente negociam produtos e serviços ilegais ou regulamentados como uma teia de aranha invisível por sobre toda a sociedade. Uma das coisas mais difíceis que um viajante espacial pode fazer é aterrissar em um mundo novo e fazer contato com alguém que esteja envolvido no mercado negro local. Investigações cautelosas, encontros clandestinos e negociações cuidadosas – tudo é necessário. Um passo em falso ou uma palavra errada pode resultar em tiroteio, uma surra de beco ou prisão.

Mas uma vez que um sujeito consegue estabelecer contatos confiáveis, fica muito mais fácil negociar no mercado negro. Isso vale tanto para alguém que esteja tentando vender ou adquirir itens ou serviços no mercado negro – não importam os itens ou os serviços. Se um contato não puder fornecer um produto ou vender um item, é possível que conheça alguém em sua lista de contatos (talvez por uma pequena taxa pela indicação). Isso pode acontecer diversas vezes até que a pessoa encontre o contato certo. O sucesso no mercado negro depende de dois fatores: quantas pessoas um indivíduo conhece e quem são essas pessoas.

Como as redes do mercado negro geralmente lidam com itens restritos ou ilícitos, as negociações acontecem sempre às escondidas para não serem descobertas pelas autoridades. Mais um motivo para se ter mais contatos no mercado negro. Os contatos podem ser capturados pelas autoridades ou serem forçados a se esconder. Sempre tenha em mente que as redes do mercado negro nunca são estáveis, e ter mais contatos significa redundâncias que podem sobreviver a essa instabilidade.

Algumas perícias e talentos são vitais para que um indivíduo possa percorrer um mercado negro com sucesso, não importa onde esteja. Ter alguém no grupo com vivência de rua é fundamental, pois a maioria das operações criminosas compartilha algumas semelhanças por todos os lugares da galáxia, como ter boa lábia ao conduzir as negociações. Ter conhecimentos sobre comércio também é muito útil; os negócios no mercado negro podem ser ilegais, mas ainda são transações comerciais.



E já que os mercados negros não estão vinculados a nenhuma lei convencional, ter alguém ameaçador e perigoso no grupo para dar apoio e desencorajar atos de traição também é bastante útil.

O trabalho no mercado negro não se limita apenas à compra, transporte e venda de narcóticos, armas e tecnologia questionáveis. Alguns lugares da galáxia são extremamente carentes de alimentos, medicamentos e suprimentos básicos. As pessoas desses lugares não têm como pagar as taxas e os impostos estipulados pelo Império, ou elas estão privadas desses recursos porque o Império cortou o fornecimento dos suprimentos básicos como uma forma de punição. Assim, os agentes do mercado negro veem-se no dilema entre ser legalmente errado, mas moralmente certo.

A REBELIÃO

Com todo o poderio do Império voltado para sua destruição, é um milagre a Aliança Rebelde ter sobrevivido. Não há crime mais hediondo aos olhos do Império do que fazer parte da Rebelião, e isso significa que ela está privada de muitos meios lícitos de suprimentos. Assim, a organização que indiscutivelmente tem mais necessidade de alimentos e serviços na galáxia tem grande dificuldade para obtê-los, e geralmente têm de usar meios ilegais para adquirir suprimentos.

Isso pode ser uma grande oportunidade para contrabandistas e outros capitães independentes de cargueiros. Pequenas naves de transporte capazes de transportar produtos, materiais, armas, medicamentos e pessoas importantes para onde for preciso são fundamentais para a Aliança. Embora uma nave cargueira surrada possa ter uma capacidade de carga limitada, ela mais do que compensa com flexibilidade e discrição. Os contrabandistas costumam conhecer as melhores rotas para usar quando querem evitar interdições da Marinha ou da Alfândega Imperial, e os moradores da fronteira tendem a ganhar a vida infringindo a lei. Mas para muitos, os riscos pesam mais do que as oportunidades. Negociar com a Aliança é a pior ofensa de todas aos olhos do Império, e pode facilmente render ao infrator uma morte rápida ou uma sentença perpétua nas minas de drogas de Kessel. Além disso, a Aliança nem sempre tem muito dinheiro a oferecer. Recursos financeiros limitados podem ser complementados através de apelos à boa vontade de um contrabandista ou ofertas de trocas.

Isso nem sempre é ruim: o que a Rebelião carece em créditos, ela mais do que compensa com talento e recursos improvisados. Um morador da fronteira experiente decidido a trabalhar com o que tem à sua disposição pode conseguir uma reforma completa dos motores da sua nave, equipamentos militares ou armas ilegais. Talvez um invasor Rebelde consiga acessar os registros de um setor e remover algumas manchas da ficha de uma pessoa ou os ataques da Aliança podem conseguir suprimentos para serem trocados com moradores da fronteira.



XII
ADVERSÁRIOS

"Caçadores de Recompensas. Não precisamos dessa escória."
–Almirante Piett

A galáxia é quase incompreensivelmente vasta, com tamanha diversidade que nenhum ser é capaz de vivenciar e apreciar durante uma vida inteira. São milhares e milhares de mundos habitáveis repletos de centenas de milhares de espécies inteligentes de todas as formas e tamanhos que se possa imaginar. Se há alguma porção da galáxia livre de conflitos, ela ainda não foi descoberta.

Não importa o tipo de ser que parte para as estrelas em busca de aventura, lucro ou liberdade – sempre haverá obstáculos a serem superados e, em muitos casos, tais obstáculos assumem a forma de inimigos que tentam impedir o aventureiro de seguir seu caminho por um motivo ou outro.

Os personagens encontrarão facilmente três níveis diferentes de oponentes na galáxia com diferentes níveis de ameaça para o típico grupo de trapaceiros e vigaristas. Pode haver variações, mas as categorias principais são lacaios, rivais e chefes.

LACAIOS

Lacaios são os PMs mais comuns do universo de *Star Wars*.

São indivíduos sem nome que fornecem o músculo para concretizar os encontros. Sua única ameaça real está na quantidade, e não é esperado que um lacaio se compare a um Personagem de Jogador.

Em geral, os lacaios não são ameaças reais quando encontrados sozinhos. O problema é que quase sempre agem em pequenos grupos para aumentar sua eficácia. Raramente serão mais do que um obstáculo de pouca importância para a maioria dos grupos de personagens, um empecilho que pode impedir a realização de um objetivo que um inimigo mais poderoso não quer que aconteça. Os lacaios também têm limites de ferimentos mais baixos em relação a outros PMs, e provavelmente serão derrotados com um ou dois golpes.

Os Mestres podem utilizar os lacaios como adversários individuais ou em grupos. Porém, a menos que o lacaio tenha características significativas de três ou mais, é bem provável que os individuais fracassem em tudo, com exceção dos testes de combate mais

simples. Os Mestres só devem fazer isso caso queiram colocar seus personagens contra um desafio fácil de combate. A forma mais comum de se usar lacaios é distribuí-los em grupos, como será descrito a seguir.

REGRAS PARA OS LACAIOS

Existem diversas regras únicas para os lacaios que refletem sua condição de adversários descartáveis.

- **A menos que seja especificado o contrário, lacaios não sofrem fadiga**. Tudo que causa fadiga em um lacaio causa, na verdade, ferimentos. Eles também não podem sofrer fadiga voluntariamente. Isso significa que quando um lacaio é tirado de combate por excesso em seu limite de ferimentos, cabe ao Mestre decidir se o adversário fica incapacitado ou se é morto dependendo das circunstâncias.

- **Lacaios não têm graus de perícias**. Um aspecto que os torna significativamente mais fracos do que os PJs é a ausência de graus nas perícias, que pode ser compensada se agirem como um grupo. O perfil de um lacaio contém diversas perícias que podem receber graus se esses adversários agirem como um grupo.

- **Lacaios podem lutar como um grupo**. Como observado anteriormente, não há necessidade de o Mestre dispô-los em grupos. Porém há uma série de vantagens se forem dispostos em grupo. O combate fica mais simples e os lacaios mais perigosos, além de permitir que o Mestre inclua grandes quantidades de adversários. Os lacaios só são colocados em jogo em grupos do mesmo tipo. O grupo de lacaios possui um único limite de ferimentos compartilhado entre todos os membros do grupo. Este limite de ferimentos equivale à soma do limite de ferimentos de cada membro do grupo (por exemplo: um grupo com 3 soldados, cada um com um limite de ferimentos igual a 5, possui um limite de ferimentos igual a 15). Toda vez que um membro do grupo fica ferido, os ferimentos são aplicados ao limite de ferimentos do grupo. Os membros do grupo são derrotados um por vez, sempre que o total de ferimentos sofridos excede o valor do limite de ferimentos de cada membro. Por exemplo: quando o grupo de stormtroopers passa de 5 ferimentos, um soldado é derrotado. Quando os personagens atacam o grupo, este é atacado como um todo, e não individualmente. Da mesma maneira, os lacaios atacam em grupo, e não individualmente. Agir como um grupo permite que os lacaios utilizem perícias. O grupo de lacaios recebe um grau de perícia para cada membro do grupo além do primeiro se a perícia está na lista do lacaio. Sendo assim, um grupo com quatro stormtroopers possui três graus (pelos três stormtroopers fora o primeiro) em qualquer teste que o grupo precise fazer.

- **Lacaios são mortos por Lesões Críticas**. Se um lacaio sofre uma Lesão Crítica, ele fica imediatamente incapacitado. Se o grupo de lacaios sofre uma Lesão Crítica, ele sofre uma quantidade de ferimentos equivalente ao limite de um lacaio (logo somente um lacaio do grupo fica incapacitado).

RIVAIS

Os rivais são mais perigosos do que os lacaios, mas ainda inferiores à maioria dos Personagens de Jogador. São muito semelhantes aos PJs em muitos aspectos, sendo mais talentosos e mais bem treinados por natureza do que os lacaios. Possuem perícias e agem individualmente (e não em grupos). Em geral, são menos habilidosos do que os PJs, mas raramente possuem mais do que dois graus em uma perícia qualquer.

REGRAS PARA OS RIVAIS

Os rivais seguem a maioria das regras dos Personagens de Jogador, com exceção de algumas.

- **Rivais sofrem Lesões Críticas normalmente**. Porém quando um rival excede seu limite de ferimentos, ele pode ser dado como morto (em vez de incapacitado) se o Mestre assim decidir.

- **Rivais não podem sofrer fadiga**. Em vez de sofrer fadiga, um rival sofre a mesma quantidade de ferimentos. Porém ele pode usar habilidades ou provocar efeitos que o fariam sofrer fadiga; e, em vez de sofrê-la, ele simplesmente sofre ferimentos. Lembre-se: como os rivais não sofrem fadiga, eles também não a recuperam. Assim como os lacaios, se um rival fica incapacitado, o Mestre pode decidir se esse adversário foi morto ou se ficou inconsciente dependendo das circunstâncias.

Os Mestres podem querer controlar a fadiga de certos rivais, mesmo que não seja obrigatório. Isso cria um trabalho extra para o Mestre, mas também acrescenta um maior detalhamento para rivais que podem acabar sendo importantes para a trama. Em suma, isso permite que o Mestre crie personagens Chefes com estatísticas mais fracas do que a média.

CHEFES

O chefe é a contrapartida do Personagem de Jogador. São idênticos a eles em praticamente todos os aspectos, podendo até ser mais poderosos; é preciso ter certeza de que são capazes de representar uma ameaça para todo o grupo. Em geral, os chefes possuem diversos talentos, características elevadas e perícias, e seus equipamentos muitas vezes podem competir até mesmo com os equipamentos dos grupos mais bem equipados. Os chefes sofrem fadiga e ferimentos normalmente, e não há nenhuma regra especial sobre suas atuações.

LISTA DE ADVERSÁRIOS

A lista a seguir contêm os adversários que o Mestre pode usar em suas aventuras. Eles estão divididos em diversos grupos dependendo de suas afiliações e motivos. O perfil de cada adversário também é dividido em diversas seções.

- **Nome:** O nome ou tipo do adversário e se é um lacaio, rival ou chefe.
- **Descrição:** Uma descrição do adversário.
- **Características:** O nível das seis características básicas do adversário.
- **Perícias:** As perícias que o adversário possui (se alguma). No caso de um lacaio, estas perícias só se aplicam a um grupo de lacaios.
- **Talentos:** Os talentos que o adversário possui (se algum).
- **Resistência/Defesa e Limites:** A resistência do adversário, sua defesa (tanto os valores de combate corpo a corpo quanto o de combate a distância) e seus limites de fadiga e ferimentos. Apenas os chefes possuem limites de fadiga. Se o Mestre quer que o rival tenha limite de fadiga, o valor deve ser o mesmo do limite de ferimentos.
- **Habilidades:** Habilidades especiais que não são perícias nem talentos.
- **Equipamentos:** O equipamento do adversário. São apresentados somente os importantes, tais como armas, armaduras e outros itens fundamentais. Itens como vestuário, comlinks, peças de reposição, bastões luminosos e outros não são listados, mas ainda estão presentes se forem apropriados (e se o Mestre permitir). Qualquer bônus do equipamento já consta no perfil.

É importante observar que os adversários nem sempre seguem as mesmas regras que os personagens. Estes perfis foram criados para simplificar e facilitar o uso, por isso informações que não são essenciais não precisam ser incluídas. Por exemplo: a resistência do defensor Barabel é maior do que sua Força Física, embora ele não use armadura. Isso acontece porque a pele dos Barabels é muito grossa – ainda que isso não seja apresentado por uma regra específica. O valor de resistência maior é suficiente.

SUBMUNDO GALÁCTICO

A galáxia é um lugar vasto e resplandecente, mas toda luz faz uma sombra. A mera existência de civilização e governo galáctico dá origem aos que rejeitam seus valores e leis, e no lugar procuram lucrar com atividades proibidas por quem ocupa posições de poder. Em alguns planetas, o submundo do crime é cauteloso, movendo-se silenciosamente e reunindo-se somente nos lugares mais secretos que existem. Mas, em outros mundos, ele atua descaradamente e em campo aberto, exercendo seu poder e influência como se fosse um instrumento contundente e desafiando a lei e a ordem.

AGIOTA [CHEFE]

Sempre existirão aqueles que precisam de dinheiro na galáxia e sempre existirão os que se alegram em emprestá-lo em troca de uma promessa de pagamento com juros. Agiotas são indivíduos típicos com uma riqueza considerável à sua disposição, mas que nunca estão satisfeitos com o que têm. Isso os leva a emprestar dinheiro para outros com uma taxa tão exorbitante que chegam a lucrar pelo menos metade do que foi emprestado. As pessoas para quem emprestam dinheiro encontram-se desesperadas e sem ter pra quem recorrer, mas os agiotas não se importam nem um pouco com isso. Eles simplesmente querem seu dinheiro de volta ou querem ver os inadimplentes serem punidos da pior maneira possível.



Perícias: Charme 2, Coerção 2, Sangue Frio 2, Falsidade 4, Combate a Distância (Leve) 2, Percepção 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Negociador Nato (pode rerrolar qualquer teste de Negociação ou Sangue Frio uma vez por sessão), Cartucho Sobressalente (não fica sem munição com um resultado ▽).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola Disruptora (Combate a Distância [Leve]; Dano 10; Crítico 2; Alcance [Curto], Voraz 4), blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), roupa revestida (+1 resistência, +1 defesa). check),

ASSASSINO DEFEL [CHEFE]

Assassinato de aluguel é um negócio bastante próspero na sociedade galáctica, e os que necessitam de máxima discrição ou da morte de um alvo particularmente cauteloso ou protegido optam por contratar um assassino Defel. Os Defel têm a aparência bestial e são exímios caçadores e predadores. São mestres da infiltração, dissimulação e ataques súbitos perversos, porém silenciosos. Muitos escolhem treinar com diversas armas de combate corpo a corpo, mas outros optam por confiar em suas armas naturais – os dentes e as garras.



Perícias: Briga 3, Sangue Frio 2, Coordenação 2, Combate Próximo 3, Combate a Distância (Leve) 2, Furtividade 3, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 3 (aprimora três vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Precisão Letal (acrescenta seus graus em Briga para todos os danos causados com garras), Golpes Letais 2 (adiciona +20 em rolagens de Lesão Crítica contra oponentes).

BARÃO DO CONTRABANDO [CHEFE]

Alguns contrabandistas não só sobrevivem nos negócios tempo suficiente para se aposentar, como também prosperam além de suas expectativas. Alguns acham a ideia da aposentadoria muito entediante e, em vez disso, decidem virar uma espécie de intermediários, ajudando outros contrabandistas a estabelecer relações de negócio com clientes e indivíduos que precisam que as mercadorias sejam transportadas de um lugar a outro sem questionamentos. Estes homens e mulheres são às vezes chamados de barões do contrabando, um título apropriado devido ao ar aristocrata que alguns deles demonstram. Os barões do contrabando não são poderosos o suficiente para serem considerados senhores do crime, mas podem ser fortes aliados ou inimigos inconvenientes.



FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	3	3	2	4

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
3	18	13	1 / 1

Perícias: Astronavegação 3, Charme 2, Sangue Frio 3, Artilharia 3, Conhecimento (Submundo) 3, Combate a Distância (Leve) 3, Pilotar (Planetário) 3, Pilotar (Espacial) 4, Artimanha 2, Manha 4, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Piloto Mestre (uma vez por rodada, sofre duas fadigas para realizar uma ação Pilotar como se fosse uma manobra), Piloto Proficiente 2 (remove ■ ■ de todos os testes de Pilotar).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), roupa revestida (+1 defesa, +1 resistência), Cargueiro YT-2400 (ver página 265).

BRUTAMONTES AQUALISH [LACAIO]

Um pouco mais inteligentes e mais propensos a utilizar tecnologia se comparados aos capangas Gamorreanos que são populares entre muitos senhores do crime, os Aqualish não são menos poderosos fisicamente do que seus correspondentes suínos e são igualmente inclinados à violência como uma maneira de resolver até mesmo a disputa mais compassiva. Embora nem todo Aqualish seja rude e violento, boa parte deles é, e vê-los agindo como capangas e capangas para todo tipo de sujeito desagradável não surpreende nenhum cidadão conhecedor do submundo da galáxia.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	2	2	2	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	6	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Briga, Coerção, Combate Próximo, Combate a Distância (Leve).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), soqueiras de metal (Briga, Dano 4; Crítico 4; Alcance: Engajado; Desorientar 3).

CAPITÃO PIRATA [CHEFE]

Dentre a maioria dos membros da tripulação pirata, somente alguns sobrevivem tempo suficiente para aperfeiçoar suas habilidades e tornar-se líderes entre seus companheiros. Estes indivíduos têm a astúcia que falta em seus camaradas e aperfeiçoaram-na ao longo do tempo que passaram como tripulantes. A ideologia desses indivíduos varia: desde os que matam todas as vítimas para eliminar a possibilidade de deixar testemunhas até aqueles que demonstram misericórdia

na esperança de que as próximas vítimas estarão mais dispostas a se render. A maioria dos capitães piratas teme ser capturada e não tomará riscos desnecessários a menos que a promessa da recompensa valha o esforço.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
4	4	2	3	2	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
5	20	12	1 / 1

Perícias: Coerção 3, Sangue Frio 3, Coordenação 2, Falsidade 3, Artilharia 2, Liderança 2, Combate a Distância (Pesado) 3, Combate Próximo 4, Resiliência 2, Artimanha 3.

Talentos: Adversário 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Força Bestial 2 (+2 de dano em todos os ataques de Briga e de Combate Próximo), Derrubar (pode gastar ⊕ para derrubar o alvo com um ataque corpo a corpo bem sucedido).

Habilidades: Líder dos Piratas (pode gastar uma manobra dando ordens a outros aliados piratas a médio alcance, garantindo que tenham □ em seu próximo teste).

Equipamentos: Rifle blaster pesado (Combate a Distância [Pesado]; Dano 10; Crítico 3; Alcance [Longo]; Automática, Desajeitada 3), vibromachado (Combate Próximo; Dano 9; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2; Divisora; Voraz 3), roupa revestida (+1 resistência, +1 defesa).

CONTRABANDISTA [RIVAL]

Muitos contrabandistas começaram como empresários legítimos, mas, por alguma razão (uma incapacidade de ganhar a vida honestamente ou uma fluidez moral a serviços ilegítimos), migraram para a lucrativa, porém perigosa profissão de contrabandear mercadorias ilegais pela galáxia. Os contrabandistas são uma raça independente e destemida, em geral, aventureiros que apreciam desrespeitar a lei e realizar atos que outros consideram impossíveis.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	2	3	2	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Charme 2, Sangue Frio 1, Combate a Distância (Leve) 2, Pilotar (Espacial) 3, Artimanha 2, Manha 2, Vigilância 1.

Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Piloto Proficiente 2 (remove até ■■ de todos os testes de Pilotar).

Habilidades: Nenhuma.

Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

CAPANGA BARABEL [RIVAL]

Pouco além de um simples bandido, um capanga é um pouco mais treinado e inteligente para usar força bruta. Para evitar despesas excessivas no treinamento de tais indivíduos, bem como causar medo em quem precisa ser intimidado, os criminosos tendem a procurar seres com poder de força intimidador para preencher essas vagas. É comum escolher Gamorreanos, Aqualish e Wookiees para o serviço, mas Barabels são particularmente temidos porque sua aparência reptiliana causa um medo primitivo e profundo em diversas espécies de mamíferos. Os Barabels são uma espécie inteligente, mas às vezes parecem estúpidos por causa de seu precário domínio do Básico e seus costumes sociais aparentemente primitivos. Porém possuem uma força física extraordinária e também dispõem de uma quantidade significativa de armadura natural que os protege de muitas ameaças, o que os torna os executores ideais para qualquer situação de perigo.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
4	3	2	3	2	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
5	16	0 / 0



Perícias: Combate a Distância (Pesado) 1, Combate Próximo 2, Percepção 1, Sobrevivência 2, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Carabina blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), faca de combate (Combate Próximo; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Engajado]).

FALSIFICADOR [RIVAL]

Um governo que abrange uma galáxia inteira é burocrático por natureza. Burocracia significa papelada, e papelada significa que sempre haverá aqueles que precisam de determinados documentos para os quais não têm acesso. Falsificadores podem dar um jeito nisso, por um preço. "Papelada" é até um termo impróprio, pois com exceção de alguns governos planetários mais remotos, pouquíssimas agências lidam com papel. No lugar, elas emitem e requerem documentos eletrônicos no formato de datapads protegidos ou arquivos criptografados. Um falsificador típico trabalha quase que exclusivamente no campo da falsificação eletrônica, e muitos acabam sendo extremamente habilidosos no que fazem. Aqueles que não são tão habilidosos são rapidamente excluídos do mercado de trabalho por se exporem com um trabalho de má qualidade.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
1	2	4	4	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
1	11	0 / 0

Perícias: Computador 1, Conhecimento (Submundo) 2, Percepção 2, Artimanha 2, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), kit eletrônico para falsificação e ferramentas.

INFOCANTE [RIVAL]

Em uma sociedade galáctica, e principalmente no submundo do crime, a informação talvez seja a mercadoria mais valiosa que existe. Um infocante, gíria abreviada de "traficante de informações", vende informações e as torna disponíveis para qualquer um que esteja disposto a pagar por elas. Na maioria das vezes, um infocante possui uma rede de pessoas que o abastece com informações em troca de favores, pagamentos ou até mesmo outras informações (que o infocante repassa para quem está interessado em saber). Alguns devem sair à procura de clientes em potencial, mas outros esperam os clientes virem até eles. Em geral, esta é a marca de um infocante que conseguiu estabelecer uma rede lucrativa, bem-sucedida e renomada.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	4	3	3	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Falsidade 2, Conhecimento (Todos) 2, Percepção 2, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), datapad criptografado, comlink.

INVASOR DE SISTEMAS [RIVAL]

Os sistemas eletrônicos de informações que permitem o funcionamento da sociedade galáctica são extremamente complexos. Estão protegidos contra invasores externos para permitir o funcionamento da civilização garantindo um pouco de privacidade aos indivíduos que podem pagar por isso. Um invasor de sistemas é um mestre em driblar essa privacidade e permitir que grupos externos acessem todo tipo de informação que desejam desde que o pagamento valha a pena.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	4	3	2	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Computadores 2, Sangue Frio 2, Artimanha 1.
Talentos: Burlar a Segurança (remova ■ de todos os testes de Artimanha ou Computadores para burlar a segurança).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster atordoante (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico –; Alcance [Curto]; Dano Atordoante), equipamentos para invasão de sistemas.

LADRÃO DE NAVES [RIVAL]

O ladrão de naves, um terror pelas sombras de um grande espaçoporto, é um ladrão especializado em roubar naves e revendê-las rapidamente. Mestre em passar despercebido por todos os tipos de segurança eletrônica, um ladrão de naves eficaz também conhece os protocolos e procedimentos do espaçoporto que escolhe roubar. A maioria dos ladrões de naves também mantêm relações estreitas com falsificadores experientes para garantir que a documentação necessária para a remoção de uma nave do espaçoporto seja conseguida de forma rápida e convincente. A maioria dos ladrões de naves possui uma rede de contatos como forma de garantir

que uma nave, depois de ser roubada, seja vendida e levada o mais rápido possível a uma região distante da galáxia ou, se a operação fracassar, que suas peças sejam desmontadas e vendidas em diversos locais diferentes em sistemas igualmente diferentes.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	2	3	2	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	14	0 / 0

Perícias: Computadores 1, Falsidade 2, Pilotar (Espacial) 2, Artimanha 2, Furtividade 2, Vigilância 1.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio], modo Atordoante), 2 granadas atordoantes (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico –; Alcance [Curto], Explosão 8, Desorientar 3, Munição Limitada 1, Dano Atordoante), arrombador de fechadura eletrônica.

MALANDRO DAS RUAS [LACAIO]

Nas cidades da galáxia, existem diversos criminosos insignificantes que vão desde batedores de carteira e traficantes de drogas das sarjetas até assaltantes e assassinos. Descontentes com a ideia de receber um salário honesto, estes malandros preferem sobreviver com qualquer coisa que possam pegar dos transeuntes, especialmente créditos ou pequenos artigos eletrônicos que podem ser facilmente vendidos, tais como datapads e comlinks. Se são suficientemente habilidosos, os malandros das ruas até agem individualmente, mas o mais comum é agirem em pequenas gangues para que consigam localizar e selecionar os melhores alvos de maneira cooperativa. Porém estes indivíduos geralmente estão mal equipados e são deploráveis em comparação a gangues de verdade.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	2	2	2	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	5	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Combate Próximo, Combate a Distância (Leve) ou Combate a Distância (Pesado), Artimanha.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância (Leve); Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio], modo Atordoante) ou rifle de projétil (Combate a Distância (Pesado); Dano 7; Crítico 5; Alcance [Médio]; Desajeitada 2), Porrete (Combate Próximo; Dano 5; Crítico 5; Alcance [Engajado], Desorientar 2), roupa pesada (+1 resistência).

MEMBRO DE GANGUE DE SWOOP

Gangues de swoop são consideradas por muitos uma praga na sociedade moderna. Pegue todos os problemas causados por uma gangue convencional de capangas e delinquentes jovens e em seguida coloque esses criminosos sobre veículos possantes e perigosamente rápidos. Os perigos que um grupo como esse causa são muitos, e os meios de combatê-los são limitados. Poucos agentes da lei conseguem acompanhá-los e menos agentes ainda conseguem ultrapassá-los e apreendê-los. Principalmente na Orla Exterior, onde os recursos legais são muito mais limitados.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	2	3	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Briga 1, Pilotar (Planetário) 1, Combate a Distância (Leve) 1, Manha 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), bikes swoop modificadas.

NEGOCIANTE TWI'LEK DO MERCADO NEGRO [RIVAL]

Poucas raças são tão sociáveis quanto os Twi'leks de Ryloth. Capazes de manipular e persuadir, alguns Twi'leks acreditam que seus talentos podem ajudar indivíduos a achar o que precisam, levando compradores a vendedores com perfeita habilidade e um sorriso de mil créditos o tempo todo. Negociantes do mercado negro são parte vendedores, parte receptores, porém inteiros para os negócios. Conhecer um negociante do mercado negro pode garantir que um indivíduo seja capaz de deslocar um item incrivelmente raro e valioso sem dificuldades, embora seja necessário pagar uma parte para o negociante, o que deduz parte do lucro. A maioria considera que trocar uma porcentagem por este serviço é algo bem-vindo.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	3	3	2	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Conhecimento (Submundo) 2, Negociação 2, Combate a Distância (Leve) 1, Artimanha 2, Manha 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Contatos do Mercado Negro 2 (diminui a raridade do item desejado em dois graus quando procurado no mercado negro).

Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio], modo Atordoante), detonador termal (Combate a Distância [Leve]; Dano 20; Crítico 2; Alcance [Curto]; Explosão 15, Penetrante 1, Munição Limitada 1, Voraz 4), luvas de choque (Briga; Dano 2; Crítico 5; Alcance [Engajado]; Atordoar 3).

PILOTO DE ALUGUEL SULLUSTANO [RIVAL]



Sempre há aqueles que adoram voar, mas são incapazes ou não estão dispostos a aceitar a disciplina rígida e os protocolos rigorosos de voo consistente para o exército ou uma corporação. Muitos acabam virando pilotos de aluguel, vendendo suas consideráveis habilidades a qualquer um disposto a pagá-los para fazer o que mais amam: entrar na cabine do piloto de uma nave espacial e seguir pelas hiper-rotas. Os Sullustanos enquadram-se nesta categoria. Estes pequenos humanoides desenvolveram-se em condições subterrâneas e possuem um senso desbravador inato assim como órgãos sensoriais extremamente sensíveis. Muitos aproveitam estes dons para tornarem-se navegadores proficientes ou pilotos de naves espaciais talentosos.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
1	2	3	3	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	11	0 / 0

Perícias: Astronavegação 4, Sangue Frio 1, Artilharia 2, Combate a Distância (Leve) 1, Percepção 5, Pilotar (Planetário) 3, Pilotar (Espacial) 3, Sobrevivência 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

TRAFICANTE DE ESCRAVOS [RIVAL]

Traficantes de escravos, o tipo de criminoso mais abominável da galáxia, enriquecem tirando a liberdade de outros. Eles vitimizam os fracos ou os incapazes de lutar contra a tecnologia moderna geralmente localizando uma espécie primitiva em algum lugar da galáxia e depois sequestrando vilas inteiras de suas vítimas. Estes desafortunados podem ser vendidos como mão de obra barata. Algumas espécies avançadas tornam-se alvos da escravidão como uma medida de controlar uma população problemática, como aconteceu com a aprovação do Império de escravizar os ferozmente independentes e fisicamente poderosos Wookiees.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	1	3	2	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	15	0 / 0

Perícias: Coerção 2, Combate Próximo 2, Combate a Distância (Leve) 2, Vigilância 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola atordoante gasta (Combate a Distância [Leve], Dano 7; Crítico –; Alcance [Curto]; dano Atordoante), rede (Combate a Distância [Leve]; Dano 2; Crítico –; Alcance [Curto]; Capturar 3; Derrubar, Munição Limitada 1), porrete (Combate Próximo, Dano 5; Crítico 5; Alcance [Engajado]; Desorientar 2).

TRIPULANTE PIRATA [LACAIO]

O tipo de sujeito que adota a vida de pirata é, em geral, quem simplesmente não conseguiu se encaixar de modo algum na sociedade. Piratas são indivíduos egoístas e sanguinários que prosperam na empolgação do combate e na satisfação cruel de vitimizar outros. Os piratas vivem com a ameaça de morte sempre à porta quando abordam outra nave ou quando são atacados pelos agentes da lei. Por causa dessa constante ameaça de morte, os piratas tendem a adotar um estilo de vida hedonista que inclui farra sempre que surgir uma oportunidade e do jeito que for possível.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	1	2	1	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	5	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Sangue Frio, Combate a Distância (Pesado) ou Combate a Distância (Leve).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante) ou carabina blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; moto Atordoante), vibrofaca (Combate Próximo; Dano 3; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Voraz 1), armadura acolchoada (+2 resistência).

VENDEDOR DE ARMAS [RIVAL]

Alguns dizem que conflitos são o que dão vida à galáxia, e sempre há os que acham um meio de lucrar com qualquer empreendimento, mesmo que desagradável. Vendedores de armas têm acesso a grandes quantidades de armas e estão dispostos a vendê-las a qualquer um, por um preço. Os meios pelos quais esses indivíduos adquirem seus produtos variam bastante: alguns são ex-mercenários, outros

infestam com frequência campos de batalha como se fossem carniceiros à procura de armas abandonadas em vez de comida, e outros ainda possuem uma extensa rede de contatos dentro de organizações militares. Seja como for, esses indivíduos geralmente estão no mercado para contrabandistas ou outros que possuem suas próprias naves para transportar mercadorias para clientes (ou de clientes). Devido ao grande poder de fogo de que dispõem caso seja necessário, se desentender com um vendedor de armas é uma péssima ideia.



Perícias: Negociação 1, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate a Distância (Leve) 2, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), vibrofaca (Combate Próximo; Dano 3; Crítico 3; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Voraz 1).
Habilidades: Sensível à luz (os Defel são vulneráveis à luz, que lhes causa dor intensa e cegueira temporária se olharem para a luz sem protetores. Um Defel que se expõe à luz sem óculos de proteção sofre dois dados de Contratempo em todos os testes de perícia), Umbroso (os Defel conseguem absorver determinados comprimentos de onda de luz, tornando-os praticamente invisíveis na escuridão). Os Defel recebem dois dados de Ampliação em todos os testes de Furtividade quando em meio à escuridão ou sombra intensa).
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), garras (Briga; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Engajado]).

FUNCIONÁRIOS DE ESPAÇOPORTOS

Os espaçoportos são os lugares favoritos de viajantes galácticos e de todos os tipos de aventureiros. Qualquer um que passe a vida (ou parte dela) a bordo de uma nave espacial ficará um bom tempo nos espaçoportos de uma planeta ou de outro. Seja no deserto, em uma geleira, em uma grande cidade ou pairando acima do planeta em uma estação espacial, existem determinados aspectos que a maioria dos espaçoportos tem em comum, e o corpo de funcionários é uma das mais importantes.

FISCAL DA ALFÂNDEGA [RIVAL]

O funcionário da alfândega é a pedra no sapato da existência de todos que tentam transportar mercadorias de uma parte da galáxia a outra sem questionamentos. Por sorte, muitos fiscais ficam muito felizes em aceitar subornos. Mas existem alguns que não aceitam, e o pior é que é extremamente difícil diferenciar esses dois tipos. Os fiscais da alfândega são responsáveis pela verificação de toda mercadoria que entra no espaçoporto junto dos selos de aprovação antes de ser descarregada em outra nave ou em algum local do planeta. Os fiscais geralmente são acompanhados pela segurança do espaçoporto.



Perícias: Astronavegação 1, Percepção 3, Vigilância 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), scanner portátil.

GERENTE DO ESPAÇOPORTO [CHEFE]

Em alguns mundos, um espaçoporto é como um pequeno reino em si mesmo. Em outros, não passa de uma simples peça de uma vasta máquina burocrática que abrange sistemas inteiros. De qualquer modo, a autoridade máxima pela administração de um espaçoporto geralmente recai em um único ser, pelo menos a curto prazo, e esse indivíduo tem autoridade para tomar as medidas necessárias para o bem do espaçoporto em tempos de crise. O gerente do espaçoporto pode ser um aliado incrível para um piloto e sua tripulação ou ele pode transformar suas vidas em um caos, levando-os a evitar determinados espaçoportos a todo custo.



Perícias: Charme 2, Coerção 2, Sangue Frio 2, Falsidade 2, Combate a Distância (Leve) 2, Percepção 4, Manha 3, Vigilância 3.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Inabalável 1 (aprimora uma vez a dificuldade dos testes de Charme, Coerção ou Falsidade que têm como alvo o Administrador do Espaçoporto), Álibi Plausível 2 (remove ■■ de todos os testes de Coerção e Falsidade).
Habilidades: Líder do Espaçoporto (funcionários do espaçoporto adicionam □ em todos os testes de Percepção e Vigilância quando estão na presença do Gerente do Espaçoporto).
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), datapad, comlink.

GUARDA DE ESPAÇOPORTO [LACAIO]

Indivíduos que fazem parte da segurança do espaçoporto têm a mesma autoridade que um agente da lei planetário, embora tenham somente uma parte do treinamento e estejam limitados apenas à área do espaçoporto. Por conta de terem encargos muito mais limitados do que a maioria das outras forças da lei, muitos guardas de espaçoportos têm acesso a uma seleção menor de equipamentos, mas com qualidade superior.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	2	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	4	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Combate a Distância (Leve), Percepção.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio], modo Atordoante), 2 granadas atordoantes (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico –; Alcance [Curto], Explosão 8, Desorientar 3, Munição Limitada 1, Dano Atordoante), armadura acolchoada (+2 resistência).

MECÂNICO MON CALAMARI [RIVAL]

É bem comum a presença de mecânicos em qualquer espaçoporto moderno, e a maioria procura manter pelo menos um mecânico treinado por ancoradouro para que haja mecânicos suficientes que atendam às necessidades dos clientes. Muitos clientes preferem consertar suas próprias naves, mas quem pode contar com funcionários treinados, como os habilidosos engenheiros da raça Mon Calamari, geralmente não abre mão dessa oportunidade. Os Mon Calamari orgulham-se de seu trabalho e cuidam para que toda nave que esteja sob seus cuidados funcione tão bem quanto funcionava quando saiu do chão pela primeira vez.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	3	2	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Astronavegação 1, Computadores 1, Mecânica 2, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Anfíbio (Mon Calamaris podem respirar debaixo d'água sem sofrer danos e nunca sofrem penalidades de movimentação por viajar pela água).
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), kit de ferramentas, kit de conserto de emergência.

OFICIAL DE SEGURANÇA DO ESPAÇOPORTO [RIVAL]

Um espaçoporto movimentado é um lugar caótico, e embora os guardas sejam importantes, eles geralmente precisam de um pulso firme para mantê-los focados no trabalho e no comando dos acontecimentos – afinal, não tem como um espaçoporto fiscalizar-se sozinho. Oficiais de segurança geralmente são veteranos com anos de trabalho em determinado espaçoporto e às vezes agentes planetários ou militares aposentados aplicadores da lei. Eles trazem uma perspectiva completamente diferente para o trabalho e são muito mais eficientes em identificar e neutralizar potenciais ameaças do que o pessoal que trabalha para eles.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	3	3	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	14	1 / 0

Perícias: Sangue Frio 1, Disciplina 2, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate a Distância (Leve) 1, Resiliência 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Rifle blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; modo Atordoante), armadura acolchoada (+2 resistência), stimpack.

OPERADOR DE COMUNICAÇÕES [RIVAL]

Operadores de comunicações são a alma de um espaçoporto. Eles são os responsáveis pela comunicação com naves que chegam e partem e pelo controle da permissão de todas as partidas, chegadas e decolagens. Eles se esforçam em manter o trânsito sobre o espaçoporto em ordem e evitar acidentes. Alguns acidentes acabam acontecendo, mas sua raridade é uma prova da habilidade desses oficiais. Alguns operadores desenvolvem familiaridades ou até mesmo relacionamentos com os tripulantes com os quais se comunicam frequentemente, e sabe-se que dão ancoradouros preferenciais aos amigos ou pelo menos às pessoas que se lembram de quem são seus amigos quando os créditos estão fluindo.





Perícias: Charme 2, Coerção 1, Conhecimento (Orla Exterior) 3, Sangue Frio 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), comlink criptografado.

MOLEQUE DE ESPAÇOPORTO [LACAIO]

Todo espaçoporto possui pelo menos um marginal; a maioria tem muito mais. Um moleque de espaçoporto é um jovem de aproximadamente dez anos de idade pelos padrões humanos, que parece não ter outro lugar para ir e nada mais pra fazer do que ficar perambulando pelo espaçoporto, metendo o nariz em tudo que chama sua atenção. Sempre no caminho dos outros, às vezes irritantes e de vez em quando mãos-leves, os molequesdo espaçoporto são o aborrecimento de visitantes espaciais ou mascotes amigáveis e rostos familiares. Eles tanto podem ser desprezados pelos funcionários do espaçoporto ou ser vistos como irmãos e irmãs mais novos que precisam de cuidado. A situação e presença dos moleques dizem muito a respeito da administração e das políticas de um espaçoporto.



Perícias (somente para grupos): Artimanha, Furtividade, Manha, Sobrevivência.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pedras pequenas (Combate a Distância (Leve); Dano 1; Crítico –; Alcance [Curto]; Dano Atordoante).

CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Criminosos e irresponsáveis temem os caçadores de recompensas por toda a galáxia. Embora tenham a mesma autoridade para aplicar as penalidades da lei, os caçadores de recompensas não são obrigados a seguir o mesmo código de conduta que as agências planetárias, dos setores e do sistema geralmente seguem. Em vez disso, os caçadores de recompensas possuem uma reputação bem merecida pela violência e pelas táticas impiedosas. Muitas agências locais de aplicação da lei são contra incluir os caçadores de recompensas, podendo até não cooperar com esses indivíduos devido a sua reputação de causar danos colaterais ao perseguirem um criminoso. Agências de todos os setores e todos os sistemas contratam, às vezes, guildas de caçadores de recompensas como uma maneira econômica de estender seu poder.

Claro que nem todos os caçadores de recompensas fazem parte de guildas. Diversos deles evitam a companhia de outros, preferindo levar a vida solitária de um predador. Os dados abaixo podem ser aplicados a caçadores independentes, patrocinados pelo Império ou até mesmo sem licença e de guildas.

CAÇADOR APRENDIZ [LACAIO]

A quantidade de caçadores de recompensas licenciados e certificados na galáxia é muito menor do que a quantidade daqueles que buscam tornar-se certificados e licenciados. Dos inúmeros indivíduos que buscam fazer parte de uma guilda de caçadores de recompensas, alguns poucos que mostram potencial são aceitos na categoria de aprendiz da guilda. A maior vantagem destes aspirantes a caçadores é que são completamente dispensáveis e a guilda os usa como apoio para caçadores experientes, distrações ou simplesmente buchas de canhão contra inimigos bem entrincheirados ou bem armados. Como forma alternativa de se juntar à guilda, alguns aspirantes preferem tornar-se aprendizes de caçadores experientes independentes na esperança de provarem ser dignos da profissão.



Perícias (somente para grupos): Combate a Distância (Leve), Percepção.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), roupa pesada (+1 resistência).

CAÇADOR MESTRE [CHEFE]

Os caçadores mestres alcançaram tal nível de independência que podem escolher suas presas. As guildas nunca dão ordens aos caçadores mestres, apenas fazem pedidos. Em geral, os caçadores mestres têm uma nave à sua disposição e podem sair em busca de sua presa por toda a galáxia se necessário. Eles às vezes atuam com caçadores qualificados como parte de sua equipe, mas geralmente trabalham por conta própria. Também estão autorizados a enviar caçadores aprendizes para concluir uma caçada se necessário.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
4	4	3	3	3	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
6	20	13	1 | 1

Perícias: Briga 2, Coerção 2, Sangue Frio 2, Combate a Distância (Pesado) 3, Combate a Distância (Leve) 2, Combate Próximo 2, Percepção 3, Pilotar (Espacial) 2, Furtividade 2, Vigilância 3.
Talentos: Adversário 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Precisão Letal (adiciona graus de Combate a Distância (Pesado) a todos os danos de ataques que usarem essa perícia), Golpes Letais 2 (+20 a qualquer rolagem de Lesão Crítica feita contra oponentes), Espreitador 2 (adiciona ☐☐ a qualquer teste de Coordenação e Furtividade).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Rifle blaster pesado modificado (Combate a Distância [Pesado]; Dano 13; Crítico 3; Alcance [Longo]; Automática, Desajeitada 3, Perfurante 1), acessório projetor de chamas para rifle (Combate a Distância [Pesado]; Dano 13; Crítico 2; Alcance [Curto]; Incendiar 5, Explosão 8), vibrofaca (Combate Próximo; Dano 5; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Voraz 1), 4 granadas atordoantes (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico –; Alcance [Curto]; Explosão 8, Desorientar 3, Munição Limitada 1, Dano Atordoante), armadura de combate pesada (+2 resistência, +1 defesa).



CAÇADOR QUALIFICADO [RIVAL]

Caçadores qualificados são aceitos nas categorias de uma guilda existente e recebem plena licença e aprovação para perseguir recompensas autorizadas. São a base da maioria das organizações de caçadores de recompensas existentes e geralmente perseguem criminosos cuja recompensa não é tão alta a ponto de chamar a atenção de um Caçador Mestre. Caçadores qualificados podem escolher as recompensas que querem perseguir, mas também recebem atribuições da guilda. Às vezes, as guildas atribuem diversos caçadores qualificados para ir em busca de um único alvo, mas isso pode gerar briga entre os caçadores para ver quem pegará o alvo.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	2	3	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
5	15	0 | 0

Perícias: Briga 1, Coerção 1, Coordenação 1, Combate a Distância (Pesado) 1, Combate a Distância (Leve) 1, Sobrevivência 2, Vigilância 1.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Golpes Letais 1 (+10% em/para qualquer rolagem de Lesão Crítica feita contra oponentes).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), rifle disruptor (Combate a Distância [Pesado]; Dano 10; Crítico 2; Alcance [Longo]; Desajeitada 2, Voraz 5) armadura laminada (+2 resistência).

FORÇAS DA LEI E DA ORDEM

As forças da lei e da ordem nunca vão parar em seus esforços para impor um estilo de vida entediante e banal (ou, em outras palavras, honesto) aos cidadãos da galáxia de espírito independente. Mais cedo ou mais tarde, todos os vigaristas e renegados que habitam as margens da galáxia acabam do lado errado da lei.

AGENTE DA INTELIGÊNCIA IMPERIAL [RIVAL]

Não há limite para os recursos à disposição do Departamento de Inteligência Imperial, e os agentes que decretam a vontade do Departamento por toda a galáxia são altamente treinados, extremamente motivados e absolutamente letais. Apesar de seus mandatos e metodologias variarem de agente para agente, a verdade é que um agente da inteligência fará absolutamente qualquer coisa para garantir que o problema para o qual foi enviado seja solucionado permanentemente. Se um agente acredita que um indivíduo pode ser uma ameaça à estabilidade do Império, tanto no momento presente quanto no futuro, ele pode muito bem abandonar os procedimentos tradicionais e garantir por conta própria que a ameaça seja neutralizada.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	3	3	3	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	14	0 | 0

Perícias: Briga 2, Charme 2, Coerção 2, Falsidade 2, Combate a Distância (Leve) 2, Manha 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade

de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), scanner.

CAPITÃO DA SEGURANÇA DA AUTORIDADE DO SETOR CORPORATIVO [RIVAL]

A ASC muitas vezes faz questão de recrutar indivíduos durões e brutos para as fileiras da Espos. A criatividade ou as relações públicas equitativas não são tão desejadas quanto a habilidade de aplicar o controle da ASC através do medo e da violência. Isso tanto se aplica aos comandantes da Espos quanto aos recrutas. Os capitães da Espos são indivíduos coerentes e brutos que foram promovidos ou receberam o trabalho devido a contatos corporativos. Suas táticas de repressão tendem a considerar a força bruta como o único (e não último) recurso, uma qualidade que os torna malquistos para muitos dos habitantes do Setor Corporativo. Diversas "investigações" conduzidas pelos capitães da Espos duram somente o tempo necessário até acharem um bode expiatório para colocar a culpa.



FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	2	2	2	3	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
5	14	0 / 0

Perícias: Coerção 1, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate a Distância (Leve) 1, Combate Próximo 2, Disciplina 1, Liderança 1, Vigilância 1.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Táticas antitumulto (grupos com três ou mais lacaios da ASC na presença do Capitão da Segurança recebem +1 de resistência e causam +1 de dano em testes de combate bem-sucedidos).
Equipamentos: Arma antitumulto (Combate a Distância [Pesado]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; Automática, modo Atordoante), porrete (Combate Próximo; Dano 5; Crítico 5; Engajado; Desorientar 2), armadura antitumulto (+2 resistência).

GOVERNADOR PLANETÁRIO [CHEFE]

Aos olhos do Império, um planeta é o menor organismo autônomo digno de observação em qualquer lugar da galáxia. Cidades e nações não são relevantes para uma burocracia tão grande quanto a do Império, mas um governo com dimensões planetárias pode ao menos proporcionar uma quantidade significante de recursos, alguns extremamente valiosos, de tal forma que um planeta seja digno de atenção. É por isso que os governadores planetários são pelo menos levados em consideração pelos oficiais da Marinha Imperial. Eles recebem certo respeito e sua independência não é violada a menos que seja extremamente necessário. Porém se as implicações planetárias ficarem no caminho dos planos Imperiais, elas serão esmagadas sem piedade; até o mais respeitoso dos oficiais Imperiais têm limites.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	3	4	3	4

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
3	14	14	0 / 0

Perícias: Charme 3, Coerção 4, Sangue Frio 2, Falsidade 3, Percepção 4, Conhecimento (Educação) 4, Liderança 3, Combate a Distância (Leve) 3, Pilotar (Planetário) 2, Resiliência 2, Manha 2, Artimanha 3, Vigilância 2.
Talentos: Retórica Inspiradora Melhorada (como uma ação, faça um **teste Médio (◆ ◆) de Liderança**. Cada ✲ remove uma fadiga ou um ferimento de um aliado a curto alcance. Cada ☯ remove uma fadiga ou um ferimento adicional de um aliado afetado. Todos os aliados afetados adicionam □ em todos os testes por três rodadas), Lábia 2 (remove ■■ de todos os testes de Charme e Liderança), Inabalável 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade que têm como alvo o Governador Planetário).
Habilidades: Líder (todos os subordinados a médio alcance adicionam em todos os testes de Disciplina).
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

MÃO DO IMPERADOR [CHEFE]

Uma das Mãos do Imperador seria o oponente mais terrível e causador de pânico que um indivíduo poderia enfrentar se alguém soubesse da existência das Mãos do Imperador. Porém, para a sorte das Mãos, estes agentes são completamente desconhecidos pela galáxia e, em muitos casos, desconhecidos até um pelo outro; mais de uma das Mãos acredita ser o único e este, na verdade, é o modo como o

Imperador prefere que seus agentes atuem. As Mãos do Imperador agem em sigilo absoluto e às vezes são mandadas em missões pelo próprio Imperador. Membros das Mãos do Imperador quase sempre possuem habilidades da Força e a vontade de usá-las.



Perícias: Atletismo 2, Briga 2, Charme 3, Sangue Frio 3, Falsidade 3, Conhecimento (Mundos Centrais) 3, Combate Próximo 3, Percepção 2, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate a Distância (Leve) 3, Furtividade 3, Vigilância 4.

Talentos: Adversário 3 (aprimora três vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Foco Acentuado (sofre uma fadiga para aprimorar uma vez qualquer teste de perícia), Espreitador 2 (adiciona ☐☐ a qualquer teste de Coordenação e Furtividade), Sentidos Incomuns 2 (adiciona ☐☐ a todos os testes de Percepção), Nível da Força 2.

Habilidades: Poder da Força: Influenciar (●: causa 3 Fadigas no alvo a curto alcance. ●: força um alvo a curto alcance a adotar um estado emocional ou a acreditar em algo mesmo que não seja verdade durante quatro minutos ou quatro rodadas em combate), usuário do lado negro da Força (utiliza pontos do lado negro em vez de pontos do lado da luz – veja a página 278).

Equipamentos: Pistola Disruptora (Combate a Distância [Leve]; Dano 10; Crítico 2; Alcance [Curto]; Voraz 4), vibroespada (Combate Próximo; Dano 6; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Defensivo 1; Perfurante 2, Voraz 1), granada de fragmentação (Combate Próximo; Dano 8; Crítico 4; Alcance [Curto]; Explosão 6, Munição Limitada 1).

MOFF IMPERIAL [CHEFE]

Moff é um daqueles títulos com extraordinário significado histórico, mas, como muitas outras tradições, foi completamente adaptado pelo Império para seus próprios fins. Desde o estabelecimento do Império Galáctico, o título Moff tornou-se um termo político e militar usado para designar o oficial Imperial responsável, em última análise, pelo governo de um setor inteiro. Ser indicado para a posição de Moff é uma grande conquista que não pode ser facilmente ofuscada. Embora houvesse um pouco mais do que mil setores durante o auge da República, o Império modificou alguns de forma significativa, e a quantidade atual de setores causa confusão entre muitos indivíduos.

Os Moffs Imperiais sustentam uma reputação de serem arrogantes e elitistas e, em muitos casos, é uma reputação bem merecida. Alguns são patriotas obstinados e governam seguindo rigidamente cada pormenor e cada lei; já outros preferem controlar seus setores de uma forma mais vantajosa para eles pessoalmente. O Imperador não parece ter grandes preocupações desde que os Moffs sejam capazes de manter a ordem em suas respectivas regiões. Os que se mostram incapazes são rapidamente substituídos.



Perícias: Charme 3, Coerção 4, Sangue Frio 3, Falsidade 4, Disciplina 3, Conhecimento (Mundos Centrais) 4, Liderança 4, Combate a Distância (Leve) 2, Manha 2, Vigilância 2.

Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Álibi Plausível 4 (remove ■■■■ de qualquer teste de Coerção ou Falsidade), Retórica Inspiradora Suprema (como uma manobra, pode fazer um **teste Médio [◆◆] de Liderança**. Cada ☯ remove uma fadiga ou um ferimento de um aliado a curto alcance. Cada ✲ remove uma fadiga ou um ferimento adicional de um aliado afetado. Todos os aliados afetados adicionam ☐ em todos os testes por quatro rodadas.).

Habilidades: Bravura Imperial (pode realizar uma manobra para fazer todos os ataques a distância que têm o Moff como alvo atingirem, na verdade, um aliado ou um inimigo desamparado com o qual esteja engajado até o início de seu próximo turno).

Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

OFICIAL NAVAL IMPERIAL [RIVAL]

Os oficiais na Marinha Imperial são altamente treinados, muitas vezes em uma academia militar. Grande parte de suas obrigações destina-se à categoria de atividades ligadas às naves, monitorando as centenas ou milhares de pessoas necessárias para manter as gigantescas naves capitais de que a marinha depende. Porém também pode acontecer de os oficiais serem despachados à frente dos soldados navais participando de confrontos contra naves piratas ou contra naves independentes, ou até mesmo em missões em terra. Nestes casos, a maioria dos oficiais navais prefere liderar pela retaguarda, valendo-se de sua experiência e treinamento superior para direcionar as ações de seus subordinados. Apesar de sua relutância em "sujar as mãos", não é prudente subestimar os oficiais navais.



Perícias: Disciplina 3, Combate a Distância (Leve), Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Direcionamento Tático (pode gastar uma manobra para direcionar um grupo de lacaios da Marinha Imperial a médio alcance. O grupo pode realizar uma manobra grátis imediata ou adicionar ☐ em seu próximo teste).
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), uniforme pesado (+1 resistência).

PILOTO MILITAR DE CAÇA ESTELAR [LACAIO]

Caças estelares são o componente essencial de qualquer grande instalação militar. Essas naves pequenas e velozes podem atormentar alvos maiores e munir-se de um vasto poder de fogo, tornando-as uma ameaça até mesmo para naves capitais. A tática da Aliança Rebelde, e principalmente sua vitória na Batalha de Yavin, mostrou que os caças estelares podem ser um elemento crucial de qualquer força de ataque. Os caças estelares podem servir para a defesa de outras naves contra caças estelares inimigos, exploração e reconhecimento ou até mesmo incursões violentas a naves ou instalações inimigas. Porém os pilotos dessas naves quase sempre têm reflexos rápidos, excelentes técnicas de pilotagem e uma valentia inconsequente.



Perícias (somente para grupos): Artilharia, Pilotar (Espacial).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante), traje de voo fechado a vácuo.

POLICIAL DE SEGURANÇA DA AUTORIDADE DO SETOR CORPORATIVO [LACAIO]

A Autoridade do Setor Corporativo é uma burocracia corporativa maciça que governa um amplo setor do espaço junto ao Braço Tingel da galáxia nos territórios da Orla Exterior. O governo, como o próprio nome indica, é uma entidade corporativa que possui total controle do setor como resultado de um acordo exclusivo muito anterior ao estabelecimento do Império Galáctico, mas que é mantido através de um acordo mutuamente benéfico entre estas duas partes. A ASC aplica suas políticas e leis através da divisão de aplicação da lei: a Polícia de Segurança. Conhecida como Espos, a polícia do ASC é famosa pela brutalidade e a qualidade de seus equipamentos. O financiamento que recebem é melhor do que o da maioria das forças policiais setoriais e não hesitam em acabar com qualquer um ou qualquer coisa que acreditam ser uma ameaça à paz e prosperidade do controle da ASC sobre o Setor Corporativo.



Perícias (somente para grupos): Coerção, Combate Próximo, Combate a Distância (Pesado).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Arma antitumulto (Combate a Distância [Pesado]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; Automática, modo Atordoante), porrete (Combate Próximo; Dano 4; Crítico 5; Engajado; Desorientar 2), armadura antitumulto (+2 resistência).

RANGER DE SETOR [RIVAL]

Existem inúmeras semelhanças entre a maioria dos agentes aplicadores da lei, mas poucos são distintos como os Rangers de Setor. Estes indivíduos estão autorizados pelo Império, através do governo de setor local, a procurar toda e qualquer violação da lei por um setor inteiro da galáxia. Os rangers de setor são o oposto dos contrabandistas: eles são ferozmente independentes e detentores de um enorme grau de autonomia e engenhosidade. Mas em vez de desejos egoístas por riqueza, os rangers de setor possuem um forte desejo de ver a justiça sendo feita. Eles raramente conseguem trabalhar junto a outros indivíduos, mas sua persistência é capaz de acuar um infrator até o fim, e isso os faz ficar entre as autoridades mais evitadas na galáxia.



Perícias: Atletismo 2, Briga 1, Sangue Frio 2, Coordenação 2, Combate a Distância (Pesado) 3, Combate a Distância (Leve) 3, Manha 3, Sobrevivência 3, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), rifle blaster com mira (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; modo Atordoante, reduz em 1 a dificuldade dos testes de combate a longo alcance), roupa pesada (+1 resistência).

SARGENTO STORMTROOPER IMPERIAL [RIVAL]

Os stormtroopers Imperiais são indivíduos destemidos e calculistas, conhecidos pela eficiência e pela absoluta falta de misericórdia ou de qualquer outro sentimento quando executam seus deveres. Espera-se que os sargentos stormtroopers sejam exemplos dessas características e que demonstrem domínio das habilidades e táticas. Os sargentos stormtroopers tendem a ser indivíduos confiantes e extremamente motivados que colocam as missões acima de tudo, sacrificando o que for preciso para alcançar seus objetivos. Eles também são capazes de carregar armamentos mais poderosos do que a maioria dos troopers.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	2	2	3	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
5	15	0 / 0



Perícias: Atletismo2, Disciplina 2, Liderança 3, Combate Próximo 2, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate a Distância (Leve) 2, Resiliência 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Direcionamento Tático (pode gastar uma manobra para direcionar um grupo de Stormtroopers lacaios a médio alcance. O grupo pode realizar uma manobra grátis imediata ou adicionar □ em seu próximo teste).
Equipamentos: Rifle blaster pesado (Combate a Distância [Pesado]; Dano 10; Crítico 3; Alcance [Longo]; Automática, Desajeitada 3), vibrofaca (Combate Próximo; Dano 4; Crítico 2; Engajado; Perfurante 2, Voraz 1), 2 granadas de fragmentação (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico 4; Alcance [Curto]; Explosão 6, Munição Limitada 1), armadura de stormtrooper (+2 resistência), cinto de utilidades, cartuchos extras.

SOLDADO DE CHOQUE DA DEFESA PLANETÁRIA [LACAIO]

Poucos planetas confiam plenamente em uma agência de fora para protegê-los. A maioria possui pelo menos sua própria força militar de apoio destinada a proteger as regiões mais valiosas ou sagradas do planeta. Os soldados de choque de defesa planetária raramente contam com os equipamentos mais avançados ou mais atualizados; em geral, eles utilizam armas e armaduras fabricadas em seus territórios – equipamentos bem feitos e que cumprem seus propósitos.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	2	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	5	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Briga, Disciplina, Combate a Distância (Leve), Combate a Distância (Pesado).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Carabina blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), 2 granadas de fragmentação (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico 4; Alcance [Curto]; Explosão 6, Munição Limitada 1), traje antiexplosão (+1 resistência).

SOLDADO NAVAL IMPERIAL [LACAIO]

Em geral, somente as maiores naves da frota da Marinha Imperial transportam contingentes do exército Imperial. Por esse motivo, a Marinha Imperial mantêm seu próprio quadro de soldados para servir como forças de segurança a bordo das naves e para executar e defender ações de abordagem se necessário. Em alguns casos, os soldados da Marinha Imperial também podem ser despachados em terra, embora não sejam tão bem equipados quanto seus colegas do Exército Imperial. Soldados da Marinha Imperial geralmente estão equipados com pistolas blaster pequenas o suficiente para serem manejadas com facilidade em espaços confinados a bordo de uma nave e cujos disparos não sejam tão poderosos a ponto de causar avarias inesperadas no casco da nave. É por esse motivo que também procuram não andar com armas pesadas ou explosivos.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	2	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	5	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Combate a Distância (Leve), Percepção.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), capacete e colete antiexplosões (+1 resistência).

STORMTROOPER IMPERIAL [LACAIO]

Os stormtroopers servem como lembrete constante do poder Imperial e, para muitos sencientes, são o símbolo visível do Império. Os stormtroopers não fazem parte do Exército Imperial; na verdade, são um organismo à parte de dedicadas tropas de choque. Com equipamentos de alta qualidade e um desprezo absoluto por qualquer outra coisa que não seja um de seus objetivos, os stormtroopers são inimigos implacáveis no campo de batalha e realizam missões que as tropas regulares do Exército seriam relutantes ou não seriam capazes de realizar.

Existem diversas unidades especializadas de stormtroopers que são enviadas para ambientes hostis e únicos. Entre elas estão os sandtroopers (para ambientes desérticos), snowtroopers (para ambientes de extremas temperaturas abaixo de zero) e scout troopers (para reconhecimento a longo alcance com treinamento especializado de repulsores). Existem outros tipos, como os pouco conhecidos radtroopers (treinados para atuar em ambientes radioativos ou tóxicos), mas geralmente são organizados em unidades independentes que são enviadas dependendo da situação.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	2	2	3	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CD
5	5	0 | 0

Perícias (somente para grupos): Atletismo, Disciplina, Combate Próximo, Combate a Distância (Pesado).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Rifle blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; modo Atordoante), vibrofaca (Combate Próximo; Dano 4; Crítico 2; Engajado; Perfurante 2, Voraz 1), 2 granadas de fragmentação (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico 4; Alcance [Curto]; Explosão 6, Munição Limitada 1), armadura de stormtrooper (+2 resistência), cinto de utilidades, cartuchos extras. Indivíduos ou grupos com 2 podem estar equipados com blasters leves de repetição com alças (Combate a Distância [Pesado]; Dano 11; Crítico 3; Alcance [Longo], Automática, Desajeitada 3, Perfurante 1).

VICEPREX DA AUTORIDADE DO SETOR CORPORATIVO [CHEFE]

As políticas econômicas e políticas do Império recompensam qualquer corporação que se mostre a favor da máquina do Império com autonomia virtual contanto que essas corporações não compliquem as coisas para os funcionários do Império. Não há organização melhor para exemplificar os perigos desta política do que a Autoridade do Setor Corporativo. Os oficiais da Autoridade do Setor Corporativo a nível Viceprex chefiam departamentos inteiros da ASC,

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	4	3	2	4

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
2	14	12	0 | 0



desde pesquisa, legislação até administração territorial. Um Viceprex é um sujeito poderoso cuja posição e influência permitem-no ignorar problemas triviais, como leis e regulamentos. A ASC não se importa muito com os atos de seus oficiais desde que haja lucro, portanto, enquanto um Viceprex pode ser honroso e honesto, outro pode ser corrupto e mal-intencionado.

Perícias: Charme 2, Coerção 4, Sangue Frio 2, Falsidade 3, Liderança 2, Negociação 3, Conhecimento (Educação) 3, Conhecimento (Orla Exterior) 2.
Talentos: Adversário 1 (Aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Discurso Impiedoso Melhorado (como uma ação, pode fazer um **teste Médio [◆◆] de Coerção**. Cada ✲ causa uma fadiga em um alvo a curto alcance. Cada 🎭 causa uma fadiga adicional em um alvo afetado. Todos os alvos afetados sofrem ■ em todos os testes por quatro rodadas). Retórica Inspiradora Melhorada (como uma ação, faça um **teste Médio (◆◆) de Liderança**. Cada ✲ remove uma fadiga ou um ferimento de um aliado a curto alcance. Cada 🎭 remove uma fadiga ou um ferimento adicional de um aliado afetado. Todos os aliados afetados adicionam □ em todos os testes por duas rodadas.).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster Compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), escudo defletor pessoal, voucher criptografado para despesas com 5.000-10.000 créditos.

CONSUMIDORES & CLIENTES

Alguns pilotos, contrabandistas ou mercenários ganham a vida de maneira independente, sem precisar de alguém que lhes ofereça créditos em troca da qualidade de seu negócio. A verdade é que todas essas classes de trapaceiros precisam de consumidores ou clientes para conseguir algum lucro pela galáxia. O tipo de clientes que contratam um indivíduo diz muito sobre o caráter e as habilidades

desse ser, e quanto maior a habilidade, maior a recompensa.

BUROCRATA CORRUPTO [RIVAL]

A política é um jogo mortal, e aqueles que o jogam geralmente possuem uma infinidade de tramas e maquinações em andamento. Boa parte disso depende do uso de peões ignorantes e dispensáveis. Os criminosos e os rejeitados pela sociedade são ideais para esse tipo de jogada. Um político astuto sabe como utilizar tais servos prometendo-lhes dinheiro suficiente para ter certeza de que estão interessados sem muitas perguntas. Quem consegue fazer o serviço e ficar de boca fechada pode ter encontrado um trabalho lucrativo e duradouro, mas quem cria encrencas pode ser levado a situações que resolverão o problema geralmente de modo violento.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	2	3	3	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
2	12	0 / 0

Perícias: Charme 2, Coerção 1, Sangue Frio 2, Falsidade 3, Negociação 4.
Talentos: Álibi Plausível 1 (ao fazer um teste de Coerção ou Falsidade, remove ■ do teste), Inabalável 2 (quando alvo de um teste de Coerção ou Falsidade, aprimora a dificuldade em 2).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster leve (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

CONTATO DA ALIANÇA REBELDE [RIVAL]

A Aliança para Restauração da República é uma organização vasta que poderia muito bem ser uma grave ameaça se não enfrentasse a maior organização militar já criada: o Império Galáctico. Como consequência, a Aliança deve agir nas sombras e trabalhar com pequenos grupos para realizar objetivos menores na esperança de uma vitória muito maior num futuro distante. A maioria dos Rebeldes não se opõe a trabalhar com criminosos e com a "escória" mesmo que alguns da liderança sejam contra essas alianças manchadas. Os contrabandistas em especial são agentes comuns para a Aliança porque os créditos valem a pena e o trabalho é empolgante (se for perigoso).

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	3	3	2	3	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	14	0 / 0

Perícias: Coordenação 1, Sangue Frio 1, Disciplina 2, Combate Próximo 1, Negociação 3, Combate a Distância (Pesado) 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Rifle blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; modo Atordoante), punhal molecular (Combate Próximo; Dano 2; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2), armadura acolchoada (+2 resistência).

SENHOR DO CRIME HUTT [CHEFE]

Existem poucas raças na galáxia tão temidas e odiadas quanto os Hutts. Estes seres corpulentos têm o controle do submundo do crime em regiões inteiras da galáxia, inclusive a porção apropriadamente denominada de Espaço Hutt, grande parte da Orla Exterior e até regiões da Orla Média. Os Hutts costumam agir em cartéis, que são formados por seus próprios clãs familiares. Membros de um clã podem controlar um espaçoporto ou até um planeta. Em geral, os Hutts são criaturas arrogantes e egoístas que preferem ser entretidas e veneradas o tempo todo. Eles vivem cercados por bajuladores e subalternos criminosos em cortes rudimentares que são uma imitação do que pode ser encontrado em Coruscant ou outros mundos civilizados.

Muitos cometem o erro de subestimar um Hutt por considerá-los lesmas glutonas e inchadas. Esta avaliação está completamente correta. Porém deixa dois pontos importantes de fora. Um deles é a mente



extremamente astuta e desonesta que habita aquele exterior inchado. Os cartéis Hutts controlam mesmo o Espaço Hutt, não importa o que o Império diga. O segundo ponto é que embora os Hutts não sejam habilidosos, eles são extremamente fortes por debaixo daquele monte de gordura.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
6	1	4	6	5	3

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
10	30	20	0 / 0

Perícias: Atletismo 1, Charme 2, Coerção 4, Sangue Frio 5, Falsidade 5, Disciplina 5, Conhecimento (Orla Exterior) 3, Conhecimento (Submundo) 3, Liderança 1, Combate Próximo 2, Negociação 5, Combate a Distância (Leve) 2, Resiliência 8.

Talentos: Persuasão 2 (remove até ■■ de qualquer teste de Falsidade ou Artimanha), Durável 3 (subtrai 30 de rolagens de Lesão Crítica feitas contra o Hutt), Inabalável 3 (aprimora em 3 a dificuldade de todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade que têm o Hutt como alvo) e Determinação 2 (ao sofrer fadiga, reduz em 2 a quantidade sofrida – mínimo 1).

Habilidades: Desajeitado (os Hutts têm grande força física, mas todo aquele volume limita sua flexibilidade e agilidade. Eles adicionam ■■■ em todos os testes de Briga, Combate Próximo e Coordenação que tiverem que fazer), Corpulento (os Hutts nunca podem gastar mais do que uma manobra por turno para se mover).

Equipamentos: Normalmente nenhum; se um Hutt precisa de algo, ele geralmente tem um assistente para carregá-lo e usá-lo. No entanto, os Hutts conseguem manipular vibromachados (Combate Próximo; Dano 9; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Divisor, Voraz 3) ou pistolas blaster de grande calibre (Combate a Distância [Leve]; Dano 8; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante, só para Hutts).

VIGO DO SOL NEGRO [CHEFE]

O Sol Negro é uma ampla conspiração criminosa que se estende literalmente por quase toda a extensão da galáxia. Seus altos escalões são um mistério para todos – exceto para seus membros mais influentes e poderosos –, e o máximo que um membro comum pode saber é a identidade de um Vigo. Os Vigos do Sol Negro assemelham-se à nobreza criminosa, são os príncipes dos vícios, os chefes da desordem e do sofrimento. Um Vigo é tão poderoso que ele ou ela pode controlar uma atividade criminosa em um setor inteiro ou até mesmo em uma porção maior do espaço, o que os faz ser rivais até dos grandes senhores do crime Hutts tão temidos na Orla Exterior. Apesar de todo poder, influência e riqueza, os Vigos ainda prestam contas a seus superiores, e é por isso que muitas vezes apresentam naturezas mais conservadoras do que os Hutts hedonistas.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	3	3	4	3	4

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
4	16	16	0 / 0



Perícias: Coerção 4, Sangue Frio 3, Combate Próximo 3, Negociação 3, Percepção 3, Combate a Distância (Pesado) 3, Combate a Distância (Leve) 3, Manha 4, Sobrevivência 4, Vigilância 2.

Talentos: Adversário 3 (aprimora três vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Golpe Paralisante (pode aumentar o dano do teste em 1. No caso de sucesso, o alvo sofre uma fadiga ao mover-se pelo restante do encontro), Inabalável 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade que têm o Vigo como alvo).

Habilidades: Líder (todos os subordinados a médio alcance adicionam □ em todos os testes de Disciplina).

Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), lança de energia (Combate Próximo; Dano 6; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, modo Atordoante).

HABITANTES DOS MUNDOS CENTRAIS

Os resplandecentes e abastados Mundos do Núcleo destacam-se do restante da galáxia. Seus habitantes acreditam que os Mundos do Núcleo compõem toda a galáxia – ou pelo menos a parte que importa da galáxia. Os moradores dos Mundos do Núcleo raramente saem desses planetas, e os habitantes de planetas mais pobres passam suas vidas inteiras sonhando em visitar o Núcleo algum dia.

HERDEIRO ARROGANTE [RIVAL]

Os cidadãos ricos dos Mundos do Núcleo não enxergam o privilégio e a arrogância que caracterizam seu modo de vida. Eles aprendem desde o nascimento que são os líderes da galáxia – no âmbito econômico, político, espiritual e em todos os outros. Porém dentre as pessoas que têm de tudo, existem aqueles que inevitavelmente querem mais, e esses herdeiros arrogantes podem acabar entrando em conflito ou em contato com o submundo do crime galáctico. Os indivíduos que trabalham por conta própria nas fronteiras devem agir com cautela perto dessas pessoas, a fim de evitar chamar a atenção de forças maiores dos Mundos do Núcleo.



Perícias: Charme 1, Coerção 2, Sangue Frio 1, Conhecimento (Mundos do Núcleo) 2, Conhecimento (Educação) 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster duelista (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; Precisão 2, modo Atordoante), servos, cartucho de crédito com 200-400 créditos.

NOBRE ABASTADO [RIVAL]

As famílias nobres dos Mundos do Núcleo estão tão distantes do restante da galáxia que, na maioria das vezes, elas não têm sequer o mínimo conhecimento das realidades da sociedade fora de seus círculos privilegiados. Membros mais jovens da família, sedentos por aventura e histórias empolgantes para superar seus rivais, de vez em quando aventuram-se pela galáxia em busca de experiências interessantes. Esses amadores geralmente mais aborrecem do que qualquer outra coisa, mas sua riqueza e influência conseguem abrir portas que sob outras circunstâncias não abririam. É somente por esse motivo que alguns integrantes do submundo do crime juntam-se aos nobres "da ralé" à procura de diversão. Esses indivíduos geralmente resolvem e causam problemas na mesma proporção, e a maioria deles nunca percebe o verdadeiro perigo em que estão até ser muito tarde para que possam fazer algo.



Perícias: Charme 3, Sangue Frio 1, Falsidade 3, Conhecimento (Educação) 2, Combate Próximo 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), vibroespada antiga (Combate Próximo; Dano 4; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Defensiva 1, Perfurante 2, Voraz 1), Shuttle particular (utilize o perfil da Shuttle classe Lambda na página 256).

SENADOR FILANTROPO [RIVAL]

Senadores Imperiais exercem grande influência por toda a galáxia, mesmo após a extinção do Senado pelo decreto do Imperador. Com o fim do Senado, os Senadores passaram a ter muito tempo livre e uma quantidade razoável de recursos. Muitos optam por viajar pela galáxia em busca de alternativas para aliviar o sofrimento das pessoas que foram oprimidas pela novas doutrinas totalitárias do Império. Mesmo sendo incomum esses indivíduos terem contato com o submundo do crime, isso não é impossível, principalmente se os criminosos em questão tiverem algum recurso que o Senador acredita ser útil para os pobres e os oprimidos.



Perícias: Charme 3, Sangue Frio 2, Falsidade 1, Conhecimento (Mundos do Núcleo) 2, Conhecimento (Educação) 2, Liderança 3, Negociação 4, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), assistentes.

DROIDES

Os droides, assim como as naves espaciais ou blasters, são bastante comuns pela galáxia, podendo ser encontrados em quase todos os ambientes que se possa imaginar. Modificações em sua estrutura e programação permitem o funcionamento dos droides em ambientes proibitivos, o que significa que os droides podem ser encontrados em qualquer lugar da galáxia. A maioria não passa de máquinas que trabalham para cumprir as tarefas que uma sociedade avançada precisa para funcionar. Uma porção menor é muito mais avançada, capaz de interagir com seres vivos com certa independência e criatividade de que desfrutam os orgânicos. E, claro, existem uns poucos que, em vez de serem simples instrumentos, podem transformar-se em ótimos aliados ou oponentes aterrorizantes.

Em geral, os droides são divididos em cinco

COMPRANDO DROIDES

Os droides ocupam uma categoria única em **Fronteira do Império**, pois são considerados mercadorias úteis que se pode comprar e também PMs ou adversários sencientes. É por isso que são apresentados neste capítulo. Porém se os jogadores quiserem comprar esses droides, eles podem consultar preços e raridade na tabela abaixo.

TABELA 12-1: PREÇOS DE DROIDES

Tipo de Droide	Custo	Raridade
Droide de Batalha Antigo	6,500	5
Droide Assassino	(R) 65,000	8
Droide Astromecânico	8,250	3
Droide de Manutenção	7,500	3
Droide Médico	12,000	4
Droide de Protocolo	8,000	4
Droide de Segurança	9,600	5

categorias de acordo com suas funções. Essas categorias vão do Grau 1 ao Grau 5 e fornecem uma ideia geral de como um droide de determinada classe se comporta, quais são suas habilidades e suas prováveis atitudes. Os droides de Primeiro Grau talvez sejam os mais avançados dentre as categorias, desenvolvidos para fins médicos e ligados à saúde. Muitos droides de Segundo Grau foram feitos para serviços de manutenção e engenharia e estão muito mais para ferramentas com autoconhecimento do que seus companheiros de outras categorias, embora possam desenvolver personalidades peculiares. Droides de Terceiro Grau foram feitos para interagir de diversas maneiras com seres orgânicos. Vão desde os de protocolo, geralmente usados em círculos diplomáticos, até os babás, que os ricos utilizam de vez em quando para cuidar de seus filhos. Droides de Quarto Grau são os mais restritos e mais controlados por serem desenvolvidos para uso em combate. Por fim, o mais simples dos droides pode ser encontrado entre os de Quinto Grau, geralmente feitos para reparos simples e não eletrônicos e para o trabalho servil. Em geral, esses droides possuem a função cognitiva e os processadores menos avançados dentre os droides de todas as categorias.

DROIDE ASSASSINO [CHEFE]

Ilegais em praticamente todos os lugares da galáxia conhecida, os droides assassinos são máquinas de matar sofisticadas que combinam perspicácia física com as faculdades mentais para aplicar em diferentes situações. No entanto, o mais importante sobre esses droides é que foram feitos sem as restrições universais que os impedem de realizar qualquer ação contra vidas orgânicas. Os droides assassinos são extremamente mortais para com os que são designados a perseguir, mas são igualmente perigosos para com seus criadores ou empregadores. Esses droides simplesmente desconhecem o valor da vida e destruirão qualquer um ou qualquer coisa que estiver em seu caminho caso isso lhes traga algum benefício.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
4	3	3	3	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
7	19	10	0 | 1

Perícias: Coerção 3, Computadores 4, Artilharia 5, Mecânica 3, Combate Próximo 3, Combate a Distância (Pesado) 5, Combate a Distância (Leve) 5, Pilotar (Planetário) 3, Pilotar (Espacial) 3, Vigilância 2.

Talentos: Adversário 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Fogo Contínuo 3 (adiciona três ao dano de todos os ataques de Artilharia ou Combate a Distância a médio ou longo alcance), Ataque à Queima-Roupa 3 (adiciona 3 de dano em todos os ataques de Combate a Distância (Leve) ou Combate a Distância (Pesado) feitos a curto alcance ou engajado).

Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).

Equipamentos: Blaster leve de repetição (Combate a Distância [Pesado]; Dano 11; Crítico 3; Alcance [Longo]; Automática, Desajeitada 4, Perfurante 1), pistola blaster leve embutida (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), tubo de míssil embutido (Artilharia; Dano 20; Crítico 3; Alcance [Extremo]; Explosão 10, Penetrante 1, Desajeitada 3, Guiada 3, Munição Limitada 6), lâminas embutidas (Combate Próximo; Dano 6; Crítico 4; Alcance [Engajado]).



DROIDE ASTROMECÂNICO [RIVAL]

Comuns por toda a galáxia, os droides astromecânicos, como a famosa série R2, são droides utilitários relativamente pequenos desenvolvidos para interagir e prestar manutenção a equipamentos de complexidade variada dependendo do modelo do droide. Muitas tecnologias são fabricadas levando esses tipos de droides em consideração e apresentam encaixes para uma conexão direta com ele. Algumas naves são projetadas para delegar funções computacionais para um droide conectado (por exemplo: alguns caças estelares contam com droides astromecânicos conectados para servir de computadores de navegação em viagens hiperespaciais).

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
1	1	2	2	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
3	11	0 / 0



Perícias: Astronavegação 3, Computadores 3, Sangue Frio 2, Mecânica 2, Pilotar (Espacial) 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Solda (Combate Próximo; Dano 3; Crítico -; Alcance [Engajado]; Dano Atordoante), ferramentas de reparo embutidas (conta como kit de ferramentas).

DROIDE DE BATALHA ANTIGO [LACAIO]

Um dos droides mais comuns deste tipo é o droide de batalha B1 produzido pela Baktoid Combat Automata. Estes droides de aparência frágil eram o verdadeiro terror da galáxia na geração anterior. Legiões compunham os exércitos Separatistas durante as Guerras Clônicas, mas os anos seguintes não foram gentis com o modelo desses droides, que já era barato e descartável. Embora nenhuma força militar de respeito utilize-os, eles podem ser encontrados em quantidades limitadas no poderio de senhores do crime, mercenários e diversos outros desocupados no submundo galáctico.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
2	2	1	1	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	4	0 / 0

Perícias (somente para grupos): Combate a Distância (Pesado).
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Rifle blaster (Combate a Distância [Pesado]; Dano 9; Crítico 3; Alcance [Longo]; modo Atordoante).

DROIDE DE MANUTENÇÃO [LACAIO]

Os droides de manutenção podem ter, literalmente, qualquer formato que se pode imaginar: desde máquinas semelhantes a aranhas e autômatos pequenos parecidos com caixas até trambolhos do tamanho de um veículo que consertam pontes e coisas do gênero. Podem ser encontrados em qualquer lugar da galáxia que tenha o nível de tecnologia adequado para droides, e os espaçoportos estão cheios deles. Em geral, os droides de manutenção têm baixo nível de inteligência e não são uma ameaça a seres orgânicos, mas sabe-se que falhas no funcionamento ou uma reprogramação maldosa fazem os droides voltarem-se contra seus mestres, e os resultados podem ser graves.



Perícias (somente para grupos): Mecânica.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Solda (Combate Próximo; Dano 3; Crítico -; Alcance [Engajado]; Dano Atordoante), ferramentas de reparo embutidas (contam como kit de ferramentas e como kit de reparo de emergência que podem ser usados uma vez por sessão).

DROIDE DE PROTOCOLO [RIVAL]

Com centenas ou milhares de raças inteligentes espalhadas pelos milhões de planetas na galáxia, a comunicação pode ser um problema significativo quando se precisa de diplomacia. Droides de protocolo são desenvolvidos para resolver esse problema, pois os avançados cérebros-computadores desses autômatos guardam, literalmente, milhões de línguas de uma só vez. Como o próprio nome sugere, esses droides não só traduzem como também servem para evitar mal-entendidos, garantindo que não aconteçam problemas culturais. É por isso que se as memórias deles não forem limpas de tempos em tempos, eles começam a desenvolver uma personalidade e tendem a ser extremamente ansiosos e agitados.



Perícias: Charme 2, Conhecimento (Educação) 3, Conhecimento (Xenologia) 3, Negociação 2, Percepção 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imunes a venenos ou toxinas), etiqueta/formalidade e protocolo (droides de protocolo permitem que os aliados adicionem ☐ em qualquer teste de Negociação ou em outros testes feitos para negociar ou mediar).
Equipamentos: Nenhum.

DROIDE DE SEGURANÇA [RIVAL]

Os droides de segurança, uma versão mais civilizada e limitada dos droides assassinos, não chegam a ser ilegais, mas são cuidadosamente regulamentados devido ao potencial para violência. Os droides de segurança são programados com conhecimentos relevantes sobre os protocolos de aplicação da lei e atualizam-se com frequência utilizando bancos de dados locais quando viajam para terem certeza de que suas ações estão de acordo com a lei do setor, do sistema e do planeta. Em geral, são designados para proteger localizações ou indivíduos específicos e responderão a qualquer ameaça de modo apropriado (e às vezes letal).



Perícias: Combate a Distância (Leve) 3, Vigilância 3.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Pistola blaster embutida (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), lançador de rede (Combate a Distância [Leve]; Dano –; Crítico –; Alcance [Curto]; Capturar 5, Munição Limitada 1).

DROIDE MÉDICO [RIVAL]

Existem diversos tipos de droides médicos: desde simples droides assistentes capazes de fazer curativos em ferimentos superficiais ou diagnosticar doenças básicas até cirúrgicos mais complexos e incrivelmente avançados que podem ser encontrados em naves espaciais militares e nos grandes centros urbanos da galáxia.



Perícias: Disciplina 1, Medicina 3, Percepção 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Ferramentas cirúrgicas e de diagnósticos embutidas (contam como medpac e como stimpack que podem ser usados uma vez por sessão).

ESQUISITICES GALÁCTICAS E MORADORES DA FRONTEIRA

Há uma infinidade de raças e indivíduos que um viajante pode encontrar pelos diversos setores do Império Galáctico e além. Embora seja impossível catalogar todos os potenciais aliados e inimigos que um aventureiro possa encontrar, algumas das variedades mais exóticas podem ser vistas a seguir.

CAÇADOR DE TESOUROS YARKORA [RIVAL]

Os Yarkora são uma raça misteriosa e longeva cujo planeta natal ainda é desconhecido pela maioria da sociedade galáctica. Alguns membros dessa raça acabaram nos portos mais esquálidos da Orla Exterior e utilizam seus métodos pacientes para extrair os segredos até mesmo dos indivíduos mais reservados. Esses segredos são usados para venda de informações ou para empreendimentos mais rentáveis como a descoberta de itens e legados perdidos para encher seus próprios bolsos. Os Yarkoras até reconhecem a senciência de outras raças, mas não consideram grande parte delas como semelhantes, e acabam vendo-as como seres inferiores que só existem para ajudá-los no cumprimento de seus objetivos. Isso não quer dizer que não possam desenvolver afeição por outros, mas eles sempre mantêm certa distância para garantir que não estejam completamente comprometidos em relacionamentos com estrangeiros.



Perícias: Charme 2, Coerção 4, Sangue Frio 2, Falsidade 4, Conhecimento (Saber) 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

CAPANGA GAMORREANO [RIVAL]

Os Gamorreanos são humanoides porcinos com inclinação para atos de barbárie e vilania. Vindas do planeta Gamorr da Orla Exterior, essas criaturas violentas e completamente obtusas provavelmente jamais chegariam à galáxia expandida. No entanto, alguns indivíduos empreendedores perceberam que a atitude incômoda dos Gamorreanos era comparável apenas à sua utilidade como força física bruta e insensata. Agora, desde barões do crime a nobres abastados empregam Gamorreanos como guardas. Sua estupidez os faz ser facilmente subornáveis, e sua robustez os torna aterrorizantes em uma briga.



Perícias: Briga 2, Combate Próximo 3.
Talentos: Derrubar (após acertar com um ataque corpo a corpo, o atacante pode gastar ⊕ para derrubar o alvo, deixando-o vulnerável).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Vibromachado Gamorreano Rudimentar (Combate Próximo; Dano 7; Crítico 4; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Voraz 3).

CONTADOR DE HISTÓRIAS ITHORIANO [RIVAL]

O nobre povo Ithoriano, apelidado depreciativamente de "Cabeça de martelo" devido ao formato singular da cabeça, é famoso por sua natureza pacífica e erudita e por sua devoção aos ambientes naturais da galáxia. Muitos Ithorianos viajam pela galáxia em grandes naves conhecidas como "naves rebanhos", mas há os que preferem viajar sozinhos. Estes viajantes solitários geralmente mergulham nas tradições e conhecimento de seu povo e apreciam colecionar histórias de outros que têm o mesmo costume. Para os Ithorianos, as histórias são a única forma de cultura que deveria ser estudada e mantida a qualquer custo, e eles ficam muito felizes em falar com outros que possivelmente têm histórias para compartilhar.



Perícias: Charme 3, Sangue Frio 1, Conhecimento (Saber) 3.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante).

DANÇARINA TWI'LEK [LACAIO]

A dança é uma forma de entretenimento altamente valorizada por toda a galáxia, e poucas tradições chegam a ser mais famosas do que as dançarinas Twi'leks de Ryloth. A beleza sensual de uma Twi'lek é algo que poucos jamais esquecerão, e a popularidade de suas habilidades contribuiu, em parte, para a tradição da desenfreada escravidão em Ryloth. Como se não bastassem os inúmeros indivíduos ávidos em lucrar com a captura e venda das jovens Twi'leks, diversos membros influentes da própria raça contentam-se enchendo os próprios bolsos fazendo a mesma coisa. No entanto, algumas Twi'leks que estão nessa vida de dançarina gostam do que fazem e até conseguem ganhar a vida entretendo os demais, embora sempre irá existir quem sirva a mestres detestáveis como Jabba, o Hutt, famoso por apreciar tais dançarinas em sua deplorável corte no planeta de Tatooine.



Perícias (somente para grupos): Charme, Coordenação.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Traje de dança.

DIANOGA DE PORTE MÉDIO [RIVAL]

Poucas criaturas beneficiam-se dos voos espaciais como os dianogas. Embora sejam originários de Vodran, os dianogas adoram pegar caronas em naves espaciais. Para ser mais específico, eles vivem nas instalações de lixo das naves espaciais e de lá estes cefalópodes monstruosos têm acesso às instalações de lixo das cidades e estações espaciais da galáxia.

Dianogas são hermafroditas autorreprodutores e translúcidos por natureza, o que os torna difíceis de serem vistos e eliminados. A forma de larva do dianoga é praticamente microscópica, permitindo que entre despercebida nas naves espaciais. No entanto, o dianoga pode chegar a 10 metros de comprimento, com um emaranhado de tentáculos viscosos ao redor de uma boca cheia de presas e um corpo central. O dianoga tem um único olho em uma haste que pode esticar para fora da água enquanto o corpo da criatura permanece abaixo da superfície. Ele é tanto carniceiro quanto caçador e embora sobreviva de lixo, adora comer qualquer coisa que vá parar em sua toca, seja viva ou morta.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
4	2	1	2	1	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
4	22	0 / 0

Perícias: Briga 2, Percepção 1, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Vigilância 3.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Anfíbio (dianogas podem respirar debaixo d'água sem sofrer penalidades e nunca sofrem penalidades de movimento por deslocar-se pela água), Agarrão Esmagador (um dianoga possui diversos tentáculos e pode manter-se preso a uma vítima com alguns deles enquanto usa outros para atacar.Enquanto a vítima estiver presa pelos tentáculos, ela sofre 2 fadigas e 1 ferimento no início de seu turno. Um dianoga é uma criatura aquática, e uma criatura imobilizada abaixo da superfície pode começar a afogar – veja a página 214 para mais informações sobre sufocamento e afogamento).
Equipamentos: Tentáculos (Briga; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Engajado]; Capturar 4, Derrubar).

GLADIADOR WOOKIEE [RIVAL]

Os Wookiees são uma raça nobre e honrosa com um imenso orgulho de sua tradição guerreira. Mas, infelizmente, são extremamente independentes e valorizam sua individualidade e liberdades pessoais. Obviamente isso é um problema para o Império, e é provável que seja por esse motivo que a burocracia Imperial declarou os Wookiees como uma raça escrava, legalizando sua escravidão para determinadas agências. Kashyyyk, o planeta natal da raça, passou a ser uma espécie de prisão, e qualquer Wookiee que tentar sair do planeta corre o risco de nunca mais voltar. Devido à sua aptidão física como guerreiros, muitos Wookiees escravizados foram parar no submundo do crime onde devem enfrentar outros guerreiros em combates gladiatórios e em diversas outros tipos ilegais de combate. Os Wookiees que se encontram nesta situação tendem a ceder ao desespero e se deixam levar pela fúria e amargura. No combate, são oponentes cruéis, mas se for possível ganhar a confiança deles, eles também provam ser aliados para a vida toda.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
5	3	2	3	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
5	16	0 / 0

Perícias: Atletismo 2, Briga 4, Combate a Distância (Pesado) 2, Combate Próximo 4, Coordenação 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 1 (aprimora uma vez a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo).
Habilidades: Fúria Wookiee (quando o Gladiador Wookiee sofre ferimentos, ele causa +1 dano com ataques de Briga e Combate Próximo. Ao sofrer uma Lesão Crítica, ele causa +2 danos com ataques de Briga e Combate Próximo ao invés de +1 dano).
Equipamentos: Vibromachado (Combate Próximo; Dano 8; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Divisor, Voraz 3).

GUNDARK [RIVAL]

Os Gundarks são mamíferos antropoides fortes e cruéis de Vanqor, um planeta árido com desertos de cânions. São maiores e mais poderosos do que um humano comum, com duas pernas, quatro braços e orelhas quase tão grandes quando a cabeça. São feras relativamente inteligentes, e sua astúcia aliada ao temperamento desagradável torna-os populares como gladiadores descartáveis em algumas regiões da galáxia.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
5	3	1	3	2	1

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	DEFESA CP/CAD
6	18	0 / 0

Perícias: Briga 2, Percepção 3, Sobrevivência 3, Vigilância 3.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Quatro Braços (o gundark recebe ▢ em todos os testes de Briga e pode gastar ❍ ❍ em

um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido para atingir um segundo alvo engajado ao alvo original, causando o mesmo dano infligido ao alvo original).

Equipamentos: Punhos Pesados (Briga; Dano 8; Crítico 4; Alcance [Engajado]; Derrubar, Desorientar 1).

JEDI RENEGADO [CHEFE]

Os Jedi são uma antiga ordem cujo esplendor desapareceu da galáxia. Até onde grande parte dos indivíduos da galáxia sabe, os Jedi estão extintos, e seus modos antigos tendiam à traição e ao fracasso. Pelo menos foi o que o Império disse às pessoas da galáxia, e muitos acreditaram. A verdade, embora não muito distante do que foi contado, não é bem assim. Alguns Jedi sobreviveram ao extermínio que acompanhou o nascimento do Império. A maioria morreu nos anos seguintes, mas alguns permanecem escondidos. E existem uns poucos que o Império nunca se preocupou em perseguir. Os Jedi que se encaixam nesta categoria são, na verdade, perseguidos por suas falhas e pelo fato de que nem sequer são uma ameaça ao Império. A maioria sucumbiu à autopiedade e ao vício de um jeito ou de outro. Talvez ainda não tenham ido para o lado negro, mas não demorarão a fazê-lo.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
3	4	3	4	2	2

VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD
3	16	14	2 / 1

Perícias: Coerção 2, Sangue Frio 2, Falsidade 3, Conhecimento (Saber) 4, Sabre de Luz 4, Combate Próximo 2, Percepção 4, Pilotar (Espacial) 2, Manha 3, Vigilância 2.

Talentos: Adversário 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Grau da Força 3, Percepção do Perigo (uma vez por sessão, remove ■■ de qualquer teste), Percepção de Emoções (adiciona □ em todos os testes de Charme, Coerção e Falsidade), Sentidos Incomuns 2 (adiciona □□ em todos os testes de Percepção).

Habilidades: Poder da Força Mover (◯: Move até dois objetos de Perfil 1 a médio alcance; pode fazer ataques à distância com este poder [ver página 238]), Poder da Força Sentir (◯: Detecta a presença de todos os seres viventes a médio alcance. ◯: Percebe o estado emocional de um alvo a médio alcance. Efeito contínuo [◯]: Aprimora duas vezes a dificuldade dos ataques que têm o Jedi Renegado como alvo), Por Um Fio (uma vez por teste da Força, pode sofrer 1 fadiga para fazer o resultado ● gerar ◯).

Equipamentos: Sabre de Luz (Sabre de Luz; Dano 10; Crítico 1; Alcance [Engajado]; Penetrante 1, Defensivo 1, Deflexão 2, Divisor, Voraz 2).



MYNOCK [LACAIO]

Mynocks são parasitas espaciais nojentos a base de silício que sobrevivem prendendo-se aos cascos das naves e alimentando-se dos cabos de energia e outros sistemas vitais. Com cerca de um metro de comprimento e asas que poderiam ser usadas na atmosfera, esses seres espalharam-se pela galáxia "pegando carona" nas naves espaciais. Eles absorvem matéria e energia dos hospedeiros, o que pode provocar falha nos sistemas. Os mynocks podem ser encontrados na superfície de diversos mundos, mas sua alergia a hélio restringe os habitats onde podem sobreviver.



Perícias (somente para grupos): Briga, Coordenação.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Habitante do Vácuo (pode sobreviver no vácuo sem penalidades e pode mover-se no vácuo), Parasita de Energia (mynocks podem fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Coordenação** para prenderem-se a qualquer nave ou veículo com o qual estiverem engajados. Naves ou veículos com um mynock preso ao casco sofrem 1 fadiga de sistema por mynock por dia e sua manobrabilidade é reduzida em 1), Voador (mynocks podem voar, veja a página 202), Alergia a Hélio (quando expostos ao hélio, os mynocks sofrem 1 ferimento por rodada ignorando resistência até seus corpos incharem e explodirem).
Equipamentos: Garras e bocas sugadoras (Briga; Dano 4; Crítico 5; Alcance [Engajado]).

RANCOR APRISIONADO [CHEFE]

Rancors são predadores terríveis espalhados pelos mundos da galáxia. Carnívoro, um rancor adulto pode chegar a 10 metros de comprimento. Geralmente têm uma postura curvada e movem-se usando mãos e pés, como um primata. Suas mãos e garras cruéis podem ser usadas para agarrar e segurar suas presas. Junto à uma força física descomunal, um rancor pode virar o predador alfa na maioria dos mundos que habita. Sua temível habilidade de combate torna os rancors populares entre os senhores do crime para servir como oponentes em arenas ou como "mascotes". Sabe-se que o infame gângster Jabba, o Hutt, mantém um rancor em um calabouço abaixo de seu palácio e que aqueles que desagradam o senhor do crime frequentemente viram a próxima refeição do rancor.



Perícias: Briga 2, Percepção 1, Sobrevivência 3, Vigilância 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Perfil 3, Ataque Amplo (O rancor pode gastar ⊕ em um teste de Briga bem-sucedido para atingir o alvo e qualquer um que esteja engajado a ele).
Equipamentos: Garras cortantes enormes (Briga; Dano 15; Crítico 3; Alcance [Curto]; Derrubar; Fender).

XIII

PROBLEMA IMINENTE

"Piratas? Contrabandistas? Não temos isso em Formos."

– Tenente Pavan, Guarnição de Formos

Esta aventura se passa no planeta Formos, um mundo remoto da Orla Exterior. O planeta por si só não tem nada de especial, a não ser por estar localizado na junção de duas rotas hiperespaciais importantes. A rota Pabol Sleheyron atravessa o Espaço Hutt vizinho em direção ao Centro, enquanto a Rota Comercial Triellus dá acesso às diversas regiões da Orla Exterior. Além disso, Formos está diretamente ligada ao planeta de mineração Kessel através de um corredor de espaço navegável chamado Percurso de Kessel, fazendo que Formos se torne o refúgio ideal para todos os tipos de contrabandistas, viajantes espaciais e outros da escória galáctica.

Recentemente, um cruel pirata chamado Bandin Dobah passou a controlar o contrabando dentro e fora do Espaçoporto de Formos.

Este implacável e ambicioso Aqualish fez inimigos poderosos; afinal, Formos fica próximo ao Espaço Hutt, e eles não toleram competição direta por muito tempo.

Dobah está um passo à frente da justiça até o momento, estabelecendo e mantendo o controle por meio da violência e da sorte – pelo menos por enquanto.

Existem duas recompensas pela cabeça de Dobah. O Império está oferecendo a primeira. Moruth Doole, encarregado da prisão de Kessel, acredita que assumindo uma postura dura contra o crime é possível conquistar os corações e as mentes da população local. Esta estratégia ainda não deu resultados, já que os habitantes de Formos estão tão escandalizados por causa do genocídio e da escravidão quanto os demais habitantes da galáxia e, em consequência, profundamente ressentidos com o governo do Império. A menor e segunda recompensa é oferecida por um chefe do crime Hutt, que está buscando construir uma reputação para si.

Para não ser pego pelos caçadores de recompensas, Bandin Dobah sequestrou um droide astromech R4 que possui a melhor programação de rotas hiperespaciais e campos de asteroides locais. Ele também entrou em contato com um caçador de recompensas experiente, um Rodiano chamado Godon Netakka. Até o momento, Dobah conseguiu convencer o caçador de recompensas a abandonar seu dever, mas não teve sucesso em suas tentativas de contratá-lo.

Embora tudo pareça estar dando certo para Dobah, imprevistos irão colocá-lo no caminho de um bando de aventureiros.

RESUMO DA AVENTURA

A trama principal da aventura gira em torno dos Personagens de Jogador que descobrem a existência de Bandin Dobah e dos problemas que ele vem causando à comunidade maltrapilha de contrabandistas e moradores da fronteira que ganham a vida em Formos. Eles também descobrem que há uma generosa recompensa pela cabeça de Dobah.

A primeira parte da aventura descreve o Espaçoporto de Formos e apresenta alguns dos motivos que os PJs possam ter para visitá-lo. Importantes áreas e localizações são descritas. O Mestre pode adicionar alguns encontros opcionais para dar um pouco mais de vida aos arredores ou transformá-los em tramas secundários se assim preferir.

A aventura só começa quando os PJs decidem visitar a cantina local. No meio do caminho, eles encontram um droide completamente danificado, com apenas alguns fracos sinais de funcionamento. O droide consegue contar aos PJs que seu amigo foi sequestrado, aparentemente sob as ordens de algum chefe do contrabando local. Na cantina, os PJs ficam sabendo que o contrabandista é um Aqualish violento chamado Bandin Dobah. Eles descobrem que há uma recompensa por sua cabeça e que podem envolver-se em uma briga.

Mesmo que os PJs queiram ou não entrar em uma briga, esta ganha proporções violentas com a chegada de Daro Blunt, um contrabandista que faz parte de uma rede ligada a Dobah. Os PJs podem acabar encontrando o esconderijo de Blunt, de onde conseguem resgatar o droide desaparecido.

Diversas pistas levam ao paradeiro de Dobah, e a ajuda de PMs e a promessa da recompensa devem encorajar os PJs a ir atrás dele. Isto leva a um confronto em um grande asteroide no Percurso de Kessel, e os personagens podem conseguir ainda mais créditos se recuperarem mercadorias contrabandeadas.

Se os PJs se recusarem a entregar o contrabandista para a justiça, ainda assim Dobah decidirá que os personagens representam uma ameaça e sairá à procura deles.

Caso os PJs vençam, só lhes resta receber sua recompensa, o que pode levar a um encontro nada fácil com agentes do Império ou um Hutt ambicioso.

ENVOLVENDO OS PJS

Para que os acontecimentos deste cenário tenham início, os PJs viajam até o Espaçoporto de Formos e seguem para a cantina local. Isso não deve ser muito difícil, uma vez que o grupo de aventureiros provavelmente terá personagens que estão familiarizados com o submundo da galáxia.

O melhor motivo para explicar o fato de os PJs irem para a cantina é que eles têm Obrigações a cumprir, sendo estas a razão inicial de eles irem para Formos.

Por exemplo: um PJ Contrabandista pode ter uma Obrigação com algum de seus contatos que pediu para que ele encontrasse um sujeito na cantina para facilitar a transferência do contrabando. Um PJ Caçador de Recompensas pode precisar ir à cantina para se encontrar com um sujeito que lhe deve alguns créditos ou talvez já esteja no rastro de contrabandistas na área. Outros ladrões ou criminosos podem fugir para Formos para escapar da justiça Imperial ou planetária (já que a aplicação da lei no planeta é extremamente negligente).

No caso de um grupo recém-formado, seu contexto pode levar em consideração o fato de que os PJs se juntaram no Espaçoporto de Formos (exatamente o tipo de território fronteiriço sem lei no qual tais personagens poderiam se encontrar).

De qualquer modo, a cantina é um dos poucos lugares no planeta onde se pode comprar comida e bebida, e certamente os PJs irão para lá depois de um tempo.

O ESPAÇOPORTO DE FORMOS

Formos é um mundo ameaçador e com poucos habitantes. O clima é árido e um perigoso deserto rochoso e encoberto por nuvens escuras de poeira cobre grande parte desse mundo. Se não fosse por sua localização na junção de rotas hiperespaciais importantes, é provável que ninguém vivesse nesse lugar. Mesmo sendo um planeta terrestre, de atmosfera respirável e gravidade padrão, nenhuma forma de vida floresce sobre sua superfície árida. A única instalação que se destaca é um ineficiente espaçoporto conhecido por seus negócios desonestos e clientes rudes. A maioria dos habitantes do Espaçoporto de Formos é humana, embora seja um local multicultural, e muitas das principais espécies viajantes pelo espaço podem ser encontradas vivendo aqui.

Apesar da má reputação, o Espaçoporto de Formos é bastante popular entre a comunidade de contrabandistas. Ele está localizado no fim do Percurso de Kessel, um corredor espacial estreito navegável que serpenteia entre os campos de asteroides e os aglomerados de buracos negros que separam Formos do planeta-prisão Kessel. Depois que o Percurso de Kessel termina em uma nebulosa de asteroides conhecida como A Cova, a maioria dos pilotos segue em direção a Formos para pegar rotas hiperespaciais que conectam ao restante da galáxia. Das minas de Kessel extraem-se umas das mais lucrativas drogas da galáxia. Trata-se do glitterstim, um narcótico conhecido por induzir seus usuários a um estado de torpor telepático.

O Percurso de Kessel é uma rota perigosa. Parte dela deve ser percorrida no hiperespaço e a outra parte no espaço real, e os que se sujeitam a isso devem evitar as constantes patrulhas Imperiais e os perigosos aglomerados de buracos negros. Embora sejam criminosos implacáveis, os contrabandistas que

desafiam a rota ganham uma reputação pela bravura nos cantos da galáxia que se opõe ao Império.

Por fim, a vida no Espaçoporto de Formos tem dois aspectos: é um lugar violento e sem lei por um lado e um ícone para os opositores do Império por outro. Em locais como esse, rebeldes idealistas, refugiados alienígenas e droides livres esbarram em psicopatas e gângsteres fugitivos. A presença do Império no planeta é mínima, mas a chegada de tropas Imperiais sugere que algo no futuro deste planeta sem lei pode mudar.

O espaçoporto possui uma grande doca para armazenar mercadorias e naves espaciais e está cercado por moradias e depósitos improvisados. São construções utilitárias nada atraentes, atarracadas e cinzentas como os penhascos rochosos que preenchem a superfície de Formos. Alguns comerciantes atuam no espaçoporto vendendo alimentos, água, armas e equipamentos requisitados por contrabandistas, viajantes espaciais e moradores da fronteira. As ruas alastradas estão repletas de pilhas de caixas, compactadores de lixo portáteis e vaporizadores.

Alguns prédios maiores e com melhores instalações no espaçoporto não fazem parte das docas ou dos depósitos. Um deles é um prédio fortificado que abriga um grupo de Soldados Imperiais, e o outro é a Cantina Rii Jenks.

QUARTEL DO EXÉRCITO IMPERIAL

Não há muita presença do Império em Formos, e o grupo exilado de Soldados Imperiais situado no planeta não passa de uma representação simbólica de poder e autoridade. Esses soldados servem apenas para lembrar os contrabandistas e moradores da fronteira de Formos de que o Império está por toda parte e que pode intervir caso seja necessário.

Sendo assim, os soldados e os moradores locais procuram manter-se distante uns dos outros e deixam os negócios fluírem normalmente. Há uma regra implícita de que a tolerância silenciosa é o melhor para todos. Os soldados sabem que se começarem a interferir no contrabando do Espaçoporto de Formos, eles terão de lidar com uma revolta, e é por isso que deixam as coisas como estão. E, por outro lado, os moradores sabem que se atacarem os soldados, o Império provavelmente trará uma represália violenta. Sendo assim, eles relutantemente toleram a presença dos soldados. De vez em quando, a comunidade de contrabandistas de Formos deixa escapar a informação de que certo indivíduo tornou-se um problema para todos e os soldados lidam com ele. Isso beneficia os contrabandistas (que podem dizer aos contatos de outros planetas que a culpa pelos problemas nos negócios é dos soldados) e agrada os soldados (que podem referir-se às prisões ocasionais que fazem com a ajuda da comunidade contrabandista como prova de seu trabalho duro e investigações cuidadosas).



De vez em quando, um grupo de quatro soldados vai às docas e dá uma olhada em algumas mercadorias que acabam de chegar, mas raramente interfere em alguma das operações contrabandistas. Talvez os PJs vejam esses soldados fazendo uma patrulha, mas eles não vão se incomodar com a presença dos personagens a menos que algum membro do grupo interaja com eles ou cometa alguma ofensa em público. Os soldados não vão se meter com os PJs a menos que estes pertubem-nos primeiro.

Ao todo, existem 18 Soldados do Exército Imperial, sendo que dois são sargentos de esquadrão. Cada um tem acesso a armaduras e roupas reforçadas, um rifle blaster e duas granadas de fragmentação. O quartel também possui diversas armas pesadas, incluindo um par de blasters pesadas de repetição E-Web e uma P-Torre Atgar 1.4 FD antigo no telhado que teoricamente pode ser usado para abater transportes ilegais.

A CANTINA RII JENKS

Enquanto o perigoso planeta e o deteriorado espaçoporto pode desagradar os visitantes, a Cantina Rii Jenks é vista como uma salvação para Formos. Afinal, até mesmo as mais perversas gangues contrabandistas gostam de um lugar para relaxar após percorrer o Percurso de Kessel. Rii Jenks é um velho e astuto Bith que lucra vendendo alimentos, bebidas e entretenimento para viajantes espaciais cansados. Ele é cauteloso e mantém ameaças contra seu negócio longe (tais como agentes Imperiais e chefes do crime Hutt) com informações e pagamentos regulares. Rii também está do lado da comunidade contrabandista, oferecendo abrigo e depósito e garantindo que nenhuma informação que vende entre em conflito com os interesses dos contrabandistas.

Assim como a maioria das cantinas da orla, o estabelecimento de Rii Jenks atrai uma multidão multicultural. Jenks até recebe clientes droides, pois sabe que a presença de uma ou duas unidades droides de protocolo pode ajudar a resolver mal-entendidos e disputas (e seus preços por banhos de óleo são extorsivos).

Com o passar dos anos, a cantina tornou-se o palco para algumas das melhores revelações musicais da Orla Exterior. Na cantina estão atualmente Fia Mund, um Sullustano tocador de Clarim Kloo aclamado pela crítica, e um grupo Xexto tocando música de percussão Troiken tradicional, um som incrível para quem gosta.

ATERRISSANDO EM FORMOS

O Espaçoporto de Formos é considerado um Porto de Serviços Limitado: ele possui uma ampla área de duracreto sobre a qual todas as naves podem fazer um pouso seguro – exceto os cargueiros mais pesados. Há uma pequena torre de controle e diversas instalações para aterrissagem, armazenamento e manutenção. O espaçoporto cobra taxas relativamente pequenas para o pouso e armazenamento de naves espaciais pequenas ou médias, embora um contrabandista possa conseguir um desconto se conseguir fazer testes de Charme bem sucedidos.

Assim que os PJs desembarcarem da nave que os trouxe ao planeta, o Mestre deve ler o seguinte trecho para o grupo:

Ao colocar os pés sobre o planeta, vocês são imediatamente surpreendidos pela atmosfera rançosa e seca de Formos. É um ar respirável, porém ressecado apesar do clima frio. A maioria das espécies começa a sentir sede logo depois de desembarcar no planeta, e as que estão acostumadas a viver em mundos úmidos logo se sentem desidratadas e desconfortáveis. Vocês observam que espécies aquáticas, tais como os Aqualish, Mon Calamari e Herglic, não se encontram presentes entre os habitantes daqui.

Felizmente, é comum a presença de vendedores de água pelas ruas e docas, embora os preços que cobram sejam considerados abusivos na maioria dos mundos habitados.

ALGUNS ENCONTROS OPCIONAIS

Para dar mais variedade ao jogo, os cinco encontros curtos a seguir podem ser adicionados enquanto os PJs andam pelas ruas do espaçoporto. Esses encontros não têm nenhuma relevância entre eles ou para a trama principal, mas o Mestre também pode querer adicioná-los para mostrar aos jogadores que nem tudo o que acontece no universo está diretamente ligado aos eventos que os afetam. Estes encontros não precisam acontecer no começo da aventura nem precisam obedecer em uma ordem específica. Porém recomenda-se que o Mestre não demore muito para colocar esses encontros no jogo para que não desviem muito a ação da trama principal.

CONTRABANDO EM ANDAMENTO

Ao andarem por uma das ruelas do Espaçoporto de Formos, o Mestre pede para que todos os PJs façam um **teste Fácil (◆) de Percepção**. Os que passam no teste percebem que o solo de um dos lados de um enorme armazém apresenta uma estranha elevação. Logo em seguida, um buraco aparece no chão quando um alçapão secreto é aberto, e a cabeça de um homem aparece e olha ao redor. Ele verifica se não há nenhum Soldado Imperial por perto antes de sair do porão com mais dois companheiros. Eles carregam três caixas grandes e colocam-nas em uma speeder estacionada próximo a eles. O piloto da speeder entrega-lhes alguns chips de crédito antes de partir com o contrabando rumo às docas. Os contrabandistas não se importam com a presença dos PJs a menos que estes interfiram em seus assuntos, e neste caso, dizem aos personagens para cuidarem de suas próprias vidas. Se os contrabandistas forem questionados sobre contrabando ou Bandin Dobah, eles alegam não saber nada do assunto, embora sugiram aos PJs que talvez eles consigam informações com os clientes da Cantina Rii Jenks.

MISSIONÁRIO TRITONITE

Um solitário membro da espécie insectoide Tritonite foi a Formos para pregar. Para seu azar, os habitantes deixaram bem claro que sua mensagem de paz e abstinência não é bem-vinda e, por conta disso, ele passa os dias em silenciosa contemplação. Até o momento em que vê um rosto desconhecido, como o de um PJ. Ao avistar o estranho, o Tritonite começa a falar sem parar em uma série de estalos e chilros incompreensíveis a todos – exceto para os melhores droides de protocolo. Caso possa ser traduzido, o Tritonite insiste na ideia de que foi inspirado pelo exemplo do Divino Gactimus a dar as costas para todas as formas de vício e distração, abstendo-se de bebidas e diversão, encontrando assim uma serenidade interior mais alucinante do que qualquer êxtase induzido por drogas. Ele oferece aos PJs um folheto de flexiplast que enaltece ainda mais os benefícios de se seguir o exemplo dado pela misteriosa figura religiosa.

A VENDEDORA DA ÁGUA MAIS BARATA DE FORMOS

Uma humana idosa carregando um grande fardo encontra-se em uma passagem bastante movimentada próxima às docas. Ela carrega nas costas um jarro de plástico com água e também leva uma grande bandeja com diversos frascos d'água. Ela colocou uma pequena placa por perto com a mensagem "Mama Nobah – A Água Mais Barata de Formos", e seu preço é, de fato, o mais razoável dentre qualquer outro vendedor de água que os PJs veem por perto. Mama Nobah é uma senhora de idade encantadora que tem um grande e amigável interesse nos personagens. Ela joga conversa fora com eles sobre as aventuras e ambições dos PJs e oferece orientação ou conselho que possam precisar durante sua visita. Ela

também lhes conta a triste história de que era habitante de Alderaan, e que só escapou da destruição do planeta pela Estrela da Morte devido a uma viagem a negócios casual, porém improdutiva, a Corellia.

Mama Nobah não é tão inofensiva quanto parece. Enquanto se lamenta para os PJs, seu filho Jok Nobah tenta aproximar-se deles para roubar qualquer coisa que conseguir levar. Ele escolhe um PJ para roubar, e a menos que o PJ seja bem-sucedido em um teste de Percepção resistido pela Astúcia 3 de Jok Nobah, ele perde todos os itens pequenos e portáteis ou alguns créditos que leva consigo. Se algum PJ declarar que está vigiando o local enquanto conversam com Mama Nobah, seu filho prefere pecar pelo excesso de cuidado e não rouba nada deles. Se os PJs pegarem o ladrão, Mama Nobah implora por perdão, dizendo sem parar que só fazem isso por causa da tirania do Império, e oferece água grátis como forma de compensação. Caso os PJs insistam em fazer justiça, Mama Nobah e seu filho utilizam o perfil Moleque de Espaçoporto na página 399 (embora sejam lacaios, não são considerados um grupo).

VREEBO GANGO—RODIANO, INTROVERTIDO

Vreebo é um jovem Rodiano membro de uma pequena gangue contrabandista que chegou recentemente em Formos. Seus companheiros encarregaram-no de entrar em contato com outra gangue de contrabandistas que deve chegar a Formos quase na mesma hora dos PJs. Não se sabe por que os contrabandistas encarregaram-no desta tarefa, pois embora tenha a habilidade de pilotar uma nave em meio a perigosos corredores hiperespaciais, ele é extremamente tímido para falar com estranhos. Quando Vreebo vê os PJs no espaçoporto, ele pensa que são seus contatos porque a gangue contrabandista tem a mesma quantidade e tipos de membros que o grupo. Porém ele não tem certeza e não quer fazer papel de bobo enquanto descobre se são ou não seus contatos. Sendo assim, ele decide seguir o grupo por um tempo para ter certeza de que não cometeu um engano (mas, na verdade, cometeu).

Vreebo segue os PJs de longe sem incomodá-los e vê, depois de um tempo, que não são seus contatos. Enquanto isso, se algum personagem disser que está vigiando para o caso de alguém estar seguindo ou ouvindo o que falam, ele percebe a presença de Vreebo se for bem-sucedido em um **teste Médio (◆ ◆) de Percepção**. Se os PJs perguntarem a Vreebo o que ele quer, ele responde, com muito nervosismo e gaguejando, que está esperando encontrar alguns "contatos de negócios". Se insistirem mais, a timidez de Vreebo aumenta e ele quase não consegue falar, então começa a suar frio e seu rosto fica verde escuro. Os PJs podem pensar que Vreebo é Godon Netakka, embora pareça muito frágil e aflito para um caçador de recompensas, e sua única arma é uma blaster portátil escondida.



LEI MUOROY — UM JOVEM NO MAU CAMINHO

Este encontro apresenta uma distração aos aventureiros e deve ser usado com moderação. Lei Muoroy é um jovem humano quase sem nenhum crédito. Por causa disso, ele tomou uma arriscada decisão de fingir ser membro da rede de contrabandistas de Bandin Dobah e está praticando extorsão. Os PJs podem encontrar Lei ameaçando um alvo fácil, tal como um vendedor de água. O discurso usado por Lei é algo do tipo *"Vim buscar a parte do Chefão destas redondezas, está me entendendo? São vinte créditos, sem reclamação, e mais cinco pelo inconveniente"*.

Se os PJs confrontarem Lei, ele tentará intimidá-los com mais ameaças por parte do "Chefão" (que é a forma como os moradores passaram a chamar Bandin Dobah), mas se os PJs não cederem, ele tentará fugir. A verdade é que Lei não tem nenhuma ligação com Bandin Dobah, e suas atitudes certamente não agradariam nem um pouco o Aqualish, que tem honra o bastante para não querer ser visto praticando extorsões mesquinhas. Porém, ao interrogar Lei, os PJs podem conseguir ajuda caso estejam procurando o esconderijo de Daro, já que o jovem trapaceiro sabe onde fica. Sendo assim, é melhor esperar que os PJs tenham ido à cantina antes de terem o encontro com Lei. Caso o Mestre precise de um perfil para Lei Muoroy, ele pode usar o perfil Malandro das Ruas da página 395, armado apenas com o porrete e a pistola blaster.

ENVOLVENDO-SE

Embora os PJs possam se divertir com alguns encontros opcionais, eles certamente irão se envolver com os eventos da trama principal depois de algum tempo.

O TRISTE DESTINO DE J9-B8

Este encontro acontece quando os PJs saem de seus alojamentos ou da nave espacial em direção à Cantina Rii Jenks. Ao aproximarem-se da cantina, o Mestre deve ler o texto abaixo em voz alta para os jogadores:

O amontoado desordenado de moradias construídas às pressas ao redor da cantina forma um labirinto de becos apertados com todo tipo de obstáculos. Compactadores de lixo portáteis, pilhas de caixas e condensadores de umidade pessoais revestem os corredores entre casas e lojas.

Ao passarem por um beco escuro e estreito entre dois depósitos enormes, vocês ouvem uma agitação. Ouvem-se sons de batidas e zumbidos vindos do beco. A batida para e dá lugar a uma voz baixa e monótona que os chama. É uma voz trêmula e fraca, mas vocês conseguem ouvi-la dizer "Olá! Bzzzt! Zzzocorro, por favor! Precizzzo de ajuda!" Parece que esses ruídos vêm de um grande compactador de lixo azul próximo a um dos depósitos.

Se os PJs vasculharem o compactador, eles verão um droide gravemente danificado no meio de todo aquele lixo. A cabeça está amassada, um dos olhos foi esmagado, o corpo está em pedaços e todo tipo de fiação, hidráulica e ferragem está espalhado pelo compactador de lixo.

Trata-se do Droide J9-B8, uma variação do droide de protocolo 3PO produzido pela Cybot Galactica. J9-B8 serviu por muito tempo sua antiga mestre que, a fim de ensinar uma lição a seus parentes encrenqueiros, libertou seus droides em seu leito de morte (dando a eles o direito de não servir a nenhum outro mestre além de si próprios). Como um droide livre, J9-B8 viajou pela Orla Exterior com seu companheiro R4-W9, um astromech que servia a mesma dona. Antes de morrer, a dona de J9-B8 e R4-W9 foi uma contrabandista bem-sucedida, e a unidade R4 era uma das poucas capazes de fazer uma análise navegacional abrangente do Percurso de Kessel.

Porém, foi o valioso conhecimento de R4-W9 que acabou levando J9-B8 à sua atual situação. Os dois droides iam em direção à cantina quando foram surpreendidos por capangas.



Esses agentes de Bandin Dobah destruíram J9-B8, deixando-o à beira da morte. Em seguida, amarraram R4-W9, desconfiguraram sua condição de liberdade e entregaram-no ao chefe. O Mestre deve observar que J9-B8 possui uma voz monótona e problemas na fala que o fazem produzir sons sibilantes como um zumbido; trata-se de um defeito da fabricação Verpine do J9 acentuada pelo dano que ele sofreu.

Ao avistar os PJs, J9-B8 para de pedir ajuda. Ainda há um pouco de zumbido e sua cabeça estremece quando fala.

"Ah! Bzzzt! Saudaçõezzz! Felizzz por me a-acharem! Ajudem-me, por favor! Bzzzt! Elezzz levaram meu a-amigo! Zzzzalvem R4-W9, por favor! Zzzzzbxzzzz!"

J9-B8 responderá a todas as perguntas que os PJs fizerem, embora faça questão de contar-lhes sobre R4-W9 rapidamente. Ele sabe que não tem muito tempo de vida, pois seus mecanismos de autorreparo já fizeram tudo que estava a seu alcance. Não há mais conserto para J9-B8. Nem mesmo os personagens que tentarem consertá-lo utilizando a perícia Mecânica terão algum outro resultado senão o de dar um pouco mais de conforto nos momentos que lhe restam.

Caso os PJs queriam ouvir o que o droide tem a dizer, J9-B8 conta-lhes o seguinte:

"Meu amigo R4-W9 e eu ezzztávamozzz indo para a cantina quando fomozzz atacadozzz por um bando de capangazzz! Zzzbxzzt! Elezzz uzzaram barrazzz de ferro para me deixarem em pedaçozzz e levaram R4-W9 embora. Zzzocorro! É tarde demaizzz para fazzzerem qualquer coizzza por mim, mas zzzalvem meu amigo!"

Neste momento, as luzes restantes nas partes do corpo de J9-B8 começam a enfraquecer e sua voz fica mais grave. Ele ainda fala por um minuto e dá mais alguns detalhes sobre o ataque, mas vai ficando cada vez mais incoerente e sem reação ao fazer isso.

J9-B8 pode dar informações sobre seu passado que ele considera úteis aos PJs. Ele também conta que R4-W9 era visado pelos contrabandistas locais por causa de seu conhecimento sobre o Percurso de Kessel. Ele sabe que o ataque aconteceu cerca de 20 horas atrás, mas não tem certeza, pois um longo tempo se passou até que seus limitados sistemas voltassem a funcionar. Ele suspeita que o bando que o atacou era composto, em sua maioria, por humanos, mas eles usavam capuzes. Ele acredita que todos os atacantes eram do sexo masculino. Ele viu quando colocaram um plugue de contenção em R4-W9 antes de o levarem. Ele não sabe nada sobre os atacantes, mas suspeita que estejam envolvidos com um Aqualish chamado Bandin Dobah que adquiriu uma má reputação nos últimos meses por intrometer-se em diversas operações de contrabando no Percurso de Kessel.

Não há ninguém por perto. Se os PJs pedirem informações aos membros da diversa comunidade de moradores da fronteira que constroem suas moradias em áreas próximas, eles reclamarão que essas brigas acontecem o tempo todo e que ninguém dá muita atenção a isso. Se pressionarem um pouco mais, um morador lembrará de que houve um tumulto perto dos depósitos no dia anterior e nada mais.

NA CANTINA

A Cantina Rii Jenks está razoavelmente cheia e tem uma clientela diversificada. Quando os jogadores entram nela, o Mestre lê o seguinte texto em voz alta:

Ao entrarem no saguão da cantina, vocês sentem uma mudança na atmosfera. O próprio ar condicionado é quase tão refrescante quanto parecem ser as bebidas servidas no balcão. Logo se vê que é um lugar de encontro dos moradores e não está tão lotada a ponto de não haver mesa para vocês. Todos os tipos de humanos e alienígenas socializam-se no bar e parecem gostar da presença de droides. À sua direita, uma tela holográfica trêmula exibe a cabeça de um Aqualish adulto do sexo masculino com cara de durão rodando e um texto informando que há uma recompensa Imperial por sua cabeça.

A cantina tem dois níveis: o bar fica no nível principal e as cabines semi-particulares ficam no mezanino circular acima. O mezanino não fica tão acima do nível principal, tornando a cantina um local mais íntimo e fechado do que aparenta ser. De um lado da cantina, o mezanino é cortado por um palco onde Fia Mund, considerado o mestre Sullustano do Clarim de Kloo, toca seu instrumento. Ele improvisa livremente um jatz misturado com um pouco de rock baka. Essa combinação não deveria dar certo, mas Mund cria algo singular e o público no geral aprova essa combinação de ritmos.

A clientela da cantina é composta por humanos (pelo menos três quartos dos fregueses), Devaronianos, Duros e droides (um deles é um droide de protocolo contratado pela cantina para servir de intérprete para os clientes que falam línguas diferentes). Um casal de Twi'leks está sentado em um canto da cantina (aparentemente grudados um no outro) e um Toydariano tagarela bate as asas perto do bar enquanto discute sobre um negócio duvidoso com um sujeito vestido com uma grande túnica vermelha com capuz.



As conversas na cantina tratam basicamente de assuntos bastante mundanos. Mesmo sendo considerada um refúgio para os contrabandistas, ninguém na Cantina Rii Jenks é tão estúpido a ponto de discutir negócios em um fórum tão aberto. Apesar disso, a clientela não gosta de bisbilhoteiros, e aconselha-se que os PJs (principalmente os droides) não tentem escutar conversas alheias. A maior parte delas é sobre assuntos pessoais e fofocas irrelevantes.

Próximo à porta da cantina, um quadro exibe uma mensagem holográfica que pode interessar aos PJs. Ela mostra a cabeça em 3D de um Aqualish idoso e grisalho com um aviso de recompensa.

Se os PJs fizerem perguntas sobre Bandin Dobah, droides desaparecidos ou gangues contrabandistas, eles receberão respostas um tanto paranoicas. Os clientes que estão bebendo no bar não são tão descuidados a ponto de discutir tais assuntos em público e não terão vergonha em falar isso aos PJs. Uma típica resposta seria a seguinte:

"Shhh! Vocês estão loucos? Olha, vocês devem saber onde pisam antes de presumir que eu sei sobre essas coisas só porque vivo em Formos – fui claro? Vejo que vocês são novos por aqui... Por que não vão tomar alguma coisa e relaxam? Aproveitem a música um pouco."

Os PJs talvez se sintam num beco sem saída depois dessa resposta, mas leva somente alguns segundos para que um dos Devaronianos aproxime-se deles e lhes ofereça "explicar alguns assuntos". Trata-se de Snoo, um negociador de informações. Ele fica feliz em puxar um dos personagens de lado (mas não um droide ou ninguém que esteja carregando muitos equipamentos; ele não quer que o filmem – mas se acontecer de todo o grupo ser formado por droides, ele escolherá o que mais se parece com um humano para conversar). Ele está disposto a explicar um pouco sobre os acontecimentos recentes da região se o PJ puder fazer um favor para agradá-lo. Seu preço começa nos 50 créditos, mas pode chegar a 20 se o PJ com quem está conversando for bem-sucedido em um **teste Médio (◆◆) de Charme, Coerção ou Falsidade**.

As informações que ele dá – dependendo do tipo de pergunta que o PJ fizer – são:

- Formos é um ótimo lugar para negócios se o sujeito sabe bastante sobre caçar recompensas ou lidar com contrabando – mas as pessoas não dão trabalho para estranhos. Futuros contrabandistas precisam ganhar um pouco de respeito e confiança dentro da comunidade antes de estabelecer contatos importantes.
- Bandin Dobah é o chefe de uma rede de contrabando organizado que opera em uma ampla base de franquia. Acredita-se que a rede é formada por diversas células que dependem umas das outras para apoio mútuo e troca de informação. Bandin Dobah comanda a célula que está no topo da hierarquia, ficando com parte dos lucros obtidos pelas demais células. Em troca, eles podem contar com a temível reputação de Bandin Dobah e as crescentes oportunidades de trabalho que sua organização oferece. Uma célula típica é composta de quatro a dez contrabandistas.
- Ninguém disse nada a respeito de um sequestro de droides, mas é bem típico de Bandin Dobah fazer uma coisa dessas.
- O Império não é o único a dar uma recompensa pela cabeça de Bandin Dobah. Thakba Besadii Diori, um chefe Hutt de Sleheyron, também ofereceu 5.000 créditos pela captura de Dobah, e muitos caçadores de recompensas preferem este prêmio a sujar as mãos com o dinheiro de sangue oferecido pelo Império. Porém o Hutt deseja fazer de Dobah um exemplo e só entregará a recompensa para quem o trouxer vivo.
- Até o momento, poucas pessoas tentaram realmente abordar Bandin Dobah. Algumas semanas atrás, apareceu na cantina um caçador de recompensas Rodiano e todos presumiram que ele estava seguindo o rastro. Desde então, ninguém mais ouviu falar dele.

Snoo não sabe de mais nada relevante, e ele leva tão a sério sua reputação como fonte confiável de informação que não irá dar especulações ou mentiras mesmo se lhe oferecerem mais dinheiro ou forçarem-no a dizer mais.

OS INFORTÚNIOS DE ZUKATA

Assim que a conversa com o negociador de informações Devaroniano termina, mais algumas pessoas entram na cantina.

A primeira delas é uma garota Rodiana elegante que vai até o bar e pede algo para comer e beber.

Ela rouba olhares daqueles na cantina que apreciam garotas Rodianas atraentes. Ela está usando uma blusa folgada de cetim verde com acessórios de latão polido, e embora pareça inofensiva, o formato de sua bolsa indica que ela pode carregar uma blaster portátil. Trata-se de Zukata, recém-chegada de Rodia em busca do irmão desaparecido.

Pouco depois de a Rodiana entrar no bar, três contrabandistas entram descontraídos. Dois deles são humanos do sexo masculino e o terceiro é um Weequay. Os três são fregueses durões que se comportam de maneira arrogante. O silêncio na cantina é geral. Até Fia Mund toca algumas notas descuidadas e faz uma pausa para respirar antes de voltar a tocar.

O motivo dessa mudança no ambiente é porque há rumores de que os contrabandistas fazem parte da organização de Bandin Dobah, embora ninguém ouse falar tal coisa em sua presença.

Os três indivíduos são apresentados abaixo. Observe que mesmo sendo lacaios, Spir e Gut não devem ser tratados como um grupo. Este encontro não deve ser muito difícil para os PJs.

DARO BLUNT – LÍDER DE GANGUE CONTRABANDISTA (RIVAL)

Daro Blunt tem um cabelo bagunçado e uma barbicha de três dias no seu rosto magro. Este humano usa um macacão de voo sujo na cor bege e carrega uma pistola blaster em cada lado. Daro também usa uma mochila que parece carregada de equipamentos.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
3	2	2	3	2	2

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM	DEFESA CP/CAD
4	12	0 | 0



Perícias: Coerção 1, Sangue Frio 1, Combate a Distância (Leve) 3.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Daro porta suas pistolas blasters, seguindo as regras de combate com duas armas na página 210.
Equipamentos: Duas pistolas blaster de saque rápido modificadas (Combate a Distância [Leve]; Dano 6; Crítico 3; Alcance [Médio]; no modo Atordoante pode ser sacada como uma atividade Livre) e roupa pesada (+1 resistência).

SPIR FRAXIS—CONTRABANDISTA (LACAIO)

Spir é um jovem esguio de olhos furtivos. Seu lábio superior foi cortado e ele ainda tem uma longa e sinistra cicatriz, o que talvez explique o motivo de olhar com uma careta para todos que o observam. Ele está usando roupas formais para ir à cantina: vestes pretas feitas sob medida.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
2	2	2	2	2	2

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM	DEFESA CP/CAD
2	6	0 | 0

Perícias: Nenhuma.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante).

GUT-GURO—WEEQUAY (LACAIO)

Não é fácil determinar a idade de Gut-Guro, pois ele tem a mesma pele escura e enrugada que a maioria dos membros de sua espécie. Ele tem o cabelo dividido em três longas tranças e está usando as duras vestes de couro acolchoado que são tradicionais dos Weequay.

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
3	2	2	2	2	2

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM	DEFESA CP/CAD
5	8	0 | 0

Perícias: Nenhuma.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Vibrofaca (Combate Próximo; Dano 4; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Voraz 1), armadura acolchoada (+2 resistência).

Os três sujeitos aproximam-se do balcão e pedem algo forte para tomar. Spir é quase imediatamente atraído por Zukata, e depois de um longo olhar descarado, ele se insinua para ela. Qualquer um que esteja observando os dois sabe que, pela linguagem corporal de Zukata, Spir está deixando-a desconfortável (se o comportamento dele já não deixou isso claro).

A menos que os PJs interfiram, Spir será extremamente bajulador para tentar falar com Zukata utilizando frases como "*Não se vê muitas garotas Rodianas bonitas por aqui. O que você está tomando, gata? Ei, Rii! Mais uma rodada aqui!*" É evidente que Zukata está desconfortável com a situação, mas ela não tem coragem de pedir que ele a deixe em paz. Ela murmura uma educada porém discreta rejeição para ele em Rodiano. Spir ignora o desconforto de Zukata. Ele não entende Rodiano mesmo.

Se os PJs ainda não mostrarem interesse, Spir começará a gabar-se dizendo o seguinte em voz alta:

"Ei, você deveria me dar um pouco mais de atenção, gata. Quem está oferecendo companhia não é nenhum sucateiro sujo. Sou um sujeito importante por essas bandas, sabe? Se você for um pouco mais amigável, será melhor pra você."

Agora Zukata está ansiosa para sair dali e olha desesperadamente ao redor do bar procurando uma desculpa para se retirar. Com sorte, os PJs já terão feito algo para afastar Spir, mas caso não tenham feito nada, Zukata acha um pretexto para falar com o grupo. Por exemplo: ela pergunta a um PJ droide ou Rodiano se eles podem ser seus intérpretes ou ela pode iniciar uma conversa com um PJ do sexo feminino na esperança de conseguir ajuda.

Seja por meio da intervenção dos PJs ou porque Zukata aproxima-se para falar com o grupo, Spir considera-os como um obstáculo e começa a insultá-los.

"Ei, pra trás, eu e ela estamos conversando. Vão cuidar das suas vidas que é melhor pra vocês, ouviram?"

Se os PJs enfrentarem Spir com violência ou insultos, ele ficará feliz em começar uma briga. O desenrolar da situação depende da reação dos PJs.

- **Os PJs mantêm a calma e são educados com Spir:** Neste caso, Spir insulta-os um pouco mais e perde a calma. "*Seus vagabundos! Vocês deveriam saber com quem estão falando, mas não vale a pena perder meu tempo com vocês.*" Os três contrabandistas terminam suas bebidas e vão embora.
- **Os PJs iniciam uma disputa verbal:** Se um PJ trocar insultos com Spir e for bem-sucedido em um **teste de Coerção resistido por Disciplina**, Spir perde a calma, como descrito acima. Se o PJ falhar no teste, Spir responde os insultos e piora a situação ao dar um soco no personagem mais próximo, iniciando uma briga desarmada.
- **Os PJs entram na briga desarmada:** Gut fica para ajudar Spir, mas Daro sai da cantina. Spir e o Weequay lutam com os PJs até um deles ficar inconsciente. Neste momento, eles param de brigar e seguem Daro. Os outros clientes da cantina se protegem e torcem para não se machucar.
- **Os PJs apontam suas armas para Spir:** Daro e Gut apoiam Spir, mas Daro fica próximo à porta e foge caso um dos dois companheiros seja ferido ou morto. Os outros PMs reagem como na situação anterior.

Aconteça o que acontecer neste momento, o Mestre deve garantir que Daro escape somente com alguns ferimentos leves e que Zukata não fique ferida.

Neste momento, Zukata agradece muito aos PJs.

"Obrigada por darem um jeito nele. Ficarei feliz se eu puder retribuir de alguma forma. Tenho poucos créditos – vocês querem algo para comer e beber?

Zukata já está contente o bastante para acabar com a conversa caso os PJs não queiram mais conversar. Porém, caso eles perguntem o que a trouxe a Formos, ela dirá que foi encarregada de verificar a precisão de um atualizado atlas da galáxia eletrônico para ser produzido em Rodia, fazendo que tenha que ir a todos os tipos de planetas remotos. Zukata está bastante entediada e frustrada com sua tarefa e está disposta a conversar sobre qualquer um dos seguintes tópicos que os PJs abordarem:

- **Ficamos sabendo de um droide que possui dados abrangentes sobre o Percurso de Kessel.** "*R4-W9? Sim, também ouvi sobre ele. Parte do motivo de eu estar aqui é que eu esperava conseguir achá-lo.*" Zukata explica que ela gostaria muito de oferecer ao droide ou a seu dono uma recompensa de 2.000 créditos caso as informações que ele possuísse fossem exatas e ele estivesse disposto a compartilhá-las.
- **Esse atlas... não teria nada a ver com a caça de recompensas, teria?** "*Na verdade, sim. A organização para a qual eu estou trabalhando planeja produzir uma série de produtos, atlas, unidades navegacionais, atualizações para droide e assim por diante com o objetivo de fornecer aos caçadores de recompensas Rodianos informações pertinentes sobre as áreas da galáxia prediletas dos criminosos e foras da lei.*"
- **Ouvimos algo sobre um caçador de recompensas Rodiano que está na trilha de Bandin Dobah.** "*De fato. Eu o conheço. Não pessoalmente, mas pela sua reputação. Ele se chama Godon Netakka, um jovem imprudente que se endividou comprando o equipamento necessário para iniciar uma carreira de caçador de recompensas. O povo de seu clã está bastante preocupado com ele.*"

- **Ficamos sabendo que ele foi atrás de Bandin Dobah e não se ouviu mais nada dele desde então. Você acha que Godon Netakka está morto?** *"Talvez. Mas às vezes um caçador envolve-se no que chamamos de "engorda". Ao localizarem sua vítima, eles intencionalmente atrasam a captura na esperança de que o preço por sua cabeça aumente enquanto a vítima permanece foragida. Em minha opinião, isso é uma estratégia inteligente, mas muitos caçadores de recompensas consideram isso um tabu. Godon pode estar morto ou pode apenas estar 'engordando', esperando que a recompensa por Dobah aumente."*

É evidente que Zukata está sendo evasiva em explicar sua relação com Godon Netakka. Se os PJs insistirem, ela revelará que Godon é seu irmão e que ela o quer de volta são e salvo. Zukata não tem nenhum dinheiro extra para oferecer, mas ficaria profundamente grata se isso acontecesse e deixa claro que estaria em débito com a pessoa responsável por trazê-lo de volta. Quando a conversa com Zukata acaba, todos os PJs devem fazer **testes Médios (◆ ◆) de Percepção**. Aqueles que forem bem-sucedidos perceberão que o Toydariano (que se chama Zalg, se isso vier à tona) que antes estava no bar voou na direção deles e agora parece estar ouvindo a conversa. Se for descoberto, Zalg dará um largo sorriso cheio de presas antes de dirigir-se para a saída. Seu plano é rastrear Daro Blunt e contar tudo o que sabe sobre os PJs – e qualquer sinal de interesse que o grupo demonstrar em Bandin Dobah – em troca de uma quantia de créditos.

Se os PJs abordarem o Toydariano, ele fingirá inocência, explicando que bebeu além da conta e que precisava partir.



NO RASTRO DO ESPIÃO

Se os PJs decidirem seguir o Toydariano, eles deverão fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Furtividade**. Se falharem, o Toydariano perceberá sua presença e voará em direção a um beco lateral. Os personagens precisarão fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Percepção** para mantê-lo à vista. Se ainda continuarem no seu rastro, o Toydariano se virará contra eles e os acusará de que planejaram roubá-lo. Ele continuará insistindo que está apenas indo para casa, e se os PJs pressionarem, ele, de fato, acabará indo para casa. Ele ficará lá por meia hora antes de ir encontrar Daro Blunt de novo, e se os PJs ainda estiverem espionando o Toydariano ele os levará a um depósito usado como abrigo pelos contrabandistas.

Se o Toydariano chegar ao depósito, sua entrada será autorizada e ele começará a tratar de negócios com Daro (ou com o contrabandista que está no comando caso Daro esteja morto). Qualquer PJ que quiser ouvir a conversa deve fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Furtividade** a fim de esgueirar-se até uma porta ou janela adequada. Se falhar no teste, os PJs serão descobertos por um membro da gangue que soa o alarme; veja Enfrentando a Gangue de Daro na página 428 para mais informações.

Se forem bem-sucedidos no teste, eles poderão ouvir o seguinte fragmento da conversa:

Daro, com sua voz rouca, fala primeiro: "Quero dizer, eu quero dar o troco por Spir, mas você tem certeza de que isso é algo que deve ser motivo de preocupação do Chefão?"

O Toydariano soa um tanto bajulador. "Não posso ter certeza, mas parece que estão envolvidos de alguma forma. Eles são novos na cidade, andam fazendo perguntas e lendo o aviso de recompensa. Pensei tê-los ouvido falar algo sobre um droide desaparecido, mas posso estar enganado. E eles também estavam ficando bem à vontade com a garota Rodiana, se é que você me entende."

Daro solta um grunhido. "Você fez bem em nos avisar. Tome, um gesto de agradecimento."

Se os PJs não fizerem nada, o Toydarian receberá 20 créditos e voará para casa e Daro convocará o restante de sua gangue e sairá em busca dos PJs.

A gangue de Daro é composta pelo próprio Daro, Spir, Gut (se não tiverem sido mortos), um Contrabandista adicional (veja a página 396) e um grupo com três Malandros das Ruas armados com rifles de projétil (veja a página 396). Se Spir e Gut tiverem sido mortos e o grupo dos PJs tiver quatro ou mais membros, o Mestre pode adicionar um Contrabandista extra à luta. Os Malandros das Ruas lutam como um grupo; Spir e Gut lutam separadamente.

O esconderijo dos contrabandistas também conta com um pequeno estoque de armas. Se tiverem informações suficientes (se souberem que vão armar uma cilada para os PJs ou que estes irão atacá-los), eles terão um rifle blaster pesado com um Bipé Clássico XA da Galactic Arms acoplado (diminua o nível da propriedade Desajeitada da arma em 2 quando a arma estiver apoiada ou se o usuário



estiver de bruços) e seis granadas atordoantes. Os Malandros das Ruas pegam as granadas atordoantes e o Contrabandista fica com o rifle blaster pesado (trocando habilidade por poder de fogo).

O Toydariano está desarmado e não quer lutar. Se for atacado, ele fará o que for possível para se desvencilhar do ataque e sair voando.

ENFRENTANDO A GANGUE DE DARO

Uma hora, os PJs terão que enfrentar Daro e sua gangue. O confronto tanto pode acontecer no refúgio da gangue (caso tenham tomado a iniciativa seguindo os membros da gangue até lá ou pedindo informações) quanto na rua.

Os personagens podem conseguir uma vantagem significativa se eles atacarem a gangue no refúgio. Se fizerem isso, ela não terá tido tempo de se equipar com nenhuma arma ou equipamento extra de seu arsenal ou de tomar posições estratégicas.

Se os PJs não descobrirem o refúgio, a gangue pegará armas e equipamentos e seguirá em direção à cantina. Isso acontece aproximadamente meia hora depois de o Toydariano deixar a Rii Jenks. A gangue assume sua posição e espera pelos PJs do lado de fora da cantina. Eles se preparam para atirar nos personagens na rua e posicionam-se cuidadosamente atrás de compactadores de lixo móveis e outros tipos de proteção parecidos.

Se os PJs já tiverem saído da cantina até esse momento, a gangue começará a procurar por todo o espaçoporto para abordá-los na rua. Neste caso, os PJs talvez consigam descobrir a gangue antes de serem vistos se um membro do grupo for bem-sucedido em um **teste Difícil (◆◆◆) de Percepção**.

A gangue não tem a intenção inicial de brigar para matar todos os PJs. Eles só querem dar um aviso e sabem que para isso precisarão deixar algumas testemunhas. Com isso em mente, eles gastam uma rodada só dando tiros de aviso enquanto Daro diz:

"Ei, seus idiotas, vocês claramente não fazem ideia com que estão lidando. Larguem as armas e pegaremos leve com vocês."

Se os PJs se renderem neste momento, eles receberão uma surra (eles sofrem fadiga suficiente para ficarem incapacitados) e são instruídos a não se intrometerem nos negócios de Daro daqui pra frente. Sem mencionar o nome de Bandin Dobah, Daro explica que ele e seus amigos fazem parte de uma "*rede autossustentável de negociantes de mercadorias portáteis*" e que "*somos muitos por estas bandas*", por isso os personagens devem se considerar sortudos por serem deixados apenas com uma surra.

Se os PJs pressionarem, a gangue começará a lutar a sério, concentrando seus disparos contra os que demonstrarem ser as maiores ameaças. Daro ordena que seus aliados matem todos.

A gangue luta ferozmente até que seu líder seja morto ou fique fora de ação. Seus líderes são Daro e Gut. Quando os PJs tiverem lidado com esses dois contrabandistas, o restante da gangue bate em retirada e procura despistar os personagens no labirinto de becos que compõem o espaçoporto. Se os PJs forem

tolos o bastante para se renderem, a gangue matará um ou dois deles para vingar os danos que sofreu e avisará os sobreviventes sobre seu amigo, o Chefão, e sua rede.

Se Daro morrer, a atenção dos PJs volta-se para a mochila volumosa que ele carrega. Dentro dela eles encontram um medpac, dois stimpacks, 50 créditos e um equipamento volumoso que se parece com uma grande chave inglesa escura de ferro. Esta ferramenta é usada para colocar plugues de contenção em droides, e qualquer personagem especialista em Mecânica reconhece-a imediatamente. (Caso ninguém tenha treinamento em Mecânica, o Mestre deve escolher um PJ).

Uma vez que os PJs tenham se livrado da gangue (ou tenham baixado as armas e recebido a punição que a gangue considerou por bem infligir), alguns moradores da fronteira aproximam-se deles. Eles tratarão os PJs como heróis se tiverem lutado contra a gangue ou terão compaixão deles se tiverem apanhado.

Os moradores da fronteira dão algumas informações sobre a gangue: suspeita-se de que seus membros trabalhem para uma violenta rede de contrabandistas e que provavelmente esteja ligada a Bandin Dobah. Caso os PJs ainda não tenham ido ao refúgio da gangue, os moradores da fronteira entregarão o endereço.

O REFÚGIO DA GANGUE

O refúgio nada mais é do que um antigo depósito que foi rapidamente reformado para atender às necessidades da gangue. A porta pode ser aberta com uma das chaves que estavam dentro da mochila de Daro. Trata-se basicamente de um único cômodo bastante espaçoso com uma área para descanso próxima a uma parede. Diversos sofás e redes usadas são o que os contrabandistas têm de conforto para descansarem. Também há um fogão antigo, uma despensa para prepararem lanches e um fedorento banheiro químico.

Num dos cantos do cômodo está um grande armário de aço reforçado que pode ser aberto com outra das chaves de Daro. O armário contém diversas ferramentas e 235 créditos. Se a gangue não tiver tido tempo de pegar as armas adicionais, elas também estarão aqui.

No centro do cômodo estão empilhados todos os tipos de caixas, porém elas não têm nada de valor dentro porque já faz tempo que a gangue não recebe um carregamento de contrabando. Ainda assim, as caixas podem ser usadas como proteção no caso de um tiroteio.

No outro canto, os PJs veem um droide astromech inativo, o R4-W9. Ele apresenta algumas marcas de maus tratos. O chassi está coberto de amassados e marcas de mãos gordurosas. Ele tem um grande plugue de contenção de ferro escuro colocado em seu chassi. Alguns pequenos painéis frontais foram removidos e ele está ligado a um pequeno computador portátil. A tela verde piscando do computador mostra a mensagem *"Configuração encerrada – coordenadas compatíveis"*.

O droide permanecerá sem reação enquanto o plugue de contenção estiver nele. Qualquer PJ com a perícia Mecânica ou Computadores pode imediatamente dizer que é o plugue de contenção que o mantém inativo. Este pode ser removido com a ferramenta encontrada na mochila de Daro. Ou um PJ pode removê-lo fazendo um **teste Médio (◆◆) de Mecânica** ou usando uma ferramenta como alavanca. Se fracassar no teste de Mecânica ou forçar o plugue, o droide receberá três ferimentos.

R4-W9 fica feliz por estar livre do plugue de contenção. Como a maioria dos astromechs, R4-W9 comunica-se com os apitos da linguagem das máquinas, embora tenha um projetor holográfico que pode usar para mostrar imagens relevantes e ilustrar qualquer argumento que desejar fazer. A atual preocupação de R4-W9 é saber o que aconteceu com seu companheiro J9-B8, e ele emite uma série de bipes e gemidos pesarosos quando fica sabendo da morte de seu amigo.

Em seguida, R4-W9 explica aos PJs que recebeu um conjunto de coordenadas para um campo de grandes asteroides não muito longe de Formos que pode ser rapidamente alcançado com uma nave que possua habilidades hiperespaciais.

Se um PJ examinar o computador acoplado a R4-W9, ele poderá acessar seus conteúdos se for bem-sucedido em um **teste Médio (◆◆) de Computadores**. Se passar no teste, o PJ pode contar aos demais que

BRIGA DE RUA

As ruas e becos do Espaçoporto de Formos estão repletas de todos os tipos de caixas e embalagens que são jogados fora, e também vaporizadores e compactadores de lixo. Caso aconteça alguma briga, os personagens poderão utilizar esses itens para se protegerem ou subir neles para ter uma vista melhor da área.

Se uma briga acontece a qualquer momento nas ruas, os personagens nunca estão além do alcance médio para uma pilha de caixas e não mais do que longo para um telhado, a quina de um prédio ou um compactador de lixo.

As caixas oferecem proteção simples (+1 de defesa) e o compactador de lixo ou a quina de um prédio oferece uma proteção melhor (+2 de defesa). O personagem que estiver sobre um compactador de lixo ou tiver acesso ao topo do telhado terá melhores chances de mirar qualquer inimigo. Adicione ■ a qualquer disparo feito contra personagens que estiverem embaixo.

o computador possui poucos programas além das coordenadas recém-transferidas para o astromech. A maioria destas trata de fardos de glitterstim transportados e vendidos. Se o PJ conseguir pelo menos , o Mestre deve gastá-los para dar acesso a um arquivo adicional ao personagem. O nome do arquivo é "Acesso" e parece ser um modelo para um sinal de rádio de onda curta desenvolvido para ser transmitido pelo computador navegacional de uma nave.

R4-W9 – DROIDE ASTROMECÂNICO [RIVAL]



Perícias: Astronavegação 3, Computadores 3, Sangue Frio 1, Mecânica 2, Pilotar (Espacial) 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Droide (não precisa respirar, comer ou beber e pode sobreviver no vácuo ou debaixo d'água. Imune a venenos ou toxinas).
Equipamentos: Solda (Combate Próximo; Dano 3; Crítico -; Alcance [Engajado]; Dano Atordoante), ferramentas de reparo embutidas (conta como kit de ferramentas).

E AGORA?

É bem provável que os PJs tenham motivações suficientes para perseguir Bandin Dobah e trazê-lo à justiça. Neste caso, R4-W9 se oferece para juntar-se ao grupo e ajudá-lo no que puder.

Se os PJs estiverem perdidos a respeito do que fazer neste momento, R4-W9 dirá que eles devem considerar fazer um ataque contra o Aqualish. Ele pode sugerir qualquer um dos seguintes pontos. Porém, ao fazer isso, o Mestre deve lembrar que R4 não é meramente o porta-voz do Mestre nem citar um ponto atrás do outro até que algum seja aceito. Sua principal motivação é vingar-se de Bandin, e ele acredita que os PJs sejam a melhor opção para isso acontecer (a melhor jogada para o Mestre é escolher o motivo que melhor se encaixará com o grupo e apresentá-lo, recorrendo a outros motivos apenas se necessário ou deixando os próprios jogadores inventarem outros motivos).

- A notícia de que os PJs lutaram e mataram membros da organização de Bandin Dobah logo se espalha, e o Aqualish certamente irá tentar algum tipo de represália para assegurar sua reputação.
- O quanto antes agir contra Dobah, melhor. Afinal, eles sabem onde provavelmente encontrar o Aqualish e podem fazer um ataque surpresa.
- Se R4-W9 foi informado sobre o caçador de recompensas Rodiano, ele argumenta que Dobah talvez teve de lidar com ele recentemente e por isso poderia estar enfraquecido e precisando de reforços.
- R4-W9 apela à moral, dizendo que Dobah e seus capangas claramente intimidaram boa parte da comunidade contrabandista local e destruíram droides em perfeito estado para assegurar sua posição. R4-W9 afirma que os PJs estariam fazendo algo bom ao vingar J9-B8.
- Dez mil créditos é uma bela quantia em dinheiro e talvez haja outras recompensas para quem achar, por exemplo, caixas de contrabando na nave.

Se os PJs ainda não estiverem interessados em atacar Bandin Dobah, R4-W9 agradecerá novamente o grupo por tê-lo liberto, mas diz não querer acompanhá-los. Em vez disso, ele desaparece nos becos do Espaçoporto de Formos para tramar sua própria vingança contra Dobah.

Agora os PJs têm duas opções: eles podem tomar a iniciativa e procurar por Bandin Dobah, o que envolve uma perigosa viagem a um asteroide próximo, ou podem recusar a busca e divertir-se em Formos. Caso escolham a segunda opção, o Mestre é quem decide se o Aqualish sairá em busca dos PJs ou não. Se o Mestre optar por esse caminho, os perfis e as informações do combate para Bandin e sua gangue encontram-se no final deste capítulo, e o Mestre deve lembrar que eles estão preparados para uma luta de verdade e não estão dispostos a correr riscos.

NO RASTRO DE DOBAH

O trajeto de Formos até o campo de asteroides não passa de uma curta viagem hiperespacial em sua maioria completamente rotineira e sem grandes acontecimentos. A estimativa é de que os PJs consigam ir para lá e voltar para Formos dentro de aproximadamente vinte horas contanto que não se percam ou sejam atacados no caminho. O Mestre deve ler o seguinte texto para os jogadores:

R4-W9 consegue ajudar o piloto da nave a sair do hiperespaço com segurança a uma curta distância do campo de asteroides. De lá, o computador navegacional da nave – com um pouco de ajuda de R4-W9 – é capaz de localizar a posição de um grande e lento asteroide à deriva. O droide identifica este asteroide como a provável localização do esconderijo de Bandin Dobah.

Existem cavernas no asteroide feitas por lesmas espaciais gigantes. Parece haver muitas entradas para o interior do asteroide, e scans mostram que um grande número de cavernas foram devoradas por dentro.

Caso os PJs tentem coletar mais informações sobre o asteroide com o computador navegacional ou com o sensor, eles devem fazer um **teste Fácil ( ) de Computadores**. Se forem bem-sucedidos no teste, eles descobrirão que a análise da rocha indica o seguinte:

- Formas de vida podem ser detectadas em duas das cavernas (B e C no mapa).

- Grandes objetos metálicos que emitem leituras de energia são detectados em duas das cavernas e provavelmente são naves espaciais (A e C no mapa).
- Um pequeno objeto metálico pode ser detectado orbitando ao redor do asteroide e provavelmente trata-se de algum tipo de droide sentinela. Também há outro sinal de calor na superfície – possivelmente uma nave pronta para uso.

DROIDE SENTINELA E TIE-Z

O Droide Sentinela é uma pequena nave espacial cuja função é orbitar o asteroide e monitorar os arredores caso alguma nave ou outros perigos se aproximem. Ele está programado para emitir um alerta a Bandin Dobah caso identifique uma possível ameaça e interceptá-la.

O Droide Sentinela é uma pequena nave espacial controlada por um cérebro droide com as características e perícias abaixo. O cérebro droide faz parte da nave espacial, por isso não possui limites de resistência ou de ferimentos e não tem nenhuma habilidade ou equipamento. Caso precise sofrer fadiga, é a nave que sofre fadiga de sistema. Todos os ferimentos são ignorados.

PERFIL DO DROIDE SENTINELA

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
1	3	1	3	1	1

Perícias: Artilharia 2, Pilotar (Espacial) 2
Talentos: Nenhum

PERFIL DA NAVE ESPACIAL DO DROIDE SENTINELA

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	4	0	0 – – 0	3	10	12

Modelo/Tipo do Veículo: Caça Estelar/Customizado.
Fabricante: Desconhecido.
Hyperdrive: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum.
Tripulantes da Nave: Nenhum – operada por droide.
Capacidade de Carga: –
Capacidade de Passageiros: –
Consumíveis: –
Custo: Desconhecido.
Alcance do Sensor: Médio.
Armas: Canhões Laser Frontais (Arco de Tiro Frontal; Alcance Perto; Dano 5; Acerto Crítico 3; Sincronizada 1).

Leva 20 minutos para o Droide Sentinela dar a volta completa pelo asteroide. Ele faz uma varredura para localizar possíveis ameaças a cada turno. Para entender os resultados da varredura, os PJs devem fazer um **teste Médio (◆ ◆) de Computadores** a cada turno enquanto algo de interessante (como a nave dos PJs) estiver a médio alcance do droide. Se este detectar uma nave espacial, ele exigirá sua identificação. Sem autorização de acesso, o droide emitirá um alerta a Bandin Dobah e ao contrabandista que está operando a TIE-Z, uma nave inimiga que se aproxima no final da rodada e em seguida ataca.

Se o droide sentinela receber uma resposta apropriada, ele ficará imóvel e permitirá que o droide ou nave prossiga. Ele enviará outra mensagem a Bandin Dobah informando-o de que a nave que se aproxima é amigável.

TIE-Z

O TIE-Z é um caça estelar popularmente chamado de "aberração" – uma fusão de partes recuperadas de snubfighters reutilizadas para a construção de um caça estelar único. O TIE-Z é uma mistura da Headhunter Z-95 e do TIE Fighter. Em algum momento, um dos contrabandistas de Dobah recuperou o chassi de uma Z-95 parcialmente destruída, trocando as asas estraçalhadas por painéis solares hexagonais distintivos de um TIE Fighter. Ele também trocou um dos tubos de mísseis de concussão na Z-95 por um canhão de laser. Ele manteve o outro lançador de mísseis de concussão, embora tenha apenas um único míssil para isso.

Agora, o contrabandista Alger Sodoth (veja a página 396) tem o tedioso trabalho de providenciar proteção para o droide em caso de problemas. Dobah não confia muito no droide, por isso ele construiu um pequeno abrigo pressurizado em uma das menores cavernas do asteroide para esconder o TIE-Z. Sodoth está em serviço, porém relaxado quando os PJs chegam.

PERFIL DO TIE-Z

PERFIL	VELOCIDADE	CONTROLE	DEF: DIANT/BOMB/ESTIB/TRAS	BLINDAGEM	LIMITE AC	LIMITE FS
3	4	-2	1 – – 0	2	9	7

Tipo de Casco: Caça Estelar.
Classe de Nave: Aberração.
Fabricante: Recuperada.
Hyperdrive: Nenhum.
Navicomputador: Nenhum.
Tripulantes da Nave: Um piloto.
Capacidade de Carga: 8.
Capacidade de Passageiros: Nenhum.
Consumíveis: Um dia.
Custo: Desconhecido.
Alcance do Sensor: Curto.
Armas: Canhões Laser Frontais (Arco de Tiro Frontal; Dano 5; Acerto Crítico 3; Alcance [Curto]), Lançador de Mísseis de Concussão Frontal (Arco de Tiro Frontal; Dano 6; Acerto Crítico 3; Alcance [Curto]; Penetrante 4; Explosiva 3; Munição Limitada 1; Lenta 1).

LIDANDO COM O DROIDE SENTINELA

Estas são algumas maneiras de como lidar com o droide sentinela.

- **Esgueirar-se:** O scanner do droide não se estende por todo o asteroide e o espaço em volta. Se os PJs optarem por esperar o droide ir até o lado mais distante do asteroide e voar para dentro dos túneis o mais rápido que puderem, talvez consigam evitar o scanner. Esta manobra requer que o piloto da nave faça um **teste Difícil (◆◆◆) de Pilotar (Espacial)**. Se fracassar, o droide percebe o grupo e avisa Bandin Dobah e Alger.
- **Destruir o Droide:** Se os PJs conseguirem destruir o droide em uma única rodada, ele não poderá enviar mensagens de alerta. Entretanto, se levarem mais do que uma rodada para destruí-lo, o droide mandará um sinal de alerta antes de revidar com o que tem de melhor.
- **Transmitir o arquivo de Acesso:** Se os PJs encontrarem o arquivo chamado "Acesso" no computador de Daro Blunt e o transmitirem ao droide sentinela antes que ele os considere uma ameaça, o droide baixa a guarda. Este envia uma mensagem a Bandin Dobah alertando-o do fato de que Daro Blunt chegou.
- **Interferir nos sistemas do Droide:** O comlink do droide não é muito potente e pode sofrer interferência com um **teste Médio (◆◆) de Computadores** que requer uma ação. Se o comlink do droide sofrer interferência, ele não poderá enviar mensagens de alerta, mas lutará contra os intrusos. Qualquer PJ que tenha as perícias Pilotar (Espacial) ou Computadores deve estar automaticamente ciente desta possibilidade.

LIDANDO COM O TIE-Z

Se os PJs transmitirem o arquivo de senha ou passarem despercebidos pelo droide sentinela, Alger permanecerá em terra e os personagens evitarão um combate com o TIE-Z. Porém, se atacarem ou interferirem nos sistemas do droide, ele subirá em sua snubfighter e atacará o grupo. A cabine pressurizada está no "topo" do asteroide, e é por isso que ele consegue chegar à localização do droide em um turno independentemente de onde este esteja.

Se os PJs surpreenderem o droide sentinela esgueirando-se e atacando-o ou transmitirem a senha e atacando-o em seguida, o contrabandista precisará de um turno adicional para entrar na cabine e sair com seu caça. De qualquer modo, no fim de um ou dois turnos seus (usados para movimentação), o contrabandista acaba a médio alcance dos PJs. Talvez Alger esteja se sentindo mais confiante do que deveria, e acredita que ele e seu aliado droide conseguem acabar com os personagens. Se possível, ele ficará a curto alcance, disparará seu míssil de concussão e depois chegará mais perto para terminar o serviço com lasers.

Porém, se os PJs conseguirem passar despercebidos pelo contrabandista e pelo droide, eles deverão enfrentar Alger quando estiverem saindo do asteroide. Assumindo que os PJs lidaram com Dobah, eles se encontram em uma posição de negociação um pouco diferente. O snubfighter de Alger não possui hiperpropulsor. Para não ficar preso no espaço, ele tentará negociar com os PJs para pegar uma carona para qualquer lugar oferecendo 500 créditos. Se eles o desprezarem, ele atacará de raiva e desespero.

DENTRO DO ASTEROIDE

Os túneis foram feitos por lesmas espaciais gigantes. E mesmo estando abandonados há muitos anos, as paredes lisas da caverna ainda estão cobertas por uma mancha de ícor pegajoso e pedaços pretos de fezes. Nas junções entre os túneis, a gosma se mistura e forma pegajosas estalactites, e o piloto que passar por esses túneis deve fazer um **teste Difícil (◆◆◆) de Pilotar (Espacial)** para evitar sujar sua nave com as fezes. O estrume é um pouco corrosivo, e se não é removido em poucos dias, a nave sofre dois pontos de avaria do casco.

PONTO A – NAVE DE GODON NETAKKA

Há uma pequena nave espacial para uma única pessoa nesta caverna. Ela foi abandonada e está em más condições. Enquanto explorava o asteroide, Godon esbarrou a nave em um pouco das fezes corrosivas que revestem os túneis e grandes porções do chassi foram corroídas dando lugar ao metal esburacado e enegrecido. Caso os PJs se deem ao trabalho de entrar na nave, eles descobrirão que a maioria dos itens portáteis e úteis foi removida.

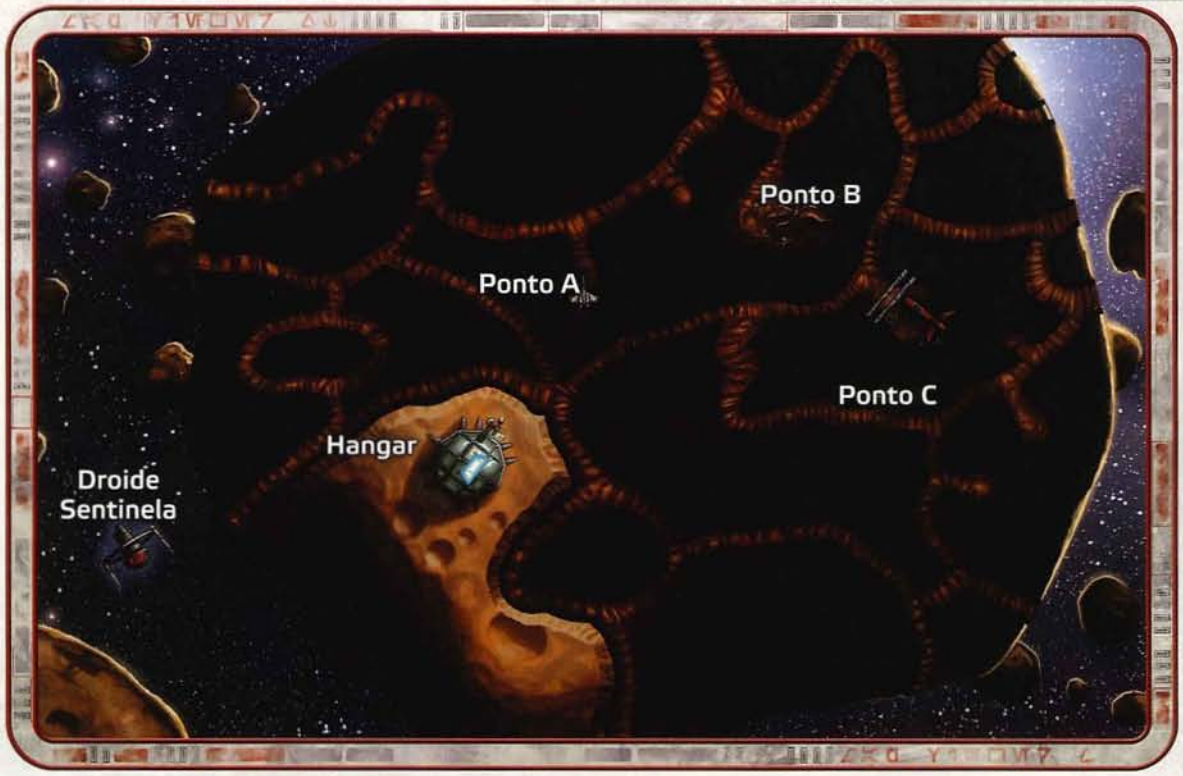
Se os PJs explorarem o pequeno compartimento da nave, eles encontrarão cinco granadas de hélio (essas armas não possuem estatísticas, mas podem ser usadas para expor os mynocks ao hélio) dentro de uma caixa de plástico, um par de bastões luminosos e uma prateleira com seis algemas de segurança Thalassianas.

PONTO B – CAVERNA DOS MYNOCKS

Esta grande caverna é a morada de um grupo de mynocks que se abrigam nas fendas rochosas do teto. A não ser que se tome as devidas precauções, alguns mynocks detectam a presença de qualquer nave que se aproxime. Se os PJs entrarem de nave na caverna, a nave é atacada por cinco mynocks. Eles se prendem à nave para se alimentarem dos cabos de energia. Os mynocks iniciam seu ataque súbito estando a longo alcance da nave, e a menos que sejam mortos enquanto voam, eles se prendem à nave e se mostram virtualmente impossíveis de remover pelo lado de dentro. Os mynocks agem como um único grupo e, uma vez reunidos, devem ser eliminados com blasters ou granadas de hélio. Para mais informações sobre os myocks, veja a página 413.

PONTO C – A NAVE DE BANDIN DOBAH

A nave de Bandin Dobah é um Cargueiro Médio YV-666, a *Errante*. Por enquanto, ela também funciona



como seu esconderijo. A nave aterrissou em umas das cavernas, e Bandin armou um pequeno vêu de pressão na entrada da caverna para que possa sair e entrar com facilidade. Para seu azar, seu desleixo fez que a nave fique um pouco à mostra. Cabos de energia saem do compartimento de carga e vão parar no gerador do vêu de pressão e num conjunto de luzes, o que significa que ele não pode defender a nave sem partir os cabos (possivelmente danificando a nave).

A cabine tem espaço suficiente para quatro tripulantes (outro tripulante dorme na sala principal e Godon Netakka está em um uma das cápsulas de fuga).

A *Errante* tem outro problema. Seu hiperpropulsor principal está quebrado, o que a deixa apenas com o hiperpropulsor reserva e motores subluz. Bandin deixou o reparo por fazer, uma vez que a maioria dos seus agentes vem até ele. Essa negligência pode ser um problema agora.

DO LADO DE FORA DA NAVE

A caverna onde a nave está é uma extensão plana de rocha exposta. O gerador do vêu de pressão está escondido em um lado da caverna e há um conjunto de luzes no outro. Alguns tripulantes também colocaram mesas e cadeiras do lado de fora, mas nenhum deles está lá no momento. Dois droides binários levantadores de carga andam para frente e para trás, pegando algumas cargas e suprimentos simples e arrastando-os de um lado para outro. Os droides ignoram completamente os PJs.

Há também três cápsulas de carga, cada uma com dois contêineres de glitterstim. Cada contêiner está preparado para contrabando; parecem meros contêineres de alimentos e estão armados para explodir os conteúdos caso sejam abertos de forma incorreta. Mas o serviço foi feito de maneira desleixada. Qualquer um que desejar inspecionar uma das cápsulas deverá fazer um **teste Fácil (◆) de Percepção**. Se for bem-sucedido, o PJ verá que a cápsula está armada de explosivos. Para desarmar o dispositivo, é necessário fazer um **teste Médio (◆◆) de Mecânica**, e caso o PJ fracasse no teste, o conteúdo da cápsula pega fogo.

CABINE

A cabine da nave contêm assentos para o piloto e o copiloto. O canhão laser duplo instalado na parte de baixo da nave pode ser operado do assento do copiloto.

COZINHA E BANHEIRO

Instalações básicas, porém funcionais, de cozinha podem ser encontradas em um lado e um chuveiro e vaso sanitário nada limpos do outro. Uma máquina de venda automática na cozinha produz xícaras razoáveis de café quente.

CABINES

As cinco cabines são pequenas e simples e contêm um beliche, um baú e uma cômoda. Os piratas não confiam em Bandin Dobah com dinheiro e equipamentos, por isso os únicos itens nestes quartos são coisas pessoais, como peças de roupas e recordações de casa. A cabine do imediato está ocupada por um dos membros Aqualish que se tornou imediato mais pelo tempo de serviço do que por qualquer habilidade real. Dobah fica com a cabine do capitão, e há 530 créditos dentro da escrivaninha.

SALA PRINCIPAL

A sala principal contêm uma mesa longa onde as refeições são servidas e onde as reuniões acontecem. Há também uma razoável mesa para se jogar dejarik em um canto. Porém se for ligada, a imagem projetada é tão turva e tremida a ponto de ser quase impossível jogar.

RAMPAS DE EMBARQUE E OFICINA MECÂNICA

Esta área da nave serve como o depósito de armas.

A menos que a tripulação tenha pegado, há três carabinas blaster e peças sobressalentes e fontes de energia para as armas. Um par de luvas de choque e um porrete de ferro pesado (conta como um gaderffii) também são guardados aqui.

COMPARTIMENTO DE CARGA, ELEVADOR E RAMPAS DE CARGA

O compartimento de carga tem pilhas e pilhas de caixas e contêineres e está repleto de todo tipo de detrito. A maioria está vazia ou contém embalagens plásticas e papel picado. Um elevador dá acesso às prateleiras próximas do teto do compartimento, e as caixas guardadas aqui estão todas vazias. O PJ que decidir fazer uma busca completa pelo compartimento poderá fazer um **teste Difícil (◆◆◆) de Percepção**. Se for bem-sucedido, ele encontrará um compartimento secreto no chão. Neste compartimento há um carregamento de glitterstim (100 doses ao preço de 5.000 créditos no mercado negro). Em ambos os lados do compartimento há rampas de carga pelas quais a tripulação transporta as mercadorias.

CÁPSULAS DE FUGA

As cápsulas de fuga têm espaço suficiente para quatro pessoas ficarem relativamente confortáveis. Godon Netakka usa a cápsula de fuga a estibordo como uma cabine improvisada.

SEÇÃO DE ENGENHARIA

As ferramentas e dispositivos necessários para a manutenção dos diversos motores e sistemas da nave estão organizadamente guardados aqui. Uma escada da seção de engenharia permite que um atirador tenha acesso à torre de canhões laser da nave.

POSICIONAMENTO PADRÃO DA TRIPULAÇÃO

A menos que tenha acordado, a tripulação está posicionada da seguinte maneira: o imediato está na cabine do piloto, Dobah está em sua cabine, os três tripulantes humanos estão na sala principal tomando café e conversando, e Godon Netakka está na cápsula de fuga a estibordo.

BANDIN DOBAH E SUA TRIPULAÇÃO

Bandin Dobah é um típico capitão pirata: ousado, rude e violento. Sua beligerância fez que logo ganhasse o respeito de diversos companheiros no planeta natal Aqualish de Ando e ele provou ser um líder de gangue nato. A falta de charme natural de Dobah é compensada por sua impressionante força de vontade. Ele não demorou a fazer inimigos em Ando, então iniciou uma carreira como viajante espacial, chefiando uma tripulação de vagabundos dispostos a aceitar todos os tipos de atividades mercenárias ou atos de pirataria a fim de obter créditos.

A idade amadureceu Dobah, mas para qualquer sociedade ele ainda é um vigarista violento. Ele não tem mais disposição para navegar as rotas hiperespaciais da galáxia à procura de presas fáceis, mas obtêm lucro com a administração eficiente de sua rede de equipes contrabandistas por todo o Percurso de Kessel. Ele tem o hábito de conduzir seus negócios por meio de intermediários, tais como Daro Blunt.

Dobah mais comanda por intimidação do que por qualidades de liderança, e sua tripulação o obedece mais por medo do que por lealdade. Sua implicância e grosseria ofendem a todos, exceto os mais insensíveis piratas espaciais, mas enquanto o glitterstim continuar a render lucros no mercado negro, eles permanecerão leais.

A tripulação de Bandin é composta por três humanos e um Aqualish, e o restante de seus capangas desempenha praticamente o mesmo papel que Daro Blunt, chefiando as diferentes equipes contrabandistas que formam sua rede. Todos são individualmente violentos, mas só lutam se estiverem certos da vitória. Quando Bandin for morto ou ficar incapacitado, eles tentarão negociar suas próprias vidas e liberdade.

BANDIN DOBAH—CHEFE DO CRIME [CHEFE]

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
4	2	2	4	3	1

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM	LIMITE FADIGA	DEFESA CP/CAD
5	16	14	0 / 0

Perícias: Coerção 4, Conhecimento (Submundo) 2, Combate Próximo 2, Negociação 2, Pilotar (Espacial) 3, Combate a Distância Leve 2, Artimanha 2, Manha 2, Vigilância 2.
Talentos: Adversário 2 (aprimora duas vezes a dificuldade de todos os testes de combate contra este alvo), Saque Rápido (pode sacar ou guardar uma arma como uma atividade livre).
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola blaster pesada (Combate a Distância [Leve]; Dano 7; Crítico 3; Alcance [Médio]; modo Atordoante), vibromachado (Combate Próximo; Dano 7; Crítico 2; Alcance [Engajado]; Perfurante 2, Divisor, Voraz 3), roupa pesada (+1 resistência).

TRIPULANTE – VALENTÃO BOÇAL [RIVAL]

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
3	2	1	1	2	1

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM	DEFESA CP/CAD
5	14	0 / 0

Perícias: Coerção 2, Artilharia 3, Combate Próximo 2, Combate a Distância (Leve) 1, Percepção 2, Pilotar (Espacial) 1, Vigilância 2.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Porrete Pesado (Combate Próximo; Dano 7; Crítico 4; Alcance [Engajado]; Desorientar 2), blaster compacta (Combate a Distância [Leve]; Dano 5; Crítico 4; Alcance [Curto]; modo Atordoante), armadura acolchoada (+2 resistência).



Os três tripulantes humanos de Bandin utilizam o perfil Tripulação Pirata da página 393 e lutam como um único grupo. Caso consigam chegar ao arsenal antes de a briga começar, eles usam carabinas blaster. Caso contrário, eles utilizam suas pistolas.

A RESPOSTA DE DOBAH

A reação de Bandin Dobah à chegada dos PJs depende de como eles lidaram com o droide sentinela a caminho do asteroide.

ALERTA MÁXIMO

Se os PJs permitiram que o droide sentinela alertasse Dobah, ele e seus capangas ficam de alerta máximo. O imediato opera o canhão laser médio da nave e atira para destruir qualquer ameaça que se aproximar. Enquanto isso, os três contrabandistas armam-se com carabinas blaster e assumem posições defensivas no compartimento de carga (Bandin não quer cortar os cabos de energia a não ser que não exista outra opção). Eles assumem posições defensivas atrás das pilhas de contêineres (ganham +1 de defesa contra combate a distância) e atiram para matar.

DESPREPARADOS

Se os PJs conseguirem passar despercebidos pelo droide sentinela ou destruírem-no antes que consiga enviar o aviso de alerta, Dobah e seus capangas estarão despreparados. Eles permanecem em suas posições iniciais até serem avisados da presença de uma nave inimiga. Neste momento, eles correm para preparar a defesa como descrito acima. Se os PJs conseguirem aterrissar e entrar rapidamente na nave de Bandin (em três rodadas), eles evitarão os tiros de laser da nave, e a tripulação não conseguirá se armar com carabinas blaster ou assumir posições defensivas. Quando os PJs estiverem dentro da nave, o imediato abandonará os canhões laser e irá cuidar deles pessoalmente. Godon Netakka procura por Dobah e luta a seu lado.

À ESPERA DE DARO

Se os PJs tiverem sido perspicazes em transmitir o arquivo "Acesso", eles conseguirão pegar Dobah e seus capangas em uma desvantagem considerável. Além de conseguirem parar próximos à nave de Dobah, a maioria da tripulação estará em suas posições iniciais. Os três humanos caminham para o compartimento de carga a fim de encontrar Daro e descarregar qualquer mercadoria que ele pudesse ter. Quando o alarme soa ou tiros são disparados, os outros membros da tripulação reagem como descrito acima.

GODON NETAKKA

O Rodiano caçador de recompensas Godon Netakka é apenas um membro temporário da tripulação de Dobah. Até que Godon conseguisse rastrear a gangue contrabandista no asteroide, sua própria nave estava tão arruinada que ele teve de abandoná-la e entregar-se à misericórdia de Dobah.

Para a sorte de Godon, Dobah tem uma consideração atípica por Rodianos e a audácia do jovem caçador de recompensas impressionou-o de tal maneira que Dobah decidiu usar sua (precária) persuasão para fazer Godon passar para o seu lado. De sua parte, Godon tem um senso de honra, e mesmo que tenha jurado entregar Dobah nas mãos da justiça, ele não pode negar o fato de que estaria morto se não fosse pela demonstração de clemência do Aqualish. Por hora, ele faz parte da gangue provisoriamente, mas ele ainda não sabe se se considera um criminoso ou um caçador de recompensas.

Esta é uma boa oportunidade para os PJs se forem espertos o bastante para aproveitá-la. Quando surgirem hostilidades entre os personagens e piratas, eles podem tentar apelar ao Rodiano. Se eles não fizerem nenhum esforço para falar com Godon, ele continuará do lado de Dobah e fará tudo que puder para ajudar os piratas. Caso falem com ele, Godon ainda pode ser convencido a reassumir seu dever como caçador de recompensas.

APELANDO A GODON NETAKKA

Qualquer PJ que prestar atenção no Rodiano verá que ele não está totalmente à vontade entre os contrabandistas. Godon sente muita vergonha de si próprio por ter fracassado em entregar Bandin Dobah às autoridades, e mesmo depois de tudo que passou ele ainda pode ser convencido a cumprir seu dever e prender ou executar o Aqualish. Os PJs podem recorrer a Godon de diversas maneiras. Caso apelem durante um combate (o que é bem provável), cada uma das opções abaixo custará uma ação. Se os PJs fracassarem no teste, mas conseguirem pelo menos , o Mestre pode gastar a para que Godon não participe da luta (evita lutar contra os PJs, mas não está disposto a lutar contra Bandin).

- **Ameaçar Godon:** Esta é a opção menos eficiente, mas qualquer PJ que ameaçar Godon deverá fazer um **teste Difícil ( ) de Coerção**. Se for bem-sucedido, o Rodiano mudará de lado.
- **Envergonhar Godon:** Uma possível estratégia é tentar apelar ao senso de identidade ferido de Godon. Qualquer PJ que mencionar esta opção deverá fazer um **teste Médio ( ) de Charme** (muito embora ele não esteja sendo particularmente agradável). Se o PJ que estiver fazendo o teste for Rodiano, o Mestre deverá adicionar ao conjunto de dados. Caso os PJs mencionem a irmã de Godon, eles podem adicionar um extra no teste.
- **Oferecer uma Recompensa a Godon:** Para Godon, a recompensa de 10.000 créditos oferecida pelo Império é um bom prêmio, mas não tão atraente quando o dinheiro que pode fazer ao lado de Bandin Dobah. Se os PJs mencionarem

uma quantia maior, Godon até pode mudar de ideia. Godon é um Rodiano ganancioso, mas são necessários 12.000 créditos ou mais para fazê-lo mudar de lado. Se os personagens oferecerem esta quantia e puderem pagá-la, Godon agirá como um mercenário para lutar ao lado do grupo. E se os PJs não tiverem essa quantia, Godon poderá ser enganado por um **teste Difícil (◆◆◆) de Falsidade**.

Caso os PJs não se esforcem para recrutar Godon, ele lutará ao lado de Dobah. Ele está desesperado demais e lutará até a morte.

GODON NETAKKA—CAÇADOR DE RECOMPENSAS RODIANO [RIVAL]

FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONT.	PORTE
2	3	2	2	1	2

RESISTÊNCIA	LIMITE DE FERIM.	DEFESA CP/CAD
3	12	1 | 1

Perícias: Atletismo 1, Briga 1, Percepção 1, Pilotar (Espacial) 1, Combate a Distância (Leve) 2, Manha 1, Vigilância 1.
Talentos: Nenhum.
Habilidades: Nenhuma.
Equipamentos: Pistola Disruptora (Combate a Distância [Leve]; Dano 10; Crítico 2; Alcance [Curto], Voraz 4), luvas reforçadas (Briga; Dano 3; Crítico 4; Alcance [Engajado]; Desorientar 1), armadura de caçador de recompensa batida (+1 resistência, +1 defesa).

COLETANDO A RECOMPENSA

Se os PJs conseguirem matar ou vencer Bandin Dobah, eles provavelmente vão querer receber uma das generosas recompensas pela sua cabeça. Isso requer uma viagem a Sleheyron no Espaço Hutt para conversarem com Thakba Besadii Diori ou uma viagem à prisão de Kessel para lidarem com o administrador Moruth Doole.

Em ambos os casos, os PJs devem ganhar 20 XP para cada sessão gasta nesta aventura, mais 5 XP por acharem o glitterstim ou por capturarem Dobah.

VISITANDO SLEHEYRON

Pode-se facilmente chegar ao planeta Sleheyron a partir de Formos por meio da hiper-rota Pabol Sleheyron. Trata-se de um planeta altamente industrializado, com diversos espaçoportos espalhados em suas numerosas áreas urbanas e distritos de refinaria. Poucas áreas do planeta estão livres da expansão urbana, e as selvas que permaneceram intocáveis simplesmente não são habitáveis, pois estão rachadas por erupções vulcânicas e repletas de espirais irregulares de resíduos de basalto.

Thakba Besadii Diori é um dos vários chefes Hutt que mora em Sleheyron mas está longe de ser um dos mais importantes. Ele é bem popular, e os PJs não terão dificuldades em achar indicações para sua mansão palaciana não muito longe do maior espaçoporto do planeta. Em busca de uma oportunidade para falar com o Hutt, os PJs são recebidos por seus porcinos guardas Gamorreanos e lhes é oferecida uma seleção de bebidas requintadas aperitivos por seu mordomo Devaroniano com cara de demônio. Depois de um curto período de tempo, eles são convidados a conversar com Thakba, um Hutt verde particularmente bulboso e nojento. Ele fala em um Huttês estrondoso e gargarejante habilmente traduzido por seu droide de protocolo particular 3PO.

O motivo que levou Thakba a colocar um prêmio pela cabeça de Bandin Dobah é como um exercício de relações públicas; ele lida com drogas, e com isso quer reter sua boa posição com a comunidade contrabandista em torno do Percurso de Kessel. Sendo assim, ele faz tudo que está a seu alcance para acomodar os PJs e fica feliz em comprar o glitterstim que recuperaram sem nenhum questionamento. Ele oferece metade do valor praticado, mas um **teste Médio (◆◆) de Negociação** bem-sucedido aumenta o valor para 100 créditos por pacote de glitterstim por ✲ e em 100 créditos pelo carregamento todo por ☹.

Se os PJs entregarem o corpo de Bandin Dobah, Thakba ficará um tanto decepcionado, mas oferecerá 3.000 créditos para o grupo. É pegar ou largar, pois Thakba não negociará um valor maior.

Mas se os PJs entregarem Bandin Dobah com vida para Thakba, receberão superlativos bem-humorados (e um pouco de saliva também) do contente Hutt, que lhes pagará antecipadamente 5.000 créditos. Além disso, eles são convidados a assistir a atuação de estreia do Aqualish como um competidor gladiador em uma arena nas proximidades. Thakba permite que os PJs assistam à atuação do seu esquife particular, e diversos outros convidados lançam, entusiasmados, punhados de crédito apostando no resultado das lutas.

Após alguns minutos de vai e vem com a espada, Bandin Dobah vence o primeiro combate contra um Twi'lek esbelto azul claro. Porém, a sorte lhe escapa. Ele é derrubado logo nos primeiros momentos de seu segundo combate contra um Weequay obeso e desajeitado.

VISITANDO KESSEL

De longe, o planeta prisão de Kessel parece um pedaço disforme e inabitável de rocha vazia. A superfície do planeta está repleta de fábricas que se esforçam por proporcionar uma atmosfera tênue porém respirável. Kessel é fortemente vigiada por satélites em órbita e esquadrões de TIE Fighters. Os PJs são contatados por naves Imperiais antes mesmo de chegar ao planeta e são interrogados quanto ao motivo da visita.

Uma vez que os PJs derem aos interrogadores informações sobre suas identidades e o motivo de sua visita, eles são escoltados até a superfície do planeta e instruídos a aterrissar próximo a um prédio utilitário da administração. Soldados Imperiais vão até os PJs na pista



de aterrissagem, procuram por armas que eles possam ter e escoltam-nos ao escritório de Moruth Doole.

Doole, o mais corrupto administrador Rybet da operação de mineração em Kessel, não deseja ver os PJs pessoalmente e deixa que dois oficiais subordinados com uniformes militares cinzas ouçam suas reivindicações. Se Bandin Dobah estiver vivo, eles confirmam sua identidade rapidamente. Mas se receberem um cadáver, eles contestam se este é o Aqualish que estavam procurando. Eles se recusam a pagar a recompensa a menos que um dos PJs dê um relato satisfatório sobre seus esforços para encontrar e matar o fugitivo e também seja bem-sucedido em um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Charme**.

Mesmo que os guardas fiquem satisfeitos com o fato de os PJs terem entregado Bandin Dobah para a justiça, eles não são generosos com a recompensa.

Um exército de subalternos e servos é despachado para diversas partes do prédio com a promessa de que trarão o dinheiro. No final das contas, somente 2.300 créditos são encontrados. Um dos oficiais dá uma explicação qualquer. Eles oferecem aos PJs o dinheiro e também um pequeno e pesado cilindro metálico que insistem conter um código de computador criptografado indicando que os PJs ainda devem receber 7.700 créditos. Isso é inteiramente verdade, mas um sinalizador embutido permite que o Império monitore a localização do cilindro e, consequentemente, os movimentos de grupos de aventureiros duvidosos como os PJs. Estes não precisam saber disso (e são necessários certos esforços e um **teste Muito Difícil (◆◆◆◆) de Computadores** para descobrirem).

Sempre que os PJs retornarem a Kessel, eles verão que o escritório de Moruth Doole continua carente de dinheiro. Ao longo de alguns meses eles conseguem arrancar mais mil créditos dos oficiais, mas levará pelo menos um ano de Coruscant inteiro para finalmente conseguirem os 10.000.

Além disso, enquanto os PJs estavam no prédio, um esquadrão de soldados Imperiais tomou a liberdade de vasculhar sua nave onde encontraram o carregamento de glitterstim (a menos que os personagens tenham tido o cuidado de escondê-los). Neste caso, os oficiais argumentam – com razão – que esse contrabando é propriedade legal da operação de mineração de drogas em Kessel. Eles "generosamente" oferecem aos PJs a oportunidade de comprar os pacotes de volta caso queiram. Eles propõem tirar 4.000 créditos do total da recompensa que devem aos PJs para cada pacote que o grupo comprar.

PLAYTESTERS

A Fantasy Flight agradece a todos que se esforçaram nos testes de **Fronteira do Império**: Coordenador dos Testes Ron DeValk, "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley com Fiona Coath, Jordan Dixon, Daniel Gabriel, Mark McLaughlin e Brad Twaddell. "Os Bibliotecários" Pim Mauve com Jeroen Brugman, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd e Gerlof Woudstra. "Sem coragem, sem glória" Sean Connor com Mathieu Booth, Simon Butler, Adam Lloyd, Ben Newman e Stephen Pitson. "A tripulação" Stephanie Huffaker com Ron Devalk, Haden Huffaker, Keith Stuckmeyer e Gabe Usry. "Anônimos" Trevor Stamper com Michael Hebert, Chris Marshall, Beth Oliver, Duncan Oliver e John Olszewski. "Anônimos" Rich Sanders com Cody Doolittle, Nicolis Jackson, Tim Smithey, Allan Wilson e Jeffery Wilson. "Mania de Grandeza" Sterling Hershey com Mary R. Hershey, Robert Quillen II e William Vaughan. "Extras de Filme de Ação" Sam Stewart com Andrew Bassaun, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Flanders, Andrew Fischer, Mack Martin e Zoe Robinson. Sam Witwer.

A FFG também agradece as pessoas que participaram do Teste Beta de **Fronteira do Império**.

ÍNDICE

A

Acelerar / Desacelerar (manobra de veículos) 232
acertos críticos 243
acessórios para armaduras 194
acessórios para armas 188
ações 203
Ações Adicionais de Naves e Veículos (ações de veículos) 234
  adquirindo talentos 93
Aficionado por Tecnologia (talento)) 136
agarrar 211
agente da Inteligência Imperial 402
Agente Nato (talento) 139
Agilidade (característica) 15
agiota 393
Aglomerado Hapes 354
Aglomerado Tion 355
Ajudar (manobra) 201
alça para arma 193
algemas 178, 179
Aliança para Restaurar a República 371
Álibi Plausível (talento) 141
Alvo Traiçoeiro (talento) 145
Ambição (Motivação) 95
Ameaça (resultados) **13**, 23
Angular Escudos Defletores (manobra de veículos) 233
anestético potente sintético padrão 172
Aparato (talento) 133
aprimoramento acelerador de bowcaster 189
Aptidão Técnica (talento) 145
apoio frontal 190
arcos de tiro 228
arma cibernética 174
armadura acolchoada 168, **169**
armadura laminada dos soldados imperiais **169**, 170
armadura pesada de combate 170
armaduras 168, 226
  características 168
armas 159
  armas de projéteis 164
  blasters 159
  características 158
  combate corpo a corpo 166
  de briga 166
  explosivos e projetores de chama 164
  manutenção 158
  propriedades 154
armas aprimoradas 271
armas de íon 228
armas laser 228
arrombador eletrônico de fechadura **178**, 179
Artífice (especialização) **57**, 60
Artilharia (perícia) 120
Artimanha (perícia) 116
Assassino (especialização) 57, 59
assassino Defel 392
Astronavegação (perícia) 104
Astúcia (característica) 16
Atalho (talento) 142
Ataque a Queima-Roupa (talento) 141
Ataque Frenético (talento) 135
ataques a distância 205
ataques corpo a corpo 205
Atirador Nato (talento) 139
Ativar um Poder da Força (ação) 203
Atletismo (perícia) 105
Atordoar (propriedade) 157
aturdido 218
Aturdir (Melhorado) (talento) 144
Aturdir (talento) 144
Aulas de Anatomia (talento) 132
Automática (propriedade) 155

B

bacta 176
Balanceado (talento) 145
barão do contrabando 395
barraca 180
base de operações 312
bastão luminoso 181
bastões mortais 185
Bespin 356
blaster iônica 162, 163
blaster leve de repetição **162**, 163
blaster pesada de repetição **162**, 163
blasters automáticas 228
blindagem de carbono-durasteel melhorada 269
boleadeira/rede 164
Bothans (espécie) 43
bowcaster 162, 163
Braço Forte (talento) 144
braços cibernéticos 173
Briga (perícia) 120
brutamontes Aqualish 391
Burlar a Segurança (talento) 133
burocrata corrupto 408

C

Caça CloakShape 254
Caça Estelar de Ataque Y-wing 257
Caça Estelar TIE/LN 257
Caçador (talento) 137
caçador aprendiz 399
Caçador de Recompensas (carreira) 56
caçador de tesouros Yarkora 414
caçador mestre 400
Caçador Nato (talento) 139
caçador qualificado 400
caças estelares 254
Caminhões Speeder Pesados A-A5 da Trast 250
campo pessoal de invisibilidade dos tecnólogos proscritos 186
canhões blaster 228
canhões laser 228
canhões laser quádruplos 229
cano de atirador 190
cano espiralado ampliado 188
cano largo 191
cano serrado 191
capa térmica 180
Capanga Barabel 392
Capanga Gamorreano 413
Capitão da Segurança da Autoridade do Setor Corporativo 401
capitão pirata 394

Capturar (propriedade) 156
carga 152
Cargueiro Leve classe Citadel 260
Cargueiro Leve YT-1300 264
Cargueiro Leve YT-2400 265
Cargueiro Médio classe Wayfarer 263
cargueiros e transportes 260
carreira 53
Carro das Nuvens Storm IV 248
Cartógrafo Estelar (talento) 136
Cartógrafo Mestre (talento) 139
Cartucho Sobressalente (talento) 143
Causa (Motivação) 96
Centralidade 354
Certeira (propriedade) 154
chão 203
Charme (perícia) 105
chefes 390
cinto de utilidades 182, **183**
Cinto De Utilidades (talento) 145
circuitos de controles hidráulicos 270
Cirurgião (talento) 144
Coerção (perícia) 106
Colônias 335
Colonista (carreira) 62
Comandante (talento) 135
Comando (talento) 133
Combate a Distância (Leve) (perícia) 122
Combate a Distância (Pesado) (perícia) 121
combate de naves espaciais e veículos 230
Combate Próximo (perícia) 121
comlink 171
Compartimento Secreto (talento) 137
compartimentos para contrabando 270
COMPNOR 367
Computadores (perícia) 107
Concussiva (propriedade) 155
Confiança (talento) 133
Conhecedor das Estrelas (talento) 135
Conhecedor do Projeto (talento) 138
Conhecimento (Educação) (perícia) 123
Conhecimento (Mundos do Núcleo) (perícia) 123
Conhecimento (Orla Exterior) (perícia) 124
Conhecimento (Saber) (perícia) 123
Conhecimento (Submundo) (perícia) 124
Conhecimento (Xenologia) (perícia) 125
Conjunto de camuflagem de pele dos tecnólogos proscritos 186
conjunto de contramedidas eletrônicas 269
conjunto de dados 9, 15
  construindo um conjunto de dados 18
  interpretando o conjunto de dados 23
  modificando um conjunto de dados 20
Consórcio Zann 380
contador de histórias Ithoriano 413
contato da Aliança Rebelde 408
Contatos (talento) 138
Contatos do Mercado Negro (talento) 132
contrabandista 396
Contrabandista (carreira) 80
controle 224
Controle de Dano (ações de veículos) 233
conversão de dados 12
Coordenação (perícia) 109
Corellia 357
Corredor Corelliano 326
Cortosis (propriedade) 155
Corvette CR90 266
Corvette de Assalto classe Marauder 267
créditos 148
Criptoanalista (talento) 133
cura 219
curto (alcance) 208
customização avançada de arma 191

D

dados da Força **11**, 274
dados de Ampliação 10
dados de Contratempo 11
dados de Desafio 11
  característica 15
  melhorando as características 92
dados de dez faces 11
dados de Dificuldade 11
dados de Habilidade 10
dados de Proficiência 10
dados negativos 9, 11
dados positivos 9, 10
dançarina Twi'lek 414
Dano Atordoante (propriedade) 157
datapad 181
Decodificador de dados dos tecnólogos proscritos 186
Dedicação (talento) 134
Defender Sistemas (Melhorado) (talento) 134
Defender Sistemas (talento) 134
Defensiva (propriedade) 156
defesa **31**, 94, 206, 226
Deflexão (propriedade) 156
Derrubar (propriedade) 156
Derrubar (talento) 138
Desajeitada (propriedade) 155
Desespero (resultados) 13, 23
Deslocar-se (manobra) 202
desorientado 218
Desorientar (propriedade) 156
Desorientar (talento) 135
Determinação (talento) 142
detonador termal 165
dianoga de porte médio 415
dificuldades de ataques a distância 205
Direção Defensiva (talento) 134
Discernimento (talento) 137
Disciplina (perícia) 110
Discurso Impiedoso (Melhorado) (talento) 142
Discurso Impiedoso (Supremo) (talento) 142
Discurso Impiedoso (talento) 142
dispositivo de interferência 178, 179
Dominar Emoções (talento) 141
droga avabush 183
Droide (espécie) 45
droide assassino 410
droide astromecânico 410
droide de batalha antigo 410
droide de manutenção 411
droide de protocolo 412
droide de segurança 412
droide médico 411
Durável (talento) 135

E

efeitos do ambiente 212
eletrobinóculos 175
Eloquente (talento) 142
Encanto Natural (talento) 139

Endurecido (talento) 145
engajado (alcance) 208
engatilhador Automático de bowcaster 189
equipamento de ambientes hostis 169
equipamento inicial 97
equipamentos 171
acessórios 187
comunicações 171
melhorias/reposições cibernéticas 173
dispositivos de detecção 175
aparatos médicos 176
venenos 171
segurança 178
drogas 183
ferramentas 180
equipamentos únicos ilegais 186
equipamentos para escalar 180
equipamentos para invadir sistemas 179
Erudito (especialização) **63**, 67
Erudito Nato (talento) 139
Erudito Respeitável (talento) 142
escala planetária 224
escudo defletor pessoal 170
Espaço Bothan 354
Espaço Herglic 354
Espaço Hutt 349
Espaço Mandaloriano 354
Espaço Selvagem 347
Especialista em Bacta (talento) 132
Especialista em Conhecimento (talento) 138
especialização 55
adquirindo novas especializações 93
espécies 43
Espinha Comercial Corelliana 327
Espreitador (talento) 143
Esquiva (talento) 135
Estabilidade (talento) 132
estados de saúde 215
Estimulante (Melhorado) (talento) 143
Estimulante (Supremo) (talento) 143
Estimulante (talento) 143
estimulante azul 184
Evasão Extraordinária (talento) 132
Exilado Sensitivo à Força (especialização) **276**, 277
Explorador (carreira) 68
Explorador de Longo Alcance JumpMaster 256
Explosiva (propriedade) 155
extremo (alcance) 209

F

faca de combate 166
fadiga de sistema 243
faixas de alcance 208
faixas de alcance em escala planetária 238
Falar Binário (talento) 143
Falha de Propulsor (talento) 132
Falsidade (perícia) 109
falsificador 393
Fatia 355
Fazer Testes de Combate com Armas de Veículo (ações de veículos) 234
Fazer um Teste de Combate (ação) 204
Fazer um Teste de Perícia (ação) 204
Fender (propriedade) 157
Final das Estrelas 353
fiscal da alfândega 397
Flamejante (propriedade) 155
Foco Acentuado (talento) 137
Fogo Contínuo (talento) 132
Fondor 358
Força Bestial (talento) 135
Força de Vontade (característica) 16
Força Física (característica) 16
Formos 418
Fortaleza Mental (talento) 139
Fortitude Heroica (talento) 137
Fracasso (resultados) 13, 23
Fragata de Escolta Nebulon-B 139, 268
Furtividade (perícia) 117

G

gaderffii **166**, 167
Gand (espécie) 47
Ganhar a Vantagem (ações de veículos) 234
Gastar 224
gerador de escudos reforçados 270
gerador hiperpropulsor 271
gerente do espaçoporto 398
gladiador Wookiee 414
glitterstim 184
Golpe Certeiro (talento) 144
Golpe Paralisante (talento) 133
Golpe Rápido (talento) 141
Golpes Letais (talento) 138
governador planetário 405
granada atordoante 165
granada de fragmentação 165
Grau da Força (talento) 135
guarda de espaçoporto 398
Guarda-Costas (especialização) 75, 77
Guarda-Costas (talento) 132
Guiada (propriedade) 156
Guilda dos Caçadores de Recompensas 380
gundark 415
Gunship DP20 266

H

hangar adaptado 271
Headhunter Z-95-AF4 258
herdeiro arrogante 408
hiper-rotas 326
holomensagem 171
Humano (espécie) 48
Hutts 377

I

Iate de Lazer Starwind 263
Iate Espacial Luxury 3000 262
Indistinguível (talento) 137
imobilizado 218
Império Galáctico 365
implante de armadura 174
implante de imunização 174
Imprecisa (propriedade) 156
Improviso (talento) 138
Inabalável (talento) 139
Indômito (talento) 136
Inferior (propriedade) 156
Influenciar (poder da Força) 281
infocante 393
iniciativa 198
Intelecto (característica) 16

Interagir com o Ambiente (manobra) 201
interpretando o conjunto de dados 294
Intimidador (talento) 137
invasor 395
Invasor (especialização) **87**, 91
Invasor Proficiente (talento) 142
Inventor (talento) 137
Iônica (propriedade) 156

J

Jedi 274
Jedi renegado 412
jetpack 181
Jogar-se no Chão ou Levantar-se do Chão (manobra) 203
jogo narrativo 9, 197

K

Kessel 359
kit de conserto de emergência 182
kit de disfarce 178
kit de ferramentas 181, 182
kit de ótica aprimorada 194
kit de sobrevivência para acidentes 180

L

Lábia (talento) 138
lacaios 389
lado da luz (resultados) 14
lado negro (resultado) 14
Ladrão (especialização) **81**, 85
ladrão de naves 394
Ladrão Nato (talento) 139
lâmina monomolecular 190
lâmina serrilhada 191
lança de energia **166**, 167
lança mísseis 164, **165**
lançador de granadas sob o cano 191
lanterna de fusão 181
Lenta (propriedade) 157
lesai 184
lesões críticas 216
Levantar-se Rapidamente (talento) 138
Liderança (perícia) 111
limite de avaria do casco 224, 242
limite de fadiga **31**, 94, 216
limite de fadiga do sistema 225
limite de ferimentos 31, 94, 215
livres 199
longo (alcance) 209
luneta multi-visão 191
Lutador Nato (talento) 139
luvas de choque 166

M

macrobinóculos 175
malandro das ruas 396
Malícia (talento) 144
Manejar Equipamento (manobra) 202
Manha (perícia) 118
manobras 200
Manobras Evasivas (manobra de veículos) 232
Manter Alvo (manobra de veículos)) 233
Maw 344
Mão do Imperador 402
matriz de mira avançada 269
Mecânica (perícia) 111
Mecânica Básica 9
Mecânico (especialização) **87**, 89
mecânico Mon Calamari 398
Mecânico Nato (talento) 139
Medicina (perícia) 112
Médico (especialização) **63**, 65
Médico Nato (talento) 139
médio (alcance) 209
medo 298
medpac 177
medpac de emergência 176
membro ciberscanner 174
membro de gangue de swoop 397
Mercenário (carreira) 74
Mestre da Medicina (talento) 138
Mestre das Sombras (talento) 138
Mestre de Jogo 8
Mestre do Comércio (talento) 138
Mestre Invasor (talento) 139
Mira Certeira (talento) 141
mira frontal removida 190
Mira Perfeita (talento) 145
mira telescópica 192
Mirar (manobra) 201
mísseis e granadas de concussão 229
misturador de frequências 178
mochila 180
modificações em naves espaciais e veículos 269
modificadores de combate 210
modo de jogo estruturado 198
Moff 366
moff Imperial 403
moleque de espaçoporto 399
Montar e Desmontar (manobra) 202
Morador da Fronteira (especialização) **69**, 71
morte 218, 300
Motivações 94, 311
Mover (poder da Força) 283
Mundos do Núcleo 333
Munição Limitada (propriedade) 156
mynock 413

N

Nal Hutta 360
Nave de Patrulha de Sistema Firespray 255
naves capitais 266
naves de patrulha 254
Negociação (perícia) 113
Negociador (especialização) **70**, 73
Negociador Ardiloso (talento) 145
Negociador Nato (talento) 139
negociante Twi'lek do mercado negro 397
Nervos de Aço (talento) 143
neuroparalítico potente sintético padrão 172
neurotoxina potente sintética padrão 172
nobre abastado 409
Núcleo Profundo 330

O

Obrigação 29, 38
em jogo 41
tipo 39
óculos digitalizadores 175
oficial de segurança do espaçoporto 398

oficial naval Imperial 403
olhos cibernéticos 174
operador de comunicações 397
Ord Mantell 361
Orla Interior 337
Orla Média 341

P

Passo Furtivo (talento) 142
Patrulheiro (especialização) **69**, 72
pele sintética 177
Penetrante (propriedade) 155
Percepção (perícia) 114
Percepção Aprimorada (talento) 136
Percepção de Emoções (talento) 142
Percepção do Perigo (talento) 142
perfil 224
Perfurante (propriedade) 157
perícias 16, 101
  carreira 17
  combate 120, 153
  personalizar 102
  gerais 104
  conhecimento 122
  treinamento 92
pernas cibernéticas (Mod II and Mod III) 173
perseguições 241
Personagens de Jogador 8
  histórias 36
  criação 33
personalização superior de armaduras 195
Persuasão (talento) 133
Pesquisador (talento) 141
Pilotar (Espacial) (perícia) 116
Pilotar (Planetária) (perícia) 115
Piloto (especialização) **81**, 83
piloto de aluguel Sullustano 396
Piloto Mestre (talento) 138
piloto militar de caça estelar 405
Piloto Nato (talento) 139
Piloto Proficiente (talento) 142
pistola blaster 161
pistola blaster leve 161
pistola blaster pesada **162**, 163
pistola compacta 161
pistola de projétil 164
plugues de contenção 178
poderes da Força 278
Policial da Segurança da Autoridade do Setor Corporativo 401
Político (especialização) **63**, 66
ponta pesada 193
Ponto Fraco (talento) 143
pontos de constituição para customização 225
Pontos de Destino 27, 315
  Reserva de Destino 27
  usando Pontos de Destino 27
pontos de experiência 29
  gastando pontos de experiência 30, 92
Pontos de Pressão (talento) 141
porrete 167
Porte (característica) 16
Porte Vigoroso (talento) 137
Postura Defensiva (manobra) 201
Postura Defensiva (talento)) 134
Potência Total (Melhorado) (talento) 136
Potência Total (Supremo) (talento) 136
Potência Total (talento) 135
Precisão Letal (talento) 134
Preparação (manobra) 203
Preparação (talento) 132
Preparar (propriedade) 157
Procurar Alimento (talento) 135
Proficiência com Armadura (Melhorado) (talento) 132
Proficiência com Armadura (talento) 132
Programador Nato (talento) 139
projetor de chamas 164, **165**
projetor de chamas sob o cano 192
punho equilibrado 188

R

ração de emergência 179
raios tratores 229
rancor aprisionado 415
ranger de setor 405
raridade 149
  itens restritos 150
Rastejador Escavador da Corporação Corelliana de Mineração 251
rastreador de vigilância 176
Rastreador Especialista (talento) 135
Reação Rápida (talento) 141
recargas de munição 181
Recuperação Acelerada (talento) 141
Recuperar Fôlego (talento) 142
Reflexos Extraordinários (talento) 144
Reflexos Incomuns (talento) 145
Refrear Avaria (talento) 137
Região de Expansão 339
Regiões Desconhecidas 347
regras opcionais 322
Relacionamento (Motivação) 96
Reparo Meticuloso (talento) 135
Reparos Eficazes (talento) 143
Resiliência (perícia) 116
resistência 207
Resoluto (Melhorado) (talento) 136
Resoluto (talento) 136
respirador 179
resultados negativos 13
resultados positivos 12
Retórica Inspiradora (Melhorado) (talento) 137
Retórica Inspiradora (Supremo) (talento) 137
Retórica Inspiradora (talento) 137
Revelação Genial (talento) 144
rifle blaster pesado **162**, 163
rifle de projétil 164
rifle/carabina blaster 162, 163
rifle/pistola disruptora 163
rivais 390
Rodiano (espécie) 49
Rota Comercial de Rimma 327
Rota Comercial Perlemiana 326
roupa pesada 168, **169**
roupa revestida 169
Ryloth 362

S

sabre de luz 167
Sadio (talento) 132
Saltar a Bordo (talento) 138
Sangue Frio (perícia) 108
Saque Rápido (talento) 141

Saqueador (especialização) **75**, 78
sargento stormtrooper 404
scanner de uso geral 175
scanner portátil 176
selada a vácuo 195
senador filantropo 408
senhor do crime Hutt 406
sensitivo à Força 275
Sentidos Incomuns (talento) 135
Sentir (poder da Força) 279
Setor Corporativo 352
  Autoridade do Setor Corporativo 379
Sexto Sentido (talento) 142
Shuttle de Longo Alcance T-4a Classe Lambda 256
Sincronizada (propriedade) 156
Sindicato Tenloss 380
sistema de aprimoramento de potência 194
sistema de aquecimento 194
sistema de proteção termal 194
sistema ótico de camuflagem 195
Sistemas com Redundância (talento) 141
Skyhopper T-16 248
Skypray Blastboat GAT-12H 259
Sobrevivência (perícia) 119
Sobrevivencialista (especialização) **57**, 61
Sobrevivente (talento) 141
Sol Negro 374
soldado de choque da defesa planetária 405
Soldado Mercenário (especialização) **75**, 79
soldado naval Imperial 403
soqueiras de metal 166
Speeder Bike Militar 74-z da Aratech 250
Speeder T-47 249
Speeder Terrestre X-34 251
Speeders 247
Speeders terrestres 249
stimpack 176, **177**
stormtrooper 404
substitutos prostéticos 175
Sucesso (resultados) **12**, 23
Superior (propriedade) 157
suporte bipé 188
suporte para armas 193
suporte tripé 193
Swoop Flare-S da Mobquet 250

T

talentos 26
talentos da Força 278
Tatooine 363
tecido cortosis 194
Técnico (carreira) 86
Tecnoaficiado (talento) 145
Tecnólogo Proscrito (especialização) **87**, 90
Territórios da Orla Exterior 343
teste 10
  cooperativo 25
  competitivo 25
  resistido 24
teste Fácil 17
teste Médio 17, 18
teste passivo 322
teste Simples 17
testes Difíceis 17, 18
testes Heroicos 17, **18**
testes Muito Difíceis 17, **18**
Tiro de Sniper (talento) 142
Tiro Mortal (Melhorado) (talento) 134
Tiro Mortal (talento) 134
Toque do Destino (talento) 145
torpedos de prôton 229
traficante de escravos 394
traje espacial 179
Trandoshan (espécie) 50
Transporte Armado Star Galleon 265
transporte médio GR-75 261
Transporte Médio Space Master 262
Transporte Pesado Action VI 260
Transporte Pessoal 252
Trapaceiro (especialização) **81**, 84
Trator (propriedade) 157
tripulante pirata 393
Triunfo (resultados) 12, 23
Trocar uma Ação por uma Manobra (ação)) 203
turbina de íon de alta potência 271
turbolasers 229
Twi'lek (espécie) 51

U

uma Ação para Ativar uma Habilidade (ação) 203
Utinni! (talento) 145

V

valor de resistência 31, 94
Vantagem (resultados) 12, 23
veículos sobre trilhos e rodas 251
velocidade
Velocidade Máxima (manobra de veículos) 233
Veloz (talento) 144
vendedor de armas 391
Via Hydiana 330
viagem hiperespacial 246
viagem subluz 246
vibroespada 167
vibrofaca 167
vibromachado 167
Viceprex da Autoridade do Setor Corporativo 402
vigo do Sol Negro 407
Vigoroso (talento) 135
Voar/Pilotar (manobra de veículos) 232
Voraz (propriedade) 157

W

Walker de Exploração e Reconhecimento AT-EST 253
Walkers 252
Wookiee (espécie) 52

Y

yarrock 185

PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM

ESPÉCIE

CARREIRA

REDES DE ESPECIALIZAÇÃO

STAR WARS® FRONTEIRA DO IMPÉRIO™ RPG

JOGADOR

VALOR DE RESISTÊNCIA

FERIMENTOS — LIMITE | ATUAL

FADIGA — LIMITE | ATUAL

DEFESA — A DISTÂNCIA | CORPO A CORPO

CARACTERÍSTICAS

FORÇA FÍSICA | AGILIDADE | INTELECTO | ASTÚCIA | FORÇA DE VONTADE | PORTE

PERÍCIAS

PERÍCIAS GERAIS	CARREIRA?	GRAU
Artimanha (Ast)		
Astronavegação (Int)		
Atletismo (For)		
Charme (Por)		
Coerção (Vont)		
Computadores (Int)		
Coordenação (Agil)		
Disciplina (Vont)		
Falsidade (Ast)		
Furtividade (Agil)		
Liderança (Por)		
Manha (Ast)		
Mecânica (Int)		
Medicina (Int)		
Negociação (Por)		
Percepção (Ast)		
Pilotar – Espacial (Agil)		
Pilotar – Planetário (Agil)		
Resiliência (For)		
Sangue Frio (Por)		
Sobrevivência (Ast)		
Vigilância (Vont)		

PERÍCIAS DE COMBATE	CARREIRA?	GRAU
Artilharia (Agil)		
Briga (For)		
Comb. a Dist. – Lev (Agil)		
Comb. a Dist. – Pesado (Agil)		
Combate Próximo (For)		

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO		
Educação (Int)		
Mundos do Núcleo (Int)		
Orla Exterior (Int)		
Outra:		
Saber (Int)		
Submundo (Int)		
Xenologia (Int)		

PERÍCIAS PERSONALIZADAS		

ARMAS

ARMA	PERÍCIA	DANO	ALCANCE	CRIT	ESPECIAL

XP TOTAL

FICHA DE PERSONAGEM

XP DISPONÍVEL

STAR WARS®
FRONTEIRA DO IMPÉRIO™
RPG

MOTIVAÇÕES

TIPO:

TIPO:

OBRIGAÇÕES

TIPO:

MAGNITUDE

TIPO:

MAGNITUDE:

NÍVEL COLETIVO DO GRUPO

DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM

GÊNERO:

IDADE:

ALTURA:

FÍSICO:

CABELO:

OLHOS:

CARACTERÍSTICAS NOTÁVEIS:

LESÕES CRÍTICAS

GRAVIDADE	RESULTADO

CRÉDITOS

REGISTRO DE EQUIPAMENTOS

ARMAS & ARMADURAS

EQUIPAMENTO PESSOAL

HABILIDADES ESPECIAIS E TALENTOS

NOME	PÁGINA #	RESUMO DA HABILIDADE

Só é permitido fazer cópia deste material para uso pessoal. © 2015 LFL. Ficha de Personagem também disponível em www.GalapagosJogos.com.br

NOME DA NAVE

FABRICANTE/MODELO

PONTOS DE CONSTITUIÇÃO

CAPACIDADE DE CARGA

STAR WARS® FRONTEIRA DO IMPÉRIO™ RPG

JOGADOR

CARACTERÍSTICAS

PERFIL

VELOCIDADE

CONTROLE

DEFESA

DIANTEIRO

BOMBORDO

ESTIBORDO

TRASEIRO

BLINDAGEM

AVARIA DO CASCO

LIMITE | ATUAL

FADIGA DE SISTEMA

LIMITE | ATUAL

ARMAS

ARMA	ARCO DE TIRO	DANO	ALCANCE	CRIT	ESPECIAL

ACESSÓRIOS

NOME	PONTOS DE CONSTITUIÇÃO NECESSÁRIOS	MODIFICADORES BÁSICOS	MODIFICAÇÕES

COMPARTIMENTO DE CARGA

TRIPULAÇÃO
PASSAGEIROS
CONSUMÍVEIS
HIPERPROPULSOR
ALCANCE DO SENSOR

FICHA DE VEÍCULO

BASE DE OPERAÇÕES:

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

STAR WARS® FRONTEIRA DO IMPÉRIO™ RPG

OBRIGAÇÃO DO GRUPO

VALOR DE OBRIGAÇÃO	JOGADOR/PERSONAGEM	TIPO DE OBRIGAÇÃO	DESCRIÇÃO	LISTA DE MOTIVAÇÕES

RECURSOS DO GRUPO

PERTENCES DO GRUPO

CONTATOS DO GRUPO

LADO DA LUZ | RESERVA DE DESTINO | LADO NEGRO





FICHA DO GRUPO

STAR WARS™

X-WING™

JOGO DE MINIATURAS

"TEREMOS QUE DESTRUÍ-LOS NAVE A NAVE
MANDE A TRIPULAÇÃO PARA SUAS NAVES"
- DARTH VADER





CAIXA BASE DE X-WING - JOGO DE MINIATURAS

Recrie os emocionantes combates espaciais de Star Wars com X-Wing, um veloz jogo de miniaturas! Controle poderosas X-Wings Rebeldes e ágeis TIE Fighters Imperiais com a caixa base, então construa a sua frota com um catálogo de expansões sempre crescente. Contendo miniaturas incrivelmente detalhadas e pintadas, X-Wing coloca o destino da galáxia em suas mãos.



Caixa Base de X-Wing - Jogo de Miniaturas SWX01



PACOTES DE EXPANSÃO DE UMA MINIATURA

A primeira leva na frota crescente de miniaturas de caças estelares, estas quatro expansões complementam o conteúdo da Caixa Base X-Wing, permitindo que você customize esquadrões de naves, pilotos e habilidades!

X-Wing™ Expansion Pack	SWX02
TIE Fighter™ Expansion Pack	SWX03
Y-Wing™ Expansion Pack	SWX04
TIE Advanced™ Expansion Pack	SWX05

FANTASY FLIGHT GAMES

galápago jogos

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

Star Wars e todos os elementos assiciados são © 2013 Lucasfilm Ltd. & ™. Todos os direitos reservados
Fantasy Flight Games e o logo FFG são marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc.

STAR WARS
FRONTEIRA DO IMPÉRIO
RPG

Há muito tempo atrás, em uma galáxia muito, muito distante...

É um período de tensão e oportunidade na galáxia. O Império Galáctico se esforça para manter o controle em meio à guerra civil. Na fronteira do Império, trapaceiros, contrabandistas, caçadores de recompensas, bandidos, exploradores e exilados competem pela sobrevivência.

Embarque em suas próprias aventuras na galáxia de *Star Wars* em *Star Wars:* **Fronteira do Império – RPG**. Este completo RPG de mesa explora as regiões sem lei às margens do Império. Fuja de perseguições imperiais, trapaceie com Hutts e gângsteres e salte na velocidade da luz na mais veloz sucata da galáxia.

Este Livro Básico contém:

- Uma mecânica de dados totalmente dinâmica que vai muito além do sucesso e fracasso para desenvolver ainda mais a narrativa.
- Regras para seis carreiras, dezenove especializações e oito espécies totalmente jogáveis garantindo mais versatilidade na criação e desenvolvimento dos personagens.
- Regras de Obrigações para engajar os personagens de jogadores nas aventuras de **Fronteira do Império**.
- Combates entre naves espaciais, equipamentos customizáveis, poderes da Força, adversários perigosos e muito, muito mais!









LUCAS BOOKS

FANTASY FLIGHT GAMES

galápagos jogos

starwars.com

www.GalapagosJogos.com.br