

# GURPS STAR WARS

Edição: Estevan Rodrigues Vilhena de Alcântara

## ÍNDICE

Introdução -----	1	Rodianos -----	50
História -----	2	Sullustanos -----	51
A Era dos Senhores da Guerra -----	2	Saqueadores Tusken -----	51
A Velha República -----	2	Wookies -----	51
As Guerras Clônicas -----	2	Dróides -----	52
Sob o Regime Imperial -----	2	Tipos de Dróides -----	52
A Rebelião e a Queda do Império ----	3	Classe de Dróides -----	55
A Nova República -----	3	Vantagens e Desvantagens Especiais	55
Cronologia -----	4	A Força -----	57
O Império -----	6	Vantagens da Força -----	57
Posições Militares -----	6	Perícias da Força -----	57
Posições de Governo -----	6	Armaduras e Trajes -----	60
COMPNOR -----	6	Armaduras -----	60
Marinha Imperial -----	7	Exoesqueleto -----	61
Exército Imperial -----	9	Trajes de Gravidade Zero -----	61
Corpo de Caças Estelares Imperial ---	11	Tabelas de Armas Leves -----	63
Bureau de Segurança Imperial ----	12	Armas de Mão -----	63
A Nova República -----	14	Armas de Longo Alcance -----	63
Supremo -----	14	Explosivos -----	64
Corte de Justiça -----	14	Lista de Equipamentos -----	65
Estrutura do Supremo -----	14	Combate -----	68
Exército da República -----	16	Combate Básico -----	68
Marinha da República -----	18	Combate Avançado -----	68
Corpo de Caças Estelares da		Resistência de Estruturas -----	68
República -----	18	Sistema de Combate Yavin IV ----	68
A Inteligência da República ----	19	Armas Pesadas -----	73
Jedi, Jedi Negro e Sith -----	20	Sistema de Defesa Aéreo -----	73
Usuários da Força -----	22	Perseguidor Pesado Veículo -----	73
Artefatos Jedi -----	23	Transportes -----	75
Crime Organizado -----	24	Veículos de Assalto Terrestre	
Tipos de Personagens -----	24	Imperiais -----	75
Personagens Independentes -----	24	Veículos de Assalto Terrestre da	
Estrutura das aventuras -----	24	República -----	79
A Galáxia -----	26	Veículos de Combate Atmosféricos	80
Grupo de Planetas -----	27	Veículos Aquáticos -----	82
Astronavegação -----	41	Caças Estelares da República -----	83
Tecnologia e Comunicações -----	42	Caças Estelares Imperiais -----	84
Armas -----	42	Caças Estelares Independentes ----	85
Escudos -----	42	Naves Capitânicas da República ---	87
Sensores -----	42	Naves Capitânicas do Império ---	88
Velocidade Sub-Luz -----	43	Naves Capitânicas Independentes ---	91
Hiperdrive -----	43	Estações Espaciais -----	93
Aparelhos de Camuflagem -----	44	Transportes Militares -----	95
Repulsor de Elevação -----	44	Transportes de Carga -----	96
Comunicações -----	44	Transportes Pesados -----	97
Computadores -----	45	Transportes Civis -----	98
Medicina -----	46	Criaturas -----	100
Clonagem -----	46	Bantha -----	100
Biônicos -----	46	Dewback -----	100
Aparelhos de Recuperação -----	46	Dianoga -----	100
Tipos de Personagens -----	47	Mynock -----	100
Raças Alienígenas -----	49	Rancor -----	100
Línguas -----	49	Ronto -----	101
Ewoks -----	49	Sarlaac -----	101
Hutts -----	49	Tauntaun -----	101
Jawas -----	49	Wampa -----	101
Mon Calamari -----	50	Worrt -----	101
Noghri -----	50		

## Introdução

Se você é fã de Guerra nas Estrelas, com certeza já pensou como seria viver no universo de StarWars, ser um Jedi, um contrabandista, um piloto rebelde ou até mesmo um StormTrooper. Um dos jeitos de você ter um pouco desse gostinho é jogando os jogos da LucasArts. Mas apesar de serem ótimos, jogos de computador e videogame são um tanto quanto limitados quanto o que você pode fazer, afinal você não tem liberdade para fazer o que quiser. Se você realmente quer ser o astro de seu próprio filme StarWars, o negócio é jogar StarWars- The RPG.

StarWars- The RPG é simplesmente um tesão! Pra você ter uma idéia eu comprei esse livro em 94, mas eu não sabia quase nada de inglês! Tive que aprender na marra! Como diz o Mestre Yoda faça ou não faça!

O RPG oficial de Guerra nas Estrelas é publicado pela West End Games, é atualmente está em sua segunda edição expandida e revisada, que foi lançada esses tempos agora. Eu tenho a segunda edição normal, então é ela que eu vou comentar, porque fora a visual muito melhor não a muita diferença entre as duas edições.

Para manter o clima dos filmes o jogo possui regras fáceis e simples que mantém o jogo em um ritmo bem rápido, como nos filmes. O jogador lança um quantidade de dados (de 6 faces) iguais ao numero de seu atributo e perícia contra uma dificuldade determinada pelo mestre. O sistema de combate segue o mesmo jeito, e é bastante abrangente, indo de combates mano a mano, até combates espaciais, que ao contrário do que uma certa revista publicou são bem simples e fáceis de resolver.

Uma das coisas mais originais do jogo são o Dado Selvagem e os Pontos de Força e Personagem. O Dado Selvagem é um dado de cor diferente, que ao tirar um 6 deve ser jogado outra vez. Os pontos de Força são manifestações da Força, cada vez que for usado dobra seu numero de dados. E finalmente os pontos de personagem são como os pontos. de experiência de outros Rpg's, mas aqui eles podem ser usados no meio do jogo aumentando o numero de dados da jogada. Graças a essas regras, é possível acontecer aquelas pirações dos filmes, tipo ficar no meio de um tiroteio e não levar nem um arranhão, fugir de um Destróier com um cargueiro todo fudido e coisas do tipo. Vocês não tem idéia das loucuras que já aconteceram nas minhas aventuras...

Quanto a ambientação o livro é bastante informativo, contando que você tenha assistido Guerra nas Estrelas várias vezes. Mas se você não assistiu, porque você compraria esse jogo?!? O livro trás bastante informações sobre a galáxia, tecnologia, situação política, para aventuras situadas durante os filmes ou durante a trilogia Herdeiros do Império (altamente recomendável você ler!), raças alienígenas, descrição dos Cavaleiros Jedis e seus poderes.

O livro básico é suficiente para jogar até não querer mais. Mas fã que é fã nunca fica satisfeito, por isso existem uma cambada de manuais e suplementos. Essencial é o GameMaster Screen, que trás um ótimo escudo para o Mestre (com uma ilustração animal do BubbaFett!!), além de um livreto com um resumo das regras, arquétipos de personagens, lista de personagens, veículos e naves (com ilustrações) para uso nas aventuras (é um monte de coisa mesmo!), informação sobre as leis imperiais (e as punições por quebra-las), procedimentos para decolagem e pouso das naves, formulários para criar naves, planetas e setores; logos das principais empresas do universo SW, The AureBesh- o alfabeto de StarWars, e uma cambada de outras coisas! Você não tem idéia de como esse livrinho ajuda na hora de Mestrar uma aventura (principalmente se você tá inventando na hora) além de dar um colorido especial ao jogo com os formulários, logos e o alfabeto.

Bom tudo isso é muito bom para mim e para aqueles que falam inglês, mas é para quem só entende português? Aí o negócio é você usar algum dos sistemas existentes em português e adaptar para Guerra nas Estrelas. Se você é criativo não vai ter problema nenhum em fazer isso, mas se você é preguiçoso você ainda tem algumas opções. Você pode usar a adaptação feita para o Storyteller e Gurps pela DragãoBrasil (NerdãoBrasil), mas como quase tudo que eles fazem a adaptação ficou meio torta. Ou então usar a adaptação para Gurps feita pelo João Carlos von Hohendorff, cuja as partes da ambientação ficam por minha conta.

# História

Esta história pode desviar das idéias do original de George Lucas, por ter elementos de improvisação e interpretação. A cronologia é baseada nos eventos ocorridos em Guerra nas Estrelas IV: A Nova Esperança.

## A Era dos Senhores da Guerra

Muito conhecimento sobre este período foi perdido durante os milênios.

## A Velha República

Antes do Império e da Rebelião havia a República. Nascida a alguns milhares de anos atrás, a Velha República existiu como um reino de paz e de prosperidade sob os benevolentes auspícios da Ordem Jedi. Todos os mundos viviam em paz comparativa, com todas as raças unidas. Entre a briga interna política regular e normal do Senado da Velha República, um jovem senador lentamente ganhava poder. Em algum ponto, as pressões cresceram no Senado e a guerra civil estourou, onde facções tomavam partes da frota da República para si mesmos e reivindicam a direção do governo.

## As Guerras Clônicas e a Ascensão do Império

Enquanto a guerra civil estoura na galáxia, alguns líderes orientados tecnologicamente descobrem a clonagem. Rapidamente, eles podiam produzir tropas para equipar suas naves e bases, e os conflitos aumentaram. Entre aqueles que se opuseram a esta ameaça estava o Senador Palpatine. Com um punhado de conselheiros próximos, entre os quais Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi, Palpatine tomou o controle de um segmento grande das forças armadas e começou sua própria frente contra os mestres dos clones. A ajuda dos Jedi permitiu Palpatine derrotar o inimigo e alcançar cada vez mais poder. Com este poder, a megalomania alcançou o jovem senador e dirigiu-o para atrocidades.

No lado militar, as forças de Palpatine cresceram fortes o bastante para parar os mestres dos clones e para trazer de volta um sentimento de paz à galáxia. No Senado, elogios foram dados ao Senador e uma forte camaradagem desenvolveu-se para ele, alimentando sua loucura de controle sobre a galáxia. Rapidamente, Palpatine manobrou amigos e inimigos até que teve poderes suficientes tomar o controle do Senado e reivindicar o título de Imperador.

O primeiro passo do Imperador Palpatine era recolher-lhe tanto poder quanto possível. Seguindo nos passos do seu mestre, Anakin Skywalker caiu no Lado Negro da Força e transformou-se um Jedi Negro, sendo conhecido como Darth Vader.

Juntos, Palpatine e Vader caçaram os Jedi, destruindo o máximo deles de modo que a Ordem não fosse mais um espinho em seus planos de conquista. Um punhado de Jedi, entre que Obi-Wan e Yoda, desapareceram de vista e foram se esconder. Uma vez que a ameaça de Jedi desapareceu, o Imperador Palpatine não teve nenhuma oposição real, sendo que o Senado era mais aparência do que força, tendo concedido poder demasiado ao novo Imperador da galáxia. Lentamente, a oposição começou no Senado contrária às leis e a liderança de Palpatine.

## Sob o regime Imperial

O império instituiu um reino de medo e terror. Com suas forças armadas ainda um tanto enfraquecidas das Guerras Clônicas, Palpatine decide forçar exploração contra mundos para obter materiais brutos com os quais pretende construir mais naves e tropas. A liberdade de expressão foi destruída rapidamente e as Forças Imperiais de Inteligência instituíram a censura. O novo contingente de soldados imperiais, as Tropas de Assalto, rapidamente ocuparam mundos que recusavam-se a submeter às regras do Império. O Império era altamente xenofóbico e não tinha nenhuma restrição sobre escravizar raças inteiras de raças não-humanas. Os cruzadores imperiais visitaram frequentemente Kashyyk, o planeta natal dos arbóreos wookies, em caçadas de recolhimento de escravos. Enquanto o Império crescia em poder, assim aumentava a opressão aos povos. Os Jedi não conseguia mais proteger os fracos e os inocentes. O regime do Império Todo-Poderoso estendeu-se para as longínquas regiões da galáxia, parecendo incapaz de ser parado.

## **A Rebelião e a queda do Império**

Desde a ascensão do Imperador Palpatine ao poder, um grupo pequeno de Senadores, conduzidos por Mon-Mothma, Garm Bel Ibliss e Janos Organa, expunham o seu ultraje no que Palpatine fazia. Incapaz de fixar a sustentação no fraco Senado, os três recolheram-se juntos para discutir suas opções. Eles descobriram rapidamente que eles eram três dos milhões que pensavam da mesma maneira: O Império tinha que acabar. Para sempre. Eles organizaram grupos que compartilhavam seus ideais e logo a Rebelião cresceu em números e força, mas ainda faltava a sustentação em círculos mais elevados e mesmo entre a população, devido ao medo do Império. Quando o Imperador dissolveu o Senado e partiu para destruir Alderaan, a opinião pública deslocou-se a favor da Rebelião. A sustentação deles era fácil de recolher e a Rebelião cresceu diariamente em força e recursos.

O trabalho da Rebelião culminou com a destruição da primeira Estrela da Morte em Yavin. Este sopro terrível custou muito ao novo Império e trouxe mesmo mais fama e sustentação à Rebelião. As realizações da Batalha de Endor, com a destruição da segunda Estrela da Morte, da morte de Vader e do Imperador, selaram a fé da galáxia. Em muitos mundos, os povos voltaram-se de encontro ao regime Imperial, tirando o poder de seus Grandes Moffs e desarmando os Contingentes Imperiais. Muitos mundos "renderam-se" à Rebelião e logo depois disso, a Nova República nascia, com a frota Imperial fugindo distante e rapidamente antes dos cruzadores dos Calamari da Nova República.

## **A Nova República**

Com a elevação de seu sucesso, a Nova República conquistou rapidamente Coruscant e estabeleceu sua nova capital lá. Deste mundo, eles determinariam de restaurar a paz através da galáxia, passando sobre as forças Imperiais e terminando guerras pequenas aqui e lá. Isto taxou seus próprios recursos cada vez mais e o novo governo concluiu que unir um novo governo não era nenhuma tarefa fácil. O trabalho tomou forma lentamente em alguns anos. De repente, os Imperiais começaram a contra-atacar, com força renovada e taticamente superior. O reino do Grande Almirante Thrawn tinha começado.

Por um curto quando, o balanço do poder era desequilibrado por este novo líder Imperial. A Nova República foi quase derrotada quando a maré das guerras voltou-se mais uma vez em seu favor e a ameaça Imperial uma vez foi destruída mais outra vez. Agora, após 5 anos, a paz é restaurada com um inquieto acordo entre dois reinos...

# Cronologia

Este capítulo mostra os principais eventos que ocorreram na galáxia de Guerra nas Estrelas, com suas principais referências bibliográficas. Todas as datas são referenciadas nos eventos ocorridos em Guerra nas Estrelas IV: A Nova Esperança.

## Datas anteriores

**20.000 + anos** - A Era dos Senhores da Guerra ("The Warlords Age") tinha passado. O primeiro governo intergalático, a República, é formado. Os Cavaleiros Jedi aparecem. A viagem hiperespacial já é bastante conhecida. Um período de paz galáctica e expansão começa. Muito conhecimento sobre este período tem sido perdido durante os milênios.

**5000 anos** - Os eventos de "The Golden Age of the Sith" acontecem.

**4000 anos** - Os eventos da série "Tales of the Jedi" acontecem.

**3992 anos** - Eventos de "Dark Lords of the Sith". Exar Kun se torna o Lorde Negro do Sith, e alia-se a Ulic Qel-Doma, convertendo-o ao Lado Negro.

**3990 anos** - A Guerra de Sith ("The Sith War"). Exar Kun é finalmente derrotado, mas seu espírito maligno permanece no templo de Yavin IV, que milênios mais tarde daria lugar à base rebelde e à Academia Jedi de Luke Skywalker.

**896 anos** - Yoda, o Mestre Jedi, nasce.

**200 anos** - Chewbacca o Wookiee nasce em Kashyyyk.

**112 anos** - C-3PO é ativado.

**60 anos** - Obi-Wan Kenobi, Cavaleiro Jedi, nasce.

**55 anos** - Anakin Skywalker nasce.

**48 anos** - Mon Mothma, Senadora e Líder da Aliança, nasce em Chandrila.

**Entre 40 e 50 anos** - As Guerras Clônicas ("The Clone Wars") eclodem. A República é dominada por políticos corruptos e brigas internas. Senador Palpatine, com um complexo esquema político, se elege Presidente da República. Anakin Skywalker inicia o caminho do Jedi sob General Obi-Wan Kenobi.

**35 anos** - As Guerras Clônicas terminam.

**29 anos** - Han Solo nasce no sistema estelar Corelliano.

**25 anos** - Inicia a queda da República. Um período negro de corrupção e injustiça social germina através da República, criando o caminho para o Senador Palpatine subir no poder.

**18 anos antes** - Palpatine convence Anakin a iniciar treino no Lado Negro da Força. Ben Kenobi tenta trazê-lo de volta, mas falha, e os dois lutam. Anakin cai em um poço de lava, e é deixado como morto. Kenobi leva apenas seu saber de luz, que ele entregaria a Luke anos mais tarde. Anakin é obrigado a utilizar armadura e máscara de respiração desse dia em diante, e decide aceitar o Lado Negro totalmente. Muda seu nome para Darth Vader. Luke Skywalker e Leia Organa nascem e são escondidos. Os Cavaleiros Jedi são caçados e mortos. Palpatine declara a si mesmo Imperador. O Império é formado. Os primeiros movimentos de rebelião começam. Yoda se refugia em Dagobah. Ben foge com Luke e Leia. Morre a mãe de Luke.

**10 anos** - Os eventos da série "Droids" e "Droids II" ocorrem.

**5 anos** - Os eventos de "Lando Calrissian and the Mindharp of Sharu," "Lando Calrissian and the Flamewind of Osen" e "Lando Calrissian and the Starcave of Thonboka" ocorrem.

**4 anos** - Os eventos de "Han Solo at Star's End," "Han Solo's Revenge" e "Han Solo and the Lost Legacy" ocorrem.

**0 ano** - Os eventos do filme Guerra nas Estrelas ("Star Wars Episode IV: The New Hope") ocorrem. A Estrela da Morte é destruída em Yavin.

## Datas Posteriores

**1 ano** - Os eventos de "Splinter of the Mind's Eye" ocorrem.

**3 anos** - Os eventos do filme O Império Contra-ataca ("Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back") ocorrem. Os Imperiais derrotam os rebeldes na Batalha de Hoth. Ocorrem a seguir os eventos de Sombras do Império ("Shadows of the Empire"). Xizor tenta assassinar Luke, mas falha. Black Sun passa seu comando a Yuri.

**4 anos** - Os eventos de O Retorno de Jedi ("Star Wars Episode VI: Return of Jedi") ocorrem. A segunda Estrela da Morte é destruída na Batalha de Endor. Os Imperiais sofrem uma derrota que os enfraquece. O Imperador Palpatine é morto. A Guerra Civil Galáctica termina, mas os Imperiais remanescentes continuam lutando. A Nova república é estabelecida. Os eventos de "The Truce at Bakura" ocorrem. Forças rebeldes e Imperiais se unem após a Batalha de Endor contra forças alienígenas. Ocorrem os eventos de "The Glove of Darth Vader", "The Lost City of the Jedi", "Zorba the Hutt's Revenge," "Mission from Mount Yoda", "Queen of the Empire" e "Prophets of the Dark Side".

**6 anos** - A Nova República retoma cerca de 50% da galáxia. O Império está fragmentado em muitas facções, todas tomando para si o título "Império" no nome, mas nenhuma suportando as outras.

**8 anos** - Os eventos de "Courtship of Princess Leia" ocorrem. Príncipe Isolder tenta casar-se com Leia através de uma manobra política. Han Solo o impede, seqüestrando Leia. Casamento de Han e Leia, que se torna Leia Organa Solo.

**9 anos** - A Nova República retomou cerca de 75% da galáxia. O Império tem sido forçado para fora das fronteiras galáticas. A Nova República determina sua capital em Coruscant, a antiga capital Imperial. Ocorrem os eventos da Trilogia Herdeiros do Império: Herdeiros do império ("Heir to the Empire"), O Despertar da Força Negra ("Dark Force Rising") e O Último Comando ("The Last Command"). O Grande Almirante Thrawn reúne uma armada e reinicia os ataques à Nova República. O Império retoma cerca de metade da galáxia. Batalha de Sluis Van. Thrawn é assassinado por seu guarda costas Noghri, após Leia libertar seu povo das garras do Império. Luke duela seu clone, Luke Skywalker, e Mara Jade termina por dar fim ao clone, acabando com seus pesadelos. Nascem os gêmeos Jacen Solo e Jaina Solo.

**10 anos** - O Império, inspirado pelos sucessos de Thrawn, se reúne e recaptura 75% da galáxia. A Nova República tem sido forçada na defensiva. Os eventos da série Império do Mal ("Dark Empire") ocorrem. O Império recaptura Coruscant. A Nova República estabelece uma base na Lua Pináculo. O Império mais uma vez fragmenta e uma guerra civil surge. Coruscant é nivelada na luta. O Imperador retorna e destrói muito Calamari com os Devastadores de Mundos. Luke Skywalker abraça o Lado negro tentando parar o Imperador. O imperador é derrotado pelo poder combinado de Luke Skywalker e Leia Organa Solo. Nasce o filho de Organa Solo, Anakin. Ocorrem os eventos da série "Dark Empire II". Fim do Império. O Imperador morre.

**11anos** - Luke funda a Academia Jedi em Yavin IV. Eventos de Jedi Academy Trilogy ocorrem: "Jedi Search," "Dark Apprentice" e "Champions of the Force".

**12 anos** - Os eventos de "Children on the Jedi" e "DarkSaber" ocorrem.

**14 anos** - Ocorrem os eventos de A Estrela de Cristal ("The Crystal Star").

**16 anos** - Eventos de The Black Fleet Crisis ocorrem.

**17 anos** - Eventos de The New Rebellion ocorrem.

**18 anos** - Ocorrem os eventos de "The Corellian Trilogy": "Ambush at Corellia," "Assault at Selonia" e "Showdown at Centerpoint".

**19 anos** - Ocorrem os eventos de "The Hand of Thrawn".

**23 anos** - Os eventos da série "Young Jedi Knights" ocorrem.

# O Império

## Posições Militares

**Comandante Supremo:** Regente supremo do Império.

**Alto Comando:** O Conselho mais elevado do Império.

**Alto Almirante:** Chefe das divisões das forças armadas (Marinha, Exército, CCE).

## Posições de Governo

**Comandante Supremo:** É a posição suprema de governo. O Comandante Supremo lidera todo o Império. Sua palavra é lei. Ele pode somente ser destituído do cargo por 75% dos votos do Alto Comando. O cargo de Comandante Supremo foi assumido pela primeira vez pelo Imperador Palpatine, no início do Império. Após a Batalha de Endor, o Império permaneceu sem um Comandante Supremo até o aparecimento do Alto Almirante Thraw, que assumiu esta posição. E durante a série Império do Mal,

**Grandes Moffs:** Comandantes das regiões, gastam os créditos que lhes são permitidos como querem.

**Moffs:** comandam grupos de setores.

**Prefeito:** Esta posição é dada ao oficial que comanda a armada do setor. Ele comanda o setor com o supervisor.

**Supervisor:** Esta posição é dada ao oficial que comanda a frota do setor.

**Governador:** O comandante de um planeta. Esta posição é dada normalmente a um oficial de hierarquia médio.

## Alto Comando

Este grupo contém os mais altos Imperiais da hierarquia e aqueles que determinam a política Imperial. Os membros do Alto Comando são o Comandante Supremo e cada um dos líderes dos outros grupos de comando: Escritório do Comandante Supremo, Escritório do Grande Vizir, Escritório do Grande Moff, Escritório do Lorde Almirante.

## Comando Militar

Os Conselhos de Almirantes, Generais, e Comandantes constroem o comando militar. Aqueles que se sentam nos Conselhos controlam a política militar. A cada Almirante, General, e Comandante é atribuído um setor onde controlam as Frotas e os Exércitos naquele setor e eles provém aqueles que trabalham no Comando de Setor.

## COMPNOR

A máquina interna da Nova Ordem do Imperador era a Comissão para a Preservação da Nova Ordem (COMPNOR) que controlou toda a burocracia interna do Império. Embora a COMPNOR desestruturou-se quando o Império fragmentou após a Batalha de Endor, ele revive sob o Segundo Império como meio de regular as atividades entre vários setores e regiões dentro do Império. Seus principais Comitês são: Bureau de Comércio e Finanças Imperial, Bureau de Desenvolvimento Imperial e o Bureau de Segurança Imperial.

## Comando de Setor

O território imperial é quebrado em várias áreas diferentes chamadas setores. Cada setor tem um grupo de oficiais que controla todos os afazeres internos de modo que toda atividade Imperial em cada canto do nosso território esteja funcionando corretamente. O Comando de Setor consiste em governadores planetários e tribunas e representantes do COMPNOR. Cada Setor é comandado por oficiais do Comando Militar.

## Estrutura das Aventuras

As principais metas do Governo Imperial são a expansão de seus domínios, atingindo toda a Galáxia, e a eliminação de qualquer resistência por integrantes do Senado da Antiga República, durante o período da Aliança Rebelde. Após a queda do Império, e a criação da Nova República,

muito tem se feito para tentar reerguer o domínio Imperial. Sob o Comando do Alto Almirante Thraw, começa o período do Segundo Império.

O Império utiliza vários meios para atingir os seus objetivos, como coesão, intimidação e chantagem contra outros governos e indivíduos. Muitos apoiam o Governo Imperial, apesar da crueldade impiedosa de seus atos. Algumas idéias para aventuras seguem abaixo, que depende diretamente do período em que ocorre a aventura:

- Captura de líderes da República, oficiais de alta hierarquia e/ou pessoas que apoiam a causa rebelde.
- Busca a bases rebeldes escondidas e destruição de plataformas espaciais.
- Missões de espionagem a planos rebeldes.
- Manutenção da estrutura militar: aquisição de novas naves, armamentos, tecnologias, tropas, bases militares, guarnições, etc.
- Manutenção da ordem em sistemas em conflito com o Império.
- Punição a traidores!! Perseguição e punição de fugitivos.
- Reafirmação da autorização Imperial sobre organizações corporativas.
- Remontagem da estrutura governamental e militar do Segundo Império.

#### Nível Social

Nível de Status	Exemplo	Riqueza	
8	Comandante Supremo	Podre de Rico	\$50.000
7	Alto Conselho	Muito Rico	\$20.000
6	Moff, Alto Almirante	Muito Rico	\$10.000
5	Prefeito	Rico	\$ 8.000
4	Supervisor	Rico	\$ 6.000
3	Governador, Oficiais HM 7+	Rico	\$ 4.000
2	Oficiais Médio HM 4-6	Confortável	\$ 2.000
1	Oficiais HM 1-3	Confortável	\$ 1.000
0	Cidadão, Soldado	Médio	\$ 500
-1	Pobre	Batalhador	\$ 250
-2	Mendigo	Pobre	\$ 125
-3	-	Pobre	\$ 100
-4	Mineradores	Falido	\$ 0

Os níveis de Status e Riqueza devem ser comprados separadamente. A tabela acima mostra uma relação entre os dois atributos muito comum no universo de Guerra nas Estrelas. Note que outras relações podem acontecer, como alguém mais com mais riqueza do que status social, ficando a critério do Mestre.

O HM - nível na Hierarquia Militar - concede Status gratuito, seguindo a tabela acima.

### Marinha Imperial

Durante a criação da Marinha Imperial, logo após a queda da República, foi montada uma estrutura cujo objetivo era controlar toda a ação executada por naves espaciais. Além da estrutura criada para a operação de grandes naves capitâneas, foi criada a unidade de **Pilotos de Caça Imperiais**, que formavam um corpo de elite dentro da Marinha Imperial. Estes pilotos permaneciam acima dos pilotos regulares da Marinha em treinamento e essência. Somente oficiais de topo conseguiam a qualificação da academia Naval para treinamento de vôo. Além disso, a unidade de **Atiradores de Caças Imperiais** foi criada como uma sub-unidade especial do corpo de pilotos, onde estes oficiais eram treinados a utilizarem todos os tipos de armamento disponíveis pela Marinha. Após a reestruturação das forças armadas pelo Grande Almirante Thraw, a Marinha Imperial ficou incumbida de controlar apenas a estrutura para Frotas de Naves Capitâneas.

#### Oficiais

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



### **Atiradores**

Qualquer nave capitânia que é equipada com sistemas de armas manuais usam estes atiradores. Eles possuem reflexos superiores e são mestres em todos os tipos de armas. Eles vestem capacetes de mira especializados e armadura para protegê-los da saída de alta-energia produzida pelas baterias laser.

### **Soldados**

Os Soldados da Marinha Imperial são treinados para servir a bordo da naves Imperiais capitânias. Eles funcionam como soldados mas têm outros deveres quando não estão em combate, servindo como Navegadores, Engenheiros e Operadores de Feixes Tratores e/ou Geradores de Gravidade. Vestem apenas uniformes comuns, sem armadura de proteção.

### **Pessoal de Suporte Militar**

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

## **Divisões da Marinha Imperial**

### **Frota**

São as Forças presentes no sistema estelar. Cada Setor controlado por qualquer das partes é defendido por uma Frota, um massivo grupo de naves de guerra o qual é desmembrado e espalhados em pequenas divisões em todos os sistemas estelares importantes sendo protegidos dos ataques inimigos. São comandadas pelos Almirantes-de-Esquadra. Quatro (4) esquadrões formam uma Força de um sistema estelar, comandado por um Almirante.

### **Esquadrão**

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

### **Linha**

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

## **Hierarquia da Marinha**

### **Rank de Oficiais**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Marinha</b>
-	-	\$5.000	Alto-Almirante
-	-	\$4.500	Almirante-de-Frota
8	40	\$4.200	Almirante
8	40	\$4.000	Vice-Almirante
7	35	\$3.800	Contra-Almirante
7	35	\$3.500	Comodoro
6	30	\$3.000	Capitão
5	25	\$2.500	Comandante
4	20	\$2.200	Tenente-Comandante
4	20	\$2.000	Tenente
3	15	\$1.500	Sub-Tenente

3	15	\$1.400	Sub-Tenete Ativo
2	10	\$1.300	Aspirante

### **Oficiais Não Comissionados**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Marinha</b>
2	10	\$1.200	Oficial Inferior Chefe de Frota
2	10	\$1.100	Oficial Inferior Chefe
1	05	\$ 750	Oficial Inferior
0	00	\$ 700	Marinheiro 1ª Classe
0	00	\$ 550	Marinheiro 2ª Classe
0	00	\$ 500	Marinheiro

## **Exército Imperial**

### **Oficiais**

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

### **Soldados**

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

### **Tripulação de Assalto**

#### **Comandantes de Assalto do Exército**

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

#### **Condutor de Veículo Pesado de Assalto Terrestre**

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

#### **Condutor de Veículo Leve de Assalto Terrestre**

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

### **Pessoal de Suporte Militar**

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

### **Tropa de Assalto (StormTroopers)**

A Tropa de Assalto é a tropa de ataque do Império, servindo tanto ao Exército quanto a Marinha Imperiais. Eles são totalmente leais e obedecerão todas as ordens. Eles são protegidos por uma armadura especial de proteção que também atua como ambiente de auto-sustentação. Legiões de soldados da Tropa de

Assalto servem a bordo de naves estelares, bases estelares, destacamentos avançados, e incontáveis mundos onde a presença do Império é necessária. Sua estrutura no entanto segue paralela a do Exército Imperial.

#### **01 - Soldado da Tropa de Assalto**

**Perícias exigidas:** Armas de Feixe (Blaster e Rifles de Blaster), Briga, Luta Romana, Esquiva, Lançamento (Granadas), Corrida, Intimidação, Interrogação, Jurisprudência (Império), Línguas, Manha, Cavalgar (se preciso), Pilotagem (veículos anti-gravitacionais), Operação de Aparelhos Eletrônicos (comunicações e sensores), Furtividade, Rastreamento, Escalada, Salto, Armeiro (armadura), armeiro (blaster), Operação de Computadores, Eletrônica (computadores e sistemas de segurança), Demolição, Dissimulação.

**Vantagens e Desvantagens exigidas:** Dever (Império), Inimigos (República).

#### **02 - Tropa de Assalto a Terreno Deserto** (Codinome: Tropa de Areia)

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

**Perícias adicionais:** Sobrevivência (deserto).

#### **03 - Tropa de Assalto ao Frio** (Codinome: Tropa de Neve)

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

**Perícias adicionais:** Sobrevivência (polar)

#### **04 - Tropa de Assalto Aquática** (Codinome: Tropa do Mar)

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

**Perícias adicionais:** Besta (Arpão), Motonáutica (Waveskimmer), Demolição Subaquática e Natação.

#### **05 - Tropa de Assalto a Terrenos Radiativos** (Codinome: Tropa de Radiação)

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

**Perícias adicionais:** Sobrevivência (terrenos hostis), Utilização Equipamento Anti QBR/NT.

#### **06 - Tropa de Assalto a Gravidade Zero** (Codinome: Tropa de Zero-G)

A Tropa de Zero-G é um corpo especial designado para atuar em ambientes sem gravidade ou atmosfera. Seu traje pressurizado provoca um isolamento total do exterior, além de fornecer todo o suporte a vida.

**Perícias adicionais:** Traje Pressurizado, Sobrevivência (espaço) e Gravidade Zero.

#### **07 - Tropa de Assalto com Traje de Combate**

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

**Perícias adicionais:** Traje de Combate.

#### **08 - Tropa de Assalto de Patrulha** (Codinome: Tropa de Patrulha)

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

**Perícias adicionais:** Condução (motos voadoras) e Observador Avançado.

#### **09 - Oficiais Não Comissionados**

**Perícias adicionais:** Liderança e Pesquisa.

#### **10 - Oficiais**

**Perícias adicionais:** Liderança e Pesquisa.

### **11 - Guarda Real Imperial**

A Guarda Real Imperial é a proteção pessoal do Comandante Supremo . Eles são um grupo de elite da tropa de assalto escolhida a dedo que permanecem fora em combate. Eles recebem o melhor treinamento e equipamento no Império. São bravos guerreiros protegerão o Comandante Supremo com suas próprias vidas. Eles vestes capacetes e armadura de combate por baixo de seus robes cerimoniais.

### **Hierarquia do Exército Imperial**

#### **Rank de Oficiais**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
-	-	\$5.000	Marechal de Superfície
-	-	\$4.500	Alto General
8	40	\$4.200	General
8	40	\$4.000	Tenente-General
7	35	\$3.800	Major-General
7	35	\$3.500	Brigadeiro
6	30	\$3.000	Coronel
5	25	\$2.500	Tenente-Coronel
4	20	\$2.200	Major
4	20	\$2.000	capitão
3	15	\$1.500	Tenente
3	15	\$1.400	Segundo Tenente

#### **Oficiais Não Comissionados**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
2	10	\$1.200	Suboficial 1ª Classe
2	10	\$1.100	Suboficial 2ª Classe
2	10	\$1.000	1º. Sargento
1	05	\$ 900	2º. Sargento
1	05	\$ 750	Sargento
0	00	\$ 700	Cabo
0	00	\$ 550	Soldado 1ª Classe
0	00	\$ 500	Soldado

### **Corpo de Caças Estelares Imperial**

Com a reestruturação da Marinha Imperial, no período pós Endor, foi criado uma divisão das forças de defesa Imperiais que abrangeria o treinamento, estruturação e suporte de esquadrões de caças estelares. Nascia assim o Corpo de Caças Estelares Imperial.

#### **Oficiais**

##### **Pilotos de Caça**

Ser um piloto de caça é o mais perigoso, exigente, e prestigiante serviço dentro das forças armadas do Império. Estes pilotos permanecem acima dos pilotos regulares da Marinha em treinamento e essência. Eles são ensinados detalhadamente em estratégias e táticas, e usam os melhores caças do Império.

##### **Atiradores**

Atiradores do Corpo de Caças Estelares são uma sub-unidade especial do corpo de pilotos. Qualquer caça estelar maior do que um caça TIE que é equipada com sistemas de armas manuais usam estes atiradores. Eles possuem reflexos superiores e são mestres em todos os tipos de armas. Eles vestem capacetes de mira especializados e armaduras idênticas a dos pilotos de caça.

##### **Pessoal de Suporte Militar**

O Pessoal de Suporte providencia assistência para ambos os braços da Força Militar Imperial. Eles incluem técnicos, operadores de sistema, mecânicos, cozinheiros de campo, escriturário administrativo, e muitos outros funcionários não combatentes. Todo pessoal de suporte, conduto, deve

completar treinamento militar básico. O Pessoal de Suporte é encontrado em qualquer lugar onde o Império tem uma presença estabilizada. De naves capitâneas a oficiais em mundos cobertos de água, eles são uma parte vital do complexo militar Imperial.

### **Hierarquia do Corpo de Caças Imperial**

#### **Rank de Oficiais**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
-	-	\$5.000	Alto-Marechal
-	-	\$4.500	Marechal da Força
8	40	\$4.200	Marechal-Chefe
8	40	\$4.000	Marechal
7	35	\$3.800	Vice-Marechal
7	35	\$3.500	Comodoro
6	30	\$3.000	Capitão de Grupo
5	25	\$2.500	Comandante de Asa
4	20	\$2.200	Líder de Esquadrão
4	20	\$2.000	Tenente-Aviador
3	15	\$1.500	Oficial-de-Vôo
3	15	\$1.400	Oficial-Piloto

#### **Oficiais Não Comissionados**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
2	10	\$1.200	Suboficial
2	10	\$1.000	Sargento-Aviador
1	05	\$ 900	Técnico Chefe
1	05	\$ 750	Sargento
0	00	\$ 700	Cabo
0	00	\$ 650	Técnico Junior
0	00	\$ 600	Espaçonauta 1ª Classe
0	00	\$ 550	Espaçonauta 2ª Classe
0	00	\$ 500	Espaçonauta

Oficiais Não Comissionados não podem ser pilotos (pré-requisito Nível de Hierarquia 3). São designados a serviços de manutenção de caças e armamentos e ao suporte de pilotos.

### **Bureau de Segurança Imperial**

O BSI - Bureau de Segurança Imperial - tem apenas 4 níveis de hierarquia.: Inspetor Júnior, Inspetor, Inspetor Sênior, e o Inspetor Chefe. O Inspetor Júnior é o nível de entrada para o BSI. Para subir na hierarquia, o Inspetor Chefe tem que aprová-lo, e então todos votam. Os votos vão ficando cada vez mais pesados. O Inspetor Chefe é eleito cada 6 meses, para assegurar-se de que o Inspetor Chefe não se transforme num corrupto. A posição de Inspetor Chefe é muito poderosa, pois dá a ele poder para requisitar um investigação a qualquer um que estiver nas forças armadas Imperiais, exceto no Alto comando e na Inteligência Imperial. Para concorrer a vaga de Inspetor Chefe, você tem que ser um Inspetor Sênior. O trabalho do BSI serve para informar o Alto Comando sobre a situação de segurança interna, e acima disso como uma maneira para assegurar a lealdade e a moral dos Imperiais. Investigam também qualquer um que é um suspeito de espionagem. Para investigar alguém, o Inspetor Chefe pode requisitar a investigação, ou o BSI inteiro pode votar para investigá-los. O Alto Comando pode também requisitar que o BSI investigue alguém. Cada Inspetor do BSI começa com sua própria nave, onde geralmente que esta nave é uma Corveta Saqueador. O Saqueador é escolhido por causa de seu ótimo desempenho em batalha, de sua habilidade carregar caças e lançadeiras, e de seu preço baixo. As investigações são atribuídas aos Inspetores baseadas na dificuldade do caso. Por exemplo, não seria dado a um Inspetor Júnior realmente um caso difícil, e a um Inspetor Sênior um realmente fácil.

## **Hierarquia do BSI**

### **Hierarquia do Bureau de Segurança Imperial**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Hierarquia</b>
-	-	\$5.000	Inspetor Chefe
8	40	\$4.000	Inspetor Sênior
7	35	\$3.500	Inspetor
6	30	\$3.000	Inspetor Júnior

Note que não existem níveis menores na hierarquia do BSI. Um candidato a Inspetor Júnior obrigatoriamente tem como pré-requisito Nível de Hierarquia 5 em qualquer uma das forças armadas (Marinha, Exército ou CCE). Note que a nova hierarquia se sobrepõe a hierarquia das outras forças armadas Imperiais.

# A Nova República

A Nova República como você conhece está baseada num sistema republicano não tradicional. A diferença principal são os poderes alcançados pelo governo. Por instantes mais poder é concedido ao líder da República (Presidente). Outras diferenças seguem na estrutura diferente e mais autoridade é apontando pelo governo, por ser o melhor eleito. Os níveis de comando vão como seguem:

## **Supremo**

**Presidente:** detém o controle completo da República, incluindo todos o Chefes-em-Comando, Vice-Presidente e o Comandante Supremo. Algumas de suas ações devem ser aprovadas pelo Senado, pelo Ministério Geral e pela Corte de Justiça.

**Vice-Presidente:** tem controle sobre todas as coisas na República, embora todas as suas ações devam ser aprovadas pelo Presidente, sendo então aprovadas pelo Presidente.

**Supremo Comandante:** tem o controle de todos as divisões militares da República, e algumas ações devem ser aprovadas pelo Senado.

**Senado:** formado pelos Presidente do Senado, Conselhos do Ministério, Conselho de Defesa, Conselho de Justiça, Conselho das Finanças, Conselho do Comércio, Conselho de Segurança, Conselho da Ciência, por Comitês e por Comissões.

**Ministério Geral:** é a burocracia não militar da Nova República. É organizado em diversos Ministérios permanentes grandes, menores Agências orientadas a ação de serviços, e vários Institutos semi-independentes. O Ministério Geral é liderado pelo Primeiro Ministro e seu Gabinete, consistindo de cabeças de vários Ministérios, como Ministério do Estado, Finanças, Comércio, Segurança, Inteligência da Nova República e Ciência.

## **Corte de Justiça**

### **Comando**

**Chefe-em-Comando do Exército:** posto assumido pelo General de Exército, detém completo controle do exército, e todas as ações devem ser aprovadas pelo Supremo, sendo autorizadas pelo Presidente.

**Chefe-em-Comando da Marinha:** comando assumido pelo Almirante de Frota, detém completo controle da marinha, e todas as ações devem ser aprovadas pelo Supremo, sendo autorizadas pelo Presidente.

**Chefe-em-Comando do Corpo de Caças Estrelares:** posto assumido pelo General Supremo, controle completo da CCE, e todas as ações devem ser aprovadas pelo Supremo, sendo autorizada pelo Presidente.

**Chefe-em-Comando da Inteligência:** posto assumido pelo Chefe da Inteligência, detém o controle completo da Inteligência, todas as ações devem ser aprovadas pelo Supremo, sendo então aprovadas pelo Presidente.

**Conselho Jedi:** conselho formado por grandes Mestres Jedi, obtém o controle completo de todos os jedis, todas as ações deve ser aprovado pelo Supremo, sendo então aprovadas pelo Presidente.

**Outras Instituições:** todas as posições restantes devem reportar-se para seus líderes antes algum ação e então o líder da responsável deve submeter a ação ao Supremo, então o Presidente deve autorizar a ação.

*Nem todas as ações devem ser aprovadas pelo Presidente ou Líder da Divisão. Liberdade de ações específicas é aumentada pela posição do oficial que faz a ação.*

## **Estrutura do Supremo: Decisões do Legislativo e Executivo**

O Senado é compreendido de 100 membros, onde todos são eleitos pelos cidadãos da República. Algumas decisões devem ser votadas sobre pelo Senado, como ações que incluem o uso de forças armadas, ações que favoreçam o Império. Uma decisão militar deve ser aprovada por 2/3 do Senado. Uma decisão imperialista deve ser aprovada por uma maioria do Senado, onde um empate é decidido pelo Vice-Presidente. Presidente pode vetar todas as decisões restantes aprovadas ou desaprovadas pelo Senado, onde 55% da decisão é obtida por voto popular.

### **Divisão de Sistema, Planeta, Regional, e Líderes Locais**

Um sistema tem um líder eleito para aquela região e tem controle daquele sistema, e todas as maiores ações devem ser aprovadas pelo Senado e o Presidente. Um sistema é dividido em planetas, onde cada planeta tem um líder eleito por esse planeta e toda decisão são enviadas ao líder regional. Um planeta é dividido em regiões, onde cada região tem um líder eleito pela região e toda decisão é enviada ao líder planetário. Uma região planetária é dividida em locais separados, onde cada local tem um líder eleito para aquele local, e toda decisão é enviada ao líder.

### **Sumário**

Como você pode ver esta é uma corrente de comando que as maiores ações sobem a cadeia de comando atingindo o Presidente e ou o Senado. Uma decisão feita por um líder regional eventualmente pode alcançar o Presidente. Você deve observar que Posições Elevadas nos sistemas não são aqueles que usualmente tem idéias, são os líderes locais que fazem as decisões, que podem atingir o líder do sistema, mas um são uma decisão do líder local. Assim usando esta estrutura dá a todo o povo na República um importante trabalho.

### **Estrutura das Aventuras**

As primícias da República variam conforme o período em que a aventura ocorre. Durante a Aliança Rebelde, os principais objetivos são a manutenção da estrutura da rebelião e a queda do Império. Após a Batalha de Endor, a Nova República busca a sua reestruturação e ampliação de seu governo. Algumas aventuras que podem surgir durante o período da Rebelião:

- Missões diplomáticas a sistemas estelares para conseguir apoio contra o Império.
- Procura de planetas com possibilidades de montagem de bases militares (missões de exploração).
- Missões relâmpago de ataque à instalações e/ou plataformas imperiais.
- Resgate de prisioneiros de guerra, diplomatas detidos ou tropas perdidas em missões falhas.
- Missões de infiltração em bases e espionagem de planos imperiais.
- Captura de traidores e espões Imperiais.
- Escolta a transportes de armamentos, oficiais e missões diplomáticas.
- Treinamento de novos recrutas.

Durante a Nova República, outros tipos de aventuras podem surgir:

- Estabelecimento de novas bases em regiões desconhecidas.
- Aquisição de novos equipamentos, armamentos, tecnologia, etc.
- Atuação em frentes diplomáticas a planetas neutros ou Imperiais para conseguir novos e reconquistar aliados.
- Combate a facções Imperiais restantes, a organizações de Crime Organizado e outras possíveis ameaças.
- Manutenção da paz na Galáxia e reestruturação da República.

### **Nível Social**

<b>Nível Status</b>	<b>Exemplo</b>	<b>Riqueza</b>	
8	Presidente	Podre de Rico	\$50.000
7	Senadores e Ministros	Muito Rico	\$20.000
6	Chefes em Comando	Muito Rico	\$10.000
5	Líder de Sistema, Diretor de Grande Corporação	Rico	\$ 8.000
4	Líder do Planeta, Diplomatas, Administrador de Corporação	Rico	\$ 6.000
3	Líder de Região, Oficiais HM 7+, Administrador de Negócio	Rico	\$ 4.000
2	Líder Local, Oficiais HM 4-6, Chefe de Seção	Confortável	\$ 2.000
1	Líder Menor, Oficial HM 1-3, Diretor de Produção Engenheiro, Médico e Especialista	Confortável	\$ 1.000
0	Cidadão, Soldado, Corporativo e Acadêmico	Médio	\$ 500
-1	Pobre, Trabalhadores pesados	Batalhador	\$ 250
-2	Mendigo	Pobre	\$ 125
-3	-	Pobre	\$ 100



Os níveis de Status e Riqueza devem ser comprados separadamente. A tabela acima mostra uma relação entre os dois atributos muito comum no universo de Guerra nas Estrelas. Note que outras relações podem acontecer, como alguém mais com mais riqueza do que status social, ficando a critério do Mestre.

O HM - nível na Hierarquia Militar - concede Status gratuito, seguindo a tabela acima.

## **Exército da República**

O Exército da Velha República sofreu grandes baixas durante as Guerras Clônicas. Isto serviu como apoio ao Senador Palpatine para alcançar o cargo de Imperador e formar a sua própria força armada Imperial. Durante o período da Aliança Rebelde, foram criadas as tropas de elite conhecidas como Forças Especiais, que foram cruciais no declínio do Império. Logo após a Batalha de Endor, o Exército conseguiu reestabelecer sua estrutura original, e a Nova República vem conseguindo aumentar o número de soldados em suas fileiras.

### **Oficiais**

#### **Soldados**

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

**Forças Especiais da Rebelião:** As Forças Especiais são tropas de elite do Exército. Durante o período da Aliança Rebelde, as Forças Especiais permaneceram sob o comando do General Madine, inclusive o Corpo de Caças Estelares. Todos seguem as graduações do Exército, com exceção dos pilotos do CCE, que tinham uma hierarquia própria.

#### **Soldado das Forças Especiais**

**Perícias Básicas:** Armas de Feixes (Blasters), Arremesso (Granadas), Briga, Luta Romana, Corrida, Línguas, Xenobiologia, Xenologia, Intimidação, Interrogação, Planetologia, Manha, Sobrevivência, Pilotagem (veículos antigravitacionais), Rastreamento, Dissimulação, Furtividade, Lábria, Escalada, Salto, Armeiro (Armadura e Blaster), Operação de Computadores, Eletrônica (Computadores), Demolição, Eletrônica (Sistemas de Segurança), Primeiros Socorros, Esquiva, Escudo e perícias com armas de mão.

**Vantagens e Desvantagens exigidas:** Dever (Aliança/República), Inimigo (Império)

### **Oficiais**

**Perícia adicional:** Liderança.

#### **Oficiais Não Comissionados**

**Perícia adicional:** Liderança.

### **Fuzileiro**

Os fuzileiros são um destacamento das Forças Especiais treinado para a atuação no espaço, como abordagem de naves e estações espaciais.

**Perícias adicionais:** Sobrevivência (Espaço), Pilotagem (naves capitânicas e transportes), Artilharia (armas pesadas).

### **Guerrilheiro Urbano**

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

### **Técnico**

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

**Perícias adicionais:** como todos os tipos de transporte possuem partes mecânicas, eletrônicas e elétricas, o reparo pode exigir o uso de várias perícias juntas, como Mecânica, Operação e Programação de Computadores, Construção de Naves, Engenharia Mecânica e Eletrônica. Eletrônica (dróides e computadores).

### **Tripulação de Armas Pesadas**

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

**Perícias adicionais:** Artilharia (armas pesadas).

#### **Descobridor de Atalho**

O Descobridor de Atalho é soldado treinado para o reconhecimento do terreno e observação avançada. São os primeiros soldados enviados ao campo de batalha.

**Perícias adicionais:** Natação, Mecânica (veículo antigraavitacional) e Observador Avançado.

#### **Grupo de Região Desabitada**

O Grupo de Região Desabitada é um corpo formado por soldados designados para atuar em regiões desabitadas, servindo também como reforço de ataque rápido.

**Perícias adicionais:** Sobrevivência (especializada), Pilotagem (moto voadora) e Natação.

#### **Infiltradores**

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

#### **Especialistas em Transportes**

Os Especialistas em Transportes são soldados especializados na pilotagem de qualquer tipo de transporte de carga.

**Perícias exigidas:** Pilotagem (por veículo) e Astronavegação.

#### **Experts em Comunicação**

Os Experts em Comunicação são soldados com especialização em construção, operação e reparo de redes de comunicações e comunicadores - ComLinks.

**Perícias adicionais:** Operação de Eletrônicos (Comunicações) e Eletrônica (Comunicações).

#### **Tradutores**

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

**Perícias adicionais:** Línguas e Análise Criptográfica.

#### **Técnicos Médicos**

Os Técnicos Médicos são soldados orientados para primeiros socorros e cuidados médicos.

**Perícias adicionais:** Medicina, Cirurgia e Diagnose.

#### **Especialistas em Suprimentos**

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

**Perícias adicionais:** Comércio.

## **Hierarquia do Exército da República**

### **Rank de Oficiais**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
-	-	\$4.500	Alto-General
8	40	\$4.200	General
8	40	\$4.000	Tenente-General
7	35	\$3.800	Major-General
7	35	\$3.500	Brigadeiro
6	30	\$3.000	Coronel
5	25	\$2.500	Tenente-Coronel
4	20	\$2.200	Major
4	20	\$2.000	Capitão
3	15	\$1.500	1º. Tenente
2	10	\$1.400	2º. Tenente

### **Oficiais Não Comissionados**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
1	5	\$1.000	Sub-Oficial
0	0	\$ 500	Soldado

## Marinha da República

A Marinha da República mudou pouco desde a Velha República, o período da Aliança Rebelde e a Nova República. Sua estrutura interna é descrita a seguir.

### Oficiais

#### Cadetes

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

#### Frota

São as Forças presentes no sistema estelar. Cada Setor controlado por qualquer das partes é defendido por uma Frota, um massivo grupo de naves de guerra o qual é desmembrado e espalhados em pequenas divisões em todos os sistemas estelares importantes sendo protegidos dos ataques inimigos. São comandadas pelos Almirantes-de-Esquadra. Quatro (4) esquadrões formam uma Força de um sistema estelar, comandado por um Almirante.

#### Esquadrão

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

#### Linha

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

## Hierarquia da Marinha da República

### Rank de Oficiais

Nível	Custo	Salário	Exército
-	-	\$4.500	Almirante de Frota
8	40	\$4.200	Almirante
8	40	\$4.000	Vice-Almirante
7	35	\$3.800	Contra-Almirante
7	35	\$3.500	Comodoro
6	30	\$3.000	Capitão
5	25	\$2.500	Comandante
4	20	\$2.200	Tenente-Comandante
4	20	\$2.000	Tenente
3	15	\$1.500	Sub-Tenente
2	10	\$1.300	Aspirante

### Oficiais Não Comissionados

Nível	Custo	Salário	Exército
1	5	\$1.000	Sub-Oficial
0	0	\$ 500	Cadete

## Corpo de Caças Estelares da República

Durante a Aliança Rebelde, os pilotos de caças formavam uma unidade que pertencia às Forças Especiais da rebelião sobre o comando do General Madine, o Corpo de Caças Estelares - CCE.

Sua estrutura estava muito desmembrada, pois os poucos pilotos e atiradores recebiam treinamento básico das Forças Especiais e algum treinamento de combate espacial da Marinha da República. Além disso, tinham uma graduação própria que não seguia padrões rígidos como os das outras forças armadas. Logo após o estabelecimento da Nova República, o Supremo achou necessária uma reestruturação da unidade, separando-a definitivamente como uma força de defesa.

### **Oficiais**

#### **Pilotos**

Os pilotos formam o corpo de soldados designado a pilotagem de caças estelares e de corredores aéreos. Durante a rebelião, os pilotos recebiam o mesmo treinamento básico dos soldados das Forças Especiais, incluindo como perícias adicionais Pilotagem (por veículo), Astronavegação e Artilharia (por veículo). Com a reforma do CCE na Nova República, os pilotos recebem um treinamento mais adequado, envolvendo táticas e estratégias de combate aéreo e espacial, pilotagem e navegação espacial.

#### **Atiradores**

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

## **Hierarquia Militar do Corpo de Caças da República**

### **Rank de Oficiais**

Nível	Custo	Salário	Aliança Rebelde	Nova República
-	-	\$4.500	-	Supremo General
8	40	\$4.200	-	General
8	40	\$4.000	-	Tenente-General
7	35	\$3.800	-	Major-General
7	35	\$3.500	-	Coronel
6	30	\$3.000	General	Brigadeiro
5	25	\$2.500	Comandante	Comandante
4	20	\$2.200	-	Major
4	20	\$2.000	Tenente	Tenente
3	15	\$1.500	Oficial-de-Vôo	Oficial-de-Vôo
2	10	\$1.300	Cadete-de-Vôo	Cadete-de-Vôo

### **Oficiais Não Comissionados**

Nível	Custo	Salário	Aliança Rebelde	Nova República
1	5	\$1.000	Sub-Oficial	Sub-Oficial
0	0	\$ 500	Soldado	Soldado

Pilotos do CCE tem como pré-requisito Hierarquia 3 (Oficial-de-Vôo). Oficiais não comissionados contam como Pessoal de Suporte.

## **A Inteligência da República**

A Inteligência foi criado muito antes do início da Nova República, começando como uma pequena Agência servindo aos Senadores da Velha República. Logo após o a queda da República, parte da Inteligência começou a atuar em favor da Aliança Rebelde. Com suas atividades, a Aliança Rebelde pode permanecer ciente das intenções do Império. Sem a Inteligência, a Aliança seria virtualmente cega e incapaz para se opor a Nova Ordem. Após a queda do Império, a Inteligência foi remontada servindo como parte integrante do Ministério da Segurança.

Agindo sob a autoridade direta das forças armadas da República, a Inteligência fornece os serviços de recolhimento de informações principal para o governo civil. O processo de ganhar aliados

para a República é muito delicado e perigoso. Os agentes Imperiais estão em toda parte. Os diplomatas da República devem estar certos que uma reunião com um potencial aliado não é uma emboscada secreta. A Inteligência tem também uma parte de ferramenta ofensiva. Recrutando milhares de seres em planetas Imperiais, obtém um efeito prejudicial no governo Imperial desses mundos. Estes seres dedicados, altamente treinados fazem mais do que a canalizar informações; destroem também depósitos de suprimentos, incapacitam transportes, atacam postos avançados, assassinam colaboradores, e assim por diante.

Quando estas ações secretas servirem para sangrar a força imperial, são especialmente potentes quando usadas dentro da cooperação com as ações das forças armadas da República, como sabotar uma estação de força em um mundo inóspito que cause um pouco de inconveniência para a guarnição lá, mas farão poucas horas antes do ataque das forças da República.

### **Comando da Inteligência**

O Chefe da Inteligência é um cargo muito importante dentro da hierarquia da Inteligência. Este indivíduo é responsável pelos dados recuperados pela Inteligência que serão entregues ao Ministério da Segurança, que os passam por sua vez ao Supremo. Também é responsável por entregar ordens do Supremo a seu departamento.

O Chefe da Inteligência tem a responsabilidade final para seu departamento, e deve formular decisões críticas em uma base diária que pode dramaticamente afetar o curso da guerra. Seu departamento recebe literalmente trilhões de bytes de dados dos Agentes operativos através da galáxia. Os Agentes Sêniores da Inteligência correlacionam e interpretam estes dados, apresentando então ao Chefe da Inteligência um sumário diário que esboça o que é importante das informações recolhidas, junto com análises estatísticas das possibilidades dos dados serem forjados, comprometidas, ou mal interpretados. O Chefe da Inteligência usa estas informações para fazer um relatório diário ao Supremo. Os Chefes-em-Comando e os Comandantes Supremos usam estes relatórios para traçar estratégias e determinar seus objetivos seguintes. Se os relatórios da Inteligência forem imprecisos ou forem comprometidos, os efeitos podem ser catastróficos.

Os agentes da Inteligência Imperial são mestres da distorção e não é incomum que dados sejam defeituosos por causa deles. Os agentes da Inteligência da República devem constantemente estar em vigília para tal distorções. Embora isso, não podem deixar que o risco de dados comprometidos paralise esforços do seu departamento.

## **Hierarquia da Inteligência da República**

### **Rank de Oficiais**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
-	-	\$4.500	Chefe da Inteligência
8	40	\$4.200	Diretor
7	35	\$4.000	Diretor Assistente
6	30	\$3.000	Agente Especial
3	15	\$1.500	Agente

### **Oficiais Não Comissionados**

<b>Nível</b>	<b>Custo</b>	<b>Salário</b>	<b>Exército</b>
1	5	\$1.000	Agente Sênior
0	0	\$ 500	Agente em Treinamento

Somente os Agentes saem em combate (pré-requisito Hierarquia Militar 3).

## **Jedi, Jedi Negro e Sith**

### **A Força**

A Força é o que dá a um Jedi o seu poder. É um campo da energia criado por todas as coisas vivas. Cerca-nos e penetra-nos. Mantém a Galáxia unida. Há dois lados da Força: o lado da Luz e o lado Negro. Para usar a Força, deve-se estar em harmonia com ela.

Somente quando há calma, na paz, pode-se atuar com garantia do controle. Quando alguém está em harmonia com o Universo, se age como uma obrigação para manter a harmonia. A Vontade e

a Força são uma coisa só. O autor e a ação andam juntos, são os mesmos. Não há nenhuma contradição: há uma unidade. Este é o caminho da Luz.

O Universo é um caldeirão cheio de poder. Para liberar essa potência, alguém deve aproveitar suas emoções mais baixas: ódio, raiva, medo, agressão. Liberando sua própria raiva, ele libera a raiva da eternidade. Somente quando enchido com o ódio, consegue executar o mais odioso dos atos. A Vontade e a Força são uma. Não há nenhuma contradição: há uma unidade. Este é o caminho da Escuridão.

Esta é a escolha do Jedi: serenidade ou ódio; paz ou raiva; liberdade ou tirania; aprendizagem ou poder; a luz ou a escuridão.

A Força não é propriamente boa ou má; é um reflexo da natureza, e a natureza própria pode ser fria e cruel. O Mal pode aproveitar a Força de acordo com sua vontade - e, fazendo assim, perde algo de sua humanidade, transformado em um avatar do lado Negro da Força. Para um Mestre do Lado Negro, como para um Mestre da Luz, não se pode dizer se um controla a Força, ou a Força o controla; para perguntar qual é o autor e qual a ação é uma pergunta de nenhum resposta.

### **A Força e o Jedi**

Do nada veio a vida; da matéria inoperante veio o espírito. Com a vida veio a percepção: a percepção da beleza e do feio, da serenidade e do medo. A Força cresceu mais forte para que a vida crescesse mais forte. A vida é a maneira do Universo de perceber-se; a Força é a força de sua percepção. Enquanto a vida cresceu, evoluiu, tornou-se mais sofisticada, veio a inteligência - e com ela, a capacidade da compreensão. A inteligência questionou o Universo, e quando foi inteligente o bastante para perguntar uma pergunta direta, o Universo respondeu. A Força tornou-se mais forte, mais sofisticada, enquanto a inteligência espalhou e o conhecimento sábio do Universo aprofundou-se.

Contudo a natureza da Força é escondida e subjetiva. As perguntas sobre a natureza da matéria e da energia são respondidas mais facilmente. Os seres inteligentes desenvolveram uma tecnologia elevada pela compreensão da lei física - contudo a compreensão da natureza mística do Universo retardou-se muito. Os seres inteligentes construíram as culturas avançadas que estavam frias, cruéis, ignorantes da batida do coração da realidade.

Esteve assim a galáxia até a ascensão dos Jedi. Estudaram a Força; fizeram exames para o primeiro de poucas etapas na estrada à harmonia universal. Enquanto seu mestrado se aprofundou, enquanto sua fama era propagada, e enquanto seus trabalhos começaram a trazer a harmonia e a liberdade à galáxia, foram traídos.

Era inevitável que alguns homens usariam a Força com o seus propósitos baixos para conseguir riqueza e poder. O Lado Negro é fácil e sedutor; os primeiros sucessos trouxeram mais para o seu lado. Este mal convenceu a todos que os Jedi eram maus, caçadas ocorreram e grandes matanças de sua ordem antiga. Tudo - ou quase tudo.

### **O Sith**

Um culto antigo que usava o Lado Negro da Força. Mestres da alquimia e da ilusão. Uma vez "eram poderosos Jedi da (Velha) República, irmãos na Força, mas o Grande Cisma entre o Lado Negro e a Luz empurrou Jedi contra Jedi." Derrotados, exilados, eles fugiram para o lado distante da galáxia onde encontraram os povos Sith que os trataram como deuses. Após muitos séculos o império de Sith veio a se tornar um reino vasto, rico. Aquela era a Era Dourada de Sith ... até Naga Sadow tentar conquistar a República e adicioná-la ao império de Sith. A invasão de Sadows foi derrotada, mas a um grande custo a ambos os lados, e o império de Sith caiu em desgraça e em tudo com exceção do desaparecido ... até Exar Kun redescobri-lo. Nem todos os usuários do Lado Negro da Força são seguidores de Sith; a Força é onipresente quando o Sith for somente um seguidor do Lado Negro, possivelmente o mais poderoso e bem conhecido.

### **O Código Jedi**

A Força usa o Jedi, ou o Jedi a força?

Porque o uso da força e da maneira que a Força usa seu usuário é um, a escolha é inescapável. Um Jedi que comece o trajeto pelo Lado Negro será dominado para sempre por ele. Isso é porque o Jedi deve seguir um código estrito.

Não há emoção; há paz.

Não há ignorância; há conhecimento.

Não há paixão; há serenidade.

Não há morte; há a Força.

Para usar a Força o Jedi deve permanecer em harmonia com ela.

Atuando em dissonância reduz o seu poder.

A Força é criada e sustentada pela vida. O Jedi atua para preservar a vida, Matar é errado.

Freqüentemente matar é necessário e a única solução. O Jedi pode matar em defesa própria ou para defender outros. Ele pode matar se, fazendo isso, ele preserva a existência da vida. Mas ele deve saber, que matar é errado. Quando ele mata, ele comete um crime contra a Força. Embora ele possa saber que ele faz isso para o bem maior, e o bem maior justifica o ato, mas ele também sabe que a morte permanece como um espinho no seu espírito.

O Jedi não deve aturar para ganhos pessoais, de riqueza ou poder. Ele atua para ganhar conhecimento; para sustentar a liberdade, vida e aprendizado; para derrubar aqueles que impõem a tirania, morte e ignorância.

Às vezes riqueza e poder são necessários para alcançar os objetivos do Jedi, riqueza é necessária para obter material; poder é necessário para obter ajuda de outros. O Jedi não está interessado em riqueza ou poder para seus benefícios e vantagens materiais, e de livrará deles uma vez que seus objetivos forem alcançados.

Um Jedi nunca atua com ódio, fúria, medo ou agressão.

Um Jedi deve atuar quando ele está calmo, em paz com a Força

Atuar com fúria é um passo para o Lado negro, que coloca em risco tudo para o qual o Jedi é.

### **A Academia Jedi**

Vinte e cinco mil anos antes do nascimento de Luke Skywalker, uma faixa de nobres Jedi deu forma a Cavalaria e construiu a primeira Academia Jedi em Deneba. Era um lugar para ensinar os caminhos do Jedi e para expandir o conhecimento da paz e da tranquilidade através de toda a galáxia. Do dia de sua concepção até que a sua destruição durante as Guerras Clônicas, este era o coração da Cavalaria Jedi. Suportado pela Velha República teve muitos recursos disponíveis e numerosos Jedi honoráveis treinados, como Nomi Sunrider, e Ulic e Cay Qel-Droma.

## **Usuários da Força**

### **Cavaleiros Jedi**

Os Cavaleiros Jedi são usuários da Força, que estudaram a Força e aprenderam a dominá-la. A Força é o que dá ao Jedi o seu poder. Por dezenas de gerações os Cavaleiros Jedi foram os guardiões da paz e da Justiça na velha República. Antes dos tempos negros, antes do Império.

### **Mestre Jedi**

Um título de honra ao maior Jedi, aquele que era forte o bastante na Força e paciente bastante em vida e além para passar suas habilidades através do ensino a uma nova geração Jedi.

### **Adeptos Do Lado Negro**

Membros do Novo Conselho Imperial do clone do Imperador renascido, eles eram selecionados pelo Imperador usando o Lado Negro da Força e eram treinados por ele para tornarem-se poderosos praticantes da Força. Serviram à vontade do Imperador e foram supostos para substituir eventualmente a maioria dos governadores planetários.

### **Jedi Negro**

O clone do Imperador renascido visionou uma nova raça de Cavaleiros Jedi, treinada no Lado Negro da Força e leal a ele pelos 1.000 anos que esperou reinar. Os Cavaleiros Jedi do Mal que operam durante as Guerras Clônicas foram chamados também de Jedi Negros, um grupo que ameaçou o Sistema Bpfassh. Aproximadamente 19 anos após a batalha de Endor, o segundo Império tentou treinar uma legião de Jedi Negros na Academia da Sombra. Seu objetivo era retomar a galáxia e reestabelecer o Império.

### **Senhor Negro de Sith**

Tradicionalmente, o mestre titular do povo antigo Sith. Um Jedi que torno-se para o Lado Negro da Força. O título de Lorde Negro era passado de geração à geração, com somente um Senhor Negro existindo numa vez. Os restos mumificados dos Senhores Negros estão preservados em Korriban.

## **Artefatos Jedi**

### **Sabres de Luz**

Criados pelos Cavaleiros Jedi, os sabres de luz medem cerca de 30 centímetros de comprimento. Os jorros no lado de cima dos sabres de luz focalizam a energia em uma longa lâmina de pura energia. Eles podem cortar através de qualquer coisa exceto outra lâmina de sabre de luz. Os Jedi usavam mais os sabres de luz para defesa desde que as lâminas podem bloquear qualquer coisa que venham a eles. Poucos carregam sabres de luz por causa da pequena quantidade de Jedi e o tempo que ele toma para dominá-la.

### **Holocrons**

Mestres Jedi construíram estes holocrons para armazenar informações importantes sobre os Cavaleiros Jedi na forma de hologramas. Muitos holocrons têm a forma cúbica, e podem caber na palma da mão. Eles não precisam ter nenhuma fonte de energia, o que leva a alguns acreditarem que eles recebem poder da Força. Também, eles podem armazenar dados ilimitados. Eles podem ser usados para armazenar a história Jedi e métodos de treinamento. Todos desapareceram ou foram destruídos, embora alguns acreditem que existem mais embora estejam escondidos.

### **Estrutura das Aventuras**

#### **Pré Império**

Antes do Império os Jedi era consideravelmente comuns. Seriam um grupo estacionado em cada sistema civilizado e talvez algum cada nação principal. O povo da República sabe, confia e respeita (bem, a maioria das pessoas de qualquer maneira) a Cavalaria.. São a lei em seu mais alto nível e carregam o dever de manter a Paz Galáctica. Protegem todos os sistemas mas não relataram-se diretamente a nenhum, para não atrapalhar a República. Contudo a República não tem nenhum poder oficial sobre a cavalaria. Desenvolveram apenas um relacionamento simbiótico mutuamente benéfico através dos anos. A maioria dos personagens Jedi deste período de tempo são recém formados da Academia. Somente as raças que exploraram o espaço puderam ser permitidas na Academia.

#### **Império**

Desde as Guerras Clônicas o Império tem caçado os Jedi. O Jedi são não mais tratados com reverência que receberam durante a Velha República. A Cavalaria Jedi é considerado uma velha lenda ou apenas algo como "religião antiga". Se um PC disser a alguém que é um Jedi devem ser ridicularizado, levado para o Império, ou ambos. Os personagens Jedi deste período devem simplesmente escolher um Jedi iniciando o seu treinamento.

#### **Pós Império**

Depois Palpatine morreu, os Jedi começam a crescer lentamente outra vez. Aqueles que tinham se escondido por muitos anos longos reaparecem e Luke Skywalker erige um novo Praxeum Jedi para reconstruir a Velha Cavalaria. O jogador pode ser um membro do novo Praxeum, um Jedi que aprendeu com um Mestre no final da Grande Remoção e permaneceu escondido até mais tarde, um dos Aprendizes Negros do Imperador retornando a Luz, ou a Força usando um alienígena de algum tipo.

### **Nível de Hierarquia**

<b>Nível</b>	<b>Lado da Luz</b>	<b>Lado Negro</b>	<b>Sith</b>
8	Grande Mestre Jedi	Primário do Lado Negro	Senhor Negro de Sith
7	Mestre Jedi	Mestre Lado Negro	Mestre de Sith
6	Grande Cavaleiro Jedi	Adepto Lado Negro	Adepto de Sith
5	Cavaleiro Jedi	Jedi Negro	Cavaleiro Sith
4	Conselheiro Jedi	Caçador de Jedi	Guerreiro Sith
3	Irmão Jedi	Guardião Lado Negro	Discípulo Sith
2	Adepto Jedi	Protetor Lado Negro	Viajante Sith
1	Aprendiz	Aprendiz Lado Negro	Aprendiz Sith
0	Não Iniciado	Não Iniciado	Não Iniciado

Os níveis de Riqueza variam para cada segmento, em geral variando de Médio (Nível 0 a 4) a Confortável (Nível 5+). Outros valores podem ser adotados, a critério do Mestre.



# Crime Organizado

O Crime Organizado agrupa uma classe de seres que trabalham para um grupo exclusivamente - eles mesmos. Apenas se conseguir ganho pessoal, segurança ou poder, os membros da classe independente freqüentemente tentam permanecer fora da guerra entre o Império e a República ... a não ser, é claro, se ganhar alguma coisa com isso.

O Crime Organizado trabalham em atividades criminosas específicas, com o envolvimento de produção, aquisição e transporte de drogas, escravos, armamentos ilegais e outros itens proibidos, além de serviços considerados "sujos". Eles criaram o chamado Comércio Negro, onde se pode encontrar de tudo de acordo com o preço que se está disposto a pagar. Geralmente estão envolvidos em lavagem de dinheiro. O tamanho da organização varia desde Guildas de Crime, com cerca de 10.000 pessoas envolvidas espalhadas em poucos planetas de um Setor, a enormes Cartéis do Crime, com mais de 100.000 pessoas envolvidas direta ou indiretamente atuando em até 2/3 do Setor. Contam com pequenos esquadrões de caças estelares para escolta e alguns transportes de carga médios. Alguns Cartéis possuem dinheiro suficiente para comprar governos corruptos a seu favor.

## Tipos de Personagens

**Chefões do Crime:** os Chefões do Crime são personagens que controlam o crime organizado em sua região, geralmente atingindo uma parcela de Setor. Atuam contra a lei, mas não são punidos pois tem poder suficiente para protegê-los. Possuem grande reputação, status e riqueza dentro de seus domínios.

**Contrabandistas:** são os membros responsáveis pelo transporte de mercadorias ilegais. Às vezes se metem em encrencas com as autoridades locais. Conhecem bem todas as rotas de navegação, são excelentes pilotos por necessidade e são clientes preferenciais em cantinas e estalagens barradas pesadas espalhadas por toda a galáxia.

**Comerciantes:** são os membros responsáveis pelas negociações dos produtos e serviços oferecidos pelo cartel do crime organizado. Pechincha, barganha e desonestidade são suas principais metas na compra e venda. Você quer algumas coisa? O Comerciante consegue!

## Personagens Independentes

Os personagens abaixo não estão envolvidos diretamente com o crime organizado, mas podem ajudar nos planos dos Chefões do Crime Organizado. Algumas vezes, contudo, eles podem sabotar os planos dos Chefões ...

**Caçadores de Prêmios (Bounty-Hunters):** são personagens mercenários que vivem de recompensas oferecidas pela captura de indivíduos. O Império emprega Caçadores de Prêmios para encontrarem ou matarem alguma vítima, evitando a demora da burocracia interna das forças armadas. Certas organizações oferecem recompensas pela captura de algum inimigo, evitando assim "perda de tempo" por parte de seus membros ocupados em gerar lucros. Alguns possuem pequenas naves para locomoção.

**Donos de Negócios:** estes personagens variam desde donos de cantinas a pequenas corporações de fachada, geralmente acobertam os negócios sujos dos cartéis do crime em troca de alguma vantagem, que varia desde a simples permissão de continuar com o seu estabelecimento funcionando e até uma pequena participação nos lucros da organização.

**Fugitivos:** são personagens procurados por crimes cometidos ao Império, a República ou outras organizações. Geralmente ajudam um dos lados para ganhar proteção contra os outros lados, muitas vezes sem revelar suas reais intenções. Geralmente possuem algum segredo que o condenaria se fosse descoberto.

**Piratas:** operam em pequenos planetas e cinturões de asteróides, atacando frotas de cargueiros e saqueando o seu conteúdo. Muito do resultado dos roubos é vendida aos cartéis do crime organizado por preços muito abaixo do mercado. Possuem uma pequena frota de caças estelares e alguns transportes militares para abordagem de naves.

## Estrutura das Aventuras

As principais metas do Crime Organizado são a expansão de seus domínios, atingindo toda a Galáxia, e a aquisição de mais lucros em cada negociação. O Crime Organizado utiliza vários

métodos para atingir os seus objetivos, como roubo, coesão, intimidação, propinas e chantagem.

Algumas idéias para aventuras seguem abaixo, que depende indiretamente do período em que ocorre a aventura:

- Ataque e saques a comboios de cargas, transportes militares e civis.
- Negociações com interessados em suas mercadorias, e a manutenção do comércio no Mercado Negro.
- Caçadas a traidores e fugitivos.
- Expansão dos negócios atingindo novos mundos e assinatura de "acordos" com novos associados.
- Aquisição de novos membros para a Organização.

## Nível Social

### Nível de Status      Exemplo

#### Riqueza

6	Chefão de Cartel	Rico	\$10000
5	Chefe de Organização Média	Rico	\$8000
4	Chefe de Guilda	Rico	\$6000
3	Arauto do Chefe	Rico	\$4000
2	Líder de Pequenos Bandos	Confortável	\$2000
1	Guarda-Costas, Chefe da Guarda e Dono de Cantina	Confortável	\$1000
0	Mercenários, Piratas, Caçadores de Recompensas	Médio	\$500
-1	Músicos, Produtores, Contrabandistas, Comerciantes e Guardas	Batalhador	\$250
-2	Fugitivo e Garçom	Pobre	\$125
-3	Ladrão, Serviçal e Vendedor de Sucata	Pobre	\$100
-4	Escravo	Falido	\$000

Os níveis de Status e Riqueza devem ser comprados separadamente. A tabela acima mostra uma relação entre os dois atributos muito comum no universo de Guerra nas Estrelas. Note que outras relações podem acontecer, como alguém mais rico do que seu status social, ficando a critério do Mestre.

# A Galáxia

A Galáxia de Guerra nas Estrelas é uma vasta conexão de regiões, setores e sistemas estelares que contém mais de milhares de milhares de mundos. A chave para controle da galáxia é conhecendo como ela está organizada.

O mapa da galáxia está dividido em várias regiões definidas pela sua distância do centro galáctico e seu status político e econômico. Existem no total 9 regiões. A partir do centro da galáxia em direção aos confins as regiões são denominadas como:

**Centro Profundo**

**Os Mundos Centrais**

**As Colônias**

**Borda Interna**

**Região de Expansão**

**Borda Mediana**

**Territórios da Borda Externa**

**Espaço Selvagem**

**Regiões Não Exploradas**

Cada região é composta de vários setores. Um típico mapa de setor pode ser desenhado como um quadriculado. Cada setor é composto de quatro quadrantes, que são compostos por quatro sistemas estelares. Uma nave com hiperdrive toma cerca de 18 horas para atravessar um sistema, 36 horas para cruzar um quadrante e 72 para cruzar um setor em linha reta.

Cada planeta localizado em uma sistema é descrito pelas regras do Guia dos Planetas.

# Grupos de Planetas

Este livro de referência é uma coletânea dos planetas conhecidos dentro do Universo de Guerra nas Estrelas.

## Cultura e Costumes

A cultura e os costumes dos mundos da galáxia variam tanto quanto a sua quantidade. Cada mundo apresenta culturas e costumes completamente diferentes, que geralmente serão influenciados pelo tipo de governo e nível tecnológico do planeta. Em linhas gerais, planetas muito próximos com intensas trocas comerciais e de informação tendem a ter o mesmos tipos de cultura e costumes trazida por viajantes e imigrantes.

## Grupos de Planetas

### Grupo de Planetas 1

#### Nigel VI

Setor: Kira  
Sistema: Nigel  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Planícies, Geleiras  
Duração do dia: 20 Horas Padrão

Duração do Ano: 325 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humano  
Espaçporto: classe Padrão  
População: 3,2 milhões  
Função: Colônia Humana  
Governo: República (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: Recursos Naturais  
Importações: Alta Tecnologia

#### Lohopa II

Setor: Kira  
Sistema: Lohopa  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Urbano  
Duração do dia: 25 Horas Padrão  
Duração do Ano: 414 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humano

Espaçoporto: classe Estelar  
População: 7,9 Bilhões  
Função: Centro de transporte para viajantes usando rotas próximas, principalmente indústrias de mineração.  
Governo: República (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: Alta Tecnologia, metais, minerais  
Importações: Matérias alimentícias, artigos de luxo

#### Lazerian IV

Setor: Kira  
Sistema: Lazerian  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Planícies, Floresta, montanhas, urbano  
Duração do dia: 24 Horas padrão  
Duração do Ano: 360 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos (N),

Pontos de Interesse: Velho posto avançado Jedi, cidade de Cristal, cidade de Lazeria  
Espaçporto: classe Imperial  
População: 475 milhões  
Função: indústria pesada.  
Governo: Monarquia leal ao Império. (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: Manufaturados  
Importações: Matéria-prima, artigos de luxo

#### Akwin (N)

#### Kirima

Setor: Kira  
Sistema: Kirima  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio

Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g

Terreno: Montanhas, oceanos, calotas polares

Duração do dia: 35 Dias Padrão

Duração do Ano: 210 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humano, Ishi

Tib, Lyra

Espaçoporto: 1 imperial, 1 estelar, 2

Padrão

### **Krann**

Setor: Kira

Sistema: Krann

Tipo: Terrestre

Temperatura: Morno

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: úmido

Gravidade: 1g

Terreno: montanhas coberta de matas, mata, Planícies

Duração do dia: 31 Horas

Duração do Ano: 162 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos,

Kluuzot (N)

### **Ropagi II**

Setor: Kira

Sistema: Ropagi

Tipo: Terrestre

Temperatura: temperado

Atmosfera: tipo I

Hidrosfera: Moderada

Gravidade: 0.5g

Terreno: Planícies, urbano

Duração do dia: 30 Horas padrão

Duração do Ano: 375 Dias Locais

### **Seltos**

Setor: Kira

Sistema: Seltos

Tipo: Terrestre

Temperatura: Temperado

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: Moderada

Gravidade: 1g

Terreno: Floresta, montanhas

Duração do dia: 20 Horas padrão

Duração do Ano: 459 Dias Locais

### **Grupo de Planetas 2**

#### **Ord Mantell**

Setor: Heyer

Sistema: Ord Mantell

Tipo: Terrestre

Temperatura: Temperado

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: Úmido

População: 900 milhões (estimado)

Governo: monarquia constitucional

(GC 4)

Nível Tecnológico: 12

Exportações: Baixa a Alta Tecnologia, metais

Importações: artigos de luxo e trabalhos de arte

Espaçoporto: classe Padrão

População: 2.300 Humanos, 13,4 milhões Kluuzot

Função: mineração e processamento de cristais.

Governo: competição de estados corporados (GC 2)

Nível Tecnológico: 12

Exportações: minerais raros, cristais de nova

Importações: matérias alimentícias, produtos médicos, artigos de luxo de Alta Tecnologia

Espécies Inteligentes: Kalduu (N), Ropagu (N)

Espaçoporto: classe Estelar

População: 1 bilhões

Governo: Democracia representativa (GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Exportações: Computadores, programas, facilidades médicas

Importações: matérias alimentícias, mercenários

Espécies Inteligentes: Humanos

Espaçoporto: classe Padrão

População: 4 milhões

Governo: República (pró-Nova República) (GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Exportações: Alta Tecnologia

Importações: matérias alimentícias, carvão, minérios preciosos

Gravidade: 1g

Terreno: Planícies, matas

Duração do Dia: 26 Horas padrão

Duração do Ano: 334 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos, Trandoshans, e outras espécies

Espaçoportos: Serviços limitados  
População: 4 bilhões  
Função: Antiga base primária da Velha República. Comércio, entretenimento, jogo

### **Ord Pardron**

Setor: Abrion  
Sistema: Ord Pardron  
Tipo: Asteróide  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: Tipo 0  
Hidrosfera: Árida  
Gravidade: 0.15g  
Terreno: Barren  
Duração do Dia: planeta não pode rotacionar  
Duração do Ano: 752 Dias Padrão  
Espécies Inteligentes: Humanos

### **Ord Trasi**

Setor: Kinzua  
Sistema: Ord Trasi  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: Tipo II  
Hidrosfera: Árida  
Gravidade: 1g  
Terreno: Montanhas, Planícies  
Duração do Dia: 28 Horas  
Duração do Ano: 412 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos,

Wookies (escravos)

### **Pantolomin**

Setor: Columbia  
Sistema: Pantolomin  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Oceano, mata tropical  
Duração do Dia: 24 Horas Padrão  
Duração do Ano: 349 Dias Locais

### **Poderis**

Setor: Turis  
Sistema: Poderis  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Arquipélago, cadeias de mesas  
Duração do Dia: 10 Horas padrão

### **Qat Chrystac**

Governo: Governador da República (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Nada

Espaçoportos: classe Padrão (restrito a Nova República e somente uso de emergência)  
População: 68.000 (tropas da Nova República )  
Função: base militar da Nova República  
Governo: Militares da Nova República (GC 5)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Nada

Espaçoportos: classe Imperial (restrito a naves Imperiais registradas e uso militar)  
População: 2 milhões  
Função: maior centro de construção de naves do Império.  
Governo: Moff Imperial (GC 6)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Naves estelares  
Maiores Importações: Alta Tecnologia, metais refinados

Espécies Inteligentes: Humanos, Lomins, vários aliens  
Espaçoportos: classe Imperial  
População: 1 bilhões  
Função: Serviço/turismo  
Governo: Democracia representativa (aliada a Nova República) (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Artigos de luxo  
Maiores Importações: Turistas

Duração do Ano: 77 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoportos: Serviços limitados  
População: 17 milhões  
Função: Colônia  
Governo: Governador Imperial (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Comida, medicina, Alta Tecnologia

Setor: Glythe  
Sistema: Qat Chrystac  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Seco  
Atmosfera: Tipo IV  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: Pesado (1.4 do Padrão)  
Terreno: mares de lava radioativa,  
platôs de vidro vulcânico  
Duração do Dia: 12 Horas padrão  
Duração do Ano: 166 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Nada

### **Rishi**

Setor: Riso  
Sistema: Rishi  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Montanhas, pântanos  
Duração do Dia: 20 Horas Padrão  
Duração do Ano: 268 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos  
(cidades), Rishii (nativos das altas montanhas)

### **Sarka**

Setor: Mortex  
Sistema: Sarka  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I (respirável)  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1.3g  
Terreno: Mata, terras pantanosas,  
cavernas interligadas para moradia  
Duração do Dia: 39 Horas padrão

### **Svivren**

Setor : Fellini  
Sistema: Svivren  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Montanhas, zonas de  
agricultura cultivada, urbano  
Duração do Dia: 26 Horas padrão  
Duração do Ano: 388 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Svivreni (N),  
Ewoks, Humanos, Sullustans  
Espaçoportos: classe Imperial, 6 classe

### **Estelar**

### **Tangrene**

Setor: Sharadan

Espaçoportos: Serviços limitados  
População: 2.000 tropas da Nova  
República, aproximadamente 1.500  
Tropas de Radiação Imperial  
Função: Base secreta  
Governo: Nada, militares (GC 5)  
Nível Tecnológico: 12 (dentro da base  
da Nova República)  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Nada  
"Campo de batalha para o Império e a  
Velha República"

Espaçoportos: classe Padrão  
População: 2 bilhões  
Função: Mineração, Recursos  
Naturais, moradia  
Governo: Colônia Teocrática (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12, 0  
Maiores Exportações: Minerais,  
minérios, combustíveis, missionários  
Maiores Importações: Alta  
Tecnologia, média tecnologia, baixa  
tecnologia

Duração do Ano: 462 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Sarkans (N)  
Espaçoportos: classe Imperial  
População: 4 bilhões  
Função: centro de Comércio  
Governo: Governador por seleção  
tribal (GC 2)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Rubis de Nova  
Maiores Importações: Artigos de luxo

População: 8,5 bilhões  
Função: Serviço  
Governo: Aliança de Comércio  
Svivreni (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Alta  
Tecnologia, média tecnologia, computadores,  
dróides  
Maiores Importações: Comida,  
medicina

"Um planeta que tem resistido todas as  
tentativas de ocupação Imperial, usando todas  
as forças, e enfurecendo o Império pela sua  
determinada recusa ao controle Imperial."

Sistema: Tangrene

Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: Montanhas, canyons  
Duração do Dia: 29 Horas padrão  
Duração do Ano: 356 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos

### **Trogan**

Setor: Anthos  
Sistema: Trogan  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Saturado  
Gravidade: 1g  
Terreno: Platô  
Duração do Dia: 32 Horas padrão

### **Ukio**

Setor: Abrion  
Sistema: Ukio  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 0.8g  
Terreno: Planície  
Duração do Dia: 22 Horas padrão  
Duração do Ano: 357 Dias Locais

### **Vaathkree**

Setor: Skone  
Sistema: Vaathkree  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Mediterrânea  
Atmosfera: Tipo IV  
Hidrosfera: Árida  
Gravidade: 1.8g  
Terreno: Cadeias vulcânicas de  
montanha rios de lava, cidades em domos.  
Duração do Dia: 54 Horas padrão  
Duração do Ano: 197 local Horas  
padrão

### **Woostri**

Setor: Testarr  
Sistema: Woostri  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Saturado  
Gravidade: 1g  
Terreno: Urbano  
Duração do Dia: 22 Horas padrão  
Duração do Ano: 312 Dias Locais

Espaçoportos: classe Estelar (restrito a uso militar Imperial)

População: 290.000 (tropas Imperiais)

Função: base Imperial

Governo: Moff de Sector Imperial

(GC 5)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Nada

Maiores Importações: Nada

Duração do Ano: 401 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos

Espaçoportos: 1 classe Padrão

População: 8 milhões

Função: Subsistência, turismo

Governo: Governador Imperial (GC 5)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Nada

Maiores Importações: Nada

Espécies Inteligentes: Ukians (N)

Espaçoportos: classe Imperial

População: 7,5 bilhões

Função: Agricultura, moradia

Governo: Sobreliga de Monarquia

(GC 4)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Comida

Maiores Importações: Alta Tecnologia

Espécies Inteligentes: Vaathkree (N), Vnals (N), Stonesingers (N)

Espaçoportos: classe Imperial

População: 6 bilhões

Função: Serviço

Governo: Conselho de Vaathkree (GC

3)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Média tecnologia, Matéria-prima

Maiores Importações: Alta Tecnologia, computadores, dróides

Espécies Inteligentes: Woostoids (N), além de poucos outras espécies

Espaçoportos: classe Imperial

População: 18 bilhões

Função: Acadêmica, livraria, recreação, moradia

Governo: Legislatura Representativa

(GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Informação



Maiores Importações: Turismo, Alta  
**Xa Fel**

Setor: Lorax  
Sistema: Xa Fel  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo II  
Hidrosfera: Padrão  
Gravidade: 1g  
Terreno: Urbano  
Duração do Dia: 31 Horas padrão  
Duração do Ano: 379 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Xa Fel (N)  
Espaçoportos: classe Imperial  
População: 16 bilhões

### **Yaga Minor**

Setor: Rayter  
Sistema: Yaga  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1.2g  
Terreno: Floresta  
Duração do Dia: 23 Horas padrão  
Duração do Ano: 451 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Yagai (N)

### **Honoghr**

Setor: Lahara  
Sistema: Honogr  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I em terra limpa,  
Tipo III nas planícies  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: Planícies tóxicas, alguma  
terra limpa  
Duração do Dia: 23 Horas padrão  
Duração do Ano: 352 Dias Locais

### **Wayland**

Setor: Lol  
Sistema: Wayland  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Florestas  
Duração do Dia: 23 Horas padrão  
Duração do Ano: 353 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humano,  
Myneyrsh, Psadan

### **Tecnologia**

Função: Moradia, fabricação de drives  
de naves estelares  
Governo: Quadro de Executivos da  
KDY (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Motores de  
Hyperdrive  
Maiores Importações: Água, matérias  
alimentícias, média tecnologia, Alta  
Tecnologia, componentes de computadores.  
"Um dos maiores centros de  
manufatura da Kuat Yards Drive, produzindo  
20% dos motores de hiperdrive da  
cooperação."

Espaçoportos: classe Imperial (restrito  
para uso militar somente)  
População: 4 bilhões  
Função: Construção de naves  
Estelares, moradia  
Governo: Moff Imperial (GC 5)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: unidades de  
drive de Naves Espaciais  
Maiores Importações: Metais  
refinados

Espécies Inteligentes: Noghri (N)  
Espaçoportos: classe Imperial  
População: 10 milhões  
Função: Moradia  
Governo: Clã (Formalmente aliado  
Imperial, não neutro) (GC 2)  
Nível Tecnológico: 0, com  
componentes de 12  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Comida, água,  
medicina, Alta Tecnologia, média tecnologia

Espaçoportos: Campo de Pousa  
Pontos de Interesse: Fortaleza do  
Monte Tatis.  
População: 28 milhões  
Função: Subsistência  
Governo: Ditatorial (Joruus C'boath)  
(GC 5)  
Nível Tecnológico: 3  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Nada

### Grupo de Planetas 3

#### Hapes

Setor: Cinturão Hapes  
Sistema: Hapes  
Tipo: Terrestre  
Temperature: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Montanha  
Duração do Dia: 22 Horas padrão  
Duração do Ano: 240 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos:  
Hapans (N)  
Espaçoportos: classe Imperial  
População: 4 milhões  
Função: Governo, moradia  
Governo: Monarquia (Família Real  
Hapan) (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Artigos de luxo

#### Dathomir

Setor: Dierfon  
Sistema: Dathomir  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: Levemente menor que Padrão  
Terreno: Deserto, Floresta, mata, montanhas  
Duração do Dia: 24 Horas padrão  
Duração do Ano: 491 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos, Rancors  
Espaçoporto: Serviços limitados (Prisão Imperial)  
População: 5.200  
Função: Prisão Imperial  
Governo: Tribal (aliado da Nova República) (GC 2)  
Nível Tecnológico: 0, 12 na Prisão Imperial  
Maiores Exportações: Nada  
Maiores Importações: Nada

#### N'zoth

Setor: ?  
Sistema: ?  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: Planícies, desertos, Floresta  
leve  
Duração do Dia: 28 Horas padrão  
Duração do Ano: 354 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Yevetha (N)

Espaçoportos: classe Estelar  
População: 700 milhões  
Função: Moradia  
Governo: Hierarquia Dominante (GC  
3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Colonistas,  
Manufaturados, naves (somente para os  
mundos de Yevethan)  
Maiores Importações: Matérias  
alimentícias

#### Bovo Yagen

Setor: Bostic  
Sistema: Bovo Yagen  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Mata  
Duração do Dia: 28 Horas padrão

Duração do Ano: 386 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos,  
Bovorians (N)  
Espaçoporto: 1 Padrão, vários campos  
de pouso  
População: 1.5 milhões Humanos, 5  
milhões Bovorianos  
Função: Agricultura, moradia

Governo: Democracia participativa  
(GC 3)

Nível Tecnológico: 12

### **Cinturão de Asteróides Tava Yagen**

Setor: Bostic

Sistema: Bovo Yagen

Tipo: Campo de Asteróides

Temperatura: Frigido

Atmosfera: Nada

Hidrosfera: Árida

Gravidade: 0,5g

Terreno: Rochoso

Espécies Inteligentes: Humanos,

Bovorianos

### **Trellar Yagen**

Setor: Bostic

Sistema: Bovo Yagen

Tipo: Terrestre

Temperatura: Temperado

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: Úmido

Gravidade: 1g

Terreno: Mata

Duração do Dia: 30 Horas padrão

Duração do Ano: 398 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos,

Bovorianos

### **Grupo de Planetas 4**

#### **Estação Ponto Central**

Setor: Corellia

Sistema: Corelliano

Tipo: Artificial

Temperatura: Temperado

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: Moderada

Gravidade: 0g próximo ao eixo; fica mais pesado quando afasta do eixo.

Terreno: Artificial (Cidade da

Cavidade: fazenda, parque, estados luxuosos)

Duração do Dia: 12 Horas padrão

(Cidade da Cavidade: dia constante)

Duração do Ano: 392 Dias Locais

#### **Corellia**

Setor: Corellia

Sistema: Corelliano

Tipo: Terrestre

Temperatura: Temperado

Atmosfera: Tipo I

Hidrosfera: Moderada

Gravidade: 1g

Terreno: Urbano, colinas

Duração do Dia: 25 Horas padrão

Duração do Ano: 329 Dias Locais

Maiores Importações: Matérias alimentícias

Maiores Importações: Alta Tecnologia

Espaçoporto: Padrão

População: 4,000 (mineiros)

Função: Mineração

Governo: Corporação (dirigida por Trellar Yagen) (GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Durellium, quadrillium, hfedium

Maiores Importações: Comida, medicina, artigos de luxo

Espaçoporto: Campos de pouso

População: 4 milhões

Função: Processamento de metais/minerais

Governo: Democracia participativa (GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: facilidades processadas, couro de Trel

Maiores Importações: Matéria-prima, matérias alimentícias

Espécies Inteligentes: Humanos, Drall, Selonians

Espaçoporto: capacidade para classe Imperial

População: 540.000

Função: Turismo residencial

Governo: Secretariado Executivo controlado pela Federação dos Mundos Duplos (GC 4)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Nada

Maiores Importações: Nada

Espécies Inteligentes: Humanos (N), Drall (N), Selonians (N), vários aliens

Espaçoporto: 1 classe Imperial , 3 Estelar, 4 Padrão

População: 16,5 bilhões

Função: Comércio, Administrativo/Governo

Governo: Governador-Geral da Nova República (GC 3)

Nível Tecnológico: 12

Maiores Exportações: Matérias alimentícias, produtos médicos

### **Drall**

Setor: Corellia  
Sistema: Corelliano  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I (respirável)  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 0,95g  
Terreno: Floresta  
Duração do Dia: 28 Horas padrão  
Duração do Ano: 360 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Dralls (N),

Humanos, Selonians

### **Selonia**

Setor: Corellia  
Sistema: Corelliano  
Tipo: Ilha terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmida  
Gravidade: 1g  
Terreno: Oceano, pântano, ilhas,

montanhas

Duração do Dia: 26 Horas padrão  
Duração do Ano: 355 Dias Locais

### **Talus e Tralus**

Setor: Corellia  
Sistema: Corelliano  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Floresta, montanhas  
Duração do Dia: 24 Horas padrão  
Duração do Ano: 392 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos, Drall,

Selונים

Espaçoporto: 2 Padrão em Talus e 1 Padrão em Tralus

### **Leria Kerlsil**

Setor: Dryden  
Sistema: Leria Kersil  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Planícies  
Duração do Dia: 22 Horas padrão  
Duração do Ano: 302 Dias Locais

Maiores Importações: Alta Tecnologia

Espaçoporto: 3 Padrão  
População: 14 milhões  
Função: Moradia, agricultura, processamento  
Governo: Governador-General da Nova República; matriarquia (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Matérias alimentícias, produtos médicos  
Maiores Importações: Alta Tecnologia

Espécies Inteligentes: Selonians (N), Humanos, Drall  
Espaçoporto: 4 Padrão  
População: 16 milhões (estimado)  
Função: Moradia, mineração  
Governo: Governador-General da Nova República; gerações familiares (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Matérias alimentícias, minerais  
Maiores Importações: Alta Tecnologia

População: 3,2 milhões de Talus, 2,4 milhões de Tralus  
Função: Turismo, agricultura, mineração  
Governo: Governador-General da Nova República e da Federação dos Mundos Duplos (GC )  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Matérias alimentícias, metais, minerais  
Maiores Importações: Alta Tecnologia, produtos médicos

Espécies Inteligentes: Humanos, Humanos: life-bearers  
Espaçoporto: Padrão  
População: 300.000  
Função: Agricultura, manufatura  
Governo: Democracia participativa (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Matérias alimentícias, Média Tecnologia

Maiores Importações: Alta  
**Sacorria**

Setor: Corellia  
Sistema: Sistema próximo do Setor Corelliano  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Floresta, montanhas  
Duração do Dia: 23 Horas padrão  
Duração do Ano: 343 Dias Locais

**Thanta Zilbra**

Setor: ?  
Sistema: Thanta Zilbra  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: Deserto  
Duração do Dia: 25 Horas padrão  
Duração do Ano: 348 Dias Locais

**Grupo de Planetas 5**

**Coruscant**

Setor: Coruscant  
Sistema: Coruscant  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: urbano, montanhas, planícies, calotas polares  
Duração do dia: 24 Horas padrão  
Duração do Ano: 368 Dias Locais

**Kessel**

Setor: Trax  
Sistema: Kessel  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: Tipo III  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade : 0,8g  
Terreno: estéril, montanhas  
Duração do dia: 26 Horas padrão  
Duração do Ano: 322 Dias Locais

**Anoth**

Setor: Bostic  
Sistema: Anoth  
Tipo: Fragmento Planetário  
Temperatura: gelada

Tecnologia, artigos de luxo

Espécies Inteligentes: Humanos, Dralls, Selonianos  
Espaçoporto: Padrão  
População: 350.000  
Função: Manufatura/processamento, administrativo  
Governo: Tríade (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: Média tecnologia  
Maiores Importações: Artigos de luxo

Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoporto: Campos de pouso  
População: 13.000  
Função: Colônia, Recursos Naturais  
Governo: apoiado pela Nova República (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Maiores Exportações: fungo Zilbra  
Maiores Importações: Água, matérias alimentícias, Alta Tecnologia

Espécies Inteligentes: Humano (N)  
Espaçoporto: Estelar  
População: 1 bilhões  
Função: base do Império, capital da Nova República. (GC 5)  
Governo: democracia representativa  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: nada  
Importações: matérias alimentícias, produtos médicos, artigos de luxo

Espécies Inteligentes : várias  
Espaçoporto: classe Padrão  
População: 122.000  
Função: Mineração Espacial  
Governo: Ditatorial (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: especiarias  
Importações: Alta Tecnologia, matérias alimentícias, artigos de luxo

Atmosfera: tipo III  
Hidrosfera: nada  
Gravidade : 0,6g  
Terreno: estéril

Duração do dia: 14 Dias Padrão\*  
Duração do Ano: 286 Dias Locais\*  
Espaçoporto: serviços limitados  
População: 3-150

### **Bespin (Cidade das Nuvens)**

Setor: Jurvex  
Sistema: Bespin  
Tipo: Gigante Gasoso  
Temperatura: temperado (na zona de vida)  
Atmosfera: tipo I na zona de vida  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: gigante gasoso  
Duração do dia: 12 Horas padrão  
Duração do Ano: 14 Dias Padrão

### **Mon Calamari**

Setor: Columbia  
Sistema: Mon Calamari  
Tipo: Planeta Oceano Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: saturado  
Gravidade: 1g  
Terreno: oceano, recifes, cidades-ilha flutuantes, cidades submarinas  
Duração do dia: 21 Horas padrão  
Duração do Ano: 398 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Mon Calamari

(N), Quarren (N)

### **Carida**

Setor: Rolion  
Sistema: Carida  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1,4g  
Terreno: Floresta, deserto, geleira  
Duração do dia : 25 Horas padrão  
Duração do Ano: 357 Dias Locais

### **Dantooine**

Setor: Nebula Torch  
Sistema: dantooine  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: savana, montanha, oceano  
Duração do dia: 25 Horas padrão

### **Deyer**

Setor: Jurvex

Função: base escondida (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
\* Anoth toma o horário Padrão de Coruscant

Espécies Inteligentes: Humano, ugnaughts  
Espaçoporto: Padrão  
População: 8 milhões  
Função: mineração de gás Tibanna, resort de jogo  
Governo: Guilda (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: gás tibanna, carros de nuvem  
Importações: matérias alimentícias, média tecnologia, Alta Tecnologia

Espaçoporto: Imperial  
População: 11 bilhões Mon Calamari, 16.5 bilhões Quarren  
Função: moradia  
Governo: conselho representativo (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: Alta Tecnologia, naves de guerra, armamentos  
Importações: matérias alimentícias, medicina, Alta Tecnologia, baixa tecnologia

Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoporto: classe estelar  
População: 25 milhões  
Função: um dos principais centros de treinamento militar  
Governo: governador imperial (GC 4)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: treinamento militar, armas de Alta Tecnologia  
Importações: matérias alimentícias

Duração do Ano: 378 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Dantari (N)  
Espaçoporto: campo de pouso  
População: 334.000  
Função: mundo-colônia, base rebelde abandonada  
Governo: tribal (GC 2)  
Nível Tecnológico: 0

Sistema: Anot

Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Pântano, lago  
Duração do dia: 28 Horas padrão  
Duração do Ano: 389 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos

Espaçoporto: serviços limitados  
População: 134,000  
Função: subsistência  
Governo: anarquia (GC 0)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: peixe, água, tabaco  
Importações: média tecnologia, Alta  
Tecnologia

### **Eol Sha**

Setor: Andimo  
Sistema: Eol Sha  
Tipo: vulcânico  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: montanha, vulcânico  
Duração do dia: 19 Horas padrão

Duração do Ano: 326 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoporto: campos de pouso  
População: 38  
Função: colônia abandonada  
Governo: governador por seleção  
(GC2)  
Nível Tecnológico: 3

### **Umgul**

Setor: Corellia  
Sistema: Corelliano  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Frio  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: Úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: montanha  
Duração do dia: 25 Horas padrão  
Duração do Ano: 361 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Humanos,  
ugnaughts  
Espaçoporto: Imperial  
População: 6 bilhões  
Função: planeta turístico  
Governo: oligarquia (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: turismo, jogo  
Importações: Alta Tecnologia,  
matérias alimentícias

### **Vortex**

Setor: Beneteau  
Sistema: Vortex  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 0,8g  
Terreno: planície, montanhas, Floresta  
Duração do dia: 18 Horas padrão  
Duração do Ano: 421 Dias Locais

Espécies Inteligentes: Vors (N)  
Espaçoporto: serviços limitados  
População: 6.5 bilhões  
Função: Moradia, informação  
Governo: tribal (GC 2)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: matérias alimentícias,  
brutos metais  
Importações: Alta Tecnologia, média  
tecnologia

### **Grupo de Planetas 6**

#### **Byss**

Setor: Coruscant  
Sistema: Byss  
Tipo: Terrestre encoberto pelo Lado  
Negro  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Urbano, reservas de platô,  
vales

Duração do dia: 31 Horas padrão  
Duração do Ano: 207 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoporto: classe Imperial  
População: 19.7 bilhões  
Função: capital Imperial  
Governo: Teocracia do Lado Negro  
(GC 6)  
Nível Tecnológico: 12

Importações: matérias alimentícias,  
**Lua Pináculo de Da Soocha**  
Setor: Kangas  
Sistema: Cyax  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 0,7g  
Terreno: Mesas, pontas de pináculos,  
montanhas, oceanos  
Duração do dia: 22 Horas padrão  
Duração do Ano: 371 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos, Ixills

(N)

### **Nal Hutta**

Setor: Testarr  
Sistema: Nal Hutta  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Urbano, Florestas chuvosas  
montanhosas  
Duração do dia: 87 Horas padrão  
Duração do Ano: 413 Dias Locais

### **Nar Shaddaa**

Setor: ?  
Sistema: ?  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: temperado  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: urbano  
Duração do dia: 87 Horas padrão  
Duração do Ano: 413 Dias Padrão  
Espécies Inteligentes: Evocil, Hutts,  
muitos outros aliens

## **Grupo de Planetas 7**

### **Dagobah**

Setor: Sluis  
Sistema: Dagobah  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmida  
Gravidade: 1g  
Terreno: Floresta, pântano  
Duração do dia: 23 Horas Padrão  
Duração do Ano: 341 dias Locais

### **Endor (lua)**

Alta Tecnologia, armamentos

Espaçoporto: classe imperial  
População: 321.000 Humanos, 1.5 milhões Ixills  
Função: Moradia, base de comando da Nova República  
Governo: Nova República (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: suprimentos militares, Alta Tecnologia, tropas  
Importações: medicina, baixa tecnologia, média tecnologia, matérias alimentícias

Espécies Inteligentes: Humanos, hutts, vários aliens  
Espaçoporto: 1 classe imperial  
População: 3 bilhões Hutts, 4 bilhões de outras espécies  
Função: moradia, comércio, crime  
Governo: conselho de clã (GC 2)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: turismo, contrabandos  
Importações: matérias alimentícias, Alta Tecnologia, artigos de luxo

Espaçoporto: estelar  
População: 72,1 a 94,7 bilhões  
Função: comércio  
Governo: crime organizado (GC 1)  
Nível Tecnológico: 12 (níveis mais altos), varia por setor e parte do planeta  
Exportações: Contrabando, média tecnologia, Alta Tecnologia, armas, especiarias, escravos  
Importações: contrabando, média tecnologia, Alta Tecnologia, armas, especiarias, escravos

Espécies Inteligentes: Nenhuma, exceto Yoda.  
Espaçoporto: sem  
População: 1  
Função: sem  
Governo: sem  
Nível Tecnológico: 0  
Exportações: sem  
Importações: sem



Setor: Borromeo  
Sistema: Endor  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Temperado  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Moderada  
Gravidade: 1g  
Terreno: Floresta  
Duração do dia: 18 Horas Padrão  
Duração do Ano: 402 Dias Locais

### **Hoth**

Setor: Jurvex  
Sistema: Hoth  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Polar  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Seca  
Gravidade: 1g  
Terreno: Gelo, geleiras, montanhas  
Duração do dia: 23 Horas padrão  
Duração do Ano: 549 Dias Locais

### **Tattoine**

Setor: Arkanis  
Sistema: Tattoine  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Quente  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Seco  
Gravidade: 1g  
Terreno: Deserto  
Duração do dia: 23 Dias Padrão  
Duração do Ano: 304 Dias Locais  
Espécies Inteligentes: Humanos,  
Jawas, Saqueadores Tusken e outras espécies.  
Espaçoporto: Padrão

### **Yavin IV**

Setor: Gordin Reach  
Sistema: Yavin  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: quente  
Atmosfera: tipo I  
Hidrosfera: úmido  
Gravidade: 1g  
Terreno: Floresta  
Duração do dia: 24 Horas padrão  
Duração do Ano: 24 anos padrão

### **Naboo**

Espécies Inteligentes: Humano  
Espaçoporto: Limitado  
População: 10 milhões  
Função: Mundo lar  
Governo: Tribal (GC 3)  
Nível Tecnológico: 2  
Exportações: mercadorias medicinais e alimentos  
Importações: nada

Espécies Inteligentes: Humanos (N)  
Espaçoporto: Limitado  
População: 1000 a 5000 soldados das Forças Especiais  
Função: base secreta  
Governo: Aliança Rebelde. (GC 4)  
Nível Tecnológico: 0/12  
Exportações: Nada  
Importações: Nada

População: 50.000 - 80.000 (variável)  
Função: contrabando, comércio, subsistência  
Governo: Governador Imperial (GC 3)  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: várias cargas contrabandeadas, minerais.  
Importações: alta tecnologia, baixa tecnologia, metais, matérias alimentícias e água.  
"Localização do Palácio de Jaba, o Hutt"

Espécies Inteligentes: Humanos  
Espaçoporto: Limitado  
População: em transição  
Função: base secreta  
Governo: Aliança Rebelde (GC 4)  
Nível Tecnológico: 0/12  
Exportações: nada  
Importações: nada  
" Lar do Alto Comando da Rebelião, mais tarde lar do Praxeum Jedi de Skywalker."

Setor: ?  
Sistema: Naboo  
Tipo: Terrestre  
Temperatura: Morna  
Atmosfera: Tipo I  
Hidrosfera: Úmida  
Gravidade: 0,91g  
Terreno: Rocha, pântano  
Duração do dia: 22,5 Horas Padrão  
Duração do Ano: 329 dias Locais  
Espécies Inteligentes: Nenhuma, exceto Yoda.  
Espaçoporto: padrão  
População: 17.472.250.766  
Função: ?  
Governo: ?  
Nível Tecnológico: 12  
Exportações: ?  
Importações: ?

### **Astronavegação**

Para orientar os GMs na localização dos planetas dentro da galáxia, tanto como permitir o cálculo da distância entre setores diferentes, é utilizado a carta de navegação espacial.

# Tecnologia e Comunicações

## **Armas**

Enquanto outras tecnologias existem, como ogivas nucleares, feixes de partículas, geradores de nova, e outras tecnologias primitivas - elas são usualmente encontrados em uso comum somente nas fronteiras ou regiões isoladas.

### **Lasers**

Os termos "laser" e "blaster" são sinônimos, exceto que "blaster" usualmente implica numa pequena e leve arma. Naves mantendo lasers e armas variam grandemente em poder. Armas laser pesadas a bordo de naves requerem imensas quantidades de energia para atravessar os escudos e armaduras de grandes naves militares e para penetrar nas defesas planetárias.

### **Canhões de Íons**

Partículas ionizadas com alta-energia, quando atiradas com força suficiente, podem danificar os equipamentos eletrônicos sofisticados e controles das naves espaciais. Escudos de força não protegem uma nave contra dano de canhões de íons.

### **Torpedos de Prótons e Mísseis de Concussão**

Torpedos de Prótons carregam uma ogiva de energia de dispersão de prótons. Armas de concussão (ambos mísseis e bombas) carregam uma ogiva de penetração de armadura contendo um pacote de energia compacto. Quando ela explode, como armas causam concussões poderosas que estragam instrumentos delicados e equipamentos, e causam dano de choque para alvos mais duráveis.

## **Escudos**

Escudos de naves estelares são escudos de energia eletrônica que ajudam a defender a nave de dano em combate. Escudos de partículas protegem contra mísseis e escombros espaciais, mas devem ser temporariamente desligados se um veículo deseja atirar mísseis ou lançar ou recuperar naves lançadeiras. Escudos de raios/energia protegem estritamente contra lasers ou outros feixes de energia. Ele não pode parar matéria.

## **Sensores**

Muitos sensores analisam um largo espectro de dados de várias entradas de sentidos, outros focam num particular tipo de energia, campo ou objeto. Os alcances dos sensores variam desde curtos ( poucos quilômetros ) até extremamente longos ( um milhão de quilômetros), mas sensores especializados usualmente tem grande alcance. Por causa do tamanho e limitações do computador, pequenos caças estelares devem usualmente descartar os sensores de longo alcance. Naves largas tem muitos tipos diferentes de sensores especializados. Radiação solar, nuvens de hidrogênio, asteróides, campos gravitacionais fortes, e outros fenômenos naturais podem interferir ou mesmo bloquear os sensores. É claro, equipamentos de alteração de sinais podem também tornar objetos invisíveis aos sensores. Abaixo está uma lista dos tipos mais comuns de sensores.

### **Receptores FotoElétricos (RFEs)**

Estes são os aparelhos de sensoriamento mais simples. Eles combinam dados de luz normal, ultravioleta (UV), e infravermelho (IV) de sofisticados telescópios para formar uma figura holográfica ou bidimensional. Mais eficiente em alcances curtos. Muitas sensores de mira utilizam RFEs.

### **Transmissores de Espectro Completo (TECs)**

TECs são freqüentemente chamados de "sensores universais" por que usam uma variedade de scanners para detectar todos os tipos de objetos, energias e campos, mas eles não são muito sensíveis. O tamanho dos receptores determina a sua efetividade. O receptor deve ser muito grande para detectar com acuracidade ou a uma longa distância. Muitas naves não combatentes são equipadas somente com TECs.

### **Receptores de Energia Dedicados (REDs)**

Receptores de Energia Dedicados detectam qualquer emissão eletromagnética dentro do alcance do sensor, incluindo transmissões de comunicadores de ligação, beacons navegacionais, calor, luz de laser, e emissões similares. A acuracidade dos REDs é determinada pela percia do operador, ou pessoa ou computador: como os REDs coletam todo tipo de emissão de energia, separar a informação

importante de dados inúteis é crucial. Os REDs são os aparelhos primários de sensoriamento passivos no campo de sensoriamento militar.

#### **Armadilhas de Campo Gravitacional de Cristal (ACGs)**

Estes caros sensores utilizam um gride de cristal sintético que detecta flutuações de gravidade. ACGs de alta qualidade podem detectar e identificar qualquer flutuação no campo gravitacional a centenas de milhares de quilômetros ao redor. ACGs podem ser bloqueadas pela presença de grandes massas.

#### **Interceptadores de Sinal de Hiperonda (ISHs)**

Estes sensores detectam flutuações no hiperespaço. Sempre quando uma nave entra ou sai do hiperespaço, o campo de hiperespaço local é perturbado. A massa e velocidade determinam o tamanho da perturbação. ISHs não podem determinar a origem ou destino da nave, mas eles podem gravar a entrada ou saída do hiperespaço. Em adição a detectar naves em movimento dentro ou fora do hiperespaço, os ISHs podem detectar e às vezes interceptar transmissões de hiperrádio (como aquelas enviadas por HoloRede ou rádio subespacial). Isto é muito importante porque muitas comunicações de hiperrádio são difundidas em bandas de tamanho muito pequenas e são normalmente muito difíceis de detectar. Decodificar estas mensagens é outro caso.

#### **Indicadores de Formas de Vida (IFVs)**

IFVs não são atualmente sensores. Eles são programas de computadores sofisticados que examinam as saídas de outros sensores e determinam se uma forma de vida é presente, e se for o caso, que tipo de forma de vida é. A qualidade de um IFV de uma nave é determinado pela sensibilidade dos sensores da nave e da inteligência do seu computador.

### **Velocidade Sub-Luz**

Naves estelares se movimentam em velocidades além do acreditável em espaço aberto, fazendo centenas de quilômetros por hora. Contudo, quando eles estão perto de corpos com grande massa, como os planetas, ou em áreas onde existem muitos escombros, como os cinturões de asteróides, eles devem andar mais devagar para manter o controle. Quando as naves se movem em velocidades relativamente baixas em órbita, eles conseguem alcançar incríveis velocidades em espaço aberto.

Aqui estão algumas linhas guias aproximadas para tempos de viagem sub-luz:

- Cinco minutos de vôo de órbita para um ponto de salto de hiperespaço seguro.
- Meia hora para voar de um planeta para uma de suas luas.
- Duas a seis horas para voar de um planeta para o planeta mais próximo no sistema. ( Duas horas para mundos terrestres relativamente perto. O limite maior é para vôo entre gigantes gasosos distantes.)
- Entre 10 a 48 horas para voar de uma estrela para os limites exteriores do sistema, dependendo da distância e da presença de quaisquer perigos como cinturões de asteróides ou nuvens de gás ( Isto toma cerca de 15 horas para alcançar os limites exteriores de um sistema "representativo" composto de uma simples estrela amarela e menos de uma dezena de significantes corpos planetários.

Freqüentemente, os pilotos acham que é mais rápido viajar entre planetas do que fazer um "micro salto" no hiperespaço. Enquanto coordenadas de navegação muito precisas são necessárias para este tipo de salto, em viagens que podem ser completadas dentro de uma hora, comparam a viagens sub-luz "intersistemas" que tomam várias horas.

### **Hiperdrive**

O hiperdrive é um milagre da tecnologia. Por sobre uma centena de gerações, ele tem aproximado a galáxia. Energizado por incríveis geradores de fusão eficientes, os motores de hiperdrive enviam naves para dentro do hiperespaço, uma dimensão de tempo e espaço que permite uma viagem mais rápida que a luz. As teorias e realidades da viagem de hiperespaço são entendidas por poucos mas altamente treinados técnicos em hiperespaço nas comunidades de astrofísica, e eles sempre admitem que certos aspectos permanecem em mistério.

Muitos dróides e computadores de astronavegação são capazes de conter dados para somente um pulo no hiperespaço. Outros, como o Asa-Y da Aliança Rebelde, pode armazenar mais de dez pulos sem ser reprogramado. Naves maiores, como os Destróiers Estelares Imperiais e modelos similares, tem grandes computadores de astronavegação a bordo capazes de cálculos de salto virtualmente ilimitados e atualmente armazenam coordenadas de salto para quase todos os destinos desejados que a nave deseja alcançar. Milhões de saltos são feitos diariamente - somente uma fração falha.

"Rotas de Hiperespaço" são caminhos estabilizados através do hiperespaço ligando planetas maiores, justamente como rodovias ligando os maiores centros nos planetas. Estas rodovias são conhecidas como seguras, permitindo as naves alcançarem incríveis velocidades.

Aqui vão algumas linhas de guia grosseiras que você pode usar:

- Dentro de um setor: Poucas horas para poucos dias.
- Dentro de uma região: Poucas horas a poucos dias.
- Região próxima: Vários dias a semanas.
- Através da galáxia: Várias semanas a vários meses.

## **Aparelhos de Camuflagem**

Um aparelho de Camuflagem é um escudo experimental que cria um súbito distúrbio no material do espaço ao redor da nave, fazendo com que todas as formas de energia passem ao redor da nave como se ela não estivesse ali, tornando a nave praticamente invisível. Aparelhos de camuflagem são extremamente raros. Eles são de longe os mais sofisticados e complicados aparelhos conhecidos. Somente poucos e altamente qualificados engenheiros podem operá-los e mantê-los.

## **Repulsor de Elevação**

Repulsores de elevação levitam veículos de superfície e naves atmosféricas leves via emanações antigravitacionais, chamadas de "campos de repulsão", que propõem veículos pela formação de um campo de gravidade negativa que empurra contra o campo gravitacional natural de um planeta. Os motores de repulsores de elevação não trabalham no espaço, embora eles possam ser usados a bordo de naves para repelir contra campos de forças artificiais de naves. Corredores terrestres, corredores de neve, barcas veleiros e carros de nuvem usam repulsores de elevação. Muitas naves estelares também tem motores de repulsores de elevação para aterrissagem planetária e vôo atmosférico. As unidades mais poderosas de repulsores de elevação podem propelir veículos para velocidades acima de 1.000 quilômetros por hora, embora muitos veículos utilizam jatos de íons para aumentar velocidade.

## **Comunicações**

### **A HoloRede**

Usando tecnologia de hiperespaço especialmente desenvolvida para ligar todos os membros da República em uma rede de comunicação holográfica em tempo real, a HoloRede reúne uma rede de comunicação de centenas de milhares de satélites de transmissão para transferir mensagens através do hiperespaço.

### **Hipertransmissores**

Hipertransmissores, também chamado de "hiperrádio", são uma forma mais barata e menos sofisticada de comunicação instantânea. Como a HoloRede, a tecnologia reúne uma rede de comunicação de satélites para transmitir mensagens através do hiperespaço. Muitos transmissores HoloRede carregam transmissões de hiperrádio, mas satélites hipertransmissores dedicados são consideravelmente baratos. Hipertransmissores permite por instantes, comunicação em tempo-real com qualquer mundo na rede de comunicação da galáxia (embora nem todos os sistemas são servidos). Na maioria é limitado a transmissão de áudio e vídeo.

### **Transmissores Subespaciais**

Transmissores Subespaciais permitem comunicação de áudio, vídeo, e hologramas mais rápidos que a luz., mais seus alcances são um pouco limitados. Pequenos transmissores subespaciais podem somente alcançar alguns poucos anos-luz, embora unidades altamente energizadas alcancem

distâncias acima de 100 anos-luz. Muitas naves estelares tem transmissores subespaciais como um sinal de socorro, e o cidadão médio pode normalmente dar-se ao luxo de para mandar uma mensagem no subespaço por um preço relativamente modesto.

Muitos governos setoriais mantém redes de comunicação de satélites subespaciais para um gride de comunicação setorial. Na teoria, mensagens podem ser enviadas através da galáxia passando através de várias rede de comunicação subespacial. mas isso pode tomar vários dias (ou mesmo semanas) para a mensagem ser entregue.

### **Comunicadores (Comms) , Intercomunicadores (Intercoms) e Comunicadores de Ligação (Comlinks)**

Comunicadores, Intercomunicadores e Comunicadores de Ligação usam essencialmente a mesma tecnologia: baratos, sistemas de comunicação na velocidade-da-luz, similar a radiônicos de estilo-antigo e sistemas de difusão.

### **Computadores**

No nosso mundo, um pedaço de informação está dentro de um arquivo de computador ou não está. A tecnologia dos computadores do universo de Guerra nas Estrelas é muito diferente, graças ao desenvolvimento de cérebros de Inteligência Artificial (IA) para Dróides. Trabalhando com Dróides programadores e lingüistas de computadores criaram o que eles chamam de Transferidores de Dados Holísticos, ou TDHs. TDHs são uma maneira de escrever arquivos de dados num tipo de "informação de mão curta". Linguagens TDH são tão sofisticadas que ocupam muito pouca memória, mas permitem a um arquivo de dados dar ao usuário do computador mais dados sobre um tópico do que ele atualmente tem.

TDHs constróem um elemento de inteligência artificial diretamente dentro de arquivos de dados. Em efeito, eles fazem uma "dedução" sobre a informação requerida baseada nos dados que possuem. Quanto mais dados são possuídos, mas acuradas as deduções e mais larga a gama de deduções. Quanto maior o arquivo, menor a chance que o computador tem para deduzir em relação ao seu tamanho. Grandes arquivos podem ser quebrados em pequenos arquivos se necessário, mas cada um destes pequenos arquivos teria uma chance menor de providenciar a informação necessária.

A nível de jogo, os arquivos funcionam como perícias. Os limites correntes de tecnologia não permite arquivos maiores do que um nível de perícia 23. Os computadores tem uma limitação na quantidade de informação que eles podem armazenar. Computadores de bolso comuns podem armazenar 18 pontos de perícias (embora muitos possam armazenar menos), enquanto que portáteis podem armazenar mais de 70 pontos. Computadores nas naves capitânicas podem armazenar mais que 100 pontos, enquanto que computadores planetários podem armazenar acima de 350 pontos de perícias de informação.

# Medicina

A medicina encontrada nos planetas depende diretamente do Nível Tecnológico alcançado pela sua população. As linhas gerais sobre a evolução da medicina podem ser encontrados no Módulo Básico páginas 185 e 186.

## Clonagem

Clonagem é tecnologicamente possível pelo nível tecnológico alcançado por muitos mundos, mas regras éticas muito fortes proíbem a criação de clones. Os eventos das Guerras Clônicas (NT 12) tem levado cientistas, governos e o público a repudiar o milagre trazido por esta ciência. O período médio de crescimento durante as Guerras Clônicas era de 3 a 5 anos Imperiais, mas o menor tempo admissível chegava a 1 ano. Especula-se que durante o Novo Império um novo método de clonagem conseguia produzir clones dentro de 15 a 20 dias, onde eram encontrados traços de insanidade nos clones de crescimento rápido. Os menores tempos adotados para o desenvolvimento de clones é fornecido pelos seguintes valores: Mão: 2 dias; Pé: 3 dias; Braço (sem mão): 20 dias; Perna (sem pé): 30 dias; Dorso: 200 dias; Cabeça: 40 dias; Corpo inteiro: 350 dias. Estes valores assumem um clone de ST 10.

## Biônicos

As vantagens da reconstrução biônica são bem conhecidos e usados corriqueiramente na galáxia. Biônicos são envolvidos num distinto ramo da medicina. Todos os biônicos são criados para imitar a parte implantada perfeitamente, a menos que o paciente decida diferente. O custo base assume partes biônicas idênticas as normais, fabricadas em NT12 dotadas de sensa-sin (pele artificial com sensibilidade). O fato de ser disponível não representa que todo mundo faça implantes. Traços culturais fortes existem em muitas raças e 99% da população prefere manter suas partes do corpo reais do que biônicos. Eles são usados somente em transplantes médicos, não como melhoramentos.

### Algumas próteses biônicas:

#### Braço:

Sem revestimento de pele artificial: Custo \$700.

Com Revestimento de pele artificial: Custo \$1000.

+1 na Força naquele braço, com DP 1, RD 5. Custo \$2.000 e/ou 5 pontos.

+2 na Força naquele braço, com DP 2, RD 10. Custo \$4.000 e/ou 10 pontos.

#### Perna:

Sem revestimento de pele artificial: Custo \$630.

Com Revestimento de pele artificial: Custo \$900.

+1 na Força naquela perna, com DP 1, RD 5. Custo \$1.800 e/ou 5 pontos.

+2 na Força naquela perna, com DP 2, RD 10. Custa \$3.600 e/ou 9 pontos.

#### Mão:

Sem revestimento de pele artificial: Custo \$350.

Com Revestimento de pele artificial: Custo \$500.

+1 na Força naquela mão, com DP 1, RD 3. Custa \$1.000 e/ou 2 pontos.

+2 na Força naquela mão, com DP 2, RD 6. Custa \$2.000 e/ou 5 pontos.

## Aparelhos de Recuperação

Com os grandes avanços da medicina em NT12, muitos dispositivos e drogas criados recuperam feridos e incapacitados em questões de poucas horas. Dentre os vários aparelhos médicos utilizados pela República, o mais conhecido é o Tanque Bacta. Operado por um dróide médico ou um médico humano, ele recupera um Ponto de Vida por hora de pacientes submetidos ao tratamento. A MedBed, ou Cama de Função Médica, é o aparelho de função similar mais utilizado pelo Império no tratamento de seus soldados e oficiais.

# Tipos de Personagens

Estes são os tipos de personagens mais comuns em Guerra nas Estrelas. As descrições indicam os atributos mais importantes, as vantagens, desvantagens e perícias mais encontradas nestes tipos.

**Construtor:** Personagem que constrói veículos sob encomenda, geralmente transportes. IQ, Armeiro, Mecânica, Eletrônica, Engenharia Mecânica, Operação Aparelhos Eletrônicos, (todas com especialização), Programação / Operação de Computadores, Comércio, Astronavegação, Pilotagem, Condução.

**Contrabandista:** Transportador de cargas ilegais. IQ, DX, Pilotagem, Artilharia, Furtividade, Conhecimento do terreno, Dissimulação, Tática, Estratégia, Falsificação, Comércio, Manha, Astronavegação, Heráldica, Operação Aparelhos Eletrônicos (da nave), Ocultamento e perícias com Armas e Combate.

**Caçador de Recompensa:** Personagem pago para localizar e capturar procurados. Geralmente possuem nave própria. IQ, DX, perícias com Armas e Combate, Intimidação, Rastreamento, Manha, Sombra, Pilotagem, Artilharia, Astronavegação, Sobrevivência (vários), Primeiros-Socorros, Conhecimento do Terreno, Comércio, Operação Aparelhos Eletrônicos (da nave).

**Assassino:** Personagem pago para assassinar. IQ, DX, ST, perícias com Armas e Combate, Intimidação, Ocultamento, Dissimulação, Disfarce, Fuga, Rastreamento, Manha, Lábria, Sombra, Sobrevivência (vários), Primeiros-Socorros, Arrombamento, Conhecimento do Terreno.

**Mercenário:** Soldado de aluguel. DX, ST, perícias com Armas e Combate, Manha, Comércio, Intimidação, Primeiros-Socorros, Sobrevivência (várias), Conhecimento do terreno.

**Capitão de Cargueiro de Aluguel:** Piloto de transporte de aluguel. Nave necessária. IQ, DX, Astronavegação, Pilotagem, perícias com Armas e Combate, Artilharia, Mecânica (nave), Eletrônica (da nave), Operação Aparelhos Eletrônicos (da nave), Comércio, Manha.

**Sentinela Avançado:** Personagem enviado para obter informações primárias no campo inimigo. IQ, DX, Sobrevivência (várias), Conhecimento do Terreno, Sentinela Avançado, Pilotagem, Furtividade, Heráldica, Operação de Aparelhos eletrônicos, Operação de Computadores, perícias de Armas e Combate, Camuflagem.

**Explorador:** Profissional em explorar mundos tecnicamente. IQ, DX, Sobrevivência, Planetologia, Geologia, Pospecção, Xenobiologia, Xenologia, Pilotagem, Linguística, Primeiros-Socorros, Operação Aparelhos Eletrônicos (naves e aparelhos), Operação Computadores.

**Diplomata:** Embaixador enviado em missões diplomáticas. IQ, Diplomacia, Política, Trato Social.

**Trapaceiro:** Jogador. IQ, DX, Trovador, Jogo, Falsificação, Furtividade, Manha, Ocultamento, perícias com Armas e Combate, Corrida, Escalada, Salto, Lábria.

**Colonistas:** Fazendeiros, colonos, etc. IQ, Agronomia, Eletrônica (dróides, equipamentos), Operação Aparelhos Eletrônicos.

**Pirata:** Ladrão de cargas, sempre atuando em grupos e em lugares de muito tráfego comercial. Arrombamento, Pilotagem, Artilharia, Tática, Camuflagem, Heráldica, Operação Aparelhos Eletrônicos, Demolição, Ocultamento.

**Mercador:** Vendedor de armas, naves, sucata, etc. IQ, Comércio, Mecânica, perícias com Armas e Combate, Eletrônica, Pilotagem, Operação Aparelhos Eletrônicos, Tática, Armeiro, dependendo do material com o qual trabalha.

**Catedrático:** Professor de matérias de ensino superior. IQ, perícias dependem da especialidade.

**Artistas:** Músicos, dançarinos, pintores, escultores, decoradores, arquitetos, estilistas, enfim, todos aqueles que trabalham com alguma forma de arte. IQ ou DX, perícias dependem da especialidade.

**Administradores:** Coordenadores de empreendimentos. IQ, Administração, Contabilidade, Comércio.

**Agente de Inteligência:** Trabalha nos bastidores. IQ, DX, Serviço Secreto, Pesquisa, Sombra, Furtividade, Manha, Interrogação, Intimidação, Ocultamento, Dissimulação, Detecção de Mentiras,



Disfarce, Fuga, Falsificação, Leitura Labial, Arrombamento, Punga, Conhecimento do Terreno (geralmente local de trabalho).

**Soldado:** É a força braçal das Forças Armadas. IQ, DX. Perícias com Armas e Combate, Jurisprudência, e outras dependendo da especialização: Atirador -- Artilharia; Navegador -- Pilotagem, Astronavegação; Engenheiro -- Operação Aparelhos Eletrônicos (Escudos, Comunicações, Sensores), Operação de Computadores; Mecânico -- Armeiro, Mecânica, Eletrônica (especializados); Piloto de Veículos -- Condução (por veículo), Operação Equipamentos Eletrônicos (veículo).

**Oficial:** Superior em comando. IQ, DX, perícias com Armas e Combate, Jurisprudência, Tática, Estratégia (Terrestre, Naval ou de Caça), Liderança 12+, Hierarquia Militar 3+.

**Piloto de Caça Estelar:** IQ, DX, Pilotagem (por veículo), Artilharia, Hierarquia Militar 3+ (somente oficiais voam atualmente).

**Fora-da-Lei:** Personagem procurado pela Lei. IQ, DX, perícias variam com o passado do personagem.

**Médico:** IQ, perícias médicas por especialidade, Xenobiologia. Especialistas em clonagem devem estudar Genética e Engenharia Genética, mas são profissionais muito difíceis de serem encontrados.

**Historiador:** Historiadores, arqueólogos, antropólogos, filósofos, etc, profissionais que estudam civilizações antigas. IQ, Xenologia, Arqueologia, História, Antropologia, Filosofia.

**Jedi:** Personagem que aprende e manipula a força. IQ, DX, *Sabre de Luz (Física/Difícil)*, História (Jedi), Vantagens da Força, Antecedente Incomum (Sensível a Força) +15, Código de Honra (Jedi) -15.

# Raças Alienígenas

As raças aqui descritas são as mais comuns em Guerra nas Estrelas. Note que qualquer raça alienígena pode existir, pois muito pouco é conhecido do universo de Guerra nas Estrelas. Observação: custos como ter o Império como Inimigo, Conhecimento de Área, e perícias de armas não estão incluídas nas descrições.

## Línguas

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

## Principais Raças

### Ewoks

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

### Temperamento:

### História e Cultura:

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

### Nível Tecnológico: 0-4

### Comércio e Tecnologia: Sem.

**Ewoks na Galáxia:** Os Ewoks são encontrados na lua floretal de Endor.

**Atributos:** ST -2 (-15); DX +1 (10); Primitivismo -6 (-30); Caça DX (2); Sobrevivência (Florestas) IQ (2); Olfato/Tato Acurado +1 (2); Curiosidade (-5); Habilidade Musical (1)

**Notas:** Como exemplo, Wicket.

### Hutts

**Aparência e Biologia:** Os Hutts são lesmas grandes com uma larga cabeça e dois pequenos braços. Sua pele é muito dura, provendo proteção. Sem uma ajuda mecânica, eles movem-se lentamente. Comparados com humanos eles não precisam viver muito, tomando 130 anos para se aproximar da inteligência humana normal.

### Temperamento:

### História e Cultura:

### Políticas:

### Nível Tecnológico:

### Comércio e Tecnologia:

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

**Atributos:** ST -1 (-10); HT +2 (20); DR +2 (6); Anfíbio (10); Longevidade (30); Perneta (uma perna) (-25); Fanatismo (-10); Gigantismo (-10); Reputação -2 (-10)

**Notas:**

### Jawas

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

**Temperamento:** São considerados muito odiosos, os quais são irritantes quando sua curiosidade causam-lhes o desejo desenfreado por uma peça desejada de maquinaria.

**História e Cultura:** Eles conhecem Básico mas falam sua própria linguagem secreta.

**Políticas:**

**Nível Tecnológico:**

**Comércio e Tecnologia:**

**Jawas na Galáxia:**

**Atributos:** ST -2 (-15); HT -2 (-20); Covardia (-10); Curiosidade (-10); Hábito Racial Detestável (-10); Prontidão (5); Visão Noturna (10)

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

### **Mon Calamari**

**Aparência e Biologia:** Os Mon Calamari (ou Calamarianos) são uma raça pacífica bípede com cabeças em forma de cúpulas e olhos largos. Sua força, destreza, e percepção são fracamente melhoradas (+1) em ambientes úmidos, e fracamente reduzidos (-1) em ambientes secos.

**Temperamento:**

**História e Cultura:** Como os Wookies, encontram seus planetas tomados pelo Império.

**Políticas:**

**Nível Tecnológico:**

**Comércio e Tecnologia:**

**Mon Calamari na Galáxia:**

**Atributos:** Anfíbio (10); Guelras (10); Suporta Pressão(10); Visão Noturna (debaixo d'água) (25); Prefere ambientes úmidos (-1).

**Notas:** Eles podem concentrar-se em uma tarefa sem serem facilmente distraídos. Como exemplo, Almirante Ackbar.

### **Noghri**

**Aparência e Biologia:** Esta raça bípede é calva, com pele acinzentada, com músculos desenvolvidos e reflexos que fazem eles serem úteis como assassinos.

**Temperamento:**

**História e Cultura:** Encontrados pelo Império no planeta Honoghr. Embora mais familiar que os Ewoks com alguma tecnologia como naves estelares por causa do contato com o Império, a cultura nativa Noghri permanece primitiva.

**Políticas:** Eles tem um código de honra similar ao Wookie.

**Nível Tecnológico:** 4-8

**Comércio e Tecnologia:**

**Noghri na Galáxia:**

**Atributos:** Garras (15) dano +1; Presas (5); Prontidão (5); Reflexos em Combate (15); Código de Honra (-10); Briga DX (1); Caça DX (2); Destemido (2); Primitivismo -6 (-60)

**Notas:**

### **Rodianos**

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

**Temperamento:** Ao contrário dos Noghri, eles tem pouco físico para ajudar na caça. Então os caçadores de cabeças Rodianos confiam em boas armas.

**História e Cultura:** Culturalmente, eles tornam-se fascinados em perseguir a presa como esporte, e agora são comumente encontrados trabalhando como freelancers ou sobre contrato como caçadores de cabeças. Eles tem sua própria linguagem mas conhecem Básico.

**Políticas:**

**Nível Tecnológico:**

**Comércio e Tecnologia:**

**Rodianos na Galáxia:**

**Atributos:** DX +1 (10); Covardia (-10); Reputação -3 (-15); Obsessão (procurar a presa) (-5)

**Notas:** Como exemplo, Greedo.

### **Sullustanos**

**Aparência e Biologia:** Estes humanóides com orelhas de rato tem uma reputação de bons navegadores. O ambiente arriscado do seu planeta têm os modificados para terem sentidos ampliados para vida submarina.

**Temperamento:**

**História e Cultura:** Provenientes do planeta Sullust.

**Políticas:**

**Nível Tecnológico:**

**Comércio e Tecnologia:**

**Sullustanos na Galáxia:**

**Atributos:** Direção Absoluta (5); Tempo Absoluto (5); Audição Acurada (2); Visão Acurada (2); RD +2 (6); Reputação +1 (5).

**Notas:**

### **Saqueadores Tusken**

**Aparência e Biologia:**

**Temperamento:**

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

**Políticas:**

**Nível Tecnológico:** 0-5

**Comércio e Tecnologia:**

**Saqueadores Tusken na Galáxia:**

**Atributos:**

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

### **Wookies**

**Aparência e Biologia:** Os Wookies são criaturas arbóreas fortes e inteligentes do planeta Kashyyk. Eles medem 6 pés de altura e são peludos.

**Temperamento:** Sua reputação é como guerreiros ferozes de temperamento curto

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

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

**Nível Tecnológico:**

**Comércio e Tecnologia:**

**Wookies na Galáxia:**

**Atributos:** ST +2 (20); HT +2 (10); Código de Honra (-10); Mal Humor (-10); Reputação -2 (-10); Briga DX (1)

**Notas:** Como exemplo, Chewbacca.

# Dróides

Um dróide é uma forma de vida automatizada, completamente artificial na natureza. É mais do que apenas um sistema computadorizado móvel, e muito mais avançado do que um robô. Um dróide é um mecanismo computadorizado com a programação complexa significativa para simular a personalidade. Esta personalidade que programa, se programada para tal, pode tornar-se tão complexa quanto aquelas de seres vivos orgânicos. Através da galáxia, existe milhões de tipos de dróides e modelos. Um dróide, apesar de ser inteligente, não tem os mesmos direitos que espécies orgânicas. São vistos freqüentemente somente como uma propriedade. Muitos seres através da galáxia vêem os dróides como abominações, afrontas à vida, ou como a reposição do trabalho orgânico. Um dróide é freqüentemente assunto do abuso, e mesmo o equivalente da tortura eletrônica. Atos como armadilhas explosivas em seu programa, e o combate gladiatorial do dróide são condenados ou ilegais, especialmente no império. No fato, são praticados freqüentemente pela elite governante.

## Tipos de Dróides

### Dróide Astromecânico

Os Dróides Astromecânicos são especializados na manutenção e reparo de naves estelares. Alguns modelos também podem assistir com pilotagem e navegação. Os Dróides Astromecânicos conectam-se com os computadores da nave para monitorar e diagnosticar a performance do voo. Eles iniciam reparos quando necessários e cuidam das capacidades de navegação, astronavegação e pilotagem. A popular unidade R2, desenhada pela Industrial Automaton, tem um extensivo pacote sensorial e uma variedade de ferramentas que assistem sua programação "jeito para tudo".

### Unidade R2

Um dos mais populares modelos de dróides astromecânicos em serviço é a unidade R2. Assim como outros dróides astromecânicos, as unidades R2 são desenhadas para operar em situações hostis, especialmente espaço profundo. Pelo plugamento dentro de terminais ou encaixes de interface de nave, as unidades R2 podem cuidar e melhorar as capacidades dos computadores das naves estelares. Estes dróides assistem com a pilotagem e navegação e servem como técnicos de reparo e manutenção a bordo. Através do uso de sensores infravermelhos, receptores de audição, conexões com computadores, e uma variedade de pacotes de sensores, estes dróides podem interagir com o mundo ao redor deles. Um projetor gravador holográfico localizado na sua cabeça em cúpula permite a estes dróides gravarem e reproduzirem imagens visuais as quais ocorreram dentro de seu campo de visão. Um incontável número de anexos de manutenção retráteis estão escondidos dentro dos corpos cilíndricos. Estes incluem aparatos de combate ao fogo, plugues de armazenamento e recuperação de informações, garras de aperto, soldados laser, e serras circulares. As unidades R2 medem 1,05 metros de altura.

### Unidade R5

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

### Unidade R7

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

### Robô Agricultor

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

### Dróide Assassino

Os dróides assassinos são máquinas de matar inteligentes. Estes sistemas de armas automatizados estão programados para encontrar alvos específicos e destruí-los. Dróides assassinos tem sido ilegais por várias décadas, mas muitos destes dróides mortais estão encobertos servindo ao Império e organizações criminosas. Alguns são iguais a autômatos livres para vagar que tem quebrado sua própria programação ou estão até agora seguindo ordens dadas a eles no passado distante. Estes dróides foram originalmente desenhados para localizar e eliminar criminosos fugitivos ou outros foras

da lei da Velha República e foram logo empregados nas competições corruptas do Senado decadente. Ironicamente, foi o próprio Imperador que banuiu o uso dos dróides assassinos com a ascensão da Nova Ordem, porque os dróides estavam sendo usados contra as suas próprias forças.

#### **Carregador Binário**

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

#### **Dróide de Detenção**

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

#### **Dróide de Fragata**

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

#### **Dróide Gladiador**

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

#### **Executor Marca X**

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

#### **Dróide de Réplica Humana**

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

#### **Probô Caçador Matador**

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

#### **Dróide Interrogador**

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

#### **Zangão Reator Marca II**

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

#### **Dróide Médico**

Um dróide médico é qualquer mecanismo cuja função primária é diagnosticar ou tratar doenças e injúrias, assistir procedimentos cirúrgicos, ou providenciar atenção para o enfermo. Dróides médicos estão comumente ligados a hospitais e clínicas ao longo da galáxia. Muitos modelos não são móveis, dotados de vastos diagnósticos e computadores de análise de tratamento. A série MD de dróides médicos são os modelos que tem visto o mais largo servido. Dos MD-Os, dróides de

diagnóstico que assistem os clínicos com exames de pacientes, para os MD-5s, dróides de prática geral que são considerados "doutores de campo" do espaço, a série MD é versátil, competente, e disponível. As antigas séries 21B e FX de dróides podem ainda serem encontradas ao longo dos mundos da Aliança e de fronteira.

#### **FX-7**

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

#### **Dróide Energizador**

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

#### **Dróide Sonda**

Dróides sondas, ou probô, são desenhados para missões de reconhecimento, coleta de dados e transmissão de volta para os seus mestres. Como dróides sofisticados de sobrevivência e rastreamento, os probôs têm uma ampla variedade de aplicações científicas e militares. Procuradores e caçadores tenazes, os probôs são equipados com um sortimento de sensores, incluindo aparatos eletromagnéticos, motivos, acústicos, sísmicos, e medidores olfativos. Probôs militares tipicamente recebem armamento ofensivo e defensivo. Desenhado para resistir aos rigores do espaço e envoltórios planetários hostis, estes dróides são extremamente robustos e duráveis, e têm uma variedade de ferramentas especializadas conectadas por muitos apêndices mecânicos. Muitos probôs são lançados em casulos não retornáveis os quais levam os dróides para suas localizações alvo. Uma vez lá, eles devem completar suas missões e reportar de volta a sua base. Se possível, as bases podem providenciar um meio para o retorno dos dróides. Caso contrário, eles estão sobre sua própria responsabilidade. Se as missões chamarem por eles, os probôs são equipados com naves orbitais que permitem a eles reformulem suas missões no espaço e retornar para suas bases. Muitos modelos usam repulsores para providenciar locomoção uma vez que alcançam seu destino. O Império empregou um largo número destes dróides para encontrar por bases secretas Rebeldes depois da Batalha de Yavin. Um finalmente rastreou os Rebeldes no planeta gelado Hoth. Depois de transmitir seus achados de volta à nave de comando, o probô se auto-destruiu sob ordem para evitar captura.

#### **Dróide de Protocolo**

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

#### **Robô Passista**

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

#### **Dróide Guerreiro**

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

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

#### **Tanque Sentinela Arakyd XR-85**

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

### **Classe de Dróides**

Aqui estão as cinco classificações de Dróides, cada uma assinalada de acordo com as suas especializações. Um dróide é construído com 35 a 150 pontos de personagem, dependendo das suas capacidades e funções. A quantidade de pontos de personagem para construir um dróide pode ser obtida dividindo-se o valor de compra do dróide por 200 e acrescentando-se 25 pontos. Estas categorias ajudam a separar os dróides de sistemas computadorizados inteligentes.

**Dróide de Primeiro Grau:** dróides hábeis em ciências físicas, matemáticas e médicas. As perícias variam em perícias com animais, médicas, externas profissionais e científicas.

**Dróide de Segundo Grau:** programados em engenharias e ciências técnicas. Suas especializações variam em perícias profissionais, científicas e com veículos.

**Dróide de Terceiro Grau:** dróide hábil em ciências sociais e áreas de serviço, como a tradução, controle de espaço-portos, assistência diplomática, e ensino. Possuem perícias artísticas, artesanais, com línguas, externas, profissionais e sociais.

**Dróide de Quarto Grau:** utilizados em aplicações militares e segurança. Especializados em perícias atléticas, de armas e combate, e de ladrões e espíões.

**Dróide de Quinto Grau:** desenhados para serviço doméstico e trabalhos de inteligência não intensiva, assim como mineração, salvamento, transporte, e sanitização, são executados por dróides de quinto grau. Especializados em perícias externas e de veículos.

### **Vantagens e Desvantagens Especiais**

Para propósitos do jogo, os dróides são tratados basicamente do mesmo modo que os humanos. Muitos dróides, apesar de sua classificação, tem as capacidades de locomoção, lógica, inteligência com interesses próprios, comunicação, manipulação e entrada sensorial. E embora não tenham artérias ou veias, um corte superficial ou profundo pode danificar processadores vitais severos, e fazem o mesmo dano extra. Dróides não respiram oxigênio, mas talvez eles precisem de uma atmosfera para resfriar os seus sistemas. Dróides não tornam-se doentes, mas eles podem pegar vírus de computador que tem o mesmo efeito. Os dróides são alimentados por células de energia padrão, e muitos dróides às vezes voluntariamente desligam-se preservar energia. Isto pode ser tratado como regras de alimentação e sono. Em caso de dúvida, a palavra do GM é final.

#### **Corpo de Metal . . . . 8 pontos/nível**

Seu corpo é composto de metal. Você recebe DP 1 para cada 3 níveis (máximo PD 6) and RD 1 por nível. Dano de socos e chutes são aumentados em +2, mas o seu Movimento é reduzido em 20%. Ataques sônicos ou vibratórios automaticamente ignoram 25% de sua RD. Você é considerado ferroso quando afetado por magnetismo. Cada nível de Corpo de Metal aumenta o seu peso em 20%.

**Realce Especial:** Seu corpo é não-ferroso. +10% (sempre no custo)

**Realce Especial:** Seu corpo metálico é mais amorfo do que cristalino, e não sofre qualquer efeito extra de ataques sônicos ou vibratórios. +30%

**Realce Especial:** Seu corpo metálico é laser-reflectivo, e toma metade do dano de todas as armas laser.

#### **Corpo de Plástico. . . . 5 pontos/nível**

Seu corpo é feito de um plástico ultra-moderno, forte e resistente. Você recebe DP 1 para cada 4 níveis (máximo PD 6) and RD 1 por 2 níveis. Dano de socos e chutes são aumentados em +1, mas o seu Movimento é reduzido em 10%. Cada nível de Corpo de Plástico aumenta o seu peso em 10%.

#### **Corpo de Cerâmica . . . . 5 pontos/nível**

Seu corpo é feito de cerâmica durável. Você recebe DP 1 para cada 4 níveis (máximo PD 6) and RD 2 por 3 níveis. Dano de socos e chutes são aumentados em +1, mas o seu Movimento é reduzido em 10%. Cada nível de Corpo de Cerâmica aumenta o seu peso em 10%. Qualquer ataque elétrico, contudo, automaticamente ignora 25% de sua RD.



### **Reforço Metálico . . . . . 25 pontos**

Pode ser comprado por qualquer um dos três tipos básicos de corpo. Seu corpo é reforçado internamente com um forte esqueleto de metal, dando a você um adicional de 5 pontos de vida. A HT básica não é alterada, mas você tem uma mudança nos pontos de vida.

### **Dróide Gigante . . . . . 15 pontos/nível**

Muitos dróides são maiores do que humanos ordinários. Esta vantagem (em qualquer nível) aumentará sua ST e pontos de vida em 50% e o seu Movimento em 1. O primeiro nível desta vantagem dobra a sua altura; o segundo nível a triplica, e assim por diante. O peso aumenta com o cubo da sua altura.

### **Jatos de Suspensão . . . . . 5 pontos/nível**

Uma limitada forma de Vôo, Jatos de Suspensão são usados para manter um dróide estacionário no ar. O dróide pode permanecer na sua altitude corrente por tantos segundos quanto tiver níveis de Jatos de Suspensão.

Quando caírem, os Jatos de Suspensão amortecerão a queda. Subtraia 2 metros da sua distância efetiva de queda para cada nível de Jato de Suspensão que o dróide tiver.

### **Espaço para Carga . . . . . 5 pontos/espço**

Alguns dróides podem guardar cargas dentro de si. Um dróide de tamanho normal pode somente esconder um volume de 1m<sup>3</sup> (equivalente a uma simples pessoa). Cada nível de Dróide Gigante, aumenta o número potencial de espaços em 1m<sup>3</sup>. Se um passageiro permanecerá dentro do dróide por um período prolongado de tempo, Tanques de Oxigênio podem ser comprados por 5 pontos/hora.

### **Super-Salto . . . . . 10 pontos/nível**

Cada nível desta vantagem aumentará sua ST para propósitos de pulo. Dobre sua ST e a multiplique pelo número de níveis comprados. Este é o valor de salto em metros.

### **Repulsores de Elevação . . . . . 3 pontos/nível**

Você é equipado com repulsores de elevação que permitem você flutuar no ar numa altitude fixa. Cada nível desta habilidade permite a você voar com Movimento 1, cumulativo. Como geralmente os dróides que possuem repulsores de elevação usam exclusivamente este sistema para locomoção, eles são menores do que dróides semelhantes por não terem membros inferiores. A altura fixa de vôo é igual a altura devido a ST menos a altura dos dróides sem os membros inferiores (aproximadamente 50% nos humanóides). Note que a altura devido a ST não é alterada. **Realce Especial:** O repulsores de elevação permitem que você ganhe altitude, na mesma taxa de seu Movimento, até uma altura igual ao seu nível em metros. +100%

### **Arma Montada . . . . . 5 pontos (cada)**

Você tem uma arma fisicamente montada no seu corpo. Ela não pode ser solta, embora possa ser quebrada. Somente você, ou um mecânico treinado em serviços de dróides, pode removê-la. Em alguns mundos, o dróide pode ter como desvantagem Estigma Social.

# Perícias, Vantagens e Desvantagens da Força

Usaremos as regras de Psiquismo do GURPS para modelar a Força, incluindo algum material adaptado de outras fontes. Os níveis de potência no Psiquismo determinam o quão sensível alguém é da Força. Aparentemente hereditariedade influencia nos níveis de potência da Força. Por exemplo, a Força é dita ser poderosa na família Skywalker. Isto permite que a sensibilidade individual da Força possa variar em nível e no número de poderes. Indivíduos seguidores do Lado Negro apresentam poderes de Vampirismo Psíquico.

Um personagem que não reconhece ter habilidades da Força pode ter as Vantagens Senso Comum, Noção de Perigo, Intuição ou Sorte. Um Jedi não pode ter Mau Humor, Fúria, Sanguinolência, Luxúria, Mentir Compulsivamente, Excesso de Confiança, Intolerância, Megalomania, Piromania, Sadismo sem ter sido seduzido para o Lado Negro.

## Vantagens e Desvantagens da Força

### **Antecedente Incomum: Sensível a Força** (15 pontos)

Esta vantagem permite ao personagem aprender ou manipular a Força. Note que qualquer que seja o caminho escolhido pelo usuário (Luz ou Lado Negro), esta vantagem deverá ser comprada.

### **Resistência a Força** (2/nível)

Funciona como a vantagem Resistência Psíquica.

### **Telepatia** (TP) (5 pontos/nível)

As perícias de ataque serão ensinadas depois de outras perícias de TP. As perícias Transmissão, Busca e Recepção Telepáticas têm um alcance maior. Para isto, multiplique os valores da tabela do Módulo Básico x1000. O Jedi com a vantagem TP ganha bônus em testes de Astronavegação (+1/nível).

### **Psicocinese** (PK) (5 pontos/nível)

Como estas perícias podem ser usadas para ataque, um Mestre Jedi provavelmente não começará com estas perícias. Para a perícia Telecinese, multiplique o peso alcançado pela potência x1000, para permitir erguer objetos pesados como um caça Asa-X sem necessitar de incríveis níveis de potência em Psicocinese. Um Jedi com PK ganhará bônus em perícias não-Jedi físicas se gastar uma rodada em concentração, permitindo melhorar as chances de acerto de tiros, por exemplo.

### **Eletrocinese** (5 pontos/nível)

Permite ao Jedi manipular a Força em forma de energia.

### **Percepção Extra Sensorial** (PES) (3 pontos/nível)

Um Jedi que possua a vantagem PES utiliza sua perícia em Sabre de Luz como a perícia Esquiva, podendo defletir feixes de blasters.

### **Cura Psíquica** (3 pontos/nível)

Um Jedi com a vantagem Cura Psíquica ganha bônus para permanecer consciente em testes de atordoamento (+1/nível).

### **Anti-Psi** (3 pontos/nível)

### **Vampirismo Psíquico** (5 pontos/nível)

## Perícias da Força

### **Anti-Psi**

**Neutralizar** (\*2): esta perícia permite ao usuário neutralizar ou reduzir os efeitos provocados pelo uso da Força. Como defesa, esta perícia neutraliza (Potência/2) pontos de dano causados por qualquer tipo de ataque físico ou mental. Só funciona no usuário.

### **Eletrocinese**

**Psiquismo Cibernético** (\*3): O Jedi que tiver esta habilidade pode controlar computadores mentalmente até uma distância equivalente a Potência x 50 metros. Uma vez contactado, o usuário substitui esta perícia pela perícia de computador apropriada. Dróides têm um redutor de -10 para serem controlados. Ela permite controlar também pequenos computadores dedicados, como scanners, miras de armas, etc.

**Recepção de Energia** (\*2): Um Jedi é capaz de sentir campos de energia. Esta perícia passiva permite ao Jedi localizar fluxos de energia em qualquer aparelho em operação.

**Relâmpagos** (\*3): Produz descargas de energia branca ou azul que voam dos dedos do usuário como relâmpagos mágicos. Estas descargas causam 1d6 pontos de dano por 3 níveis completos de potência, não podendo ser normalmente bloqueadas ou esquivadas, e a armadura é inútil contra eles. O alvo deve fazer um teste de HT para fazer qualquer ação, senão estará incapacitado com dor.

**Onda** (\*2): O atacante deve tocar o alvo, e fazer um teste contra a HT do alvo. Quando ativado, o atacante causa 1d6 de dano por 3 níveis de potência. A armadura não protegerá pois o dano é interno. Um Jedi por reduzir o dano rolando contra HT. Se obtiver sucesso, o Jedi pode subtrair seu nível de Eletrocinese do nível do atacante antes do dano ser determinado.

### **Percepção Extra-Sensorial**

**Clarividência:** igual ao Módulo Básico.

**Clariaudiência:** igual ao Módulo Básico.

**Clarissensível** (\*2): O Jedi é capaz de ler os pensamentos e emoções superficiais do alvo. O usuário deve rolar contra a Força de Vontade do alvo.

**Senso de Combate** (\*2): Ajuda ao Jedi concentrar-se na batalha. Por 10 segundos, esta perícia adiciona 1d6 ao movimento, perícias de ataque e esquiva (máximo 14), e reduz a mesma quantidade de todas as perícias não-combate.

**Precognição:** igual ao Módulo Básico.

**Psicometria** (\*2): Esta perícia é usada para sentir o Força do ambiente e determinar se ela tenda a Luz ou ao Lado Negro.

**Recepção de Busca** (\*2): Esta perícia permite ao Jedi "travar" em um indivíduo ou objeto. No caso de sucesso, o Jedi conhece a direção que o alvo seguiu.

### **Cura Psíquica**

**Cura Psíquica:** igual ao Módulo Básico.

**Extensão de Vida** (\*4): Esta é uma perícia passiva. O Jedi rola contra (perícia + Potência - 20). Em caso de sucesso, ele (a) não envelhecerá naquele ano.

**Controle de Metabolismo** (\*2): Esta perícia permite ao Jedi entrar em transe profundo, tornando lentas todas as suas funções vitais. Um teste rápido entre qualquer perícia física contra esta perícia é necessário para determinar que o usuário não está morto. Consumo de oxigênio, comida e água são reduzidos a 5% por nível de Potência (mínimo de 5%). Um alarme mental pode ser ajustado para disparar quando desejado ou quando for percebido sinal de perigo.

### **Vampirismo Psíquico**

**Roubar Energia** (\*3): Esta perícia drenará a vida de qualquer organismo vivo orgânico, ou a vida de qualquer ser sensível, baseado em carbono ou não. O usuário faz uma disputa de Habilidades entre a perícia e a Força de Vontade do alvo. Em caso de sucesso, o alvo perde 1d6-3 + (potência/4) pontos de fadiga. Se a fadiga é reduzida a zero, o alvo perderá HT no seu lugar.

### **Psicocinese**

**Criocinese:** igual ao Módulo Básico.

**Levitação** (\*2): Um Jedi usa esta perícia para aumentar um simples atributo por um tempo limitado, ajudando um Jedi a pular mais alto, esquivar-se mais rapidamente, etc. Um Jedi pode somente aumentar um atributo pelo nível da Potência por 1 rodada, e cada aumento custa um ponto de fadiga.

**Escudo Psicocinético:** igual ao Módulo Básico.

**Telecinese:** igual ao Módulo Básico.

### **Telepatia**

**Recepção de Emoções:** igual ao Módulo Básico.

**Ilusão** (\*2): Esta perícia envolve um personagem num véu de camuflagem do Lado Negro, confundindo o usuário com o cenário. Esta perícia subtrai (Potência/2) de testes de percepção. O usuário não poderá usar perícias da Força orientadas ao combate enquanto usar esta perícia. Ela não afeta sensores eletrônicos.

**Golpe Mental:** igual ao Módulo Básico.

**Escudo Mental:** igual ao Módulo Básico.

**Metaideomorfose:** igual ao Módulo Básico.

**Recepção Psíquica** (\*2): O usuário pode sentir a presença e a identidade de uma pessoa específica por quem ela procura. O usuário pode sentir a condição física do alvo também.

**Sono:** igual ao Módulo Básico.

**Telecontrole:** igual ao Módulo Básico.

**Recepção Telepática:** igual ao Módulo Básico.

**Busca Telepática** (\*2): Esta perícia permite ao Jedi detectar seres de vida inteligente que permanecem escondidos ou muito distantes de seus sentidos normais.

**Transmissão Telepática:** igual ao Módulo Básico.

Nenhuma perícia pode ser dada a personagens iniciantes sem que eles recebam treinamento de um Mestre Jedi ou as pratiquem. Todas são perícias mentais difíceis. Um Jedi recém-criado pode ter limitações em suas perícias (MB175-176). Um Jedi tentando usar a Força numa área forte no Lado Negro deveria ter seus testes de perícia apropriadamente modificados.

# Armaduras & Trajes

## Armaduras

As armaduras em Guerra nas Estrelas comumente protegem contra ataques de impacto e corte, mas algumas são menos eficientes contra o fogo perfurador dos blasters.

**Armadura de Placa Alderaaniana:** Ao contrário de vários tipos de armaduras de placas, esta é muito flexível devido as várias interligações entre as placas provendo ao usuário proteção, um longo alcance de movimento e a beleza do desenho de Alderaan. Como a tradição segue, a armadura De Placa Alderaaniana é dada ao Jedi em serviço de Alderaan quando ele entra para a Cavalaria. Não é somente cerimonial, mas pode ser usada em combate pelo Jedi de Alderaan. Protege todo o corpo. DP 2 RD 10 (DP 1 RD 4 contra blasters). Não disponível para venda. 10 Kg, legalidade 1.

**Capacete Blast:** Comum dentro das forças da Aliança Rebelde, protegem contra ataques físicos, como estilhaços de granadas e balas, mas oferece pouca proteção contra blasters. Protege parte 3. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 1 RD 2). \$600, 3 kg, legalidade 6.

**Uniforme Blast:** Como os capacetes blast, uniformes muito úteis contra ataques físicos, como estilhaços de granadas e balas, mas oferece pouca proteção contra blasters. Protege partes 17, 18, 9 e 10. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 1 RD 2). \$600, 7,5 kg, legalidade 6.

**Uniforme a Prova de Balas:** Comum em mundos onde armas de fogo são armas de escolha. São desenhadas especificamente para prever ataques de balas e outros ataques físicos. Algumas forças policiais adotam oeste uniforme como padrão. Protege 17, 18, 9 e 10. DP 3 RD 18 contra projéteis (DP 2 RD 4 contra ataques físicos e DP 1 RD 4 contra blasters). \$600, 7,5 kg, legalidade 3.

**Armadura de Escama de Lagarto de Lava:** Esta é uma das mais raras e mais exóticas armaduras disponíveis. É altamente reflectiva a armas de energia, mas menos efetivas contra impactos e cortes. O usuário sofre um redutor de -2 em perícias baseadas em DX. Protege 17, 18, 9, 10, 11, 8, 6, 13 e 14. DP 2 RD 6 (contra blasters e ácido DP 6 e RD 36). Não disponível para venda. 10 kg, legalidade 3.

**Luvás de Couro Sintético:** protege 7. DP 1 RD 4 (contra blasters DP 0 RD 1). \$20, legalidade 6.

**Botas de Couro Sintético:** protege 15 e 16. PD1 RD4 (contra blasters PD0, RD1). \$50; 1,5 kg, legalidade 6.

**Uniforme de Campo Magnar:** esta proteção era feita no tempo que armas de fogo e armas de mão eram as armas primárias. Não resistem a energia, mas seu material fino pode absorver grandes quantidades de impacto. Protege partes 17, 18, 9 e 10. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 0 RD 1). \$600, 5 kg, legalidade 6.

**Escudo Pessoal Merr-Sonn:** providencia um grande grau de proteção contra armas arremessadas, sem o peso e o inconveniente da armadura. Popular junto a nobreza, consiste em uma unidade de cinto de tamanho médio que facilmente escondido. Projeta um campo de energia de raio concussão de aproximadamente 2 metros de diâmetro. Não permite ataques físicos por parte do usuário. Protege tudo, DP 6 RD 42, \$ 4.000, 2 kg, legalidade 3.

**Luva Ofensiva/Defensiva:** Intencionada primeiramente para controle de multidões. Esta luva causa um carga de impacto forte (2d6) que é somado ao dano causado pelo ataque. Protege 7. DP 2 RD 6 (DP 1 RD 4 contra blasters). \$450, 0,5 Kg, legalidade 2.

**Cota de Malha Rodiana:** Armadura antiga mas funcional. A natureza não condutora do metal usado a torna resistente a blasters. Protege partes 17, 18, 9 e 10. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 1 RD 4). \$600, 7,5 kg, legalidade 6.

**Armadura de Boxeador:** Simples camadas de material absorventes a impacto. Usados por artistas marciais em treinamentos. Protege 17, 18, 9, 10 e 3. DP 1 RD 2 (DP 2 RD 6 contra impacto e DP 0 e RD 1 contra blasters). \$60, 1 kg, legalidade 6.

**Armadura Tropa de Assalto:** A armadura é um casulo de 18 peças, que rodeiam o usuário. Capacete contém um comlink ativado pela língua. Também tem Sistema de Alvo e Aquisição Multi-Frequência, que auxilia de +2 em testes de percepção em situações de baixa visibilidade, +2 em perícias de armas de longo alcance usadas contra alvos que se movem a mais de 10 m/s. Clima

controlado por isolamento (permite operação em climas moderadamente mornos ou frios). Protege todas as partes. DP 3 RD 12 (contra blasters DP 2 RD 6). Não disponível a venda, 10 kg, legalidade 0.

**Jaqueta Oculta Bantha:** Popular entre cavaleiros do deserto, pilotos e outros. São praticamente impossíveis de serem rasgadas. São populares em mundos onde as armas mais comuns são facas e espadas. Também são incrivelmente difíceis de serem queimadas. Protege partes 17, 18, 9 e 10. DP 1 RD 2 (contra blasters DP 0 RD 1, ataques perfurantes DP 2 RD 6). \$120, 2 kg, legalidade 6.

**Uniforme de Salto de Combate:** Geralmente complementada com uniformes e capacetes blast. O material do uniforme de salto seca rápido, aquece bem e providencia bom isolamento. Tripulação de armas pesadas utilizam este tipo de armadura para isolarem eles mesmos contra fragmentos voadores e estilhaços menores. Protege 17, 18, 9, 10, 11, 8, 6, 13 e 14. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 1 e RD 2). \$1.000. 7,5 kg, legalidade 3.

**Uniforme de Nave:** É uma cobertura multi-utilitária, cheia de bolsos para guardar ferramentas e equipamento. O material é a prova de fogo (não é isolante) e não conduz eletricidade. O uniforme de nave funciona como um traje de vácuo ou parte interna de um traje espacial, permitindo uma rápida mudança dentro de um casulo de recolhimento. Protege 17, 18, 9, 10, 11, 8, 6, 13 e 14. DP 0 RD 1. \$400. 5 kg, legalidade 6.

## **Exoesqueletos e Trajes Auto-Propelidos**

**Armadura de Caçador de Recompensas:** O set de armadura favorita é o Uniforme Forçado Corelliano, que não providencia somente proteção, mas também aumenta a força do usuário em um combate pessoal. É um exoesqueleto que providencia +2 HT ao usuário. Modificações típicas incluem armamentos permanentes, sensores avançados nos capacetes, cintos de alojamento de equipamentos de sobrevivência de emergência, isolamento de ambientes entre outros itens. Protege tudo. DP 2 RD 12. \$5.000, 20 kg, legalidade 2.

**Uniforme Forçado Explorador:** Desenhado para providenciar uma exploração segura de longa duração a um simples humano em terreno não familiar. O isolamento permite ao usuário conforto em temperaturas de 100°C a 1.000°C. Conta com um sistema de filtragem de ar, macrobinoculares montados no capacete, contador Geiser, detectores de metal, sensores de calor e movimento, gravadores de áudio e vídeo e constantes leituras do meio ambiente. Carrega provisão para 3 meses e pode levar 60 kg de material diverso. Conta com uma arma montada, um blaster leve repetidor (dano 1d6, alcance 3 metros). Movimento: 14 na terra, 70 no ar, máximo de 100 metros de altitude (19 na terra e 90 no ar se adaptada para algum terreno específico). Protege tudo. DP 4 RD 24. \$22.000, 10 kg, legalidade 2.

**Armadura Forçada de Escolta da Nova República:** Armadura forçada leve. Uma das mais comuns armaduras propelidas usadas pela Marinha e Exército da Nova República. Armaduras similares podem ser encontradas no Setor Corporativo. Aumenta a HT do usuário em +2. Movimento : 15 caminhando, 12 voando. Equipado com Blaster pesado, vibrolâmina retrátil, macrobinoculares com visão termal, Transreceptor de Espectro Completo (20 Km), Rádio Subespacial (750 Km) e Indicador de Formas de Vida (5 Km). Protege tudo. DP 3 RD 12 (DP 2 RD 6 contra blasters). \$ 15.000, peso 10kg, legalidade 2.

## **Trajes de Gravidade Zero**

Os trajes de gravidade zero podem ser divididos em duas categorias: trajes de vácuo e trajes espaciais. Trajes espaciais são uniformes robustos selados que possuem um suprimento independente de atmosfera, como reguladores de temperatura e recicladores de lixo, permitindo sobreviver no espaço por períodos acima de uma semana. Trajes espaciais caríssimos freqüentemente contêm suprimentos de comida interior que podem estender o período de sobrevivência. Trajes de vácuo são também sistemas auto-sustentáveis, embora dispensem muito das amenidades providas pelos trajes espaciais. Muitos trajes de vácuo não contêm aquecedores, e geralmente perdem a sua atmosfera em poucas horas. Ambos fornecem cobertura total ao usuário. Contudo, muitos pilotos de caças estelares - particularmente na Aliança Rebelde, vêem os trajes espaciais como desengonçadas e obstrutivas quando entram em combate. A manipulação pesada e isolamento num traje espacial torna os controles

em um cockpit de caça apertado muito difícil. muitos pilotos militares estão trocando a atmosfera extra provida de um traje espacial pelo tempo de reação que o traje de vácuo permite.

Um personagem em trajes de vácuo sem aquecedores internos deve fazer um teste de HT a cada hora que ele permanece exposto ao vácuo ou sofrerá um dano causado pelo frio congelante do espaço.

**Traje Espacial Blindado:** Simples traje espacial blindado. O traje fornece 25 horas de atmosfera, incluindo uma unidade de aquecimento, unidade de lixo, suplementos de comida a bordo, e um comlink. O traje inclui um foguete de propulsão (movimento 1 no espaço). O usuário sofre uma penalidade de -2 DX. DP 2 RD 6 (contra blasters DP 3 RD 12). \$20.000, 10kg, legalidade 5.

**Traje de Vácuo Blindado:** Traje de vácuo blindado Corelliano. O traje garante as vantagens de um traje de vácuo padrão (10 horas de atmosfera). DP 2 RD 6. \$8.000, 10kg, legalidade 6.

**Traje de Vácuo Militar da Incom:** Comumente usado nas regiões mais afastadas. O traje de vácuo da Incom contém 10 horas de atmosfera. DP 0, RD 1, \$2.000, legalidade 4.

**Traje Espacial Linha da Vida Modelo 11:** Contém uma unidade de aquecimento, unidade de reciclagem de lixo, e suprimento de comida a bordo. O suprimento de energia, atmosfera e comida suportam um personagem por 10 dias padrão no espaço. O usuário sofre uma penalidade de -2 em DX e todos os testes relacionados. DP 0 RD 1. \$4.400, 10kg, legalidade 6.

**Traje de Batalha Espacial Saqueador:** Uma dos melhores trajes espaciais blindados avaliáveis. Incorporado com uma variedade de sistemas, como gancho de reboque (montado no braço esquerdo, com alcance de 30 metros), foguetes penetradores de armaduras (20 foguetes espalhados pelos braços, alcance de 10 metros, dano de 4d6), um laser cortador (no braço esquerdo, dano de 6d6) e um potente foguete (movimento 1 no espaço). Foi primeiramente desenhado para prover segurança a tropas estacionadas nas docas de vácuo da Incom e estações em construção. Possui suporte de vida com ar e energia para duas horas. O usuário sofre uma penalidade de -2 em DX. DP 3 RD 18 (contra blasters DP 3 RD 12). \$16.000, 10kg, legalidade 3.

**Traje Espacial de Emergência:** Este traje providencia 2 horas de oxigênio para o usuário. DP 0 RD 1. \$2.000, 10kg, legalidade 6.

**Traje Espacial Utilitário:** Este traje foi desenhado para permitir movimentos mais complexos e conforto que é necessário para um engenheiro trabalhar no espaço. Este traje providencia 2 horas de oxigênio para o usuário e muitos bolsos que podem, ser usados para guardar ferramentas e hardware. DP 0 RD 1. \$3.000, 10kg, legalidade 6.

**Traje Espacial de Alta Qualidade:** Esta é uma versão de alta qualidade do típico traje espacial. Este traje particular providencia 4 horas de oxigênio, e total proteção contra a falta de pressão do vácuo. DP 0 RD 1. \$4.000, 10kg, legalidade 6.

**Armadura da Tropa Espacial:** Utilizada pela Tropa de Assalto Imperial Zero-G. Incorporado com uma variedade de sistemas, como aclopadores magnéticos (permitem aos soldados da tropa espacial grudarem a si mesmos em qualquer superfície metálica), lançadores de granadas com alcance de 100 metros, (granadas de concussão ou granadas de gás estonteante, ambas 5d6), mini lançadores de torpedos de prótons (6d6, 300 metros), canhão de blaster (6d6, 100 metros) e lasers cortadores (3d6 de dano). Possui 4 horas de energia e 10 horas de oxigênio. O usuário sofre uma penalidade de -1 em DX. tem movimento no espaço de 1. DP 4 RD 24 (contra blasters DP 3 RD 18). Não disponível a venda, \$6.000 no mercado negro, 10 kg, legalidade 0.

# Tabela de Armas Leves

## Armas de Mão

Armas de Mão	Tipo	Dano	Peso	ST	Custo	Legalidade
Controlador de Pico de Força Surosuub	Perf.	Gdp+5	6		200	4
Picareta de Energia	Perf.	Gdp+4	4	12	1.100	3
Vibro Faca	Perf.	* + 1d	0,25		200	5
	Corte	* + 1d				
Vibro Machado	Corte	* + 1d	2	12	1.000	3
Vibro Lâmina (Espada)	Perf.	* + 1d	1,5	10	500	3
	Corte	* + 1d				
Sabre de Luz	Perf.	4d	2	2	**	1
	Corte	8d				

\* O dano é o mesmo especificado no Modulo Básico.

\*\* O Sabre de Luz não é encontrado para venda. Ele é fabricado apenas pelos Cavaleiros Jedi para o seu próprio uso.

## Armas de Longo Alcance

### Fabricante: Blastech

Armas	Dano	TR	Prec	1/2D	Máx	Ps	CdT	Tiros	ST	Rc	Custo	Leg
Contínua DL-10	4d	12	6	8	12	0,4	3~	6/C	7	-1	650	5
Pistola DL-18	6d	9	8	30	125	0,7	3~	100/C	9	-1	1.000	4
Pistola Pesada DL-44	9d	11	7	25	50	1,15	2~	25/C	10	-2	1.500	3
Repetidora Pesada T-21	12d	10	11	120	300	2,7	3~	25/C	11	-1	4.000	3
Rifle A280	11d	10	13	100	300	2,25	2~	50/C	11	-1	2.800	3
Carabina V Sharpshooter	7d	10	12	50	250	2,25	2~	75/C	11	-1	1.200	3
CSPL-12 "Caspel" (projétil)	**	10	5	30	60	5,45	1	1/C	11	-3	3.000	2

\*\* Dano Especial: T-238 (3d) incapacitante por náusea; Cryoban (6d) incapacidade por congelamento; Gás Plank (3d) incapacidade por corrosão, Spore/B (12d) dano por atordoamento, Fex-M3 (15d) Morte por gás atuador no sistema nervoso.

### Fabricante: Merr-Sonn

Armas	Dano	TR	Prec	1/2D	Máx	Ps	CdT	Tiros	ST	Rc	Custo	Leg
Contínua Q2	3d	10	4	8	12	0,3	2~	6/C	7	-1	550	5
Pistola 4 "Flash"	8d	11	8	30	120	0,75	2~	25/C	8	-1	1.400	4
Esportiva Quick-Six	5d	10	9	30	60	0,65	3~	25/C	8	-1	650	4
Rifle G8	10d	9	13	100	300	3,2	2~	50/C	11	-1	2.500	3
Carabina Gun DEMP	6d	11	12	60	250	2	3~	25/C	10	-1	1.400	4
PLX-2 "Plex" (Míssil)	12d	12	13	30	120	4,3	1	1/C	11	-3	2.400	0
"Teia-E" EWHB-10	6dx3	15	6	13	200	8,15	1	50/D	12	-2	10.000	0

### Fabricante: SoroSuub

Arma	Dano	TR	Prec	1/2D	Máx	Ps	CdT	Tiros	ST	Rc	Custo	Leg
Esportiva Defensora	4d	10	11	30	60	2,2	2~	50/C	9	-1	700	4
Rifle Um Tropa de Assalto	9d	9	12	100	300	2	3~	100/C	10	-1	2.000	0
Rifle Esportivo Caçador	7d	9	10	120	350	1,65	2~	100/C	10	-1	1.800	4
Rifle 16 "Hi-Tracker"	9d	12	14	100	300	3	2~	50/C	11	-1	2.000	2
Equalizador Anti-Veículo (ion)	9dx3	20	4	150	400	12,25	1	5/E	12	-4	10.000	0



### Outras

Arma	Dano	TR	Prec	1/2D	Máx	Ps	CdT	Tiros	ST	Rc	Custo	Leg
Contínua 411 Czerka	4d	8	5	8	12	0,5	2~	12/C	7	-1	600	5
Arco Lançador Wookiee	6d	12	14	30	50	2	2~	6/C	10	-1	1.800	3

Os Blasters são uma combinação de feixe de laser e partícula. Muitos blasters podem ser ajustados para atordoar em vez de matar, e muitos blasters vendidos ao público geral somente tem um ajuste para atordoar. Quando atirar com um blaster ajustado para atordoar, role contra HT-5. Uma falha no Teste de HT indica que o personagem está atordoado por 10 minutos. Blasters ajustados para estontear contudo cria um recuo.

O dano da blaster é tipo impacto, mas a armadura é dividida por dois. Todas as blaster usam os mesmas células de energia, exceto os blasters contínuos. Os blasters contínuos usam células de energia próprias. Estas células de energia pesam 125g e custam \$50. /

### Explosivos

Explosivo	Dano	Custo	Peso	Raio Alcance
Granada Anti-Pessoa	5d+2	350	0,65	15
Granada Anti-Veículo	5d+2	500	1,2	10
Mina Anti-Veículo	5dx3	1.500	1,8	18
Granada de Propósito Geral	5d	400	0,65	10
Detonador Termal MS	6dx5	4.000	0,9	36

# Lista de Equipamentos

Muitos itens em guerra nas Estrelas correspondem a NT 9, enquanto que alguns correspondem a NTs acima de 10. Todos os preços refletem categorias gerais de equipamentos. Nomes de marcas individuais variam sensivelmente em custo, qualidade, performance e equipamento opcional. Os preços refletem o custo para revendedores autorizados em zonas de comércio competitivas. O produtor do artigo não será responsabilizado por legalidade local, processos de autorização ou apreensões. Cheque com autoridades locais antes de tentar procurar armamentos.

---

## Vestuário

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

---

## Barracas de Sobrevivência

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

---

## Ferramentas

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

---

## Equipamento Médico

Tanque Bacta: \$6.000.  
Unidade Médica Athakam II (MedBed): \$6.000.  
Pacote Médico Regeneração Rápida da Biotech: \$1.000. 7,5 kg. Adiciona +3 nas perícias médicas..

Pacote de Auxílio Médico: \$3.600. 10kg. Adiciona +5 em todas as perícias médicas.  
Estojo de Primeiros Socorros: \$100. 1,25kg. Inclue 1 cápsula de reavivamento, 1 dose de hipercoagulante, 1 dose analgésica e algumas plasti-peles. Adiciona +1 em Primeiros Socorros.

Pacote Médico: \$200. 2,5kg. Adiciona +2 em Primeiros Socorros e Cirurgia.

Cauterizador de Campo: \$400. 5kg. Adiciona +3 em Primeiros Socorros e Cirurgia.

Cápsula de Sobrevivência Portátil: \$27.000.

Acelerador Médico: \$2.500. 20 kg. Adiciona +4 nas perícias médicas..

Bandagem de Pressão Gravítica: \$1.500.

Spray de Junção Plástica: \$75. Adiciona +1 em Primeiros Socorros.

Scanner de Diagnóstico Médico: \$150. 2 kg. Adiciona +2 em Diagnose.

Tala de Reparo: \$400. Tala para fraturas. Adiciona +2 em Primeiros Socorros

Plast-pele: \$10. Quadrado de 15 cm de lado de pele artificial.

---

## **Aparelhos de Comunicação**

ComLink padrão: \$50. Comunicador de alcance curto ~50 Km.

ComLink Militar: \$200. Comunicador de alcance curto com rastreador.

ComLink Móvel: \$200, 0,5kg. Comunicador de alcance médio.

Rádio Subespacial (pequeno): \$1.000.

Rádio Subespacial (grande): \$2.000.

---

## **Equipamento Dróide**

Pino Repressor: \$50.

Pino Repressor Proprietário: \$200.

Proprietário e Pino: \$150.

Serviços de Reparo: \$100-1.000.

Serviços de Resgate: \$100-1.000 .

Serviços de Limpeza de Memória: \$100-1.000.

---

## **Dróides**

Dróide de 1o. Grau: \$10.000. Dróides com conhecimentos em ciências físicas, matemáticas, aplicações de ciência médica.

Dróide de 2o. Grau: \$8.000. Dróides com conhecimentos em ciência ambiental, engenharia, ciência aplicada técnica, incluindo dróides de exploração e sondagem.

Dróide de 3o. Grau: \$6.000. Dróides com conhecimentos em ciências sociais, protocolo, tradução, relações orgânicas, ensino e funções diplomáticas.

Dróide de 4o. Grau: \$10.000. Dróides para aplicações militares e de segurança, como também dróides de patrulha e assassinos.

Dróide de 5o. Grau: \$2.000. Dróides de trabalho doméstico, manejo de lixo, levantamento de cargas, mineração, salvamento, sanitização.

Dróide Astromecânico R2: \$9.000.

Dróide Explorador de Espaço Profundo 9G: \$13.400.

Dróide de Segurança K4: \$15.000.

Dróide de Relacionamento Humano-Ciborgue 3PO: \$6.000 .

---

## **Equipamento Diverso**

Corde Sintética: \$4.

Saco de Dormir: \$30.

Haste de Luz: \$20, 0,5kg. Funciona como uma lanterna.

Rações: \$400.

Bandolier para Munição: \$200.

Cronômetros: \$50.

Luzes: \$10.

Macrobinoculares: \$200, 0,5kg. Binóculos de magnificação x6.

Computador de Bolso: \$200.  
Máscara de Respiração: \$100, 1kg.  
Bastão de Gravação: \$60. Gravadores selados que podem gravar e armazenar uma voz por 100 horas.  
Datapad: \$200. Funciona como um rascunho eletrônico.  
Receptor Direcional: \$400.  
Pacote de Sobrevivência: \$2.000.

---

## **Hospedagem e Alojamento**

Quarto pequeno: \$100-500/mês (aluguel).  
Apartamento Regular: \$500-1.000/mês (aluguel).  
Apartamento de Luxo: \$1.000-2.800/mês (aluguel).  
Casa: \$1.500-3.600/mês (aluguel); 70.000 (compra).  
Alojamento Espacial: \$200-200/mês (aluguel).  
Cofre em Estação de Trânsito: \$4-8/dia (aluguel).  
Cofre em Docas Espaciais: \$20-40/dia (aluguel).  
Fazenda Estabilizada: \$2.000-100.000+ (compra).  
Nova Propriedade: \$100-100.000 (compra).

# Combate

O combate dentro do universo de Guerra das Estrelas tendem a um gênero de ficção onde as ações dos personagens valem mais do que a realidade por trás de cada confronto, como seria o adequado para o GURPS. Este gênero de ficção científica é conhecido como Ópera Espacial. Uma amostra desta tendência são as batalhas espaciais que ocorrem nos três filmes da trilogia. A movimentação de uma nave no espaço é inercial, onde o corpo tende a manter a velocidade quando a força dos motores é cortada, o que não acontece no filme, onde os motores estão sempre ligados. Outra coisa é o tipo de vôo semelhante a aviões de combate, que precisaria de uma atmosfera não rarefeita, diferente do vácuo espacial. Pensando nisso, foram criados quatro módulos onde cada tipo de resolução de combate específico é detalhado, como terrestre, aéreo, aquático e espacial. Cada módulo foi batizado com o nome de uma batalha característica de Guerra nas Estrelas.

**Nota Importante:** como GURPS Guerra nas Estrelas é baseado em uma obra de ficção, o que caracteriza uma Campanha Cinematográfica. Os jogadores devem ser encorajados a comprar vantagens cinematográficas para os seus personagens, já que para personagens simples a vida em Guerra nas Estrelas não é muito fácil. Um único tiro de um rifle blaster pode ferir alguém seriamente e até mesmo matar.

## Combate Básico

Estes módulos dão uma maior ênfase a interpretação, deixando de lado os cálculos precisos de ataques, defesas e dano. É o mais indicado para resolução de grandes batalhas.

**Batalha de Yavin 4** - resolução de batalhas espaciais.

**Batalha de Hoth** - resolução de combates em terra, água e/ou ar.

## Combate Avançado

Estes módulos procuram desenvolver os combates com um controle mais rigoroso dos ataques, defesas e danos. São mais aconselhados para combates que envolvem poucos participantes.

**Batalha de Endor** - resolução de combates espaciais.

**Batalha de Naboo** - resolução de combates em terra, água e/ou ar.

## Resistência de Estruturas

Segue aqui uma relação das estruturas mais comuns em Guerra nas Estrelas com os seus respectivos Pontos de Vida (PV):

Porta Fechada Normal: 15

Porta Fechada de Segurança: 45

Porta Fechada Blaster: 185

Torre de Comunicação: 100

Torre de Observação: 15

Dormitório: 2.600

Plataforma de Aterrisagem: 2.250

Guarnição de Batalhão Imperial: 18.500

## Sistema de Combate Yavin IV

**Yavin IV** é um sistema que permite a interpretação durante um combate espacial baseado num tipo de ficção conhecido como Ópera Espacial, onde a ênfase é dada ao heroísmo em vez do realismo. Manobras que fariam sentido na vida real não são permitidas, enquanto que ações não-realistas que são vistos nas apresentações de Ópera Espacial são encorajadas.

Os personagens são divididos em dois grupos: PERSONAGENS MAIORES (que são importantes para a trama, incluindo todos os PCs) e PERSONAGENS MENORES (que não são importantes para a trama). Personagens Menores raramente causam dano em personagens maiores, a menos que isto seja importante para a trama. Personagens Maiores podem usar saídas manuais, enquanto que Personagens Menores morrerão (talvez Personagens Menores do tipo "caras bons" consigam gritar "Eu fui atingido, eu fui atingido!" antes da colisão).

Aqui estão os três principais tipos de naves: CAÇAS ESTELARES (pequenas espaçonaves equipadas com armas fixas), TRANSPORTES MILITARES (espaçonaves de tamanho médio com armamento limitado), e NAVES CAPITÂNIAS (grandes espaçonaves altamente armadas). Naves sem armamentos são chamadas Lançadeiras, Transportes Cívicos, e Transportes de Carga, respectivamente.

## Mecânicas de Jogo Pré-Combate

Cada nave tem uma Manobrabilidade Relativa (MR) que reflete sua potência do motor, força estrutural, momento angular, eficiência do compensador de gravidade, resistência da tripulação, e outros fatores similares.

Cada arma tem uma taxa de Poder de Fogo (PF), um alcance (entre "curto" ou "longo"), e uma taxa de Acuracidade (ACC, bônus ou penalidade a perícia Artilharia). Para simplificarmos o cálculo de dano nas naves, o alcance do Poder de Fogo disponível no universo de Guerra nas Estrelas é ser dividido em grupos distintos:

**Cosmético:** armas pessoais e armamentos de veículos.

**Leve:** canhões de caças estelares e transportes militares.

**Médio:** baterias turbolaser de naves capitânicas e plataformas espaciais, bombas e torpedos pesados.

**Grande:** Super laser de Super Destróiers Estelares e usinas dos Devastadores de Mundos.

**Imenso:** SuperLaser da Estrela da Morte.

Cada nave ou veículo apresenta um Nível de Defesa correspondente a seus escudos de força e/ou outras proteções:

**Cosmético:** Armaduras pessoais e casco de veículos.

**Leve:** Escudos de caças estelares e transportes militares.

**Médio:** Escudos de Naves capitânicas, estações espaciais e Destróiers Estelares.

**Grande:** Escudos dos Super Destróiers Estelares e dos Devastadores de Mundos.

**Imenso:** Escudos da Estrela da Morte e Planetários.

## Combate

Os turnos duram usualmente 10 segundos, mas o GM pode alterá-los para sua campanha. Todas as naves tomam seus turnos no mesmo tempo. Aqui estão três alcances entre as naves:

**Alcance Curto:** permite que todas as armas sejam usadas em combate.

**Alcance Longo:** permite que somente armas de longo alcance sejam usadas em combate.

**Fora de Alcance:** não permite combate.

Os Caças Estelares são +0 para serem atingidos.

Alvos menores são -1 ou menos.

Transportes Militares são +1 para serem atingidos.

Naves Capitânicas e plataformas espaciais são +2.

Super Destróiers Estelares e Devastadores de Mundos são +4.

Largas fortalezas espaciais e Estrelas da Morte são +6.

Atirar em planetas é automático, a não ser que um local de tiro esteja sendo alvejado.

Tiros Rápidos são -5, exceto se o personagem possuir a perícia Tiro Rápido correspondente.

**Bônus de Pontaria** (BPs) podem ser ganhos. BP de Posição (para todas as armas) é ganho pelo piloto, enquanto que BP de Fogo Mantido (para cada arma) é ganho pelo atirador. Algumas armas não podem conseguir BP de Posição, se a nave não tiver uma posição superior em relação ao inimigo. BP de Fogo Mantido é ganho em +1 por turno que a arma (não a nave) atira em um alvo particular.

A sequência do turno é com segue:

Fase de Tiro:

- 1) Todas as armas atiram e todas as naves esquivam. Fase de Manobra:
- 2) Todos os pilotos escolhem suas manobras.
- 3) Teste por manobras.
- 4) GM rege o efeito das manobras.

### **Fase de Tiro**

Os atiradores podem armar suas armas para mirar num inimigo e poder atirar - rolar Artilharia + Acuracidade da arma + (total de BPs ou penalidade de tiro rápido). Uma falha na rolagem perde o tiro. Falhas críticas variam em efeito, mas são similares a tabela de Falhas Críticas de Armas de Fogo do Módulo Básico. Sucesso na rolagem acerta o alvo, e causa dano de acordo com o Poder de Fogo. Sucessos Críticos fazem o mesmo dano, mas o efeito é um nível maior ("Cosmético" torna-se "Leve", e assim por diante.)

Esquiva é rolada contra a média da perícia de Pilotagem do piloto e a MR da nave. Sucesso reduz o dano em um nível ("Leve" torna-se "Cosmético", e assim por diante). Esquiva não tem efeito nos BPs.

**Exemplo:** Um Caça TIE (controlado pelo jogador) inicia uma perseguição contra um Asa-Y (controlado pelo GM). Na fase de tiro, o Caça TIE dispara com os seus canhões laser (PF 50, alcance curto e acc +2). Como o nível da perícia Artilharia do piloto é 12, ele deve testar contra 12 mais 2 de acuracidade, formando 14. Rola um 7. O tiro do laser acerta o Asa-Y, e o atirador ganha +1 de BP de tiro sustentado para o próximo turno. O piloto do Asa-Y tenta se esquivar do tiro. O Asa-Y tem MR 6 e o piloto tem Pilotagem 12, o que dá uma média de 9. O GM rola 10, e o Asa-Y não consegue se esquivar.

### **Cálculo de Dano**

O dano causado numa nave é distribuído nos escudos de força e no casco externo. Os escudos de força são representados pelo atributo ESCUDO, enquanto que o casco externo é representado pelo atributo CASCO. Ambos são medidos em porcentagens, e quando estão inteiros admitem o valor 100%. A primeira defesa a ser afetada pelos danos dos tiros é o escudo de força, exceto em naves que não o possuem. Quando ESCUDO chegar a 0%, o casco começa a absorver o impacto dos tiros. Quando CASCO chegar a 0%, a estrutura interna da nave é completamente abalada e a nave explode.

#### **Tabela de Dano contra Escudos (todas as armas)**

Poder de Fogo = Nível de Defesa +1 : +10% no Escudo no final do turno, devido a recarga.

Poder de Fogo = Nível de Defesa : -20% no Escudo.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -1: - 80% no Escudo.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -2: -100% no Escudo e -40% no Casco.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -3: -100% no Escudo e -100% no Casco (destruição total).

Note que se a porcentagem do valor do dano exceder o limite do Escudo, o restante será absorvido pelo Casco.

#### **Tabela de Dano contra Casco (exceto por armas de íons)**

Poder de Fogo = Nível de Defesa +1 : nada.

Poder de Fogo = Nível de Defesa : -40% no Casco.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -1: - 100% no Casco (destruição total da nave).

Poder de Fogo = Nível de Defesa -2: -100% no Casco (destruição total da nave).

Poder de Fogo = Nível de Defesa -3: -100% no Casco (destruição total da nave).

**Exemplo:** Continuando o exemplo acima, o Cálculo do dano deve ser feito com poder de fogo Leve contra defesa Leve. O Asa-Y perde -20% de Escudo, ficando com Escudo 80% e Casco 100%.

### **Desabilitando uma Nave**

Pode ocorrer num combate a obrigação de imobilizar uma nave ao invés de destruí-la. Neste caso, são utilizados os canhões de íons, que atacam apenas as partes eletrônicas da nave. Quando Escudo chegar a 0%, deve-se adotar um novo atributo de absorção de dano, SISTEMA, que representa todos os sistemas eletrônicos da nave. Quando Sistema chegar a 0%, a nave atingida não poderá mais se movimentar ou atacar.

#### **Tabela de Dano contra Sistema (somente por armas de íons)**

Poder de Fogo = Nível de Defesa +1 : +10% no Sistema no final do turno.

Poder de Fogo = Nível de Defesa : -20% no Sistema.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -1: - 80% no Sistema.

Poder de Fogo = Nível de Defesa -2: -100% no Sistema. (Falha geral dos sistemas).

Poder de Fogo = Nível de Defesa -3: -100% no Sistema (Falha geral dos sistemas).

### **Fase de Manobra**

Cada piloto escolhe uma manobra:

**Voar em Linha Reto:** Nenhum efeito nos BPs de Posição e de Fogo Mantido.

**Manobra Ofensiva:** Possível somente contra qualquer nave que não tenha BP de Posição sobre você. BPs de Fogo Mantido ganhos por todos os seus atiradores da nave são perdidos, exceto se o piloto é o atirador (o que é usualmente o caso somente nos caças). Sucesso aumenta seu BP de Posição em 1. Sucesso crítico dobra seu BP de Posição, ou muda de 0 para 2. Falha crítica reduz BP de Posição a 0.

**Manobra Defensiva:** Todos os BPs ganhos por alguém sobre sua nave são reduzidos a 0. Uma nave inimiga ou arma deve ser designada - sucesso abaixa o BP de Posição ou o BP de Fogo Mantido dos atiradores daquela nave em 1. Sucesso crítico reduz aquele BP a 0. Falha crítica dobra aquele BP.

**Defesa Total:** Como Manobra Defensiva (acima), mas contra todos os inimigos. Os atiradores da sua nave não poderão atirar todos no próximo turno.

**Reverso:** Esta defesa, usada contra um inimigo que escolhe Manobra Defensiva, tenta fazer sua nave voar por onde passou. Isto não pode ser executado contra uma nave do tipo pequena. Todo o BP de Fogo Mantido de ambas as naves é perdido. Ambos os pilotos das naves rolam uma Disputa Rápida de (perícia Pilotagem + MR da nave), mas o piloto atacante subtrai seu BP de Posição. O vencedor ganha os efeitos de um sucesso crítico na manobra Manobra Ofensiva (para o atacante) ou Manobra Defensiva (para o defensor). Se o atacante obtém sucesso crítico e o defensor não, seus atiradores automaticamente atiram no próximo turno. Se o defensor obtém sucesso crítico e o atacante não, as naves trocam de lugar: o defensor ganha o BP de Posição do atacante sobre o atacante, e o BP de Posição do atacante cai a 0. Se ambos os pilotos rolarem uma falha crítica, as naves colidem e são destruídas.

**Siga-o-Líder:** O piloto marcha em fila dentro de uma área cheia de perigos ou obstruções. Uma vez dentro da área perigosa, cada piloto deve rolar contra (Pilotagem + MR da nave), menos qualquer penalidade que o piloto líder escolha (com a aprovação do GM). Sucesso crítico adiciona 1 ao BP de Posição de um perseguidor, ou subtrai 1 de cada BP de Posição do perseguidor se o piloto líder obter sucesso crítico. Falha abaixa o BP de Posição do perseguidor para 0, ou cada perseguidor adiciona 1 para sua BP de Posição de o piloto líder falha. Uma falha crítica destrói a nave do piloto. Qualquer perseguidor com um BP de Posição de 0 perdeu o piloto líder. Naves da linha não podem "seguir-o-líder".

**Táticas Não-Ortodoxas:** Somente naves da linha podem tentar uma tática que parece suicida, mas atualmente confia no conhecimento que o inimigo não tem. A efetividade das táticas não-ortodoxas são proporcionais à quantidade de dano real que está na nave, e deve ser regida pelo GM.

Transportes Militares não ganham BP de Posição em Caças Estelares ou esquivas de ataques de Caças. Naves Capitânicas ou maiores não podem ganhar BP de Posição em Caças Estelares e Transportes Militares, ou esquivar seus tiros.

Outras manobras são possíveis. O GM deve determinar os seus efeitos. Novas manobras que funcionam têm mais efeitos espetaculares (isto é, melhores) que as manobras antigas, mais conhecidas. As manobras são roladas contra a perícia do piloto Pilotagem + MR da nave. A única exceção é "Defesa Total", que é rolada contra Pilotagem.

**Exemplo:** Na fase de manobra, o jogador adota para o Caça TIE uma Manobra Ofensiva. Joga os dados contra 10, que é a média da perícia Pilotagem do piloto (12) e a MR do Caça TIE (8). Rola 9. Como sua manobra obtém resultado, o Caça TIE ganha +1 de BP de posição contra o Asa-Y. O GM decide tentar uma Manobra Defensiva contra o Caça TIE. O resultado novamente deve ser menor ou igual a 9. Rola 9. Conseguindo fazer a manobra, o Caça TIE perde um ponto de BP de tiro sustentado, mas permanece com o +1 de BP de posição.

No turno seguinte, o Caça TIE dispara novamente contra o Asa-Y. O teste é feito contra 12 mais 2 mais +1 de BP de posição, num total de 15. O jogador rola 3, um sucesso crítico. O nível de dano sobe de Leve para Médio. O piloto do Caça TIE ganha +1 BP de tiro sustentado. O piloto do Asa-Y defende com um 9. Tira um 13, e não consegue se esquivar. O Asa-Y toma dano Médio contra defesa Leve.

Escudo com -80%, ficando com Escudo 0%. O Asa-Y conta apenas com o seu casco. Na fase de manobra, o Caça TIE adota Manobra Ofensiva. Joga novamente contra 10. Rola um 8, e ganha +1 de BP de posição, ficando com 2. O GM decide que o Asa-Y adotará uma manobra



*Totalmente Defensiva. Ele deve rolar contra Pilotagem (12), e rola 11. O Caça TIE perde um ponto de BP de posição e um ponto de BP de tiro sustentado, ficando com apenas +1 BP de posição. Como interpretação, o piloto do Asa-Y estaria pedindo socorro pelos comunicadores a outras espaçonaves. Se o Caça TIE conseguir um bom tiro no próximo turno, o Asa-Y pode ser destruído. Se o piloto do Asa-Y conseguir um sucesso em DX-5, ou for um Personagem Maior, ele conseguirá se ejetar antes do caça explodir.*

### **O Engarrafamento**

Se aqui houver mais de meia-dúzia de naves no combate, não envolvidas em perseguições, ou o combate é travado dentro de um campo de asteróides, então um engarrafamento está formado. Qualquer falha crítica numa rolagem de Pilotagem causa a colisão com uma nave aleatória ou um asteróide. Um teste de percepção (contra Operação de Eletrônicos, Visão, ou outra perícia apropriada) deve ser feito por qualquer atirador ANTES de fazer um "tiro rápido". Falha indica que o atirador atirou num amigo.

Para o cálculo do dano da colisão, admita que as naves envolvidas no choque causam um dano um nível acima do poder de fogo associado para elas. Para o dano causado por asteróides, adote a tabela abaixo e calcule o dano de acordo com as regras mostradas acima.

### **Dano causado por Asteróides**

**Cosmético:** Micro-asteróides (tamanho de uma bola de golfe)

**Leve:** Pequenos Asteróides (tamanho de uma bola de futebol)

**Médio:** Asteróides Médios (tamanho de um caça estelar)

**Grande:** Asteróides Grandes (tamanho de uma nave capitânia)

**Imenso:** Asteróides Gigantes (tamanho de uma pequena lua)

**Exemplo:** O jogador que interpreta um piloto de Asa-A rola uma falha crítica, e choca-se contra um asteróide de tamanho médio. O Asa-A possui poder de fogo Leve, o que causaria um dano Médio numa outra nave. O asteróide causa também dano Médio. O Asa-A tinha Escudo 20% e Casco 100%. Com a colisão, absorveria um dano que causaria a perda de -100% no Escudo e -20% no Casco. O escudo só absorve 20% do dano, ficando com Escudo 0%. O restante (-80%) é somado com o dano de -20%, num total de -100% de Casco. A nave é completamente destruída

# Armas Pesadas

As armas pesadas são estruturas enormes, geralmente torres, fortemente armadas e blindadas, desenvolvidas para conseguir um poder de fogo superior contra veículos terrestres, aéreos e até mesmo espaciais.

## **Sistema de Defesa Aéreo**

### **Lançador AAS-13 da Armamentos Selonianos**

Tripulação: 2

HT: 125 (corpo de comando blindado) / 60 (unidade lançadora de míssil)

Armas: 1 Lançador de Míssil (PF 25, acc+2, curto, CdT 1/10)

### **Canhão Blaster Quádruplo Anti Aéreo**

Mauler AA-12 das Indústrias Kalim

Tripulação: 1

HT: 75

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 25, acc+3, curto, CdT 1)

### **Bateria Anti Infantaria**

DF .9 da Golan Armamentos

Tripulação: 3

HT: 75

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 20, acc+2, curto, CdT 2)

### **Canhão de Íon Anti-Orbital**

Defensor Planetário v-150 da KDY

Tripulação: 40

HT: 12.500

Armas: 1 canhão de Íons (PF 225, acc+3, longo, CdT 1)

### **Canhão Laser Anti-Veículo**

Arma: Torre-P 1.4 FD da Atgar

Tripulação: 6

HT: 1.000

Armas: 1 canhão laser (PF 15, acc+1, curto, CdT 1/2)

### **Defesa Ar-Superfície**

Traçador Triplo G-003 da CoMar

Tripulação: 3

HT: 500

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 75, acc+4, curto, CdT 1/3)

### **Lançador de Míssil de Campo**

Elevador I da Bryn & Gweigth

Tripulação: 6

HT: 50

Armas: 1 Lançador de Míssil de Concussão (PF 35, acc+2, curto, CdT 1)

## **Perseguidor Pesado Veículo**

### **Arma Pesada Anti-Veículo**

Penetrador v-188 da Speizoc

Tripulação: 8

HT: 75

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 35, acc+1, curto, CdT 1/3)

### **Canhão de Bombardeio Pesado**

C-136 da Speizoc

Tripulação: 7

HT: 7.500

Armas: 1 Canhão de Íons (PF 175, acc+3, longo, CdT 1/10)

**Bateria Turbolaser**

Sistema I Turbolaser da Loronar

Tripulação: 5

HT: 2.000

Armas: Bateria Turbolaser (PF 100, acc+1, curto, CdT 2)

**Peça de Artilharia Leve**

Teia V da BlasTech

Tripulação: 3

HT: 20

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 20, acc+2, curto, CdT 1)

# Transportes

Servindo como transportes de cargas, veículos de passageiros ou caças e naves utilizadas para fins militares, os transportes estão espalhados por toda a galáxia.

## **Veículos Terrestres**

Os veículos terrestres são projetados para transportes militares em ataques terrestres. Entre eles, se destacam os andadores AT-AT e AT-ST como Veículos Terrestres do Império graças a tecnologia anti-gravitacional dos repulsores de elevação, encontramos vários Veículos Terrestres da República, os quais são projetados para flutuarem poucos metros acima da superfície.

## **Veículos Atmosféricos**

São os que utilizam a mesma tecnologia do repulsor de elevação, com a diferença de atingirem maiores altitudes do os veículos terrestres anti-gravitacionais.

## **Veículos Aquáticos**

São projetados para transportarem pessoas e cargas sob superfícies aquáticas e marítimas, como submarinos.

## **Veículos Públicos**

São os únicos veículos disponíveis para civis, enquanto que os demais veículos estão disponíveis apenas para militares.

## **Caças Estelares**

De longe, os transportes mais utilizados na galáxia. Os caças estelares são pequenas naves armadas que servem como ferramentas de ataque rápido desenvolvidos para pequenas batalhas. O Asa-X é o caça mais conhecido dos Caças Estelares da República, enquanto que o Caça TIE é o próprio símbolo dos Caças Estelares do Império. E asas de Caças Estelares Independentes podem ser encontrados em regiões onde não existem as forças das outras facções.

## **Naves Capitânicas**

As naves estelares, também conhecidas como naves capitânicas, são as principais naves de apoio utilizadas na galáxia. Desde pequenos cruzadores até o super destróiers estelar, estas naves levam armamentos pesados, tropas de desembarque, complementos de caças e outras facilidades para as regiões distantes da galáxia. Exemplos de naves estelares são os cruzadores rebeldes Calamarianos das Naves Capitânicas da República e os destróiers estelares das Naves Capitânicas do Império. Em alguns setores não dominados pela República ou pelo Império, podemos encontrar frotas inteiras de Naves Capitânicas Independentes.

## **Estações Espaciais**

Desde pequenos estaleiros espaciais, estações de proteção orbitais até as temidas Estrelas da Morte, as Estações Espaciais são transportes que geralmente permanecem estacionários em pontos-chave da galáxia, servindo de apoio estratégico e tático para as forças de defesa.

## **Transportes**

Os Transportes Militares são muito requisitados para o embarque e desembarque de tropas em planetas, sendo lançados diretamente de naves capitânicas em órbita. Para movimentação de cargas ao longo de grandes distâncias, são utilizados Transportes de Cargas, como os cargueiros Corellianos. Para cargas mais pesadas, são utilizados rebocadores especiais e containers especializados em Transportes Pesados. E para viagens de lazer, ou mesmo naves de atendimento médico, encontramos pela galáxia os Transportes Civis.

## **Veículos de Assalto Terrestre Imperiais**

### **Andador AT-AT**

Veículo: Transporte Armado para Todo Terreno

Tipo: Andador de Assalto

Tamanho: 20,6 m comprimento x 15,5 m altura

Tripulação: 5

Passageiros: 40 tropas ou 2 AT-STs

Capacidade de carga: 1 tonelada

Velocidade máxima: 60 km/h

HT: 3.000

Armas: 2 Canhões Laser Pesados (PF 60, acc+2, curto)  
2 Blasters Médios (PF 30, acc+2, curto)

#### **Andador AT-ST**

Veículo: Transporte de Exploração para Todo Terreno  
Tipo: Andador Médio Tamanho: 6,4 por 8,6 m  
Tripulação: 2  
Capacidade de carga: 200 kg  
Velocidade máxima: 90 km/h  
HT: 1.500  
Armas: Canhão Blaster Gêmeo (PF 40, acc+1, curto)  
Canhão Blaster Leve Gêmeo (PF 20, acc+1 curto)  
Lançador de Granada de Concussão (PF 30, acc+1, curto)

#### **Andador AT-PT**

Veículo: Transporte Pessoal para Todo Terreno  
Tipo: Andador Leve  
Tripulação: 1  
Velocidade Máx: 60 km/h  
HT: 1.000  
Armas: Canhão Blaster Gêmeo (PF 40, acc+1, curto)  
Lançador de Granada de Concussão (PF 20, acc+1, curto)

#### **Andador Aranha MT-AT**

Veículo: Andador Aranha para Terreno Montanhoso da Carida Engines  
Tamanho: 15,6 metros  
Tripulação: 1 mais 2 atiradores  
Capacidade de carga: 300 kg  
MR: 2  
Velocidade máxima: 130 km/h  
HT: 1.625  
Armas: 8 Canhões Blaster Gêmeos (montados em cada perna, PF 40, acc+1, curto)  
2 Canhões Laser (PF 30, acc+1, curto)

#### **Fortaleza Flutuadora**

Veículo: Fortaleza Flutuadora HAVr A9 da Ubrikkian  
Tipo: Fortaleza Flutuadora  
Tamanho: 17,4 m  
Tripulação: 2 mais 2 atiradores  
Passageiros: 10 tropas  
Capacidade de carga: 1 tonelada  
Altitude máxima: 2 metros  
MR: 0 Velocidade máxima: 200 km/h  
HT: 2.500  
Armas: 2 Canhões Laser Pesados (PF 50, acc+2, curto)

#### **Jagernauta**

Veículo: Jagernauta HAVw A5 da Kuat Drive Yards  
Tamanho: 21,8 metros  
Tripulação: 2 + 6 atiradores  
Passageiros: 50 tropas  
Capacidade de carga: 1 tonelada  
MR: 0 Velocidade máxima: 200 km/h  
(25 km/h para dar a volta)  
HT: 2.500  
Armas: 3 Canhões Laser Pesados (PF 60, acc+2, curto)  
1 Canhão Blaster Médio (PF 40, acc+1, curto)  
2 Lançadores de Granadas de COncussão (PF 30, acc+1, curto)

**Tanque de Repulsão classe Imperial Pesado**

Veículo: Tanque de Repulsão 1-H Imperial da Ubrikkian  
Tipo: Tanque de Repulsão pesado  
Tamanho: 20,5 metros  
Tripulação: 2, 3 atiradores  
Passageiros: 1  
Capacidade de carga: 250 kg  
Altitude máxima: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 300 km/h  
HT: 110  
Armas: 1 Canhão Laser Pesado (PF 30, acc+2, curto)  
1 Canhão Blaster Médio (PF 15, acc+1, curto)

**Tanque de Repulsão classe Imperial Médio**

Veículo: Tanque de Repulsão 1-M Imperial da Ubrikkian  
Tipo: Tanque de Repulsão médio  
Tamanho: 20,5 metros  
Tripulação: 1, 2 atiradores  
Passageiros: 3  
Capacidade de carga: 250 kg  
Altitude máxima: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 300 km/h  
HT: 110  
Armas: 1 Blaster Repetidor Pesado (PF 40, acc+1, curto)  
1 Canhão Blaster Médio (PF 15, acc+1, curto)

**Tanque de Repulsão classe Imperial Leve**

Veículo: Tanque de Repulsão 1-L Imperial da Ubrikkian  
Tipo: Tanque de Repulsão leve  
Tamanho: 20,5 metros  
Tripulação: 1 + 1 atirador  
Passageiros: 2  
Capacidade de carga: 300 kg  
Altitude máxima: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 300 km/h  
HT: 110  
Armas: 1 Canhão Blaster Médio (PF 15, acc+1, curto)

**Explorador Flutuador**

Veículo: Explorador Flutuador da Mekuun  
Tipo: Flutuador Explorador  
Tamanho: 19,5 metros  
Tripulação: 1 + 3 atiradores  
Passageiros: 6  
MR: 1 Velocidade máx: 200 km/h  
HT: 75  
Armas: 1 Canhão Blaster Pesado (PF 30, acc+1, curto)  
1 Canhão Laser (PF 10, acc+1, curto)  
1 Lançador de Granada de Concussão (PF 15, acc+2, curto)

**Corredor de Comando Chariot**

Veículo: Chariot LAVr QH-7 da Uulshos  
Tipo: Corredor de Comando  
Tamanho: 11,8 metros  
Tripulação: 3  
Altitude máx: 8 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 100 km/h  
HT: 100

Armas: 1 Canhão Laser (PF 15, acc+1, curto)

#### **Tanque Centurião**

Veículo: Tanque Centurião da Tecnologias Santhe/Sienar

Tipo: veículo de assalto compacto

Tamanho: 6,7 metros

Tripulação: 1

Capacidade de carga: 200 kg

MR: 2 Velocidade máx: 90 km/h

HT: 50

Armas: 2 Canhões Blaster Médios (PF 25, acc+2, curto)

Turbolaser Leve (PF 20, acc+1, curto)

#### **Veículo de Assalto Compacto**

Veículo: PX-10 CAVw da NEn-Carvon

Tipo: veículo de assalto compacto

Tamanho: 5,1 metros

Tripulação: 1

Capacidade de carga: 100 kg

MR: 1 Velocidade máx: 260 km/h

HT: 85

Armas: Canhão Blaster Médio (PF 25, acc+2, curto)

#### **Transporte de Prisioneiros JX-09**

Veículo: Veículo de Transporte de Prisioneiros Seguro JX-09 da Aratech

Tipo: Transporte de prisioneiros repulsor de elevação

Tamanho: 14 metros

Tripulação: 1

Passageiros: 4 guardas e 20 prisioneiros

Altitude máx: 2,5 metros

MR: 1 HT: 75

#### **Base de Comando Móvel**

Veículo: Base de Comando Móvel PX-4 da Nen-Carvon

Tipo: Base de comando móvel

Tamanho: 21,8 metros

Tripulação: 2 + 1 atirador

Passageiros: 7

Capacidade de carga: 1 tonelada

MR: 0 Velocidade máxima: 100 km/h

HT: 175

Armas: 1 Canhão Laser Pesado (PF 20, acc+2, curto)

#### **Dróide Tanque**

Tipo: Dróide Tanque XR-85 da Arakyd

Tamanho: 32 metros

MR: 1 Velocidade máx: 70 km/h

HT: 3.000

Armas: Canhão de Partículas Pesado (PF 60, acc+2, curto)

2 Turbolasers Leves (PF 40, acc+1, curto)

4 Blasters Repetidores Pesados Gêmeos (PF 25, acc+2, curto)

Armas DF.9 da Golan (PF 20, acc+1, curto)

Artilharia 13, Urban Warfare 9, Condução veículo 13, Rastreamento 13

#### **Corredor de Assalto Urbano**

Veículo: Corredor de Assalto Urbano da RepulsorCorp

Tipo: Corredor Pesado

Tamanho: 13,6 metros

Tripulação: 2 + 1 atirador

Capacidade de carga: 500 kg

Altitude máxima: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máxima: 100 km/h  
HT: 50  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 10, acc+1, curto)

#### **Corredor de Ataque Venaari**

Veículo: Corredor de Ataque da Venaari  
Tipo: corredor de assalto militar  
Tamanho: 9 metros  
Tripulação: 1 + 1 atirador  
Passageiros: 10  
Capacidade de carga: 1 tonelada  
Altitude máxima: 1 m  
MR: 2 Velocidade máxima: 260 km/h  
HT: 50  
Armas: 1 Canhão Blaster Pesado (PF 30, acc+2, curto)  
1 Canhão Laser Duplo (PF 20, acc+1, curto)

### **Veículos de Assalto Terrestre da República**

#### **Perseguidor Pesado Veículo**

Perseguidor Pesado da Mekuun  
Tipo: unidade de varredura móvel  
Tamanho: 22,2 metros  
Tripulação: 6 mais 2 atiradores  
Passageiros: 5 operadores de onisonda  
Capacidade de carga: 250 kg  
Altitude máx: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 130 km/h  
HT: 1.750  
Armas: Canhão Laser Pesado (PF 40, acc+2 (acc+4 com onisonda), curto)

#### **Corredor Livre Armado da República**

Veículo: Corredor Livre KAAC modificado  
Tipo: veículo de assalto de combate modificado  
Tamanho: 14,6 m  
Tripulação: 2 mais 3 atiradores  
Capacidade de carga: 250 kg  
Altitude máxima: 2 metros  
MR: 1 Velocidade máx: 300 km/h  
HT: 75 RD: 15  
Armas: 2 Canhões Laser Anti-veículos (PF 25, acc+1, curto)  
2 Baterias Blaster Anti-Infantaria (PF 15, acc+2, curto)

#### **Moto Corredora da República**

Veículo: "Overracer" da Mobquet  
Tipo: moto de exploração corredora  
Tamanho: 4,4 metros  
Tripulação: 1  
Altitude máxima: 20 m  
MR: 3 Velocidade máxima: 530 km/h  
HT: 35  
Armas: 1 Canhão Blaster Leve (PF 15, acc+1, curto)

Abafadores de sons passivos reduzem drasticamente o ruído e enganadores de sensores impõem uma redução de -1 nos testes de detecção de motos corredoras por sensores.

#### **Truck Corredor da República Veículo**

Truck Corredor A-A5 Trast modificado  
Tipo: corredor truck



Tamanho: 21,4 metros  
Tripulação: 3  
Passageiros: 25 tropas  
Capacidade de carga: 25 toneladas  
Altitude máxima: 3 metros  
MR: 1 Velocidade: 160 km/h  
HT: 750

#### **Lançadeira de Tramp Típica**

Veículo: Corredor Terrestre "Seta-23" da Aratech modificado  
Tipo: lançadeira de tramp modificada  
Tamanho: 8,1 m  
Tripulação: 1 + 1 atirador  
Passageiros: 5  
Capacidade de carga: 800 kg  
Altitude máxima: 4 metros  
MR: 2 Velocidade máx: 400 km/h  
HT: 75 Armas: Canhão Laser (PF 15, acc+1, curto)  
Lançador de Granada de Concussão (PF 15, acc+1, curto)

#### **VAUL da República**

Veículo: Veículo de Assalto Ultra Leve Imperial modificado  
Tipo: veículo de assalto leve  
Tamanho: 7 metros  
Tripulação: 1 + 1 atirador  
Altitude máx: 0,6 metros  
MR: 3 Velocidade máx: 400 km/h  
HT: 60 Armas: Canhão Laser Leve Gêmeo (PF 10, acc+1, curto)  
Lançador de Granada de Concussão (PF 15, acc+1, curto)  
Canhões Blaster Médios (PF 25, acc+2, curto)

### **Veículos de Combate Atmosféricos**

#### **Tempestade IV**

Veículo: Tempestade IV da Motores Bepin  
Tipo: carro de nuvem de cápsula gêmea  
Tamanho:  
Tripulação: 2  
MR: 2 Velocidade Máx: 1.500 km/h  
HT: 100  
Armas: Canhão Blaster Duplo (PF 25, acc+1, curto)

#### **Carro de Nuvem de Combate**

Veículo: Carro de Nuvem de Combate Talon I da Ubrikkian  
Tipo: Carro de nuvem de combate  
Tamanho: 10 metros  
Tripulação: 1  
Altitude Máxima: 100 km  
MR: 3 Velocidade máx: 1.500 km/h  
HT: 110  
Armas: Canhão Blaster Duplo (PF 25, acc+1, curto)

#### **Carro de Nuvem de Patrulha**

Veículo: Carro de Nuvem de Patrulha Tinok-F da Bakur RepulsorCorp  
Tipo: carro de nuvem  
Tamanho: 7,3 metros  
Tripulação: 1 mais 1 atirador  
Altitude máxima: 50 metros  
MR: 2 Velocidade máx: 950 km/h

HT: 100

Armas: Canhão Blaster Duplo (PF 20, acc+1, curto)

### **Caça Conjo**

Veículo: Caça Y41-C2LC Conjo da Aratech

Tipo: Caça Atmosférico

Tamanho: 14 metros

Tripulação: 1

Altitude máxima: 4 quilômetros

MR: 3 Velocidade máx: 800 km/h

HT: 150

Arma: Mísseis de Concussão (12 carregados, PF 35, acc+1, curto)

2 Canhões Laser (PF 15, acc+1, curto)

O Conjo Y-41-4LC é essencialmente similar ao C2LC, exceto por:

Armas: 2 Canhões Laser (PF 25, acc+2, curto)

O Conjo Y41-T, ou "Treinador Conjo", é similar ao C2LC, exceto por:

MR: 3 Velocidade máxima: 650 km/h

HT: 110

Armas: Mísseis de Concussão (6 carregados, PF 35, acc+1, curto)

2 Canhões Laser (PF 15, acc+1, curto)

### **Nave de Patrulha Guardião**

Veículo: Nave de Patrulha classe Guardiã das Indústrias Tion Mil/Sci

Tipo: veículo de patrulha atmosférica e orbital

Tamanho: 40 metros

Tripulação: 2

Passageiros: 12 prisioneiros

Capacidade de carga: 150 toneladas

Altitude máx: 100 km

MR: 1 Velocidade máx: 800 km/h

HT: 150 RD: 150

Armas: 2 Canhões Blaster (PF 20, acc+1, curto)

### **Corredor Aéreo de Combate Rebelde**

Veículo Corredor Aéreo de Combate Rebelde

Tipo: Corredor de combate modificado

Tamanho: 5,3 metros

Tripulação: 2

Altitude máx: 250 metros

MR: 3 Velocidade Máx: 1.000 km/h

HT: 150

Armas: Canhão Blaster Duplo (PF 20, acc+2, curto)

Arpão Energizado (PF 15, acc+2, curto)

### **Corredor Aéreo Militar Perseguidor-4**

Veículo: Corredor Aéreo Militar Perseguidor-4 da Bakur RepulsorCorp

Tipo: Corredor Aéreo

Tamanho: 7 metros

Tripulação: 1 +1 atirador

Passageiros: 2 tropas

Altitude máxima: 2 km

MR: 2 Velocidade máxima: 500 km/h

HT: 150

Armas: Canhões Laser Duplos (PF 15, acc+1, curto)

### **Corredor Aéreo Asa-V**

Veículo: Corredor Aéreo Asa-V da Slayn&Korpil

Tipo: Corredor de Combate

Tamaho: 6,3 metros

Altitude máxima: 100 km  
MR: 3 (até 50 km de altitude), 2 (além 50 km)  
Velocidade máxima: 1.000 km/h (+400 em 1 minuto por efeito dos scramjets)  
HT: 85  
Armas: Canhão Blaster Duplo (PF 25, acc+1, curto)

### **Storm Skimmer Patrol Sled**

Veículo: Uushos Storm Skimmer Patrol Sled  
Tipo: veículo de patrulha atmosférico  
Tamanho: 4,6 metros  
Tripulação: 2  
Altitude máxima: 15 km  
MR: 2 (até 10 km), 1 (além 10 km) Velocidade máxima: 430 km/h  
Armas: 2 Blasters Repetidores Pesados (PF 25, acc+1, curto)

## **Veículos Aquáticos**

### **Anfíbio**

Veículo: Anfíbio da SedriMotors Ltda  
Tipo: Flutuador de Combate aquático modificado  
Comprimento: 7,3 metros  
Velocidade Máxima: 100 km/h  
Tripulação: 3  
Passageiros: 20 tropas  
Capacidade de Carga: 200 quilos  
MR: 1 HT: 60  
Armas: 1 Torre-P FD 1.4 Atgar (PF 12, acc+1, curto)

### **Carregador Leviatã**

Veículo: Carregador Submersível Leviatã da Tirsia Wargear  
Tipo: Carregador de Caça Submergível  
Comprimento: 200 metros  
Velocidade Máx: 60 km/h  
Tripulação: 110 mais 6 atiradores  
Passageiros: 30  
Capacidade de carga: 7.500 toneladas  
MR: 0 HT: 3.500  
Armas: 3 Canhões Laser (PF 50, acc+3, curto)  
Complemento de Caças Estelares: 1 esquadrão.

### **Submarino Utilitário Mon Calamariano**

Veículo: Veículo Submarino Utilitário da Urukabb com medidores geológicos opcionais.  
Tipo: Submarino compacto  
Comprimento: 12 metros  
Tripulação: 1  
Passageiros: 3 Capacidade de carga: 30 quilos  
Velocidade Máx: 200 km/h  
HT: 25 (75 para modo de oceano profundo)  
Armas: 1 Laser de Corte (montado num braço robótico, PF 10, acc+0, 1 metro)

### **Waveskimmer**

Veículo: Waveskimmer  
Tipo: Hidrofólio de ataque  
Comprimento: 14 metros  
Tripulação: 3 mais 2 atiradores  
Passageiros: 28 tropas  
Capacidade de carga: 1 tonelada  
MR: 1 Velocidade Máx: 160 km/h  
HT: 1.500

Armas: 2 Canhões Blaster Médios (PF 40, acc+1, curto)  
2 Canhões Blaster Leves (PF 20, acc+1, curto)  
2 Lançadores de Torpedos de Prótons (PF 30, acc+1, curto)

## **Caças Estelares da República**

### **Asa-A**

Caça Estelar Asa-A da República  
MR: 4 HT: 1.250 RD: 500  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+3, curto)  
Confundidor de Mira Inimiga (acc-2 em todas as naves dentro do alcance, acc+0, curto)

### **Caça Estelar Asa-B**

Asa-B da Slayn&Korpil  
MR: 1 HT: 1.500 RD: 1.000  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 100, acc+1, curto)  
2 Lançadores de Torpedos de Prótons (PF 150, acc+3, curto)  
3 Canhões de Íons Médios (PF 50, acc+4, curto)  
2 Auto Blasters (PF 50, acc+2, curto)

### **Caça Estelar Asa-B/E**

Caça de Assalto Asa-B/E da Slayn&Korpil  
MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.250  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 125, acc+1, curto)  
3 Canhões de Íons Médios (PF 50, acc+4, curto)  
1 Lançador de Torpedo de Prótons (PF 125, acc+3, curto, 8 torpedos)

### **Caça Estelar Asa-B/E2**

Caça de Assalto Asa-B/E2 da Slayn&Korpil  
MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.250  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 125, acc+1, curto)  
3 Canhões de Íons Médios (PF 50, acc+4, curto)  
2 Lançador de Torpedo de Prótons (PF 125, acc+3, curto, 8 torpedos)  
Um magazine com +12 torpedos pode ser adaptado, mas MR se torna 0.

### **Defensor da Nova República**

Caça Estelar Defensor da Nova República  
MR: 4 HT: 1.250 RD: 500  
Armas: 3 Canhões Laser (PF 100, acc+2, curto)

### **Ave-de-Rapina**

Caça Estelar classe Ave-de-Rapina da Sorosuub  
MR: 1 HT: 2.250 RD: 750  
Armas: 2 Canhões Laser Pesados (PF 75, acc+2, curto)  
2 Lançadores de Míssil de Concussão (PF 125, acc+0, curto)

### **Asa-X**

Asa-X T-65AC4/T-65B da Incom  
MR:3 HT: 2.000 RD: 750/T-65AC4, 500 T-65B  
Armas: 4 Canhões Laser (PF 100, acc+3, curto)  
2 Lançadores de Torpedos de Prótons (PF 125, acc+2 curto)

### **Asa-Y da Nova República Padrão**

Asa-Y BTL-S3 Koensayr  
MR: 2 HT: 2.125 RD: 750  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)  
2 Lançadores de Feixes Tratores (PF 125, acc+2, curto)  
2 Canhões de Íons (PF 50, acc+3 atirador, acc+1 piloto, curto)  
Uma outra versão para exploração do Asa-Y, o LongProbe BTL-A4 da Koensayr, possui RD: 500 e não possui atirador.

## **Caças Estelares Imperiais**

### **Interceptador Vigilance A-9**

Interceptador Vigilance A-9 da Kuat Drive Yards

Mr: 4 HT: 625

Armas: 2 Canhões Turbolaser Pesados (PF 75, acc+2, curto)

### **Incom I-7 Howlrunner**

Howlrunner I-7 da Incom

MR: 3 HT: 2.000 RD: 325

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+3, curto)

### **Caça Estelar TIE**

TIE da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser Duplo (PF 50, acc+2, curto)

### **Caça Estelar TIE/fc**

TIE/fc da Sistemas de Frota Sienar

MR: 3 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser (PF 35, acc+2, curto)

O TIE/fc melhora o acc de uma nave capitania em +2 e de um caça estelar em +1, contra uma nave inimiga, através de um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores).

### **Caça Estelar TIE/gt**

TIE/gt da Sistemas de Frota Sienar

MR: 1 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser (PF 35, acc+2, curto)

1 Lançador de Míssil de Concussão (PF 175, acc+1, curto, 12 mísseis)

### **Caça Estelar TIE/In**

TIE/In da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 1.000

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

### **Super TIE/In**

TIE/In Padronizado da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 1.000

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

### **Caça Estelar TIE/rc**

TIE/rc da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser (PF 35, acc+2, curto)

### **TIE/sh Lançadeira**

TIE/sh da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser (PF 35, acc+2, curto)

### **Bombardeiro TIE**

Bombardeiro TIE da Sistemas de Frota Sienar

MR: 0 HT: 2.125

Armas: 2 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)

Mísseis de Concussão (PF 200, acc+3, curto, 16 mísseis)

### **Interceptador TIE**

Interceptador TIE da Sistemas de Frota Sienar

MR: 3 HT: 1.500 RD: 0 pré-Endor, 1.000 pós-Endor

Armas: 4 Canhões Laser (PF 100, acc+3, curto)

### **Caça Automatizado TIE/D**

Caça Estelar Automatizado TIE/D da Sienar

MR: 2 HT: 1.500

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+0, curto)

Cérebro Dróide: Inteligência 8, Destreza 8, Pilotagem 10, Artilharia 10, Rastreamento 11.

### **Avançado TIE**

TIE/ad da Sistemas de Frota Sienar

MR: 5 HT: 1.500 RD: 1.000

Armas: 4 Canhões Laser (PF 100, acc+2, curto)

2 Lançadores de Ogivas de Propósito Geral:

Mísseis de Concussão ou Torpedo de Prótons (PF 125, acc+2, curto)

Foguetes pesados ou Bomba de Prótons Pesada (PF 150, acc+2, curto)

1 Feixe Trator (5, acc+2, curto)

### **Defensor TIE**

Defensor TIE da Sistemas de Frota Sienar

MR: 6 HT: 2.000 RD: 1.000

Armas: 4 Canhões Laser (PF 100, acc+2, curto)

2 Canhões de Íons (PF 50, acc+4, curto)

2 Lançadores de Ogivas de Propósito Geral

Mísseis de Concussão ou Torpedo de Prótons (PF 125, acc+2, curto)

Foguetes pesados ou Bomba de Prótons Pesada (PF 150, acc+2, curto)

1 Feixe Trator (5, acc+2, curto)

## **Caças Estelares Independentes**

### **Perseguidor C-73**

Perseguidor C-73 da Subpro

MR: 1 HT: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser Duplo (PF 50, acc+1, curto)

### **Caça CloakShape**

Caça CloakShape da Engenharia de Sistemas Kuat

MR: 1 HT: 2.250

Armas: 2 Canhões Laser Duplos (PF 75, acc+1, curto)

2 Lançadores de Míssil de Concussão Duplos (PF 100, acc+2, curto)

O Caça Cloakshape tem opcionais de fábrica como fina manobrabilidade (MR: 2) e motor de hiperdrive (necessita de uma unidade R1).

### **Caça Estelar Gauntlet**

Caça Estelar Gauntlet da Shobquix Yards

MR: 2 HT: 4.750 RD: 500

Armas: 2 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)

2 Canhões Laser (PF 75, acc+2/atirador, curto)

1 Lançador de Torpedo de Prótons (PF 125, acc+2/atirador, curto)

### **Interceptador Hornet**

Interceptador Hornet da Tenloss modificado

MR: 3 HT: 750 RD: 1.250

Armas: 2 Canhões Laser Turbo carregados (PF 150, acc+2, curto) ou 2 Canhões Laser (PF 75, acc+1, curto)

Os canhões turbo carregados tem uma pequena chance de causar 100x1d6 pontos de dano a própria nave)

### **Caça Estelar IRD**

IRD Autoridade

MR: 2 HT: 2.000

Armas: 2 Canhões Blaster Gêmeos (PF 75, acc+3, curto)

### **Caça Estelar IRD-A**

IRD-A Autoridade

MR: 2 HT: 2.000

Armas: 1 Canhão Blaster Gêmeo (PF 75, acc+3, curto)

1 Lançador de Míssil de Concussão (PF 100, acc+3, curto)

### **Nave Enforcement Pursuer**

Nave Enforcement classe Pursuer da MandalMotors

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500  
Armas: 1 Canhão Blaster Gêmeo (PF 75, acc+2, curto)  
2 Canhões de Íons (PF 50, acc+2, curto)

#### **Entalhador Estelar R-41**

Entalhador Estelar R-41 da FreiTek Inc.  
MR: 2 HT: 1.000 RD: 1.125  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)  
2 Canhões de Íons (PF 50, acc+3, curto)

#### **Dróide de Batalha da Ssi-ruuvi**

Dróide de Batalha classe Swarm da Ssi-ruuvi  
MR: 4 HT: 500 RD: 750  
Armas: 4 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)  
Pilotagem 12, Artilharia 11, Escudos 11.

#### **Asa-T**

Asa-T da Aliança Rebelde  
MR: 3 HT: 1.000 RD: 1.250  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

#### **Toscan 8-Q**

Caça Estelar Toscan 8-Q da Shobquix Yards  
MR: 1 HT: 1.000  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+1, curto)

#### **Cápsula de Guerra**

Cápsula de Guerra Número 2 da Ulig Abaha Ltda  
MR: 2 HT: 1.500 RD: 500  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+3, curto)  
Aparelho de Abordagem Tocha de Plasma (PF 125, acc+0, curto)  
O aparelho de abordagem abre uma passagem de 2 metros de altura por 1 de altura no casco da nave atingida.

#### **Caçadores de Cabeça Z-95 / Z-95 Mark I**

Caçadores de Cabeça Z-95 / Z-95 Mark I da Incom/Subpro  
MR: 1 HT: 2.000 RD: 500  
Armas: 2 Blasters Triplos (PF 50, acc+1, curto)  
Mísseis de Concussão (PF 100, acc+1, curto)

#### **Treinador Z-95XT**

Z-95XT da Incom/Subpro  
MR: 1 HT: 2.000 RD: 750  
Armas: 2 Blasters Triplos (PF 50, acc+1, curto)

#### **Caça Estelar Zebra**

Caça Estelar Zebra da Hyrotii Vehicle Works  
MR: 2 HT: 1.000  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+1, curto)

#### **Caça Gunstar**

Nave de Assalto classe Gunstar das Indústrias Ashar  
MR: 4 HT: 2.250 RD: 1.250  
Armas: 8 Canhões Laser (PF 100, acc+3, curto)  
4 Tubos de Míssil de Concussão (PF 100, acc+2, curto)

#### **Caça Estelar de Assalto Víbora**

Caça Estelar de Assalto classe Víbora das Indústrias Ashar  
MR: 4 HT: 1.500 RD: 1.000  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 100, acc+3, curto)  
1 Lançador de Torpedo de Prótons (PF 125, acc+2, curto)

## **Naves Capitânicas da República**

### **Corveta Corelliana**

Corveta da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 HT: 10.000 RD: 5.000

Armas: 5 Canhões TurboLaser (PF 100, ACC+3 , longo)

### **Barco Armado Corelliano**

Barco Armado da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 HT: 11.600 RD: 5.500

Armas: 8 Canhões TurboLaser (PF 100, ACC +3, longo)

4 Tubos de Míssil de Concussão (PF 175, ACC+3, longo)

6 Canhões Laser Quádruplos (PF 100, ACC+3, curto)

### **Fragata de Escolta Mon Calamariana**

Fragata de Escolta MCE-10 Mon Calamariana

MR: 1, HT: 11.750 , RD: 5000

Armas: 20 Baterias TurboLaser (PF 100, ACC+2, longo)

10 Canhões de Íons (PF 50, ACC+3, longo)

3 Feixes Tratores (4, ACC +2, curto)

Complemento de caças estelares: 1 esquadrão.

### **Cruzador Leve Mon Calamariano**

Cruzador Estelar Leve MCL-45 Mon Calamariano

MR: 2 HT: 13.500 RD: 6.000 (6.000 nos escudos auxiliares)

Armas: 20 Baterias TurboLaser (PF 75, ACC+2, longo)

10 Canhões Laser (PF 50, ACC+4, curto)

15 Canhões de Íons (PF 50, ACC+3, longo)

4 Projétores de Feixe Trator (4, ACC+2, curto)

Complemento de Caças estelares: 2 esquadrões.

### **MC100 Classe A**

Cruzador Estelar MCL100a Mon Calamariano

MR: 2 HT: 24.800 RD: 15.000 (15.000 nos escudos auxiliares)

Armas: 12 Canhões Laser Quádruplos (PF 75, ACC+3, curto)

10 Tubos de Míssil de Concussão (PF 175, ACC+3, longo)

24 Baterias de Canhões de Íons (PF 750, ACC+4, longo)

63 Baterias TurboLaser (PF 100, ACC+2, longo)

8 Projétores de Feixe Trator (4, ACC+2, curto)

Complemento de Caças estelares: 6 esquadrões = 72 caças

Complemento de Veículos aéreos ou terrestres: 10 Andadores AT-AT da República e 15 Andadores AT-ST da República ou 5 Transportes Corredores Asa-V Tipo A e 20 Corredores Aéreos Asa-V ou 7 Localizadores Pesados Mekuun da República e 4 Mensageiros Livres KAAC da República.

### **MC100 Classe C**

Cruzador Estelar MCL100c Mon Calamariano

MR: 2 HT: 24.800 RD: 15.000 (15.000 nos escudos auxiliares)

Armas: 12 Canhões Laser Quádruplos (PF 75, ACC+3, curto)

10 Tubos de Míssil de Concussão (PF 175, ACC+3, longo)

24 Baterias de Canhões de Íons (PF 75, ACC+4, longo)

48 Baterias TurboLaser (PF 100, ACC+2, longo)

15 Baterias TurboLaser Pesadas (PF 150, ACC+1, longo)

8 Projétores de Feixe Trator (4, ACC+2, curto)

Complemento de Caças estelares: 6 esquadrões.

Complemento de Veículos aéreos ou terrestres: 10 Andadores AT-AT da República e 15 Andadores AT-ST da República ou 5 Transportes Corredores Asa-V Tipo A e 20 Corredores Aéreos Asa-V ou 7 Localizadores Pesados Mekuun da República e 4 Mensageiros Livres KAAC da República.



### **Super Cruzador Mon Calamariano**

Super Cruzador Estelar Mon Calamariano  
MR: sem HT: 60.000 RD: 20.000 (10.000 nos escudos auxiliares)  
Armas: 250 Canhões de Íons (PF 75, ACC+4, longo)  
300 Baterias TurboLaser (PF 75, ACC+2, longo)  
200 Baterias TurboLaser Pesadas (PF 200, ACC+0, longo)  
200 Lançadores de Torpedos de Prótons (PF 150, ACC+2, longo)  
40 Projetores de Feixe Trator (7, ACC+4, curto)  
Complemento de Caças estelares: 12 esquadrões.

### **Destróier Estelar República**

Destróier Estelar Classe República da Kuat Drive Yards  
MR: 0 HT: 25.500 RD: 7.500 (7.500 nos auxiliares)  
Armas: 6 Lançadores de Torpedo de Prótons (PF 125, ACC+3, longo)  
60 Canhões de Íons (PF 50, ACC+2, longo)  
63 Baterias TurboLaser (PF 100, ACC+4, longo)  
10 Projetores de Feixe Trator (6, ACC+4, curto)  
Complemento de Caças estelares: 6 esquadrões  
Lançadeiras: 1 Lançadeira de Assalto, 8 Lançadeiras, 8 Navas de Desembarque

### **Naves Capitânicas do Império**

#### **Destróier Estelar Vitória I**

Vitória I da Rendili Star Drive  
MR: 1 HT: 10.000 RD: 8.000  
Armas: 10 Baterias Turbolaser Quádruplas (PF 100, acc+ 4, longo)  
40 Baterias Turbolaser Duplas (PF 50, acc +3, longo)  
80 Lançadores de Mísseis de Concussão (PF 100, acc+4, longo)  
10 Projetores de Feixes Tratores (5, acc+4, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

#### **Destróier Estelar Vitória II**

Vitória II da Rendili Star Drive  
MR: 1 HT: 11.000 RD: 7.500  
Armas: 20 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, longo)  
20 Canhões Turbolaser Duplos (PF 100, acc+2, longo)  
10 Canhões de Íons (PF 75, acc+4, longo)  
10 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

#### **Destróier Estelar I Imperial**

Destróier Estelar I Imperial da Kuat Drive Yards  
MR: 1 HT: 17.500 RD: 7.500  
Armas: 20 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+4, longo)  
60 Canhões de Íons (PF 50, acc +2, longo)  
10 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, curto)

Complemento de caças estelares: 36 TIE/In, 12 Interceptadores TIE, 12 Bombardeiros TIE, 8 TIE/rc, 4 TIE/fc, 1 Lançadeira de Assalto Complemento Terra/Ar: 20 AT-ATs, 30 AT-STs

#### **Destróier Estelar II Imperial**

Destróier Estelar II Imperial da Kuat Drive Yards  
MR: 1 HT: 18.000 RD: 6.000  
Armas: 50 Baterias Turbolaser Pesadas (PF 200, acc+0, longo)  
50 Canhões Turbolaser Pesados (PF 150, acc+1, longo)  
20 Canhões de Íons (PF 75, acc+4, longo)  
10 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, longo)

Complemento de caças estelares: 36 TIE/In, 12 Interceptadores TIE, 12 Bombardeiros TIE, 8 TIE/rc, 4 TIE/fc, 1 Lançadeira de Assalto.

### **Destróier Estelar III Imperial**

Destróier Estelar III Imperial da Kuat Drive Yards

MR: 2 HT: 20.000 RD: 12.500/10.000

Armas: 36 Canhões Turbolaser Duplos (PF 125, acc+3, longo)

30 Baterias Turbolaser (PF 125, acc+4, longo)

20 Canhões Turbolaser Pesados (PF 200, acc+1, longo)

6 Tubos de Míssil de Concussão (PF 200, acc+2, curto)

50 Canhões de Íons (PF 100, acc+3, longo)

10 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, curto)

Complemento de caças padrão: 24 Interceptadores TIE, 12 Interceptadores Vigilância A-9, 12 Caças TIE Avançados, 12 Bombardeiros de Assalto Cimitarra, 12 Caças de REconhecimento TIE/rc, 12 Caças Automatizados TIE/D, 1 Lançadeira de Assalto. Complemento Terra/Ar: 20 AT-ATs, 30 AT-STs.

### **Super Destróier Estelar**

Super Destróier Estelar da KDY

MR: sem HT: 25.000 RD: 20.000

Armas: 250 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, longo)

250 Baterias Turbolaser Pesadas (PF 200, acc+0, longo)

250 Tubos de Míssil de Concussão (PF 200, acc+2, longo)

250 Canhões de Íons (PF 75, acc+4, longo)

40 Projetores de Feixes Tratores (9, acc+4, curto)

Complemento de caças estelares: Império Pré-Thraw: 96 Caças TIE/in, 24 Interceptadores TIE, 24 Bombardeiros TIE. Império Pós-Thraw: 60 Caças TIE/In, 48 Interceptadores TIE, 24 Bombardeiros de Assalto Cimitarra, 24 Caças Avançados TIE, 12 Bombardeiros TIE. Complemento Terra/Ar: 25 AT-ATs, 50 AT-STs, 3 bases de guarnição pré-fabricadas.

### **O Soberano**

Super Destróier Estelar classe-Soberano da KDY

MR: 1 HT: 27.500 RD: 20.000

Armas: Superlaser Axial (PF 8d?/dia, acc+5, longo)

500 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+2, longo)

500 Canhões Laser (PF 100, acc+4, longo)

75 Canhões de Íons (PF 50, acc+2, longo)

100 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, longo)

5 Projetores de Campos de Gravidade (bloqueia viagem hiperespacial, acc+4, curto)

Complemento de caças estelares: 35 esquadrões de Interceptadores TIE, 5 esquadrões de Bombardeiros TIE. Complementos Terra/Ar: 75 AT-ATs.

### **O Eclipse**

Super Destróier Estelar classe-Eclipse da KDY

MR: 1 HT: 38.500 RD: 28.000

Armas: Superlaser Axial (PF 11d?/dia, acc+5, longo)

550 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+2, longo)

500 Canhões Laser (PF 100, acc+4, longo)

75 Canhões de Íons (PF 50, acc+2, longo)

100 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, curto)

10 Projetores de Campos de Gravidade (bloqueia viagem hiperespacial, acc+4, alcance curto)

Complemento de caças estelares: 50 esquadrões de Interceptadores TIE, 8 esquadrões de Bombardeiros TIE. Complemento Terra/Ar: Legião da Guarda Real Imperial, Batalhão de Assalto da COMPForce, 5 bases de guarnição pré-fabricadas, 100 AT-ATs.

### **Esfera de Torpedo**

Esfera de Torpedo da Loronar

MR: 0 HT: 23.500 RD: 5.000

Armas: 10 Baterias Turbolaser (PF 200, acc+0, longo)

500 Tubos de Torpedos de Prótons (PF 200 contra escudos planetários, 50 contra opotros veículos, acc+2, longo)

**Cruzador Abolidor**

Neutralizador 418 da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 15.000 RD: 7.500

Armas: 15 Canhões Laser Quádruplos (PF 100, acc+2, curto)

20 Canhões Turbolaser (PF 150, acc+3, longo)

5 Geradores de Pulso de Massa Hyperespacial (destrói qualquer nave no hiperespaço dentro do alcance, longo) Complemento de caças estelares: 3 esquadrões.

**Cruzador Interditador**

Imobilizador 418 da Sistemas de Frota Sienar

MR: 1 HT: 12.500 RD: 7.500

Armas: 20 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

4 Projétores de Campo de Gravidade (bloqueia viagem hiperespacial, acc+6, longo)

Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

**Cruzador Interditador II**

Imobilizador 419 da Sistemas de Frota Sienar

MR: 2 HT: 15.000 RD: 11.000

Armas: 30 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+4, longo)

10 Canhões Laser Quádruplos (PF 75, acc+3, curto)

5 Projétores de Campo de Gravidade (bloqueia viagem hiperespacial, acc+7, longo)

10 Projétores de Feixes Tratores (6, acc+4, curto)

Complemento de caças estelares: o arranjo padrão é 24 Interceptadores TIE mais 12 Bombardeiros TIE ou Cimitarra de Assalto.

**Porta-Escolta**

Porta-Escolta da Kuat Drive Yards

MR: 1 HT: 18.000 RD: 5.000

Armas: 10 Canhões Laser Gêmeos (PF 75, acc+3, curto)

Complemento de caças estelares: 6 esquadrões + 6 lançadeiras Asa Padrão: 4 esquadrões de TIE/In, 1 esquadrão de Interceptador TIE e 1 esquadrão de Bombardeiro TIE.

**Cruzador Dreadnaught**

Dreadnaught da Rendili Star Drive

MR: 1 HT: 13.500 RD: 5.500

Armas: 10 Canhões Turbolaser (PF 50, acc+3, curto)

20 Canhões Turbolaser Quádruplos (PF 75, acc+2, curto)

10 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, curto)

Complemento de caças estelares: 1 esquadrão

**Cruzador Dreadnaught Invencível**

Dreadnaught Invencível da Rendili/Vaufthau Shipyards

MR: 1 HT: 8.500 RD: 5.000

Armas: 6 Tubos de Míssil de Concussão (PF 50, acc+1, curto)

12 Canhões Turbolaser (PF 50, acc+2, curto)

30 Canhões Laser Quádruplos (PF 125, acc+2, curto)

6 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

**Cruzador Golpe**

Cruzador Médio classe Golpe da Loronar

MR: 2 HT: 15.000 RD: 6.000

Armas: 20 Turbolaser (PF 100, acc+2, longo)

10 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, longo)

10 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

10 Canhões de Íons (PF 75, acc+4, curto)

Complemento de caças estelares: 1 esquadrão Complemento Terra/Ar: 1 AT-AT, 2 AT-STs

**Cruzador Carrack**

Cruzador Leve Classe Carrack da Damorian Manufacturing

MR: 2 HT: 12.500 RD: 6.000

Armas: 10 Turbolasers Pesados (PF 150, acc+1, longo)

20 Canhões Laser (PF 50, acc+3, curto)  
5 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 4 caças de reconhecimento

#### **Cruzador Baioneta**

Cruzador Leve Classe Baioneta da Sistemas de Frota Sienar  
MR: 2 HT: 10.000 RD: 6.000  
Armas: 8 Turbolasers Pesados (PF 150, acc+2, longo)  
6 Canhões Laser (PF 150, acc+2, curto)  
2 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

#### **Cruzador Leve Guardião Padrão Imperial**

Cruzador Leve classe Guardião da Sistemas de Frota Sienar  
MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.000  
Armas: 4 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

#### **Fragata Nebulon-B Fragata**

Nebulon-B da Kuat Drive Yards  
MR: 1 HT: 8.500 HT: 5.000  
Armas: 12 Baterias Turbolaser (PF 75, acc+3, longo)  
12 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)  
2 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

#### **Fragata Lanceiro**

Fragata classe-Lanceiro da Kuat Drive Yards  
MR: 1 HT: 10.000 RD: 6.000  
Armas: 20 Canhões Laser Quádruplos (PF 75, acc+4, curto)

#### **Nave de Patrulha de Sistema X-Q2**

Cruzador de Patrulha de Sistema X-Q2 Regulador da Loronar  
MR: 2 HT: 10.000 RD: 6.000  
Armas: 5 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

#### **Nave de Patrulha de Sistema IPV 1**

IPV 1 da Sistemas de Frota Sienar  
MR: 2 HT: 8.000 RD: 7.500  
Armas: 4 Canhões Turbolaser (PF 75, acc+2, curto)

#### **Nave de Patrulha de Sistemas IR-3F**

IR-3F da Sistemas de Frota Sienar  
MR: 2 HT: 7.500 RD: 6.000  
Armas: 4 Canhões Turbolaser (PF 75, acc+2, curto)

### **Naves Capitânicas Independentes**

#### **Super Cruzador Classe Vengeance**

Super Cruzador Classe Vengeance das Indústrias Ashar  
MR: 2 HT: 21.000 RD: 11.000  
Armas: 160 Turbolasers to)  
4 Projétores de Feixes Tratores (6, acc+3, curto)  
Complemento de caças estelares: 3 esquadrões (normalmente 2 esquadrões de caças Víbora e 1 esquadrão de caças Gunstar, 2 tranportes e 1 lançadeira.

#### **Fragata Safira**

Fragata Pesada classe Safira das Indústrias Ashar  
MR: 3 HT: 9.000 RD: 11.000  
Armas: 20 Turbolasers (PF 75, acc+3, longo)  
8 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, longo)  
10 Canhões Laser Quádruplos (Pf 75, acc+2, curto)

#### **Corsário Águia-da-Noite**

Corsário classe Águia-da-Noite das Indústrias Ashar  
MR: 5 HT: 8.500 RD: 8.000

Armas: 10 canhões Turbolaser (PF 75, acc+2, curto)  
10 Canhões de Íons (PF 50, acc+3, longo)

### **Corveta Saqueador**

Corveta classe Saqueador da Sistemas de Frota Siemar  
MR: 2 HT: 8.500 Rd: 5.500

Armas: 8 Canhões Turbolaser Duplos (PF 100, acc+3, curto)  
3 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

### **Corveta Leve da Rendili**

Corveta Leve da Rendili Star Drive  
MR: 2 HT: 13.000 Rd: 7.500

Armas: 6 Canhões Laser Duplos (PF 75, acc+2, curto)

### **Cruzador Chifre**

Cruzador Chifre de Batalha da Rendili StarDrive  
MR: 1 HT: 12.500 RD: 5.000

Armas: 30 Canhões Laser Quádruplos (PF 50, acc+2, curto)  
2 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 3 esquadrões.

### **Cruzador Dreadnaught**

Dreadnaught da Rendili Star Drive  
MR: 1 HT: 13.500 RD: 5.500

Armas: 10 Canhões Turbolaser (PF 50, acc+3, curto)  
20 Canhões Turbolaser Quádruplos (PF 75, acc+2, curto)  
10 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, curto)  
Complemento de caças estelares: 1 esquadrão

### **O Enforcador**

Dreadnaught modificado da Core Galaxy Systems  
MR: 1 HT: 7.500 RD: 7.500/10.000

Armas: Turbolaser Pesado (PF 200, acc+1, curto)  
16 Canhões Laser (PF 25, acc+2, curto)  
4 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+3, curto)

### **Cruzador Dreadnaught Invencível**

Dreadnaught Invencível da Rendili/Vaufthau Shipyards  
MR: 1 HT: 8.500 RD: 5.000

Armas: 6 Tubos de Míssil de Concussão (PF 50, acc+1, curto)  
12 Canhões Turbolaser (PF 50, acc+2, curto)  
30 Canhões Laser Quádruplos (PF 125, acc+2, curto)  
6 Projétores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

### **Destróier Estelar Vitória I**

Vitória I da Rendili Star Drive  
MR: 1 HT: 10.000 RD: 8.000

Armas: 10 Baterias Turbolaser Quádruplas (PF 100, acc+ 4, longo)  
40 Baterias Turbolaser Duplas (PF 50, acc +3, longo)  
80 Lançadores de Mísseis de Concussão (PF 100, acc+4, longo)  
10 Projétores de Feixes Tratores (5, acc+4, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

### **Destróier Estelar Vitória II**

Vitória II da Rendili Star Drive  
MR: 1 HT: 11.000 RD: 7.500

Armas: 20 Baterias Turbolaser (PF 150, acc+1, longo)  
20 Canhões Turbolaser Duplos (PF 100, acc+2, longo)  
10 Canhões de Íons (PF 75, acc+4, longo)  
10 Projétores de Feixes Tratores (6, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 esquadrões

### **Cruzador Shree**

Cruzador Classe Shree da Ssi-ruuvi

MR: 2 HT: 13.000 Rd: 8.000

Armas: 24 Baterias Turbolaser Pesadas (PF 75, acc+1, longo)

24 Canhões de Íons (PF 100, acc+4, curto)

12 Tubos de Míssil de Concussão (PF 200, acc+3, longo)

12 Projetores de Feixes Tratores (PF 75, acc+2 curto)

Complemento de caças estelares: 500 dróides de batalha

### **Cruzador Leve Ssi-ruuvi**

Cruzador Leve Classe Wurrif da Ssi-ruuvi

MR: 2 HT: 7.500 RD: 3.500

Armas: 6 Baterias Turbolaser Pesadas (PF 75, acc+1, longo)

24 Canhões de Íons (PF 100, acc+4, curto)

12 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

Complemento de caças estelares: 200 dróides de batalha.

### **Nave de Manufatura da Ssi-ruuvi**

Nave de Manufatura classe Lwhekk da Ssi-ruuvi

MR: 1 HT: 7.500 RD: 5.000

Armas: 3 Baterias Turbolaser (PF 75, acc+3, longo)

20 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

Complemento de caças estelares: mais de 2.000 dróides de batalha.

Produção: dróides de batalha, canhões laser, canhões de íons, dróides, armas de mão e outras necessidades.

### **Portador de Assalto Planetário Ssi-ruuvi**

Portador classe Sh'ner da Ssi-ruuvi

MR: 1 HT: 5.000 Rd: 6.000

Armas: 6 Canhões de Íons (PF 100, acc+4, curto)

2 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

## **Estações Espaciais**

### **Primeira Estrela da Morte**

Estação de Batalha de Espaço Profundo Padrão

HT: 15? RD: 2?

Armas (divididas em 24 zonas): Superlaser (PF 16?/8horas, longo)

5.000 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+1, curto)

5.000 Turbolasers Pesados (PF 150, acc+1, curto)

2.500 Canhões Laser (PF 100, acc+1, curto)

2.500 Canhões de Íons (PF 75, acc+1, curto)

768 Projetores de Feixes Tratores (5, acc+3, curto)

Complemento de Naves e Veículos: 4 Cruzadores Golpe, 100 asas TIE, 3.600 Lançadeiras de Assalto, 2.840 Skipray Blastboats, 1.860 Naves de Desembarque, 13.000 Naves de Suporte.

### **Segunda Estrela da Morte**

Estação de Batalha de Espaço Profundo Padrão

HT: 18? RD: 3?

Armas (divididas em 24 zonas): Superlaser (PF 16?/8horas, longo)

15.000 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+1, curto)

15.000 Turbolasers Pesados (PF 150, acc+1, curto)

3.000 Canhões Laser (PF 150, acc+1, curto)

5.000 Canhões de Íons (PF 75, acc+1, curto)

768 Projetores de Feixes Tratores (5, acc+3, curto)

### **Terceira Estrela da Morte**

Estação de Batalha de Espaço Profundo Padrão

HT: 15? RD: 2d+1?

Armas (divididas em 24 zonas): Superlaser (PF 18?/10 horas, longo)

5.000 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+1, curto)  
5.000 Turbolasers Pesados (PF 150, acc+1, curto)  
2.500 Canhões Laser (PF 150, acc+1, curto)  
1.000 Lançadores de Torpedo de Prótons (PF 200, acc+0, curto)  
2.500 Canhões de Íons (PF 75, acc+1, curto)  
768 Projetores de Feixes Tratores (5, acc+3, curto)

#### **Protótipo da Estação de Batalha Estrela da Morte**

Estação de Batalha de Espaço Profundo Padrão  
HT: 3? RD: 1? Armas (divididas em 24 zonas):  
Superlaser (PF 6?/3 horas, longo)

#### **Laboratório de Pesquisa Orbital Genetec**

Laboratório de Pesquisa Orbital Genetec  
HT: 4.500  
Armas: 1 Canhão Laser Duplo (PF 50, acc+2, curto)

#### **Estação de Defesa Espacial Golan I**

Spacegun de Defesa Espacial Golan  
HT: 10.000 RD: 5.000  
Armas: 28 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+2, curto)  
10 Lançadores de Torpedo de Prótons (PF 150, acc+2, curto)  
6 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

#### **Estação de Defesa Espacial Golan II**

SpaceGun de Defesa Espacial Golan II  
HT: 10.000 RD: 6.000  
Armas: 35 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+2, curto)  
10 Lançadores de Torpedos de Prótons (PF 200, acc+2, curto)  
8 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+2, curto)

#### **Estação de Defesa Espacial Golan III**

NovaGun de Defesa Espacial Golan III  
HT: 13.500 RD: 10.000  
Armas: 50 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+2, curto)  
24 Lançadores de Torpedos de Prótons (Pf 200, acc+2, curto)  
15 Projetores de Feixes Tratores (6, acc+4, curto)

#### **Doca Estelar**

Doca Estelar Tipo IV-A da Kuat Drive Yards  
HT: 10.000 Armas: 8 turbolasers (PF 100, acc+2, curto)

#### **Plataforma de Defesa Espacial da Rendili**

Plataforma Espacial da Rendili StarDrive  
HT: 18.500 RD: 13.500  
Armas: 80 Baterias Turbolaser (PF 100, acc+4, longo)  
40 Canhões de Laser Duplos (PF 75, acc+2, curto)  
Complemento de caças estelares: 2 asas de 6 esquadrões/asa V-475

#### **Doca Orbital Van Sluis**

Doca Espacial da Rendili StarDrive  
HT: 17.500 RD: 12.500

### **Transportes Militares**

#### **Hélice**

Cargueiro Leve Hélice Arakyd  
HR: 2 HT: 1.750 RD: 750  
Armas: 2 Canhões Laser Plasburst (PF 100, acc+2, curto)  
2 Canhões de Íons (PF 50, acc+1, curto)  
1 Lançador de Torpedo de Prótons (PF 200, acc+1, curto)

#### **Lançadeira de Assalto Classe Beta**

Lançadeira de Assalto classe Beta da Corporação Telgorn

MR: 1 HT: 7.500 RD: 8.500  
Armas: 4 Canhões Laser (PF 25, acc+2, curto)  
Projetor de Feixe Trator (5, acc+3, curto)  
Lançador de Míssil de Concussão (PF 75, acc+2, curto)

#### **Lançadeira de Assalto Classe Gama**

Lançadeira de Assalto classe Gama da Corporação Telgorn  
MR: 2 HT: 8.500 RD: 11.000  
Armas: 4 Canhões Laser (PF 50, acc+3, curto)  
Projetor de Feixe Trator (5, acc+4, curto)  
Lançador de Míssil de Concussão (PF 75, acc+2, curto)

#### **Nave de Desembarque MT/191**

Nave de Desembarque MT/191 Meller & Dax  
HT: 2.000 RD: 500  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 15, acc+1, curto)

#### **Nave de Desembarque F7**

Caixa de Aterrisagem F7 da Kuat Drive Yards  
HT: 2.500 RD: 500  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

#### **Nave Masmorra Imperial**

Classe Lictor da Rendili Star Drive  
MR: 3 HT: 12.500 RD: 3.500  
Armas: 10 Baterias Turbolaser Quádruplas (PF 75, acc+2, longo)  
2 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+2, curto)

#### **Nave de Patrulha Imperial**

Transporte Ação IV Corelliano modificado  
HT: 5.000 HT: 2.500  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 25, acc+2, curto)

#### **Galeão Estelar Imperial**

Galeão Estelar da Kuat Drive Yards  
MR: 1 Ht: 13.500 RD: 5.000  
Armas: 10 Turbolasers (PF 75, acc+3, longo)  
Lançador de Míssil de Concussão (PF 100, acc+5, curto)

#### **Cruzador Força-Tarefa Modular**

Cruzador Força-Tarefa Modular da Indústrias Tagge Shipyards Ltda  
MR: 2 HT: 8.000 RD: 5.000  
Armas: 15 Turbolasers Médios (PF 100, acc+3, longo)  
Módulos de Função de Missão: Hospital, Sobrevivência, Observação, Resgate, Inquisição.

#### **Cruzador de Evacuação Mon Calamariano**

Cruzador Estelar Mon Calamariano MC80 modificado  
MR: 0 HT: 7.500 RD: 7.500

#### **Nave Estaca Ssi-ruuvi**

Nave Estaca classe Fw'Sen da SSi-ruuvi  
MR: 2 HT: 6.000 RD: 8.000  
Armas: 6 Canhões de Íons (PF 75, acc+2, curto)  
2 Canhões Laser (PF 75, acc+1, curto)  
2 Turbolasers (PF 50, acc+1, curto)

#### **Lander Planetário Ssi-ruuvi**

Lander Planetário classe D'kee da Ssi-ruuvi  
MR: 1 HT: 625 RD: 1.250  
Armas: 6 Canhões de Íons Leves (PF 50, acc+1, curto)  
2 Canhões Laser (PF 50, acc+1, curto)

#### **Transporte de Corredor**

Transporte de Corredor Asa-V da Slayn&Korpil  
MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.000



O Modelo A transporta 4 corredores Asa-V, enquanto que o Modelo B transporta 6 corredores.

### **Transporte Blindado Imperial**

Transporte Blindado Imperial da Kuat Drive Yards

HT: 2.500 RD: 500

Armas: 2 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)

### **Nave de Mineração de Asteróides AP-300**

Prospector de Asteróides da Kuat Drive Yards

MR: 1 HT: 12.500 RD: 7.500

Armas: 8 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)

4 Projetores de Feixes Tratores (4, acc+0, curto)

## **Transportes de Carga**

### **Cargueiros HT-2200**

Corelliano Transporte HT-2200 da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 0 HT: 2.500 RD: 500

Armas: 2 Canhões de Laser de Pulso (PF 50, acc+2, curto)

### **Cargueiro Leve YT-1210**

Transporte YT-1210 da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Transporte YT-1300 de Estoque**

Transporte YT-1300 Corelliano

MR: 0 HT: 2.000 RD: 0

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+2, curto)

### **Cargueiro Leve YT-2400**

Transporte YT-2400 da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser Duplo Pesado (PF 75, acc+1, curto)

### **Transporte CE-2**

Transporte CE-2 da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 Ht: 2.000 RD: 500

### **Cargueiro Médio Barloz**

Cargueiro classe Barloz da Corporação de Engenharia Corelliana

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Cargueiro Leve 580 Ghtroc**

Cargueiro Leve 580 da Ghtroc

MR: 1 HT: 2.000 RD: 750

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Cargueiro Ghtroc de Estoque**

Cargueiro classe 702 das Indústrias Ghtroc

MR: 1 HT: 1.7500 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser Duplo (PF 50, acc+1, curto)

### **Investigador Z-10**

Investigador Z-10 das Indústrias Starfeld

MR: 3 HT: 1.500 RD: 0

Armas: 1 Autoblaster (PF 50, acc+2, curto)

### **Questor ZK-25**

Questor ZK-25 das Indústrias Starfeld

MR: 2 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

### **Cargueiro Leve Nella 342**

Nella 342 da SoroSuub

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

### **Cargueiro Leve Jermagium**

Cargueiro Leve classe Jermagium da SoroSuub

MR: 2 HT: 2.000 RD: 625

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc +1, curto)

### **Cargueiro Leve Nesst**

Cargueiro Leve classe Nesst da SoroSuub

MR: 1 HT: 1.750 RD: 625

### **Cargueiro Leve Kazellis**

Cargueiro Leve da Corporação Kazellis

MR: 2 HT: 2.000 RD: 1.000

Armas: 1 Canhão Laser Quádruplo (PF 75, acc+2, curto)

### **Transporte Corona**

Transporte Corona da Kuat Drive Yards

MR: 1 HT: 1.7500 Rd: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+2, curto)

### **Cargueiro Leve Gymsnor-3**

Cargueiro Gymsnor-3 da CorelliSpace

HT: 2.500 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Cargueiro Leve Luz Estelar**

Cargueiro classe Luz Estelar da Rendili-Surron

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Blaster (PF 50, acc+2, curto)

### **Transporte TL-1800 Transporte**

TL-1800 da Sistemas Suwantek

MR: 1 HT: 2.000 RD: 1.000

Armas: 2 Canhões Laser (PF 75, acc+2, curto)

### **Cargueiro Crescente**

Transporte classe Crescente da Hytoril

MR: 2 HT: 2.000

### **Arrastador Curto**

Lantillan Arrastador Curto Lantillan

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Cargueiro Leve Robusto**

Cargueiro Leve classe Robusto

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Cargueiro L19**

Cargueiro Pesado L19 da Surron StarTech

MR: 1 HT: 2.500 RD: 500

Armas: 1 Canhão Blaster Gêmeo (PF 75, acc+2, curto)

### **Arrastador de Carga Zuraco**

Arrastador de Carga Zuraco

HT: 2.500 RD: 1.000

## **Transportes Pesados**

### **Barca Driver**

Transporte BD-27 da Engenharia Corelliana

HT: 1.500 RD: 500

### **Cargueiros Pesados Corellianos**

Transportes Corellianos

Ação IV HT: 5.000

Ação V: HT: 6.000 RD: 2.500  
Ação VI: HT: 7.500 RD: 2.500

### **Transporte Médio**

Transporte da Gallofree Yards  
HT: 5.000 RD: 2.500  
Armas: 4 Canhões Laser Gêmeos (PF 75, acc+1, curto)

### **Empress Cargo Super**

Cargueiro classe Empresso Cargo das Indústrias Ghtroc  
HT: 8.500 RD: 2.500

### **Nave Container**

Super Transporte XI da Kuat Drive Yards  
HT: 8.500

### **Rebocador-CRX**

Rebocador Espacial classe Xylines da Cuirilla-Raye  
MR: 1 HT: 1.500  
Armas: 2 Projétores de Feixes Tratores (5, acc+3, curto)

### **Barca Espacial X-23**

Trabalhador Estelar X-23 da Incom  
HT: 1.500

### **Arrastador Estelar X-26**

Arrastador Estelar X-26 da Incom  
HT: 1.500  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Transporte Pesado Mark I**

Transporte Pesado Mark I da Naves Sienar  
MR: 1 HT: 2.500  
Armas: 1 Canhão Laser (PF 50, acc+1, curto)

### **Arrastador Cargo Médio Redenção**

Arrastador Cargo Redenção Subla  
MR: 1 HT: 2.500 RD: 1.000  
Armas: 1 Canhão Blaster (PF 75, acc+2, curto)

### **Arrastador Carga Médio Mobquet**

Arrastador Cargo Médio Padrão Mobquet  
MR: 1 HT: 3.500 RD: 1.000  
Armas: 2 Canhões Laser (PF 50, acc+2, curto)

### **Transporte Xiytiar**

Transporte classe Xiytiar da TransGalMeg  
HT: 2.250 RD: 2.000

### **Arrastador de Minério de Superelevação**

Arrastador de Minério de Superelevação da Engenharia Corelliana  
HT: 1.250 RD: 500

## **Transportes Civis**

### **"A Senhora de Mindor"**

Iate de Luxo classe Senhora da Shobquix Yards  
HT: 5.000  
Armas: 4 Canhões Blaster Gêmeos (PF 75, acc+1, curto)

### **Corredor Med**

Nave de Resgate classe Sprint da Sorossub  
MR: 2 HT: 1.625 RD: 1.000

O Corredor Med tem sofisticados sensores de formas de vida para encontrar sobreviventes nos destroços de naves estelares.

### **Sun Skipper 2000**

Iate pessoal Sun Jammer

HT: 500

**Luxúria 200**

Iate Pessoal Luxúria 200 da Sorosuub

MR: 1 HT: 3.000 RD: 500

**Luxúria 3.000**

Iate Privado Luxúria 3.000 da Sorosuub

MR: 1 HT: 1.250 RD: 500

**Iate de Passeio Padrão Mindabaal**

Iate Pessoal de Passeio Padrão da Mindabaal

MR: 2 HT: 1.500

**11-S Extravagância Aavman**

Iate 11-S Extravagância Aavman

MR: 1 HT: 2.000 RD: 500

**Iate Estelar Baudo**

Iate Estelar classe Baudo

MR: 1 HT: 1.000 RD: 500

Armas: 1 Canhão Laser (PF 25, acc+2, curto)

**Iate Vento Estelar**

Iate de Passeio classe Vento Estelar da Kuat Drive Yards

MR: 1 HT: 1.500

# Criaturas

*As criaturas aqui descritas são algumas das talvez milhares encontradas em Guerra nas Estrelas. Note que qualquer criatura pode existir, pois muito pouco é conhecido do universo de Guerra nas Estrelas.*

## **Bantha**

Os banthas são grandes quadrúpedes peludos que são encontrados vagando as planícies de um grande número de mundos. São prontamente domesticáveis como animais domésticos e bestas de carga, conseguem se adaptar a uma grande gama de condições climáticas, do terreno ártico até o deserto escaldante. Assim foram difundidos e foram usados por tanto tempo quanto seu planeta nativo esteve perdido na história galáctica. Os banthas adultos atingem de 3 a 4 metros de altura e pelo menos um de seus sexos possuem chifres espirais saem de ambos os lados da cabeça da criatura.

**Estatísticas:** DX 7, IQ 4, ST 60, HT 15/20, Deslocamento 5

**Observação:** Dano chifre 2d, atropelamento 2d.

## **Dewback**

Répteis solitários nativos do planeta Tatooine. Tem aproximadamente 5 metros de comprimento e 2 metros de altura. São cobertos geralmente por escalas poligonais lisas. Uma esperteza e docilidade excepcionais do dewback em comparação com seu tamanho e força o torna uma espécie ideal para o uso como transporte no deserto ou besta de carga.

**Estatísticas:** DX 10, IQ 4, ST 25, HT 11, Deslocamento 25 de dia, 5 de noite

**Observação:** Briga 8

## **Dianoga**

Dianogas são criaturas de tentáculos rápidos que se alimentam de pequenos animais e materiais em decomposição em incontáveis posições através da galáxia. Na maioria dos ambientes são meramente uma espécie como uma peste dura mas às vezes alcançam um tamanho que os torna uma ameaça aos habitantes locais. Na sua forma, o dianoga consiste em um saco bulboso com boca cheia de dentes (que permanece submerso) e diversos olhos e tentáculos longos.

**Estatísticas:** DX 7, IQ 6, ST 35, HT 13, Deslocamento 3

**Observação:** Pode mudar de cor para parecer como as redondezas, o que lhe concede Furtividade 10; Tentáculos: Disputa de Força para a vítima escapar e não ser dragada para o fundo.

## **Mynock**

Os mynocks são vermes dos caminhos espaciais, capazes de sobreviver no vácuo duro do espaço interplanetário mas atraídos loucamente pelo calor e energia das naves espaciais que passam. Fisicamente consiste em um corpo tipo verme sem pelos com cerca de 1 metro de comprimento, com uma asa coriácea em forma de delta. A cabeça consiste em dois olhos e um sugador de vinte centímetros de diâmetro para grudar em naves espaciais ou outras fontes de alimento.

**Estatísticas:** DX 10, IQ 2, ST 7, HT 8, Deslocamento 9

**Observação:** Sobrevive drenando energia de naves espaciais. Podem voar após drenarem bastante energia. São vidas baseadas em silício e podem permanecer no vácuo espacial.

## **Rancor**

Predadores vorazes, enormes e com braços longos que vagueiam as florestas do remoto e pouco conhecido planeta Dathomir. São encontrados também em dezenas de outros mundos. O couro marrom escondido permite o Rancor sobreviver as rajadas de blasters. Seus maxilares estão cheios dentes afiados, triangulares que são usados primeiramente para prender e render a presa; um rancor mastiga pouco, preferindo engolir o alimento em pedaços grandes. Os rancors selvagens medem mais de 5 metros de altura, e são mais inteligentes do que os espécimes mantidos em cativeiro.

**Estatísticas:** DX 14, IQ 5, ST 40, HT 14, Deslocamento 20

**Observação:** Rastreo 8, RD 3, Dano Garras 3d, Dentes 4d.

## **Ronto**

Os Rontos são grandes herbívoros encontrados em Tatooine, usados como feras de transporte pelos Jawas. São externamente adaptados as condições do deserto, embora eles precisem de água para sobreviver.

**Estatísticas:** DX 7, IQ 6, ST 35, HT 12, Deslocamento: 10

**Observação:** Corrida 9; Olfato apurado (+1); São facilmente amedrontados por máquinas que se movam significativamente mais rápidos do que eles.

## **Sarlaac**

A maioria do corpo de um sarlaac fica enterrado debaixo da terra, onde somente sua boca dentada circular é exposta. Mais que uma meia dúzia de tentáculos brotam das paredes da boca. São usados para pegar as presas e remover material não desejado da cavidade alimentar. O sarlaac é encontrados em muitos mundos remotos através de toda a galáxia. Prosperam com mais eficácia em ambientes úmidos, embora são conhecidos por viverem em lugares inóspitos como luas sem atmosfera e desertos áridos. Dependendo das circunstâncias ambientais, um sarlaac adulto pode atingir dezenas de metros de comprimento ou apenas um esporo de 1 metro.

**Estatísticas:** DX 7, IQ 2, ST 35, HT 13, Deslocamento 2

**Observações:** Tentáculos: alcançam até 4 metros fora do fosso. Não causa dano, mas vítima deve fazer uma disputa de Força para escapar. Qualquer criatura dragada para dentro da boca do sarlaac sofre 5d de dano devido as enzimas digestivas até ser nocauteada e levada ao estômago, onde sofre 7d de dano de atordoamento.

## **Tauntaun**

Tauntans são herbívoros domesticáveis que vivem em rebanhos que vagueiam nos campos gelados do sexto planeta no sistema Hoth. Alimentam-se de fungos encontrados nas cavernas protegidas do gelo e abaixo da neve rasa. Os tauntans fêmeas distinguem-se dos machos pela presença de chifres grandes curvados em cada lado da cabeça. A temperatura do corpo é regulada em um nível acima de zero e seja considerado morno pelos padrões humanos. Embora sejam chamados oficialmente de répteis, seu pelo é o meio mais provável de regulação de temperatura.

**Estatísticas:** DX 7, IQ 6, ST 30, HT 11, Deslocamento 16

**Observação:** Dano de carga 2d; Adaptado a climas árticos.

## **Wampa**

Estes ferozes brutos são nativos do planeta Hoth, onde usam sua pele branca como camuflagem para encurralar tauntauns nos campos desolados de gelo. Wampas assemelham-se como humanóides com longos braços, musculosos que alcançam 3 metros de altura. Wampas não são exclusivamente animais solitários.

**Estatísticas:** DX 10, IQ 8, ST 50, HT 14/16, Deslocamento 13

**Observações:** Rastreio 14; Furtividade 17; Dano garras: 2d, Dentes 2d; Camuflagem 11. Os Wampas possuem um corpo muito quente: -2 contra detecção por sensores. Linguagem disfarçada: os wampas comunicam-se usando os ventos de Hoth.

## **Worrt**

Estes répteis bulbosos residem em áreas rochosas do planeta Tatooine. Tem aproximadamente quarenta centímetros de diâmetros e uma coloração marrom. A parte traseira possui chifres e pontos defensivos. A besta cospe a sua língua pegajosa longa para fora para atacar qualquer objeto móvel menor ou de tamanho similar a ele.

**Estatísticas:** DX 3, IQ 1, ST 7, HT 2, Deslocamento 3

**Observações:** Ataque com a língua 7, Dano 1d-1